

	PROBABILIDAD BASICA O PUNTUACIÓN INICIAL	DAÑO CAUSADO	ALCANCE BÁSICO (METROS)	ATAQUES POR ASALTO	CAPACIDAD (CANT. BALAS)	ACC	CARGA (TIEMPO DE RECARGA)	PUNTOS DE RESISTENCIA	PRECIO (\$)	F. DEFECTUOSO	AÑO
ARMAS DE CUERPO A CUERPO											
Ablandador de carne	% Palo pequeño	1D3 + bd		toque	1		NA				
Abrecartas*	% Cuchillo	1D2 + bd		toque	1		NA				
Almádena	%Palo grande	1D8 + 2 + bd		toque	1		NA				
Antorcha encendida	10 y % prender fuego	1D6		toque	1		-	15	0,05	-	
Arco juvenil de 17 Kg.*	10 o % Arco	la mitad de 1D8 +1	17 / Pot x 4	1 (con carcaj)			La potencia máxima que un personaje puede ejercer es FUE x 5 La potencia máxima que un personaje puede ejercer es FUE x 5 La potencia máxima que un personaje puede ejercer es FUE x 5 La potencia máxima que un personaje puede ejercer es FUE x 5				
Arco largo de 25 Kg.*	10 o % Arco	1D8 + 1 / la mitad	25 / Pot x 4	1 (con carcaj)							
Arco largo de 37 Kg.*	10 o % Arco	1D8 + 1D4 / la mitad	37 / Pot x 4	1 (con carcaj)							
Arco largo de 42 Kg.*	10 o % Arco	1D8 + 1D6 / la mitad	42 / Pot x 4	1 (con carcaj)							
Atizador de chimenea	% Palo pequeño	1D6 + bd		toque	1		NA				
Azadón	% Palo pequeño	1D2 + bd		toque	1		NA				
Azagaya*	10 o % Lanzar	2D8	ver Lanzar	1			NA				
Ballesta ligera	25 o % Fusil	1D6 + 2	60	1 cada 2							
Ballesta pesada	25 o % Fusil	1D8 + 2	90	1 cada 4							
Bastón estoque*	20	1D6 + bd		toque	1		-	10	25	-	
Bichero	% Palo o Lanza	1D8 + bd		toque	1		NA				
Boeladoras	10	1D4 + enredar	FUE x 2 / FUE x 6	1			NA				
Botella de vidrio (intacta)	% Palo pequeño	1D3		toque	1		NA				
Botella de vidrio (rota)*	% Cuchillo	1D4		toque	1		NA				
Bumerang de guerra	% Lanzar	1D8 / 1D10 + 2	ver Lanzar	1 cada 2			-	8	2	-	rara
Cable eléctrico (110 V)	% Electricidad	1D8 + aturde		toque	1		-	6 (caja de fusibles)	-	-	1920
Cable eléctrico (220 V)	% Electricidad	2D8 + aturde		toque	1		-	6 (caja de fusibles)	-	-	1920
Cacerola de hierro fundido	% Palo pequeño	1D3 + bd		toque	1		NA				
Cachiporra	40	1D8 + bd		toque	1		-	4	2	-	
Cadena	20	1D4 + 1 + bd		toque	1		NA				
Cangrejo*	25 o % Gancho	1D4		toque	1		NA				
Cerbatana*	25	1	15	1			1				
Cinzel*	% Cuchillo	1D2 + bd		toque	1		NA				
Cuchilla de afeitar*	% Cuchillo	1D3		toque	1		NA				
Cuchilla de carnicero	% Palo pequeño	1D4 + 1 + bd		toque	1		NA				
Cuchillo arrojadizo*	25 o % Lanzar	1D4 + 1 + bd	FUE x 1 / FUE x 3	1			NA				
Cuchillo chuletero*	% Cuchillo	1D2 + bd		toque	1		NA				
Cuchillo de carnicero/caza*	25	1D6 + bd		toque	1		-	12	2	-	
Cuchillo de combate (puñal, etc.)*	25	1D4 + 2 + bd		toque	1		-	15	2	-	
Cuchillo de monte*	25	1D6 + 2 + bd		toque	1		NA	-	-		
Cuchillo de pelar*	% Cuchillo	1D3 + bd		toque	1		NA				
Cuchillo de trinchera*	25	1D6 + 1 + bd		toque	1		Añade +2 puntos de daño a los ataques de puñetazo				
Destornillador	% Cuchillo	1D2 + bd		toque	1		NA				
Destral/hoz	20	1D6 + 1 + bd		toque	1		-	12	3	-	
Escaleras, tirar por	variable	1D6 + 1D4 por tramo		toque	-		NA				
Espada ropera*	10	1D6		toque	1		NA				
Espejo	% Palo pequeño	1D3 + 1D6 (de cortes)		toque	1		NA				
Estantería, derribada	variable	1D6		toque	-		NA				
Estoque*	10	1D6 + 1 + bd		toque	1		-	15	20	-	
Florete (afilado)*	20	1D6 + 1 + bd		toque	1		-	10	6	-	
Fuente de cerámica	% Palo pequeño o Lanzar	1D2	ver Lanzar	1			NA				
Gancho de carnicero*	25% o % Gancho	1D3		toque	1		NA				
Garrote o cuerda de piano	15	estrangulamiento***		toque	1		-	1	0,5	-	
Guadaña	%Palo grande	1D8 + 1 + bd		toque	1		NA				
Hacha	20	1D8 + 2 + bd		toque	1		-	15	5	-	
Horca*	% Lanza	1D8 + bd		toque	1		NA				
Hoz	%Palo grande	1D6 + 1 + bd		toque	1		NA				
Jabalina	% Lanzar	1D8 + 1	ver Lanzar	1 cada 2			-	15	1	-	rara
Ladrillo	% Palo pequeño o Puñetazo	1D4 + 1 + bd		toque	1		NA				
Lanza /venablo*	15	1D8 + 1 + bd	toque o Lanzar	1			NA				
Lanza de caballería*	10	1D8 + 1 + 1d6**		toque	1		-	15	25	-	
Látigo	05	1D3 o presa	3	1			-	4	5	-	1890
Lima o escofina*	% Cuchillo	1D3 + bd		toque	1		NA				
Listón	% Palo pequeño	1D6 + bd		toque	1		NA				
Llave de tubo	% Palo pequeño	1D6 + bd		toque	1		NA				
Machete	25	1D8 + bd		toque	1		NA				
Martillo	% Palo pequeño	1D4 + 1 + bd		toque	1		NA				
Navaja automática*	25	1D4 + bd		toque	1		-	9	2	-	
Navaja*	25	1D3 + bd		toque	1		NA				
Nunchaku	5	1D4 x 2		toque	1		NA				
Pala	% Palo pequeño	1D3 + bd		toque	1		NA				
Palanqueta	% Palo pequeño	1D4 + 1		toque	1		NA				
Paleta*	% Cuchillo	1D3 + bd		toque	1		NA				
Palo grande / palo de cricket / atizador	25	1D8 + bd		toque	1		-	20	3	-	
Palo pequeño, porra	25	1D6 + bd		toque	1		-	15	3	-	
Pasador*	% Cuchillo	1D3 + bd		toque	1		NA				
Picahielo*	% Cuchillo	1D2 + bd		toque	1		NA				
Piedra arrojadiza	% Lanzar	1D4	ver Lanzar	1			-	-	-	-	
Plancha	% Palo pequeño	1D3 + 1 + bd		toque	1		NA				
Quoit	25	1D6 + 1	FUE x 3 / FUE x 5	1			NA				
Rastrillo	% Palo pequeño	1D2 + bd		toque	1		NA				
Remo/canalet	% Palo pequeño	1D6 + bd		toque	1		NA				
Sable de caballería	15	1D8 +1 + bd		toque	1		-	20	30	-	
Shuriken*	20	1D2	FUE x 2 / FUE x 4	1			NA				
Silla o taburete	% Palo pequeño	1D6 + bd		toque	1		NA				
Soplete	40 o % Cuchillo	1D6		toque	1		NA				
Tejo	25	1D6 + 1 + 1/2 bd	% Lanzar	1			-	15	0,05	-	
Tenedor de cocina*	% Cuchillo	1D3 + bd		toque	1		NA				
Tijeras*	% Cuchillo	1D3 + bd		toque	1		NA				
Zapapico*	%Palo grande	1D6 + 1 + bd		toque	1		NA				

	PROBABILIDAD BASICA O PUNTUACIÓN INICIAL	DAÑO CAUSADO	ALCANCE BÁSICO (METROS)	ATAQUES POR ASALTO	CAPACIDAD (CANT. BALAS)		CARGA (TIEMPO DE RECARGA)	PUNTOS DE RESISTENCIA	PRECIO (\$)	F. DEFECTUOSO	AÑO
ARMAS DE FUEGO NAVALES											
Cañon lanzaarpones Sven Foyn*	20 o % Artillería ligera	3D8 + 3D10 (explosión 3" después) + 4D6 (púas)	40 (80 sin cabo)	1	1						
Cañón Lyle*	20 o % Artillería ligera	3D6	100 (160 sin cabo)	1	1						
Pistola lanzacabos*	20 o % Fusil	1D8	30 (60 sin cabo)	1	1						
ARMAS CORTAS											
Astra	20	1D10	15	2 (3)	8	sem	crg (1 AS)	8	30	99 / 97 / 75	1921
Beretta	20	1D8 / 1D10	15	2 (3)	7	sem	crg (1 AS)	8	25 / 30	99 / 97 / 75	1915
Beretta M418	20	1D6	10	3 (4)	8	sem	crg (1 AS)	6	20	99 / 97 / 75	1919
Browning (FN)	20	1D8 / 1D10	15	2 (3)	7	sem	crg (1 AS)	8	25 / 30	99 / 97 / 75	1910
Campo-Giro M1913-16	20	1D10	15	2 (3)	8	sem	crg (1 AS)	8	30	99 / 97 / 75	1913
Colt	20	1D10 + 2	15	1 (2)	7	sem	crg (1 AS)	8	40	99 / 97 / 75	1911
Colt del Ejército de acción simple	20	VARIA (Calibres Colt, Remington, Smith & Wesson)	varía	varía	6	rev-1	ltr (2 c/AS)	10	30	00 / 00 / 96	1872
Colt Ejército	20	1D10 + 2 / 1D10 + 2	15	1 (2)	6	rev	gir+pei (2 c/AS, 1AS)	10	30	00 / 00 / 96	1917
Colt <i>Lightning</i>	20	1D10	15	3 cada 2 (2)	6	rev	ltr (2 c/AS)	10	25	00 / 00 / 96	1877
Colt <i>New Army and Navy</i>	20	1D10 / 1D10 + 1	15	3 cada 2 (2) / 1 (3 cada 2)	6	rev	gir (2 c/AS)	10	25 / 28	00 / 00 / 96	1892
Colt <i>New Service D.A.</i>	20	1D10	15	3 cada 2 (2)	6	rev	gir (2 c/AS)	10	25	00 / 00 / 96	1898
Colt <i>Positive Police</i>	20	1D8 / 1D10	15	3 cada 2 (2)	6	rev	gir (2 c/AS)	10	15 / 25	00 / 00 / 96	1905
Colt sin martillo	20	1D6 / 1D10	10 / 15	3 (4) / 2 (3)	6 / 7	sem	crg (1 AS)	6	20 / 30	99 / 97 / 75	1908
Colt <i>Thunderer</i>	20	1D10 + 1	15	1 (3 cada 2)	6	rev	ltr (2 c/AS)	10	28	00 / 00 / 96	1877
CZ modelo 24	20	1D10	15	3 cada 2 (2)	8	sem	crg (1 AS)	8	30	99 / 97 / 75	1924
CZ modelo 27	20	1D8	15	2 (3)	8	sem	crg (1 AS)	8	25	99 / 97 / 75	1927
Derringer .25 (1C)	20	1D6	3	1	1			5	12	00	1890
Enfield .38 No 2 Mark 1	20	1D10	15	2 (3)	6	rev	cta (2 c/AS)	10	30	00 / 00 / 96	1927
Luger P08	20	1D10	15	2 (3)	8	sem	crg (1 AS)	8	30	99 / 97 / 75	1908
Männlicher	20	1D8	15	2 (3)	8	sem	pei (1 AS)	8	25	99 / 97 / 75	1905
Mauser	20	1D6 / 1D8	10 / 15	3 (4) / 2 (3)	9 / 8	sem	crg (1 AS)	8	20 / 25	99 / 97 / 75	1910
Mauser <i>Mango de escoba</i>	20	1D8 / 1D10	15	2 (3)	10	sem	pei (1 AS)	8	25 / 30	99 / 97 / 75	1896
Nagant	20	1D8	15	3 cada 2 (2)	7	rev	ltr (2 c/AS)	10	25	00 / 00 / 96	1895
Nambu japonés	20	1D8	15	3 cada 2 (2)	8	sem	crg (1 AS)	8	25	99 / 97 / 75	1904
Remington M95 Doble Derringer (2C)	20	1D10 + 1	3	2	2	2 tiros	cta (2 c/AS)	5	15	00 / 00 / 96	1866
Savage de bolsillo	20	1D8	15	2 (3)	8	sem	crg (1 AS)	8	25	99 / 97 / 75	1907
Savage M1917	20	1D8 / 1D10	15	2 (3)	10 / 9	sem	crg (1 AS)	8	15 / 25	99 / 97 / 75	1920
Smith & Wesson .38 D.A. modelo 2	20	1D10	15	3 cada 2 (2)	5	rev	cta (2 c/AS)	10	25	00 / 00 / 96	1880
Smith & Wesson del Ejército	20	1D10 + 2 / 1D10 + 2	15	1 (3 cada 2)	6	rev	gir+pei (2c/AS, 1AS)	10	30	00 / 00 / 96	1917
Smith & Wesson militar	20	1D10 + 2	15	1 (3 cada 2)	6	rev	gir (2 c/AS)	10	30	00 / 00 / 96	1926
Star de bolsillo	20	1D6	10	3 (4)	8	sem	crg (1 AS)	6	20	00 / 00 / 96	1919
Star modelo A	20	1D10	15	2 (3)	8	sem	crg (1 AS)	8	30	99 / 97 / 75	1924
Tipo 26 japonés	20	1D10	15	3 cada 2 (2)	6	rev	cta (2 c/AS)	10	25	00 / 00 / 96	1893
Trabuco	20	1D6 + 1	10	1 cada 4	1			8	30	95	rara
Walther modelo 1	20	1D6	10	3 (4)	6	sem	crg (1 AS)	6	20	99 / 97 / 75	1908
Walther modelo PP	20	1D8	15	2 (3)	8	sem	crg (1 AS)	8	25	99 / 97 / 75	1929
Webley M1913	20	1D10 + 2	15	1 (2)	7	sem	crg (1 AS)	10	40	99 / 97 / 75	1912
Webley Mark I	20	1D10 + 2	15	1 (3 cada 2)	6	rev	cta (2 c/AS)	10	30	00 / 00 / 96	1887
Webley Mark II modelo Policía	20	1D10	15	3 cada 2 (2)	6	rev	cta (2 c/AS)	10	25	00 / 00 / 96	1897
Webley-Fosbery	20	1D10 / 1D10 + 2	15	2 (3) / 1 (2)	8 / 6	sem	cta (2 c/AS)	10	50	99 / 97 / 75	1901
FUSILES*											
Fusil .22 de cerrojo	25	1D6 + 2	30	1	6			9	13	99	
Fusil / carabina Arisaka tipo 38	25	2D6 + 3	120 / 90	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12 / 11	50	00 / 00 / 90	1906
Fusil / carabina Lebel	25	2D6 + 4	120 / 90	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12 / 11	50	00 / 00 / 90	1916
Fusil / carabina Lee-Metford Mark I	25	2D6 + 4	120 / 90	1 cada 2 (1)	6	crj	pei (1 AS)	12 / 11	50	00 / 00 / 90	1888
Fusil / carabina Männlicher-Carcano	25	2D6 + 3	120 / 90	1 cada 2 (1)	6	crj	pei (1 AS)	12 / 11	50	00 / 00 / 90	1891
Fusil / carabina Marlin	25	2D6 + 3	120 / 90	1 (3 cada 2)	10 / 7	pal	ltr (2 c/AS)	9 / 8	50	99 / 98 / 95	1893
Fusil / carabina Mauser	25	2D6 + 4	120 / 90	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12 / 11	50	00 / 00 / 90	1898
Fusil / carabina Mosin-Nagant	25	2D6 + 4	120 / 90	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12	50	00 / 00 / 90	1891
Fusil / carabina Repetier M95	25	2D6 + 4	120 / 90	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12 / 11	50	00 / 00 / 90	1895
Fusil / carabina Schmidt Rubin	25	2D6 + 4	120 / 90	1 cada 2 (1)	6	crj	crg (1 AS)	12 / 11	50	00 / 00 / 90	1911
Fusil / carabina Winchester	25	2D6 + 3	120 / 90	1 (3 cada 2)	6 / 4	pal	ltr (2 c/AS)	9 / 8	50	99 / 98 / 95	1894
Fusil / fusil corto (carabina) Mauser	25	2D6 + 4	120 / 90	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12	50	00 / 00 / 90	1893
Fusil aire comprimido Coronel Moran	15	2D6+1	20	1 cada 3	1			7	200	88	1890
Fusil anticarro Mauser	25	2D10 + 4	120	1 cada 2 (1)	1	crj	ltr (2 c/AS)	13	100	00 / 00 / 90	1918
Fusil cargador "Enfield"	25	2D6 + 4	120	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12	50	00 / 00 / 90	1917
Fusil Lee-Enfield Mark III	25	2D6 + 4	120 / 90	1 cada 2 (1)	10	crj	crg (1 AS)	12	50	00 / 00 / 90	1907
Fusil Martini-Henry .45	25	1D8 + 1D6 + 3	80	1 cada 3	1			12	50	00	1890
Fusil Mauser	25	2D6 + 2	120	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12	50	00 / 00 / 90	1903
Fusil Mauser	25	2D6 + 2	120	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12	50	00 / 00 / 90	1909
Fusil Mauser	25	2D6 + 4	120	1 cada 2 (1)	5	crj	pei (1 AS)	12	50	00 / 00 / 90	1912
Fusil Mauser estándar modelo 99	25	2D6 + 4	120	1 cada 2 (1)	5	crj	ltr (2 c/AS)	12	50	00 / 00 / 90	1920
Fusil Mondragón	25	2D6 + 4	120	1(2) ó ráfaga hasta 20	8 / 20 / 30	sel	pei/crg/tmb (1)	11	75	99/97/75 ó 98/95/70	1908
Fusil Remington modelo 14A	25	1D6 + 1 / 2D6 + 3 / 2D6 + 3	50 / 120 / 120	2(3) / 1(2) / 1(2)	5	crd	ltr (2 c/AS)	10	35	99 / 98 / 85	1912
Fusil Remington <i>Rolling Block</i>	25	VARIA (Calibres Remington, .22 y .303)	varía	1	1	1t	ltr (2 c/AS)	12	15 - 20	00 / 00 / 95	1867
Fusil Savage modelo 99A	25	2D6 + 3 / otros	120	1 (3 cada 2)	5	pal	ltr (2 c/AS)	8	50	99 / 98 / 95	1899
Fusil Springfield	25	2D6 + 4	120	1 cada 2 (1)	5		pei (1 AS)	12	50	00 / 00 / 90	1903
Fusil Winchester	25	2D6 + 4	120	1 (3 cada 2)	4 / 5	pal	ltr (2 c/AS)	9	50	99 / 98 / 95	1895
Fusil Winchester modelo 54	25	2D6 + 4	120	1 cada 2 (1)	5	crj	ltr (2 c/AS)	12	50	00 / 00 / 90	1925
Mosquete Springfield .58	25	1D10 + 4	60	1 cada 4	1			12	25	95	rara
SUBFUSILES											
Bergmann MP18I	15	1D10	20	ráfaga hasta 20	32	aut	tmb (1 AS)	8	ND	98 / 95 / 70	1918
Bergmann MP28II	15	1D10	20	2(3) o ráfaga hasta 20	32	sel	crg (1 AS)	8	ND	99/97/75 ó 98/95/70	1928
Beretta	15	1D10	20	2(3) o ráfaga hasta 20	32	sel	crg (1 AS)	8	ND	99/97/75 ó 98/95/70	1918
Steyr Solothurn	15	1D10	20	ráfaga hasta 20	32	aut	crg (1 AS)	8	ND	98 / 95 / 70	1930
Thompson	15	1D10 + 2	20	1(2) o ráfaga hasta 20	20/30/50/100	sel	crg/tmb (1)	8	ND	99/97/75 ó 98/95/70	1921

	PROBABILIDAD BASICA O PUNTUACIÓN INICIAL	DAÑO CAUSADO	ALCANCE BÁSICO (METROS)	ATAQUES POR ASALTO	CAPACIDAD (CANT. BALAS)	ACC	CARGA (TIEMPO DE RECARGA)	PUNTOS DE RESISTENCI A	PRECIO (\$)	F. DEFECTUOSO	AÑO
AMETRALLADORAS											
Browning (Aq-Ar)	15	2D10 + 4	200	ráfaga hasta 20	250	aut	cta (2 AS)	14	ND	98 / 95 / 70	1921
Browning automática M1918	15	2D6 + 4	90	1 cada 2 o ráfaga	20	sel		11	ND	00	1918
Browning M1917A1 .30 (cinta)	15	2D6 + 3	150	ráfaga	250	aut		12	3000	96	1917
Gatling modelo 1882	15	2D6 + 4	100	ráfaga	200			20	2000	96	1890
Hotchkiss (Ar)	15	2D6 + 4	110	ráfaga hasta 20	24 / 30 / 250	aut	cta/tra (2/1)	12	ND	98 / 95 / 70	1914
Lewis Mark I (Ar)	15	2D6 +4	110	ráfaga hasta 20	47 / 97	aut	tmb (1 AS)	12	ND	98 / 95 / 70	1912
Maxim MG08/15 (Aq)	15	2D6 +4	110	ráfaga hasta 20	50 / 100 / 250	aut	cta (2 AS)	12	ND	98 / 95 / 70	1915
Revelli (Aq)	15	2D6 + 3	110	1(2) o hasta 20	50	sel	crg (1 AS)	12	ND	99/97/75 ó 98/95/70	1914
Tipo 3 (Ar)	15	2D6 + 3	110	ráfaga hasta 20	30	aut	tra (1 AS)	12	ND	98 / 95 / 70	1914
Vickers (Aq)	15	2D6 +4	110	ráfaga hasta 20	250	aut	cta (2 AS)	12	ND	98 / 95 / 70	1912
EXPLOSIVOS, ARMAS PESADAS											
Cóctel Molotov	% Lanzar	2D6 + Suerte = quemar	lanzado	1 cada 2	solo 1			1	ND	95	1920
Pistola de señales (o bengalas)	25	1D10 + 1D3 quemadura	10	1 cada 2	1			11	15	00	
Fusil mataelefantes (2C)	15	3D6 + 4	100	1 o 2	2			12	400	00	
ESCOPEITAS ### (sólo empalan con munición de postas, consultar al final de la tabla)											
Browning automática	30	4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2) / 2D6+2 - 1D6+1 - 1D4 - 1D2 (1D10+5 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 (3 cada 2)	4	sem	ltr (2 c/AS)	10	55	99 / 97 / 75	1900
Greene <i>Far-Killer</i> (2C)	30	4D6+6 - 2D6+4 - 1D10 - 1D2 (1D10+8 - 1D2) / 4D6+2 - 2D6+1 - 4D6+2 - 1D2 (1D10+7 - 1D2) / 4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 ó 2 a la vez	2	dbl	cta (2 c/AS)	12	40-45	00 / 00 / 95	1893
Ithaca <i>Auto y Burglar</i>	30	2D6 - 1D6 -1D3 - 1 (1D10+4 - 1)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 ó 2 a la vez	2	dbl	cta (2 c/AS)	10	35	00 / 00 / 95	1921
Lanzallamas	05	2D6 + shock	25	1	mínimo de 10			6	ND	95	1920
Mina antipersonal	% Ocultar + Suerte	4D6/5 m	colocada	colocada	1 solo uso			9	ND	99	1920
Remington (2C)	30	4D6+2 - 2D6+1 - 4D6+2 - 1D2 (1D10+7 - 1D2) / 4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2) / 2D6+2 - 1D6+1 - 1D4 - 1D2 (1D10+5 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 ó 2 a la vez	2	dbl	cta (2 c/AS)	12	40-45	00 / 00 / 95	1889
Remington (2C)	30	4D6+2 - 2D6+1 - 4D6+2 - 1D2 (1D10+7 - 1D2) / 4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2) / 2D6+2 - 1D6+1 - 1D4 - 1D2 (1D10+5 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 ó 2 a la vez	2	dbl	cta (2 c/AS)	12	40-45	00 / 00 / 95	1894
Remington modelo 10A	30	4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 (3 cada 2)	5	crd	ltr (2 c/AS)	10	45	99 / 98 / 85	1907
Remington modelo 11A	30	4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2) / 2D6+2 - 1D6+1 - 1D4 - 1D2 (1D10+5 - 1D2) / 2D6 - 1D6 -1D3 - 1 (1D10+4 - 1)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 (3 cada 2) / (3 cada 2) / (3)	1 2	sem	ltr (2 c/AS)	10	60	99 / 97 / 75	1905
Savage modelo 620	30	4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2) / 2D6+2 - 1D6+1 - 1D4 - 1D2 (1D10+5 - 1D2) / 2D6 - 1D6 -1D3 - 1 (1D10+4 - 1) / 1D10 - 1D4 - 1D4 - 1 (1D10+2 - 1)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100) / 10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100) / 10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100) / 10 - 20 - 50 - 100 (40 - 100)	1 (3 cada 2) / (3 cada 2) / (3 cada 2) / 2 (3)	1 1	crd	ltr (2 c/AS)	10	45	99 / 98 / 85	1927
Savage modelo 720 autorecargable	30	4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2) / 2D6+2 - 1D6+1 - 1D4 - 1D2 (1D10+5 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 (3 cada 2)	4	sem	ltr (2 c/AS)	10	60	99 / 97 / 75	1930
Winchester M1887	30	4D6+2 - 2D6+1 - 4D6+2 - 1D2 (1D10+7 - 1D2) / 4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 (3 cada 2)	5	pal	ltr (2 c/AS)	8	50	99 / 98 / 85	1887
Winchester M1897	30	4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2) / 2D6+2 - 1D6+1 - 1D4 - 1D2 (1D10+5 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 (3 cada 2)	5	crd	ltr (2 c/AS)	10	45	99 / 98 / 85	1897
Winchester M1901	30	4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 (3 cada 2)	5	pal	ltr (2 c/AS)	8	50	99 / 98 / 85	1901
Winchester M1911	30	4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100)	1 (3 cada 2)	5	sem	ltr (2 c/AS)	10	60	99 / 97 / 75	1911
Winchester M1912	30	4D6 - 2D6 - 1D6 -1D2 (1D10+6 - 1D2) / 2D6+2 - 1D6+1 - 1D4 - 1D2 (1D10+5 - 1D2) / 2D6 - 1D6 -1D3 - 1 (1D10+4 - 1) / 1D6+1D3 - 1D4 - 1D2 - 1 (1D10+3 - 1)	10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100) / 10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100) / 10 - 20 - 50 - 100 (30 - 100) / 10 - 20 - 50 - 100 (35 - 100)	1 (3 cada 2) / (3 cada 2) / (3 cada 2) / 2 (3)	1 1	crd	ltr (2 c/AS)	10	70	99 / 98 / 85	1912

: Armas del básico

MUNICIÓN ESPECIAL: Las pistolas y fusiles pueden llevar balas de punta hueca que hacen +2 puntos de daño, pero si el blanco lleva armadura sufren la mitad del daño de la tirada. Las balas de punta roma hacen +2 puntos de daño pero reducen a la mitad el alcance.

OPCIONES: Las pistolas que no sean revólveres pueden llevar silenciado, que reducen el alcance a la mitad. Algunas como las Mauser o las Luger aceptan culatín, que duplican el alcance pero necesitan la habilidad Fusil. Los fusiles pueden llevar bayoneta, que necesitan la habilidad Lanza (15%), hacen 1D8+1+bd puntos de daño y empalan. Las miras telescópicas permiten duplicar el alcance básico pero sólo se puede hacer un disparo (apoyar el arma dobla el alcance; y si se usa mira y se apoya, cuadruplica el alcance)

DAÑO: los valores separados por un - indican el daño hasta el alcance dado. El daño entre paréntesis () es para la munición de postas (empala). Los valores separados por / pertenecen a otros calibres.

ATAQUES POR ASALTO: Los valores entre paréntesis () son para aquellos personajes que tienen 75% o más en la habilidad con el arma. Los valores separados por / corresponden a otros calibres.

ACC (ACCIÓN PARA AMARTILLAR): AUT (automática), CRJ (cerrojo), CRD (corredera), 1T (de un solo tiro), PAL (palanca), REV (revólver), REV-1 (revólver de acción simple, se amartilla cada bala), SEL (selector), SEM (semiautomática). En **rojo** están aquellas armas que se encasquillan al pifiar.

CARGA (TIEMPO DE RECARGA): CTA (cinta), CTR (central), PEI (peine), TMB (tambor), CRG (cargador), LTR (lateral), TRA (tira), GIR (giro)

F. DEFECTUOSO : funcionamiento defectuoso. Los valores dados son para armas bien mantenidas, mal cuidadas y sucias, respectivamente. Siempre que en una tirada de ataque se obtiene un resultado igual o superior al valor de funcionamiento defectuoso del arma, el tirador no solo falla, sino que el arma no dispara. Si se trata de un revólver, un fusil de cerrojo o una escopeta de dos cañones, el problema es, simplemente, un proyectil defectuoso. Pero si el arma es automática, semiautomática, de repetición o de palanca, queda encasquillada (éstas últimas están en **rojo** en la columna ACC). Desencasquillar un arma lleva 1D6 asaltos y requiere una tirada con éxito de Mecánica o de la habilidad de arma de fuego apropiada (un fusil encasquillado se arregla también con una tirada de Fusil). Puede repetirse la tirada hasta que se tiene éxito o se obtiene un resultado de 96 a 00 y el arma queda inutilizada.

*: esta arma, o grupo de armas, puede empalar

** : en la bonificación al daño que aparece en la lista, se supone que el ataque se efectúa desde una montura.

***: para determinar la pérdida de puntos de vida (o si se muere) se utiliza el procedimiento de "Asfixia" de las reglas (pág. 62)

###: consultar la descripción de la habilidad "Escopeta" (pág. 80).

% **Lanza** r: consultar la descripción de la habilidad "Lanzar" (pág. 82).

+**bd** : más la bonificación al daño, que varía según el individuo.

1 cada 2, 1 cada 3, etc .: puede efectuarse un disparo cada dos o cada tres asaltos de combate, respectivamente.

1 o 2 : en un mismo asalto puede dispararse con un solo cañón o con ambos a la vez.

1C, 2C : 1 cañón, 2 cañones.

2 m, 3m, etc .: radio de acción (daño) de la explosión, expresado en metros. El daño se reduce en 1D6 por cada segmento adicional del radio de acción que la explosión se aleja de su centro (consultar la sección "Reglas puntuales acerca de las heridas", en la pág. 62).

aturde : el objetivo puede parar, pero es incapaz de realizar otra acción durante 1 asalto, 1D6 asaltos o lo que le parezca más apropiado al guardián. Además, hay que tener éxito en POD x 1 para no quedar cegado temporalmente.

fusil de aire comprimido del Coronel Moran : hace uso de aire comprimido en lugar de pólvora, lo que asegura un uso erlativamente silencioso.

munición de postas para escopeta : Para disparar con ellas, se utiliza la habilidad de Fusil (no la de Escopeta).

NA : no aplicable.

ND : no disponible para civiles en modo de disparo automático (o incluso no disponible en absoluto). La posesión de armas con capacidad de disparo automático es ilegal. Existen unos equipos de conversión con los que se puede hacer que el arma funcione con ese tipo de disparo.

presa : para ver las posibilidades, consultar las reglas de "Presa" en la sección "Definición de las habilidades" (pág. 85).

ráfaga : la capacidad de disparo en ráfaga no se encuentra disponible para civiles, así que los precios que se dan son los del mercado negro. Consulta "Armas automáticas, ráfagas" en la sección "Reglas puntuales acerca de las armas de fuego" (pág. 70). Un arma automática puede disparar hasta 20 balas por AS (guía, pág. 176)

rara : puede tratarse de un arma obsoleta, un autentico ejemplar de coleccionista o, quizá, de un arma ilegal.

PRECIOS MUNICIÓN:

1	.22 ANULAR	50ç		METRALLETA THOMPSON
2	.32	2,59 \$		AMETRALLADORA CALIBRE .30
3	.30-30	5,28		MUNICION AP CALIBRE .30
4	.45 AUTOMÁTICA	8,60		AMETRALLADORA CALIBRE .50 (Ag)
5	GALGA 20	3,08	1,87	MORTERO 60mm
6	GALGA 16	3,16	2,24	PROYECTIL HE DE 60 mm
7	GALGA 12	3,48	2,40	CAÑÓN DE CAMPAÑA DE 75mm
8	GALGA 10	3,72	1,87	PROYECTIL HE o AP DE 75 mm
				GRANADA DE MANO
9	.22 LARGO PARA FU	48ç		
10	.22 PUNTA HUECA	53ç		
11	.25 FUEGO ANULAR	1,08		
12	.30-06 DEL GOBIERN	7,63		
13	.32 ESPECIAL	5,26		
14	.32-20 DE REPETICIC	2,56		
15	.38 CORTO	2,07		
16	.38-55 DE REPETICIC	5,58		
17	.44 PARABELLUM	4,49		