

ARZENÁL

Tato sekce pravidel uvádí rozličné zbraně, kterými gangeři bojují, a také další výbavu, jako např. brnění, zaměřovače atd. Kromě běžných zbraní jsou zde také rozličné velmi vzácné zbraně a další věci. Tyto předměty jsou velmi vyhledávány a bývají i značně drahé — jen nejbohatší gangy si je mohou dovolit. Pro jednoduchost a přehled jsou následovně uvedeny všechny předměty, běžné i vzácné.

Některé předměty popsané na následujících stránkách jsou používány v různých scénářích kampaně. Například sirény nebo zvukolapače mají speciální pravidla pro použití ve scénářích Nájezd a Osvobození, způsobují poplach či naopak tlumí zvuky. Hráči u těchto scénářů velmi ocení takové předměty.

Jiné předměty ovlivňují gang v kampani. Například lobo-čip vyléčí bojovníka z trvalých následků poranění hlavy, které obdržel v předchozí hře. Jiné předměty mohou pomoci gangu získat nové území, např. izotropní palivový článek umožňuje gangu založit novou osadu, krysiani mapa

může gang zavést skrz tajné chodby do starých opuštěných míst, pravděpodobně obsahujících spousty pokladů.

Neobávejte se, že byste se museli naučit pravidla pro všechny předměty, to není zapotřebí. Následující stránky obsahují všechny potřebné informace a když si něco nepamätujete, otevřete pravidla v průběhu hry a najdete si potřebné informace. Na konci této sekce je také shrnutí zbraní, pro rychlou orientaci. Pro začátek se dobře seznamte se zbraněmi, kterými je Váš gang vybaven. Poté, jak se budou v kampani objevovat nové předměty, nastudujete i ty, abyste věděli, co váš anebo soupeřův gang nese.



ZBRANĚ

Tato sekce popisuje rozličné zbraně, kterými gangeři bojují. Některé ze zbraní jsou běžné, jednoduché a dokonce občas i levné. Jiné jsou vzácné, konstrukčně složité a také drahé.

Gang může být vybaven ze zbraní, které si může finančně dovolit, podle omezení, která budou uvedena dále. Figurky bývají vymodelovány nesoucí zbraně a vždy i postava, kterou figurka reprezentuje, je těmito zbraněmi vybavena. Pistole schované v pouzdrech mohou pochopitelně reprezentovat jakoukoliv pistolí, a granáty mohou být schovány po kapsách, takže i figurka, která na sobě žádné granáty nemá, může granáty nést.

Každý model nese nůž, a to i v případě, že figurka nemá nůž vymodelován.

TYPY ZBRANÍ

Zbraně jsou rozděleny do následujících kategorií.

ZBRANĚ PRO BOJ NA BLÍZKO

Tyto zbraně se užívají výlučně v blízkém boji muže proti muži, patří sem zbraně jako meč, nůž, palice apod. Tyto zbraně nemohou být použity ke střelbě, ale jen v boji na blízko.

PISTOLE

Pistole jsou malé ruční střelné zbraně, které je možné používat jak na krátkou tak na delší vzdálenost. Bojovník může z pistole střílet na dálku, ale i použít ji v boji na blízko.

PROFILY

Všechny zbraně jsou popsány profilem, podobným tomuto:

Dosah		Modifikace		Síla	Zranění	Modif. brnění	Zaseknutí	Speciální pravidla
Krátký	Dlouhý	Krátký	Dlouhý					
0-12	12-24	+1	-	4	1	-1	6+	

Krátký dosah.

Udává základní, krátký dosah zbraně, např. 0-12 palců.

Dlouhý dosah

Dlouhý dosah zbraně, např. 12-24 palců.

Síla.

Pokud je model ze zbraně zasažen, jedná se o zásah s touto silou.

Zranění.

Typicky jeden zásah ze zbraně způsobí jen jedno zranění, ale některé větší či speciální zbraně mohou způsobovat více zranění.

ZÁKLADNÍ ZBRANĚ

Základní zbraně se nazývají běžné pušky, střelné zbraně větší a těžší, jež k výstřelu potřebují obě ruce. Můžete ze základní zbraně vystřelit ve střelecké fázi, ale nelze ji nijak použít v boji na blízko.

SPECIÁLNÍ ZBRANĚ

Speciální zbraně jsou velmi podobné základním zbraním, co se týče velikosti a užití. Jsou však konstrukčně složitější, méně spolehlivé a více specializované co se týče užití.

TĚŽKÉ ZBRANĚ

Těžké zbraně jsou ještě větší a ještě těžší než základní zbraně, a obecně mívají větší dostřel a jejich střely bývají více účinné. Těžká zbraň bývá skutečně dosti velká, zabírá spoustu místa a její nesení činí bojovníka dosti nemotorným, proto bojovník s těžkou zbraní se nemůže ve stejném kole pohnout a vystřelit. V boji na blízko je těžká zbraň nevýhodou a bojovník má postih za těžkou zbraň.

GRANÁTY

Granáty jsou vlastně malé bomby, které bojovník hází rukou a které explodují nebo jinak podobně zasáhnou cíl. Model může místo střelby ve střelecké fázi hodit granát.

Modifikace brnění.

Pokud má model brnění, některé silnější zásahy mohou modifikovat jeho účinnost.

Zaseknutí.

Číslo, které je zapotřebí hodit (a nebo více) při testu na zaseknutí zbraně. Čím nižší číslo je, tím se jedná o spolehlivější zbraň, tedy 2+ je dobré, kdežto 6+ není dobré. Některé zbraně se zaseknou automaticky, není třeba házet — u nich je uvedeno slovo ‚Auto‘ (automatické zaseknutí).

Speciální pravidla.

Tento sloupec obsahuje shrnutí všech speciálních pravidel platných pro zbraň. Speciální pravidla jsou pak podrobně vysvětlena u popisu každé ze zbraní.

