

## Granaty

„(...)pamiętaj - granat to nie kapiszon”

**Rzut granatem:** do 15 metrów test Siła+Wigor bez modyfikatorów, za każde pięć metrów powyżej => mod.-1 do rzutu. Nieudany rzut oznacza brak trafienia bezpośredniego. Każdy brakujący punkt oznacza 3 metry od celu (kierunek losowy: k12).

**Granat zaczepny:** odległość od epicentrum

- do 1m : 12k + ogłuszenie
- do 2m : 10k + ogłuszenie
- do 3m : 8k + ogłuszenie
- do 4m : 4k + ogłuszenie
- do 5m : 2k + ogłuszenie

**Granat obronny:** odległość od epicentrum

- do 5m : 10k i 6 odłamków + ogłuszenie
- do 10m: 7k i 5 odłamków + ogłuszenie
- do 15m: 5k i 4 odłamki + ogłuszenie
- do 20m: 3k i 3 odłamki + ogłuszenie
- do 25m: 2 odłamki + ogłuszenie
- do 30m: 1 odłamek + ogłuszenie

**Dla każdego odłamka:** rzut k20:

- 1-5: obr. 8k
- 6-10: obr. 6k
- 11-15: obr. 3k
- 16-20 nic

Podana strefy dotyczą standardowych granatów z PT 4. Granaty z wyższych PT zadają obrażenia zwiększone o dwie kostki/PT w każdej ze stref.

Efekty granatu (oprócz odłamków) kumulują się, trafiony otrzymuje obrażenia przypisane jego strefie plus przypisane wszystkim bardziej oddalonym, np. w samym epicentrum zaczepnego dostaje: 12k, 10k, 8k, 4k, 2k plus ogłuszenie do każdego ;)

**ogłuszenie:** ofiara musi wykonać test Wytrzymałości +wigoru, nieudany powoduje modyfikator -3 do wszystkich działań przez 3 rundy.

**Monogranat:**

Działa jak granat obronny, z tym, że przy teście pancerza przy obrażeniach pochodzących od odłamków ilość kostek pancerza jest dzielona na dwa (przed rzutem)

**Bombka:**

Dwa rodzaje, każdy ma promień rażenia 2 metry. Obrażenia zależne od wielkości bombki takie same w całym obszarze rażenia. Przenikają przez tarcze na zasadach plazmy.

- Ciężka: obr. 14k
- Lekki : obr. 10k

**Granat plazmowy:** (obrażenia przenikają tarcze na zasadach broni plazmowej)

- do 5 m: 18k
- do 10 m: 12k
- do 15 m: 6k

Koszt amunicji i inne:

(1 feniks = 10 grzebieni = 100 skrzydeł; 1 grzebień = 10 skrzydeł)

Amunicja pistoletowa:

- .22 - 1g
- .38 - 1g
- 9mm - 1g
- .45 - 1g5s

Amunicja karabinowa:

- 7mm - 2g
- 8mm - 2g
- 13mm - 3g
- kal. 12 - 2g

Amunicja specjalna: (min kaliber tylko dla amunicji pistoletowej)

- kule plastikowe: bez kostek zwycięstwa, obrażenia ogłuszają, min. kaliber to .38/9mm. Cena + 1g
- Przeciwpancerne: każda „1” i „2” na kostkach obrażeń przechodzą przez broje (nie przez tarcze). Min kaliber .38/9mm. Cena + 2g
- Kartacz: zwiększa ilość kostek obrażeń o 3 (przed testem pancerza), pancerz skuteczniejszy o 2 kostki. Min. kaliber to .45 Cena +2g
- Pazur voroksa: daje dodatkowe 3 kostki obrażeń po tym jak przejdzie przez pancerz (pazury otwierają się jak pocisk wejdzie w ciało). Min. Kaliber .45 Cena +3g
- Kapsułka eksplozyjna: obrażenia o 1k większe, przenikają przez tarcze na zasadach broni plazmowej. Min kaliber .45. Cena +4g.

Magazynek

- dla pistoletów i karabinów: 1f

**Energetyczna:**

- nowa bateria: 10f
- naładowanie baterii: 2f
- zbiornik paliwa do miotacza płomieni: 4f
- napełnienie paliwem: 2f

**Granaty:**

- zaczepny PT 4: 20f (cena zwiększa się o 5f za każdy PT powyżej 4 do maks. 9)
- obronny PT 4: 25f (cena zwiększa się o 5f za każdy PT powyżej 4 do maks. 9)
- monogranat: 40f
- bombka:
  - ciężka: 30f
  - lekka: 20f
- plazmowy: 50f
- 40mm : 25f
- 30mm: 30f

**Zmodyfikowana broń dla pancerzy wspomaganych:**

- Modyfikacji może ulec każdy karabin(kb,kbk,km energetyczne też) oraz miotacz ognia
- Obrażenia, Łatwość, Zasięg, Szybkostrzelność: normalne dla danego rodzaju broni.
- Pojemność magazynka: podwojona (koszt takiego magazynka – pustego- 2f)
- Cena takiej broni to 2x cena normalnej