

Palné zbraně

Palné zbraně jsou dost specifické:

- dělají fakt velký hluk

- bezhlavý útok znamená +2 úč +2 zz ale vyprázdní celý zásobník najednou a lze jej použít jen u pistolí nebo revolverů, které mají v zásobníku aktuálně aspoň pět nábojů. Pokud jsou k bezhlavému útoku použity dvě pistole je bonus +2 úč + 4 zz

- do každé zde uvedené zbraně se musí použít specifická ráže munice (historický fakt).

- s kulometem je možné útočit na libovolný počet útočníků ve výšce 90 stupňů nebo se zaměřit na jediný cíl s bonusem +2 úč +4zz

Pistole jsou nejlehčí, nejskladnější a mezi civilisty nejrozšířenější zbraně. Pistole se nabíjí jedno kolo (zásobník) revolvery 2 kola.

Pušky	potřebná síla	útočné číslo	síla zbraně	účinný dostřel m	dostřel m	zásobník
Odlehčená puška K98	3	4	9	80	500	5
Puška K98	5	5	12	100	700	5
Puška Mallincher	7	5	14	100	800	5
Odštělovací puška	5	6	14	200	1000	4
Brokovnice Bergman	8	6	16	10	80	2

Pušky jsou mezi civilisty rozšířeny méně než pistole (města méně, vesnice více), často jsou však používány četníky, vojáky a lovci. Pušky a brokovnice se nabíjí jedno kolo, ostřelovací puška 2 kola.

Pistole a revolvery	potřebná síla	útočné číslo	síla zbraně	účinný dostřel m	dostřel m	zásobník
Lehká Pistole M7	2	4	8	20	150	8
Pistole Hirtemberger	4	5	9	25	190	10
Revolver VHU 1898	5	5	10	30	210	8
Pistole Luger	6	6	11	40	220	10
Těžký revolver Reichswolver	8	3	15	30	300	6

Kulometry jsou mezi civilisty rarita, ale dají se sehnat na černém trhu a často jsou používány vojáky.

Kulometry	potřebná síla	útočné číslo	síla zbraně	účinný dostřel m	dostřel m	zásobník
Maxim Maschinengewehr 1910	6	4	13	80	1300	300

Granáty jsou mezi civilisty vzácně, ale dají se sehnat na černém trhu a často jsou používány vojáky (mnoho vysloužilých vojáků nějaký granát doma má). Granát vybuchne v kole, které následuje po jeho odjištění nebo odjištění a hození.

Granát	potřebná síla	útočné číslo	zz poloměr 5m	zz 7m	zz 9 m
dohoz = 10+2 x síla postavy m	3	1	15+1K6	10+1K6	5+1K6

Bojovník

- nelze získat mistrovské schopnosti (leda po přidělení PJ)

finty

Pistole

1) Přesná trefa, P+2

- pokud získá převahu = +2 uč, pokud ne, neútočí

2) Rychlé tasení

- možnuje vytáhnout pistoli v jednom kole a vystřelit s -2 k úč

3) Rychlé přebíjení revolveru

- revolvery nabíjí v jednom kole

4) Rychlé nabíjení pistole

- dá se s ní vystřelit s postihem -2Bč v kole následujícím po vystřelení posledního náboje

Pušky

1) Přesná trefa, P+2

- pokud získá převahu = +2 uč, pokud ne, neútočí

2) Rychlé nabíjení pušky

- dá se s ní vystřelit s postihem -2Bč v kole následujícím po vystřelení posledního náboje

3) Rychlé přebíjení odstřelovací pušky

- odstřelovačku nabíjí v jednom kole

4) Rychlé nabíjení brokovnice

- dá se s ní vystřelit s postihem -2Bč v kole následujícím po vystřelení posledního náboje

Zloděj

- předpoklady a bonusy analogické kuše a minikuše a neuvěřitelná střelba

- 3 stupeň, počítá se jako by měl zloděj pistoli/pistole neustále v ruce

finty

pistole

1) zlodějské pistole a revolvery I, trefa do kloubu p+2

- pokud zraní alespoň za půl řádku do končetiny postava padá a je do ošetření neschopná pohybu (koleno) pouští předmět a je neschopná používat do ošetření ruku (rameno/loket) nezí

2) zlodějské pistole a revolvery I, střelba na kontaktní vzdálenost p+4

- na vzdálenost 1,5m a menší +3zz

3) zlodějské pistole a revolvery I, klidná ruka p+2

- zloděj dokáže prodloužit účinný dostřel pistole na dvojnásobek

4) zákeřný útok I, II, III

+3 +6 +9 při zákeřné střelbě z pistole (nedá se kombinovat s střelbou na kontakt)

2 pistole

1) neuvěřitelná střelba I, +p1 na každý cíl

Zloděj může střílet až na 2 cíle v jednom kole (na každý cíl jedna zbraň)