

Broń maszynowa

Rodzaje serii:

- krótka: 1X pocisków – czas trwania: jedno działanie (można w turze trzy krótkie serie).
- długa: 3X pocisków - czas trwania: dwa działania
- ogień ciągły: 6X pocisków – czas trwania: cała tura.

X – szybkostrzelność przy ogniu serią.

Strzelanie serią:

Każda kolejna celna kula w serii pogarsza osiągnięty wynik na kostce o 1, aż do czasu uzyskania zadanej łatwości testu. Np. strzelając krótką serią z karabinu szturmowego, wystrzelujemy trzy pociski. Dla łatwości np. 12 na k20 uzyskujemy 11 co daje nam trafienie dwoma pociskami (dla 11 i dla 12), trzeci pudłuje.

Korygowanie ognia: (tylko długa seria i ogień ciągły)

Strzelając w tych trybach można trafić w cel pomimo nie uzyskania sukcesu w teście trafienia. Każde trzy pociski w serii mogą niwelować 1 punkt porażki brakujący do trafienia. Np. strzelając z KM serią długą (12 pocisków) mając np. łatwość 10, na k20 wyrzucamy 12. Sześcioma pociskami korygujemy do 10 i jednym (siódmym) pociskiem trafiamy. Trafienie pogarsza wynik o 1 (**strzelanie serią**) dając 11 więc korygujemy kolejnymi trzema pociskami, znowu otrzymujemy 10 na trafienie i 11 pociskiem trafiamy kolejny raz. Ostatni 12 pocisk nie trafia.

Korygowanie ognia można łączyć ze strzelaniem serią nawet jeśli na początku nastąpiło trafienie, a kolejne pociski już nie trafiają, należy mieć tylko odpowiedni "zapas" pocisków serii.

Przenoszenie ognia:

Strzelając serią długą lub ogniem ciągłym można przenosić ogień z jednego celu na inny. Zależnie od MG za przeniesienie na inny cel dostaje się odpowiednią liczbę punktów porażki które trzeba odrobić korekcją ognia lub poświęcając punkty za trafienie.

Przypadkowe trafienie:

Z broni maszynowej można strzelać „na ślepo” kierując ją tylko w kierunku celu. Trafienia według schematu:

- do 10 m: za każde 3 wystrzelone pociski należy rzucić k20, wynik 1-2 oznacza trafienie 1 pociskiem
- do 20 m: za każde 6 wystrzelonych pocisków należy rzucić k20, wynik 1-2 oznacza trafienie 1 pociskiem
- do 30 m: na każde 9 wystrzelonych pocisków należy rzucić k20, wynik 1-2 oznacza trafienie 1 pociskiem
- itd.

Ogień zaporowy:

Cała zawartość magazynka lub w przypadku broni maszynowej min 20 pocisków. Trwa całą turę.

Trafienia jak w przypadku **przypadkowych trafień**. Dodatkowo każdy z przeciwników w strefie ognia musi wykonać test Porywczosć+ Wigor. W przypadku porażki musi paść na ziemię lub schować się za jakąkolwiek osłoną.

Akcesoria do broni palnej

- celownik optyczny: zwiększa o 1 łatwość trafienia na przy wykonywaniu działania „Celowanie” na turę (tzn. 1 tura +2; dwie tury +4; trzy tury +6) do maks. +6. Tylko ogień pojedynczy lub pierwszy pocisk serii ma ten modyfikator.
- celownik laserowy: +1 do łatwości trafienia na dystansie do 30 metrów.
- Dwójnóg: zwiększa łatwość trafienia o 1.
- Do karabinu szturmowego można dołączyć magazynek bębnowy o pojemności 50 naboji.
- Granatnik podwieszany – wszystkie parametry jak dla granatnika 40mm.