

ARMA

PISTOLA LASER

Classe: Pistola Critico: Energia

**C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) /
M:120 (-30)**

Cdf: S/-/- Danno: 1D10+2

Pen: 0 Car.: 30 Ric.: Intera
Peso: 1,5 kg - Costo: 50 – Disp: Com**Pistola:** possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma**Affidabile:** Se inceppi lancia 1D10 solo con 10 l'arma è inceppata.

ARMA

CARABINA LASER

Classe: Base Critico: Energia

C:30(+10) / L: 120 / E: 180 (-10) / M: 240 (-30)

Cdf: S/2/- Danno: 1d10+2

Pen: 0 Car.: 40 Ric.: Intera
Peso: 3 kg - Costo: 75 – Disp: Com**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB
Affidabile: Se inceppi lancia 1D10 solo con 10 l'arma è inceppata.

ARMA

FUCILE LASER

Classe: Base Critico: Energia

C:50(+10) / L:200 / E: 300 (-10) / M: 400 (-30)

Cdf: S/3/- Danno: 1d10+3

Pen: 0 Car.: 60 Ric.: Intera
Peso: 4 kg - Costo: 75 – Disp: Com**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB
Affidabile: Se inceppi lancia 1D10 solo con 10 l'arma è inceppata.

ARMA

LAS LUNGO

Classe: Base Critico: Energia

C:75(+10) / L:300 / E: 450 (-10) / M: 600 (-30)

Cdf: S/-/- Danno: 1d10+3

Pen: 1 Car.: 40 Ric.: Intera
Peso: 4 kg - Costo: 100 – Disp: scarsa**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB
Affidabile: Se inceppi lancia 1D10 solo con 10 l'arma è inceppata.**Accurata:** +10 AB se miri, 1d10 danni aggiuntivi per ogni grado di successo

ARMA

CANNONE LASER PORTATILE

Classe: Pesante Critico: Energia

C:150(+10) / L:600 / E: 900 (-10) / M: 1200 (-30)

Cdf: S/-/- Danno: 5d10+3

Pen: 10 Car.: 5 Ric.: 2Intere
Peso: 55 kg - Costo: 5000 – Disp: m.rara**Pesante:** Se non si imbraccia -30 AB. Imbracciare è una mezza azione e si perde col movimento

ARMA

PISTOLA AUTOMATICA

Classe: Pistola Critico: Impatto

**C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) /
M:120 (-30)**

Cdf: S/-/6 Danno: 1D10+2

Pen: 0 Car.: 18 Ric.: Intera
Peso: 2,5 kg - Costo: 75 – Disp: Com**Pistola:** possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma

ARMA

REVOLVER A PROIETTILI

Classe: Pistola Critico: Impatto

**C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) /
M:120 (-30)**

Cdf: S/-/- Danno: 1D10+3

Pen: 0 Car.: 6 Ric.: 2Intere
Peso: 1,0 kg - Costo: 40 – Disp: Diffusa**Pistola:** possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma
Affidabile: Se inceppi lancia 1D10 solo con 10 l'arma è inceppata.

ARMA

AUTOMATICA A PROIETTILI

Classe: Pistola Critico: Impatto

**C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) /
M:120 (-30)**

Cdf: S/3/- Danno: 1D10+3

Pen: 0 Car.: 9 Ric.: Intera
Peso: 1,5 kg - Costo: 50 – Disp: Diffusa**Pistola:** possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma

ARMA

PISTOLA CANNONE

Classe: Pistola Critico: Impatto

**C:17(+10) / L:70 / E:105 (-10) /
M:140 (-30)**

Cdf: S/-/- Danno: 1D10+4

Pen: 2 Car.: 5 Ric.: 2Intere
Peso: 3 kg - Costo: 65 – Disp: Media**Pistola:** possono essere usate con una mano
e in mischia. Nessun bonus/malus nella
mischia con l'arma

ARMA

FUCILE AUTOMATICO

Classe: Base Critico: Impatto

**C:45(+10) / L:180 / E:270 (-10)
/ M:360 (-30)**

Cdf: S/3/10 Danno: 1D10+3

Pen: 0 Car.: 30 Ric.: Intera
Peso: 3,5 kg - Costo: 100 – Disp: Media**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB

ARMA

FUCILE DA CACCIA

Classe: Base Critico: Impatto

**C:75(+10) / L:300 / E:450 (-10)
/ M:600 (-30)**

Cdf: S/-/- Danno: 1D10+3

Pen: 0 Car.: 5 Ric.: Intera
Peso: 5 kg - Costo: 100 – Disp: Scarsa**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB
Accurata: +10 AB se miri, 1d10 danni
aggiuntivi per ogni grado di successo

ARMA

DOPPIETTA

Classe: Base Critico: Impatto

**C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) /
M:120 (-30)**

Cdf: S/-/- Danno: 1D10+4

Pen: 0 Car.: 2 Ric.: 2Intere
Peso: 5 kg - Costo: 60 – Disp: Com**Affidabile:** Se inceppi lancia 1D10 solo con
10 l'arma è inceppata.
Dispersione: Bruciapelo ogni 2 gradi di succ
1 colpo a segno. Gittata L, E e M PA
avversario x 2.

ARMA

FUCILE A POMPA

Classe: Base Critico: Impatto

**C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) /
M:120 (-30)**

Cdf: S/-/- Danno: 1D10+4

Pen: 0 Car.: 8 Ric.: 2Intere
Peso: 5 kg - Costo: 75 – Disp: Media**Dispersione:** Bruciapelo ogni 2 gradi di succ
1 colpo a segno. Gittata L, E e M PA
avversario x 2.**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB

ARMA

**FUCILE A POMPA DA
BATTAGLIA**

Classe: Base Critico: Impatto

**C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) /
M:120 (-30)**

Cdf: S/3/- Danno: 1D10+4

Pen: 0 Car.: 18 Ric.: Intera
Peso: 6,5 kg - Costo: 150 – Disp: Scarsa**Dispersione:** Bruciapelo ogni 2 gradi di succ
1 colpo a segno. Gittata L, E e M PA
avversario x 2.**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB

ARMA

**MITRAGLIATORE
PESANTE**

Classe: Pesante Critico: Impatto

**C:60(+10) / L:240 / E:360 (-10)
/ M:480 (-30)**

Cdf: -/-/10 Danno: 1D10+4

Pen: 3 Car.: 100 Ric.: 2Intere
Peso: 35 kg - Costo: 750 – Disp: Scarsa**Pesante:** Se non si imbraccia -30 AB.
Imbracciare è una mezza azione e si perde
col movimento

ARMA

PISTOLA REQUIEM

Classe: Pistola Critico: Esplosivo

**C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) /
M:120 (-30)**

Cdf: S/2/- Danno: 1D10+5

Pen: 4 Car.: 8 Ric.: Intera
Peso: 3,5 kg - Costo: 250 – Disp: Rara**Pistola:** possono essere usate con una mano
e in mischia. Nessun bonus/malus nella
mischia con l'arma.**Dilaniante:** Tirare 2 volte il danno e
scegliere il più alto.

ARMA

FUCILE REQUIEM

Classe: Base Critico: Esplosivo

C:45(+10) / L:180 / E:270 (-10) / M:360 (-30)

Cdf: S/2/- Danno: 1D10+5

Pen: 4 Car.: 24 Ric.: Intera
Peso: 7 kg - Costo: 500 – Disp:M.Rara**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB
Dilaniante: Tirare 2 volte il danno e scegliere il più alto.

ARMA

REQUIEM PESANTE

Classe: Pesante Critico: Esplosivo

C:60(+10) / L:240 / E:360 (-10) / M:480 (-30)

Cdf: -/-/10 Danno: 2D10

Pen: 5 Car.: 60 Ric.:2Intere
Peso: 40 kg - Costo: 2000 – Disp:M.Rara**Pesante:** Se non si imbraccia -30 AB.
Imbracciare è una mezza azione e si perde col movimento
Dilaniante: Tirare 2 volte il danno e scegliere il più alto.

ARMA

PISTOLA INFERNO

Classe: Pistola Critico: Energia

C:5(+10) / L:20 / E:30 (-10) / M:40 (-30)

Cdf: S/-/- Danno: 2D10+4

Pen: 12 Car.: 3 Ric.: Intera
Peso: 2,5 kg - Costo: 7500 – Disp:M.Rara**Pistola:** possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma.

ARMA

FUCILE TERMICO

Classe: Base Critico: Energia

C:10(+10) / L:40 / E:60 (-10) / M:80 (-30)

Cdf: S/-/- Danno: 2D10+4

Pen: 12 Car.: 5 Ric.:2Intere
Peso: 8 kg - Costo: 4000 – Disp:Rara**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB

ARMA

PISTOLA PLASMA

Classe: Pistola Critico: Esplosivo

C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) / M:120 (-30)

Cdf: S/-/- Danno: 1D10+6

Pen: 6 Car.: 10 Ric.:4Intere
Peso: 4 kg - Costo: 4000 – Disp: M.Rara**Pistola:** possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma.**Ricarica:** Spara a round alterni.**Surriscaldamento:** 91 o + consulta tab. 5-6 pag.130

ARMA

FUCILE AL PLASMA

Classe: Base Critico: Esplosivo

C:45(+10) / L:180 / E:270 (-10) / M:360 (-30)

Cdf: S/2/- Danno: 1D10+6

Pen: 6 Car.: 20 Ric.:8Intere
Peso: 11 kg - Costo: 3000 – Disp:M.Rara**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB**Ricarica:** Spara a round alterni.**Surriscaldamento:** 91 o + consulta tab. 5-6 pag.130

ARMA

PISTOLA LANCIAFIAMME

Classe: Pistola Critico: Esplosivo

C:5(+10) / L:20 / E:30 (-10) / M:40 (-30)

Cdf: S/-/- Danno: 1D10+4

Pen: 2 Car.: 2 Ric.:2Intere
Peso: 3,5 kg - Costo: 200 – Disp:Rara**Pistola:** possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma.**Lanciafiamme:** No tiro AB. Tutte le creature nell'arco di 30° fare test agilità o colpiti. Dopo fare test agilità o il bersaglio prende fuoco. Danno 9 arma inceppata.

ARMA

LANCIAFIAMME

Classe: Base Critico: Esplosivo

C:10(+10) / L:40 / E:60 (-10) / M:80 (-30)

Cdf: S/-/- Danno: 1D10+4

Pen: 3 Car.: 3 Ric.:2Intere
Peso: 6 kg - Costo: 300 – Disp:Scarsa**Base:** Se non la impugni con 2 mani -20 AB
Lanciafiamme: No tiro AB. Tutte le creature nell'arco di 30° fare test agilità o colpiti. Dopo fare test agilità o il bersaglio prende fuoco. Danno 9 arma inceppata.

<p style="text-align: right;">ARMA</p> <p style="text-align: center;">BOLAS</p> <p>Classe: Da Lancio Critico: -</p> <p style="text-align: center;">C:5(+10) / L:20 / E:30 (-10) / M:40 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/ - Danno: -</p> <p>Pen: 0 Car.: 1 Ric.: - Peso: 1,5 kg - Costo: 10 – Disp: Media</p> <p>Imprecisa: No bonus con Mirare. Intrappolante: Se il colpo va a segno bersaglio prova di agilità se no immobilizzato. Primitiva: Armature non primitive PA x 2 contro queste armi.</p>	<p style="text-align: right;">ARMA</p> <p style="text-align: center;">BALESTRINO</p> <p>Classe: Pistola Critico: Taglio</p> <p style="text-align: center;">C:8(+10) / L:30 / E:45 (-10) / M:60 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/ - Danno: 1D10</p> <p>Pen: 0 Car.: 1 Ric.: Intera Peso: 1 kg - Costo: 200 – Disp: Rara</p> <p>Pistola: possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma. Primitiva: Armature non primitive PA x 2 contro queste armi.</p>	<p style="text-align: right;">ARMA</p> <p style="text-align: center;">PISTOLA AD ACCIARINO</p> <p>Classe: Pistola Critico: Impatto</p> <p style="text-align: center;">C:8(+10) / L:30 / E:45 (-10) / M:60 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/ - Danno: 1D10+2</p> <p>Pen: 0 Car.: 1 Ric.: 3Intere Peso: 4 kg - Costo: 10 – Disp: Comune</p> <p>Pistola: possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma. Imprecisa: No bonus con Mirare. Primitiva: Armature non primitive PA x 2 contro queste armi. Inaffidabile: si inceppa con 91 o più.</p>	<p style="text-align: right;">ARMA</p> <p style="text-align: center;">MOSCHETTO</p> <p>Classe: Base Critico: Impatto</p> <p style="text-align: center;">C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) / M:120 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/ - Danno: 1D10+2</p> <p>Pen: 0 Car.: 1 Ric.: 5Intere Peso: 7 kg - Costo: 30 – Disp: Comune</p> <p>Base: Se non la impugni con 2 mani -20 AB Imprecisa: No bonus con Mirare. Primitiva: Armature non primitive PA x 2 contro queste armi. Inaffidabile: si inceppa con 91 o più.</p>
<p style="text-align: right;">ARMA</p> <p style="text-align: center;">ARCO</p> <p>Classe: Base Critico: Taglio</p> <p style="text-align: center;">C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) / M:120 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/ - Danno: 1D10</p> <p>Pen: 0 Car.: 1 Ric.: Mezza Peso: 2 kg - Costo: 10 – Disp: Comune</p> <p>Primitiva: Armature non primitive PA x 2 contro queste armi. Affidabile: Se inceppi lancia 1D10 solo con 10 l'arma è inceppata. Base: Se non la impugni con 2 mani -20 AB</p>	<p style="text-align: right;">ARMA</p> <p style="text-align: center;">FIONDA</p> <p>Classe: Base Critico: Impatto</p> <p style="text-align: center;">C:8(+10) / L:30 / E:45 (-10) / M:60 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/ - Danno: 1D10-2</p> <p>Pen: 0 Car.: 1 Ric.: Intera Peso: 0,5 kg - Costo: 10 – Disp: Diffusa</p> <p>Base: Se non la impugni con 2 mani -20 AB Primitiva: Armature non primitive PA x 2 contro queste armi.</p>	<p style="text-align: right;">ARMA</p> <p style="text-align: center;">BALESTRA</p> <p>Classe: Base Critico: Taglio</p> <p style="text-align: center;">C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) / M:120 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/ - Danno: 1D10</p> <p>Pen: 0 Car.: 1 Ric.: 2Intere Peso: 3 kg - Costo: 10 – Disp: Comune</p> <p>Base: Se non la impugni con 2 mani -20 AB Primitiva: Armature non primitive PA x 2 contro queste armi.</p>	<p style="text-align: right;">ARMA</p> <p style="text-align: center;">LANCIAGRANATE</p> <p>Classe: Base Critico: *</p> <p style="text-align: center;">C:30(+10) / L:120 / E:180 (-10) / M:240 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/ - Danno: *</p> <p>Pen: * Car.: 6 Ric.: Intera Peso: 9 kg - Costo: 500 – Disp: Scarsa</p> <p>* = Dipende dalla munizione utilizzata vedi granate. Base: Se non la impugni con 2 mani -20 AB</p>

ARMA	ARMA	ARMA	ARMA
<p align="center">LANCIARAZZI</p> <p>Classe: Pesante Critico: *</p> <p>C:60(+10) / L:240 / E:360 (-10) / M:480 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/- Danno: *</p> <p>Pen: * Car.: 1 Ric.: Intera Peso: 15 kg - Costo: 1200 – Disp: Rara</p> <p>* = Dipende dalla munizione utilizzata vedi granate. Pesante: Se non si imbraccia -30 AB. Imbracciare è una mezza azione e si perde col movimento</p>	<p align="center">PISTOLA AD AGHI</p> <p>Classe: Pistola Critico: Taglio</p> <p>C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) / M:120 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/- Danno: 1D10</p> <p>Pen: 0 Car.: 6 Ric.: Intera Peso: 1,5 kg - Costo: 1250 – Disp:M.Rara</p> <p>Pistola: possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma. Accurata: +10 AB se miri, 1d10 danni aggiuntivi per ogni grado di successo Tossica: Prova Res -5 per ogni danno, se fallisci 1D10 di danno aggiuntivo.</p>	<p align="center">PISTOLA RAGNATELA</p> <p>Classe: Pistola Critico: -</p> <p>C:15(+10) / L:60 / E:90 (-10) / M:120 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/- Danno: -</p> <p>Pen: 0 Car.: 1 Ric.: Intera Peso: 3,5 kg - Costo: 1200 – Disp: Rara</p> <p>Pistola: possono essere usate con una mano e in mischia. Nessun bonus/malus nella mischia con l'arma. Intrappolante: Se il colpo va a segno bersaglio prova di agilità se no immobilizzato.</p>	<p align="center">FUCILE AD AGHI</p> <p>Classe:Base Critico: Taglio</p> <p>C:90(+10) / L:360 / E:540 (-10) / M:720 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/- Danno: 1D10</p> <p>Pen: 0 Car.: 6 Ric.:2Intere Peso: 2 kg - Costo: 1000 – Disp: M.Rara</p> <p>Base: Se non la impugni con 2 mani -20 AB Accurata: +10 AB se miri, 1d10 danni aggiuntivi per ogni grado di successo Tossica: Prova Res -5 per ogni danno, se fallisci 1D10 di danno aggiuntivo.</p>
<p align="center">FUCILE RAGNATELA</p> <p>Classe: Base Critico: -</p> <p>C:25(+10) / L:100 / E:150 (-10) / M:200 (-30)</p> <p>Cdf: S/-/- Danno: 1D10</p> <p>Pen: 0 Car.: 1 Ric.: Intera Peso: 8 kg - Costo: 1800 – Disp: Rara</p> <p>Base: Se non la impugni con 2 mani -20 AB Intrappolante: Se il colpo va a segno bersaglio prova di agilità se no immobilizzato Esplosiva(5): Arma ad area di mt. 5, nella zona tutti colpiti.</p>			

