

# SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE MODERN

Ambientazione Omnia Saecula LT8



ad opera del  
Forum Asterion Press Sine Requie Anno XIII

da un'idea di  
Davide B. (Azathoth)

Versione  
16.20170713

# INDICE

PAG	CAP	TITOLO
3	MOD.0	<b>Versioni Modern</b>
4	MOD.1	<b>SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE MODERN (LT8)</b>
14	MOD.2	<b>Professioni Modern</b> Tabella Modern 1: Professioni
15	MOD.3	<b>Armi da Fuoco Modern</b>
17		Tabella Modern 2y: Produttori Armi da Fuoco
19		Tabella Modern 2z: Progettisti Armi da Fuoco
21		Tabella Modern 2a: Pistole
23		Tabella Modern 2b: Shotgun
24		Tabella Modern 2c: Fucili
26		Tabella Modern 2d: Mitra e Pistole Mitragliatrici
28		Tabella Modern 2e: Fucili d'assalto
29		Tabella Modern 2f: Mitragliatrici
31		Tabella Modern 2g: Artiglieria Pesante
33		Tabella Modern 2h: Artiglieria Leggera
34		Tabella Modern 2i: Bombe
35		Tabella Modern 2j: Proiettili
26		Tabella Modern 2k: Calibro Munizioni
37	MOD.4	<b>Armature Modern</b> Tabella Modern 3: Armature
39	MOD.5	<b>Equipaggiamento Modern</b> Tabella Modern 4: Equipaggiamento Estesero
45	MOD.6	<b>Veicoli Modern</b>
48		Tabella Modern 5a: Veicoli Terrestri Moderni (Automobili)
49		Tabella Modern 5b: Veicoli Terrestri Moderni (Motociclette e Camion)
50		Tabella Modern 5c: Veicoli Terrestri Moderni (Impianti/Modifiche)
51		Tabella Modern 5d: Veicoli Terrestri Moderni (Speciali, Cingolati, su Binario e Trainati)
52		Tabella Modern 6a: Veicoli Navali a Remi e Vela
53		Tabella Modern 6b: Veicoli Navali a Motore
54		Tabella Modern 7: Veicoli Aerei Moderni
55		Tabella Modern 8: Veicoli Spaziali Moderni
56		<b>Scheda Omnia Veicolo</b>
57		<b>Scheda Omnia Veicolo Generico</b>
58	MOD.7	<b>Oggetti e Sistema Congegni Modern</b>
		<b>Acquisizione di Oggetti</b>
		Tabella Modern 9: Taglia degli oggetti
		<b>Creazione di Oggetti</b>
60		Tabella Modern 10: Creare (Chimica) Acidi e Basi
61		Tabella Modern 11: Creare (Chimica) Esplosivi
		Tabella Modern 12: Creare (Chimica) Sostanze Velenose
63		Tabella Modern 13: Creare (Elettronica)
64		Tabella Modern 14: Creare (Meccanica)
65		Tabella Modern 15: Creare (Farmaceutica)
66		Tabella Modern 16: Creare (Strutturale)
67		<b>Riparazione di Oggetti</b> Tabella Modern 17: Riparare
68		<b>Modifica di Oggetti: Sistema Congegni</b>
69		Tabella Modern 18a: Elenco Congegni (Armi)
70		Tabella Modern 18b: Elenco Congegni (Armature)
		Tabella Modern 18c: Elenco Congegni (Equipaggiamento)
71	MOD.8	<b>Armi Atomiche Modern</b>
		Tabella Modern 19: Potenza Armi Nucleari
74		Tabella Modern 20: Irradiazione della Zona Esplosione Armi Nucleari
76	MOD.9	<b>Arti Marziali Modern</b>
		<b>Attacco</b>
77		<b>Difesa</b>
78		<b>Lotta</b> Tabella Modern 21: Manovre di attacco, difesa, lotta
79		<b>Arti Marziali</b>
		Tabella Modern 22a: Arti Marziali (Stili)
80		Tabella Modern 22b: Arti Marziali (Stili)

<b>PAG</b>	<b>CAP</b>	<b>TITOLO</b>
<b>81</b>	<b>Appendici</b>	<b>SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE ANCIENT (LT0-8)</b>
<b>82</b>	A.MID	<b>Armi da Fuoco Medievali (LT3)</b> Tabella Middle A.MID: Armi da Fuoco
<b>83</b>	A.REN	<b>Armi da Fuoco Rinascimentali (LT4)</b> Tabella Renaissance A.REN: Armi da Fuoco
<b>84</b>	A.GAS	<b>Armi da Fuoco Rivoluzione Industriale (LT5)</b> Tabella Gaslight A.GAS: Armi da Fuoco
<b>86</b>	A.OMNIA	<b>Armi Bianche, da Lancio e Tiro (LT0-6)</b> Tabella Omnia A.OMNIA.B1: Armi Bianche (Naturali, Improvvisate)
87		Tabella Omnia A.OMNIA.B2: Armi Bianche Corpo a Corpo (Rissa, Asce, Fruste, Mazze)
88		Tabella Omnia A.OMNIA.B3: Armi Bianche Corpo a Corpo (Pugnali, Spade)
99		Tabella Omnia A.OMNIA.B4: Armi Bianche Corpo a Corpo (Scudi, Motore)
90		Tabella Omnia A.OMNIA.LT: Armi da Lancio e Tiro
<b>91</b>	V.OMNIA	<b>Veicoli Antichi (LT0-4)</b> Tabella Omnia V.T.OMNIA: Veicoli Terrestri Antichi (LT0-4) Tabella Omnia V.M.OMNIA: Veicoli Marini Antichi (LT0-4)
<b>92</b>	<b>Italia 2012</b>	<b>Sine Requie R&amp;P: Sine Modern Italia 2012</b>
<b>93</b>		<b>Abilità - Italia 2012</b>
<b>94</b>		<b>Professioni - Italia 2012</b>
<b>95</b>		<b>Armi ed Equipaggiamento - Italia 2012</b>
<b>99</b>	Z.MODERN	<b>Conclusione</b>

## MOD.0) VERSIONI MODERN

VERSIONE	OPERAZIONE	CAPITOLI
v1.20130311	Nuovo Nuovo Nuovo Nuovo Nuovo	MOD.1 SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE MODERN MOD.2 Professioni Modern MOD.3 Armi Modern MOD.5 Equipaggiamento Modern MOD.6 Veicoli Modern
v2.20130403	Aggiornamento	Revisione generale
v3.20130406	Aggiornamento	Revisione generale
v4.20130415	Aggiornamento	Revisione generale
v5.20130626	Aggiornamento	MOD.1 SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE MODERN (cronologie)
v6.20130904	Nuovo Nuovo Nuovo Nuovo	A.MID Armi da Fuoco Medievali (LT3) A.REN Armi da Fuoco Rinascimentali (LT4) A.GAS Armi da Fuoco Rivoluzione Industriale (LT5) A.CLA Armi da Fuoco (aggiuntive) Era Meccanizzata (LT6)
v7.20130929	Aggiornamento Aggiornamento Aggiornamento Nuovo	MOD.1 SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE MODERN (riorganizzazione dei LT) MOD.5 Equipaggiamento Modern MOD.6 Veicoli Modern E.OMNIA Equipaggiamento LT0-8
v8.20131029	Nuovo Nuovo	MOD.6 Veicoli Modern (nuove statistiche veicoli) V.OMNIA Veicoli Antichi LT0-4
v9.20131209	Aggiornamento Nuovo	MOD.6 Veicoli Modern (integrazione veicoli omnia) A.OMNIA Armi Bianche, Da Lancio e Tiro
v10.20140330	Aggiornamento	MOD.6 Veicoli Modern (integrazione veicoli omnia)
v11.20140614	Aggiornamento	Revisione generale (indice e numero pagina)
v12.20150720	Aggiornamento	Revisione generale (refusi)
v13.20160720	Aggiornamento Aggiornamento Nuovo Nuovo	Controllo ortografia oo e apostrofi A.CLA Armi da Fuoco (aggiuntive) Era Meccanizzata (LT6) MOD.8 Armi Atomiche Modern SINE REQUIE R&P: SINE MODERN ITALIA 2012
v14.20161217	Nuovo	MOD.7 Oggetti e Sistema Congegni Modern
v15.20170126	Aggiornamento Fusione Aggiornamento	MOD.3 Armi Modern (riorganizzazione dei LT) A.CLA Armi da Fuoco (aggiuntive) in Era Meccanizzata (LT6) MOD.6 Veicoli Modern (nuove statistiche modifiche)
v16.20170713	Aggiornamento Fusione Nuovo Nuovo	MOD.7 Oggetti e Sistema Congegni Modern (costi) E.OMNIA Equipaggiamento in MOD.5 Equipaggiamento Modern MOD.4 Armature Modern MOD.9 Arti Marziali Modern

# MOD.1) SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE MODERN (LT8)

## Ambientazione Omnia Saecula LT8 per Sine Requite Anno XIII

Adeguamento all'epoca contemporanea del Sine Requite Omnia Saecula (SROS).

Il cartomante può anche adattare il seguente materiale per un'ambientazione LT7 con pochissimo lavoro (evitare armi ed equipaggiamento più recente).

Per comodità riportiamo le tabelle Omnia di Livello Tecnologico:

LIVELLO TECNOLOGICO	SINE REQUIE	OMNIA SAECULA	EPOCA	\$ BASE	LT
Età della Pietra (Preistoria)	Sine Stone	Sine Petra	- 3500 a.C.	250 \$	0
Età del Bronzo (Antico Egitto)	Sine Bronz	Sine Aes	3500 - 1200 a.C.	500 \$	1
Età del Ferro (Età Classica)	Sine Iron	Sine Ferrum	1200 a.C. - 500 d.C.	750 \$	2
Medioevo	Sine Middle	Sine Medius	500 - 1450 d.C.	1.000 \$	3
Rinascimento/Coloniale	Sine Renaissance	Sine Initium	1450 - 1730 d.C.	2.000 \$	4
Rivoluzione Industriale	Sine Gaslight	Sine Industria	1730 - 1880 d.C.	5.000 \$	5
Era Meccanizzata	Sine Classic	Sine Classicus	1880 - 1940 d.C.	10.000 \$	6
Era Nucleare	Sine Atom	Sine Atomus	1940 - 1980 d.C.	15.000 \$	7
Era Digitale	Sine Modern	Sine Recens	1980 - 2025? d.C.	20.000 \$	8

TECNOLOGIE	LT7	LT8
<b>GENERALE</b>	Mainframe computer, televisione.	Personal computer, reti globali.
<b>TRASPORTI</b>	Sottomarini nucleari, aerei a reazione, elicotteri, volo spaziale con equipaggio.	Navigazione satellitare, veicoli spaziali riutilizzabili (SSTO).
<b>ARMIE E ARMATURE</b>	Armature balistiche, munizioni guidate, jet da combattimento, armi nucleari.	Pistole intelligenti, laser accecanti, veicoli da combattimento senza pilota.
<b>ENERGIA</b>	Turbine a gas, fissione nucleare, energia solare.	Celle a combustibile, batterie avanzate.
<b>BIOTECNOLOGIA /MEDICINA</b>	Scoperta del DNA, trapianti di organi, pacemaker.	Organismi geneticamente modificati, terapia genica, clonazione.

Elenco delle tecnologie per categorie e LT.

Elenco delle invenzioni e scoperte in ordine cronologico ed alfabetico.

Elenco degli elementi chimici in ordine cronologico ed alfabetico.

## **LT GENERALE**

- 0 Conteggio, tradizione orale.
- 1 Aritmetica, scrittura.
- 2 Geometria, pergamene.
- 3 Algebra, libri.
- 4 Calcolo, stampa a caratteri mobili.
- 5 Calcolatori meccanici, telegrafo.
- 6 Calcolatori elettronici, telefono e radio.
- 7 Mainframe computer, televisione.
- 8 Personal computer, reti globali.

## **LT TRASPORTI**

- 0 Sci, slitte trainate da cani, canoe.
- 1 Cavallo senza sella, ruota (carro trainato da cavallo), costruzione navale, vele.
- 2 Sella, strade, triremi.
- 3 Staffe, navi a vela d'alto mare (navi vichinghe, navi tonde, ecc.).
- 4 Diligenza, navi a vela a tre alberi, navigazione precisa.
- 5 Locomotiva a vapore, navi a vapore (piroscafi), primi sommergibili, mongolfiere e primi dirigibili.
- 6 Automobili, ferrovie continentali (locomotive elettriche), navi transoceaniche, sottomarini, aerei.
- 7 Sottomarini nucleari, aerei a reazione, elicotteri, volo spaziale con equipaggio.
- 8 Navigazione satellitare, veicoli spaziali riutilizzabili (SSTO).

## **LT ARMI E ARMATURE**

- 0 Armi di legno e pietra, scudi primitivi, pellame come armatura.
- 1 Armi e armature di bronzo.
- 2 Armi di ferro, armature di ferro (inclusa maglia), macchine d'assedio.
- 3 Armi d'acciaio, prime armi da fuoco, armatura di piastre, castelli.
- 4 Moschetti e picche, artiglieria a cavallo, bordate navali.
- 5 Prime armi di piccolo calibro a ripetizione, cannone rigato, navi corazzate.
- 6 Polvere senza fumo, armi automatiche, carri armati, aerei da combattimento.
- 7 Armature balistiche, munizioni guidate, jet da combattimento, armi nucleari.
- 8 Pistole intelligenti, laser accecanti, veicoli da combattimento senza pilota.

## **LT ENERGIA**

- 0 Forza muscolare umana, cani.
- 1 Asini, buoi, pony.
- 2 Cavalli, ruote idrauliche.
- 3 Cavalli pesanti e giogo (collari), mulini a vento.
- 4 Miglioramento dei mulini a vento, trasmissioni a cinghia, orologio.
- 5 Motori a vapore, corrente continua, batterie.
- 6 Turbine a vapore, combustione interna, corrente alternata, centrali idroelettriche.
- 7 Turbine a gas, fissione nucleare, energia solare.
- 8 Celle a combustibile, batterie avanzate.

## **LT BIOTECNOLOGIA/MEDICINA**

- 0 Primo soccorso, rimedi erboristici, agricoltura primitiva.
- 1 Chirurgia, zootecnia, fermentazione.
- 2 Salasso dei malati, rimedi chimici.
- 3 Protesi grezze, scienza anatomica.
- 4 Microscopio ottico rende le celle visibili.
- 5 Teoria dei germi delle malattie infettive, anestetici sicuri, vaccini.
- 6 Antibiotici, tipizzazione del sangue e trasfusioni sicure; ereditarietà; biochimica.
- 7 Scoperta del DNA, trapianti di organi, pacemaker.
- 8 Organismi geneticamente modificati, terapia genica, clonazione.

<b>INVENZIONE/SCOPERTA</b>	<b>LT ANNO/EPOCA</b>	<b>INVENTORE/SCOPRITORE</b>	<b>NAZIONE/LUOGO</b>	<b>TIPO</b>
Alfabeto	1	II millennio aC Fenici	-	Invenzione
Bussola, ad ago galleggiante	1	II millennio aC -	Cina	Invenzione
Aquilone	2	IV secolo aC Archita di Taranto	Grecia	Invenzione
Carta	2	105 aC -	Cina	Invenzione
Clessidra	2	III secolo aC Ctesibio	Grecia	Invenzione
Gru	2	III secolo aC Archimede	Grecia	Invenzione
Organo	2	220 aC Ctesibio di Alessandria	Grecia	Invenzione
Bussola, ad ago su perno	3	XIV secolo dC Flavio Gioia	Italia	Invenzione
Note Musicali	3	1040 dC Guido d'Arezzo	Italia	Invenzione
Occhiali da Presbite	3	~1275 dC A. della Spina e S. Degli Armati	Italia	Invenzione
Ombrello Senza Chiusura	3	~1275 dC -	Francia	Invenzione
Stampa a Caratteri Mobili	3	1438 dC Johannes G. Von Gutemberg	Germania	Invenzione
Batteri, Descrizione	4	1676 dC Leeuwenhoek	Paesi Bassi	Scoperta
Bicicletta, a spinta dei piedi	4	1610 dC Francesco Peretti	Italia	Invenzione
Cannocchiale, Non Deformante	4	1610 dC Galileo Galilei	Italia	Invenzione
Cannocchiale, Prototipo	4	1606 dC Jan Lippershey	Olanda	Invenzione
Circolazione del Sangue	4	1628 dC Harvey	UK	Scoperta
Geometria Analitica	4	1619 dC Cartesio	Francia	Scoperta
Legge della Caduta dei Corpi	4	1590 dC Galileo	Italia	Scoperta
Legge della Gravitazione	4	1687 dC Newton	UK	Scoperta
Leggi del Moto	4	1687 dC Newton	UK	Scoperta
Leggi del Moto Planetario	4	1609 dC Kepler	Germania	Scoperta
Microscopio	4	1590 dC Hans e Zacharias Janssen	Olanda	Invenzione
Nitrico, Acido (Minerale, Antiossidante, Irritante)	4	1648 dC Glauber	Germania	Scoperta
Occhiali da Miope	4	1450 dC Nicola Cusano	Italia	Invenzione
Pentola a Pressione	4	1679 dC Denis Papin	Francia	Invenzione
Pianoforte	4	1698 dC Bartolomeo Cristofori	Italia	Invenzione
Pistola a Ruota	4	1540 dC Camillo Vettelli	Italia	Invenzione
Proiezione di Mercatore (Carta Nautica)	4	1568 dC Merkator (Kremer)	Belgio	Scoperta
Teoria Ondulatoria della Luce	4	1690 dC Huygens	Paesi Bassi	Scoperta
Termometro, Temperatura Atmosferica	4	~1600 dC Galileo Galilei	Italia	Invenzione
Termometro, Temperatura Corporea	4	1616 dC Santorio Santorio	Italia	Invenzione
Velocità della Luce	4	1675 dC Roemer	Danimarca	Scoperta
Violino	4	~1550 dC Andrea Amati	Italia	Invenzione
Vite	4	1556 dC Georg Baur	Germania	Invenzione
Water (W.C.)	4	1585 dC John Harrington	UK	Invenzione
Acetilene, Gas (Infiammabile)	5	1862 dC Berthelot	Francia	Scoperta
Aeroplano, Aliante	5	1853 dC George Cayley	UK	Invenzione
Alfabeto braille (per non vedenti)	5	1826 dC Louis Braille	Francia	Invenzione
Alluminio, Isolato	5	1825 dC Oersted	Danimarca	Scoperta
Anestesia, Cloroformio	5	1847 dC James Simpson	UK	Invenzione
Anestesia, Etere	5	1842 dC Long	USA	Scoperta
Anestesia, Protossido d'Azoto	5	1799 dC Humphrey Davy	UK	Invenzione
Antisettica, Chirurgia	5	1867 dC Lister	UK	Scoperta
Ascensore, a Vapore	5	1850 dC George Waterman	USA	Invenzione
Ascensore, Freni di Sicurezza	5	1845 dC Elisha Graves Otis	USA	Invenzione
Aspirina (Farmaco Antiinfiammatorio)	5	1853 dC Gerhardt	Germania	Scoperta
Atomica, Teoria	5	1803 dC Dalton	UK	Scoperta
Batteria Elettrica, Accumulatore	5	1803 dC Johann Ritter	Germania	Invenzione
Batteria Elettrica, al Piombo	5	1860 dC Gaston Planté	Francia	Invenzione
Bicicletta, a pedali senza catena	5	1855 dC Pierre ed Ernest Michaux	Francia	Invenzione
Bicicletta, trasmissione a catena	5	1868 dC Edouard Mayer	Francia	Invenzione
Cibi in scatola	5	1810 dC Nicolas Appert	Francia	Invenzione
Cibo in Scatola	5	1804 dC Appert	Francia	Scoperta

<b>INVENZIONE/SCOPERTA</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>INVENTORE/SCOPRITORE</b>	<b>NAZIONE/LUOGO</b>	<b>TIPO</b>
Classificazione Piante e Animali	5	1735 dC	Linnaeus	Svezia	Scoperta
Cloro (Gas Velenoso)	5	1774 dC	Scheele	Svezia	Scoperta
Cloroformio (Anestetico Tossico)	5	1831 dC	Guthrie, S.	USA	Scoperta
Cocaina (Droga)	5	1860 dC	Niermann	Germania	Scoperta
Colorante Sintetico	5	1856 dC	Perkin	UK	Scoperta
Condensazione Latte	5	1853 dC	Borden	USA	Scoperta
DDT (Insetticida dal 1939)	5	1874 dC	Zeidler	Germania	Scoperta
Dentiera	5	1770 dC	Alexis Duchateau	Francia	Invenzione
Dinamite	5	1867 dC	Alfred B. Nobel	Svezia	Invenzione
Dirigibile	5	1852 dC	Henri Giffard	Francia	Invenzione
Elettrolisi (Processo di Trasformazione con Elettricità)	5	1852 dC	Faraday	UK	Scoperta
Elettromagnetismo (Interazione Fondamentale, Fotone)	5	1819 dC	Oersted	Danimarca	Scoperta
Elica di Nave	5	1836 dC	John Ericsson	Svezia	Invenzione
Elicottero	5	1877 dC	Enrico Forlanini	Italia	Invenzione
Eritromicina (Antibiotico)	5	1852 dC	McGuire	USA	Scoperta
Evoluzione e Selezione Naturale	5	1858 dC	Darwin	UK	Scoperta
Ferro da Stiro, a Carbone	5	1738 dC	Isaac Wilkinson	UK	Invenzione
Fiammiferi	5	1827 dC	John Walker	UK	Invenzione
Fotografia	5	1841 dC	William H. Fox Talbot	UK	Invenzione
Fucile a Retrocarica	5	1837 dC	Johann N. Von Dreyse	Germania	Invenzione
Ghigliottina	5	1789 dC	Joseph L. Guillotin	Francia	Invenzione
Gomma da Masticare	5	1848 dC	John Curtis	USA	Invenzione
Gomma per Cancellare	5	1770 dC	John Priestley	UK	Invenzione
Induzione Elettrica	5	1830 dC	Henry	USA	Scoperta
Ipotesi Molecolare	5	1811 dC	Avogadro	Italia	Scoperta
Lampadina	5	1879 dC	Thomas Alva Edison	USA	Invenzione
Lavatrice, a Manovella	5	1872 dC	Henry Sidgier	UK	Invenzione
Legge dei Volumi di Combinazione dei Gas	5	1808 dC	Gay-Lussac	Francia	Scoperta
Legge e Tavola Periodica degli Elementi	5	1869 dC	Mendeleyev	Russia	Scoperta
Leggi di Mendel	5	1866 dC	Mendel	Austria	Scoperta
Lente d'Ingrandimento	5	1733 dC	Chester Hall	UK	Invenzione
Litografia (Riproduzione Meccanica Immagini)	5	1796 dC	Senefelder	Boemia	Scoperta
Locomotiva, a Vapore	5	1803 dC	Richard Trevithick	UK	Invenzione
Locomotiva, Elettrica	5	1879 dC	Werner von Siemens	Germania	Invenzione
Macchina per Cucire	5	1789 dC	Balthazar Krems	Francia	Invenzione
Matita con Mina di Grafite	5	1795 dC	N. Conté e J. Hardmuth	Francia/Austria	Invenzione
Microfono	5	1877 dC	Thomas Alva Edison	USA	Invenzione
Mongolfiera	5	1783 dC	Joseph ed Etienne Mongolfier	Francia	Invenzione
Motocicletta, a Benzina	5	1855 dC	Gottlieb Daimler	Germania	Invenzione
Motocicletta, a Vapore	5	1868 dC	Pierre ed Ernest Michaux	Francia	Invenzione
Motore a Gas	5	1867 dC	Nicolas August Otto	Germania	Invenzione
Nitroglicerina (Composto Esplosivo, Instabile)	5	1846 dC	Sobrero	Italia	Scoperta
Ombrello con Chiusura	5	1874 dC	Samuel Fox	UK	Invenzione
Ossido di Azoto (Gas Nocivo)	5	1772 dC	Priestley	UK	Scoperta
Ossigeno (Elemento)	5	1774 dC	Priestley	UK	Scoperta
Ozono (Gas O3)	5	1840 dC	Schonbein	Germania	Scoperta
Paracadute, Apertura alla Partenza	5	1797 dC	André Jacques Garnerin	Francia	Invenzione
Parafulmine	5	1752 dC	Benjamin Franklin	USA	Invenzione
Penna con Pennino d'Acciaio	5	1830 dC	J. Perry	UK	Invenzione
Pila Elettrica	5	1800 dC	Alessandro Volta	Italia	Invenzione
Pistola a Tamburo	5	1835 dC	Samuel Colt	USA	Invenzione
Plastica	5	1846 dC	Christian Schonbein	Svizzera	Invenzione
Polvere da Sbianca (Sbiancante Tessuti)	5	1798 dC	Tennant	UK	Scoperta



<b>INVENZIONE/SCOPERTA</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>INVENTORE/SCOPRITORE</b>	<b>NAZIONE/LUOGO</b>	<b>TIPO</b>
Processo per Carta al Solfito	5	1867 dC	Tilghman	USA	Scoperta
Resistenza Elettrica, Legge	5	1827 dC	Ohm	Germania	Scoperta
Rubinetto a Valvola	5	1800 dC	Thomas Gryll	UK	Invenzione
Sassofono	5	1844 dC	Antoine Joseph Sax	Belgio	Invenzione
Scaldabagno	5	1868 dC	Benjamin Wadd Maughan	UK	Invenzione
Serratura di Sicurezza	5	1784 dC	Joseph Bramah	UK	Invenzione
Sestante	5	1757 dC	J. Campbell e G. Adams	UK	Invenzione
Silicio (Elemento)	5	1823 dC	Barzelius	Svezia	Scoperta
Sismografo	5	1855 dC	Luigi Palmieri	Italia	Invenzione
Solforico al Piombo, Acido (Produzione Acido Solforico)	5	1746 dC	Roebuck	UK	Scoperta
Solforico, Acido (Acido Minerale, Corrosivo)	5	1831 dC	Phillips	UK	Scoperta
Spiegazione della Combustione	5	1777 dC	Lavoisier	Francia	Scoperta
Stetoscopio Cilindrico	5	1816 dC	René Laennec	Francia	Invenzione
Stetoscopio con Auricolare a Coppa	5	1828 dC	Pierre A. Poirry	Francia	Invenzione
Stufa a Gas	5	1826 dC	James Sharp	UK	Invenzione
Telefono	5	1871 dC	Antonio Meucci	Italia	Invenzione
Telegrafo Morse	5	1837 dC	Samuel Morse	USA	Invenzione
Telegrafo Scrivente	5	1855 dC	David Hughes	USA	Invenzione
Trapano, per Dentisti	5	1863 dC	George F. Harrington	UK	Invenzione
Vaccino Antivaioloso (Farmaco Vaiolo)	5	1796 dC	Jenner	UK	Scoperta
ACTH (Ormone)	6	1927 dC	Evans, Long	USA	Scoperta
Adrenalina	6	1901 dC	Takamine	Giappone	Scoperta
Aeroplano, a Motore	6	1903 dC	Orville	USA	Invenzione
Aeroplano, Aliscafo	6	1902 dC	Enrico Forlanini	Italia	Invenzione
Alluminio, Processo Elettrolitico	6	1886 dC	Hall	USA	Scoperta
Altoparlante	6	1898 dC	Oliver Lodge	UK	Invenzione
Anestesia, Locale	6	1885 dC	Koller	Austria	Scoperta
Anestesia, Spinale	6	1898 dC	Bier	Germania	Scoperta
Antenna	6	1895 dC	Aleksandr Popov	Russia	Invenzione
Antirabbica	6	1885 dC	Pasteur	Francia	Scoperta
Antitossina contro Difterite (Malattia Infettiva Acuta Contagiosa)	6	1891 dC	Von Behring	Germania	Scoperta
Argirolo (Antisettico Gonorrea)	6	1897 dC	Bayer	Germania	Scoperta
Arsfenamina (Farmaco Sifilide)	6	1910 dC	Ehrlich	Germania	Scoperta
Ascensore, Elettrico	6	1887 dC	Werner von Siemens	Germania	Invenzione
Aspirina	6	1897 dC	Felix Hoffman	Germania	Invenzione
Atebrina (Farmaco Antimalarico)	6	1932 dC	Mietzsch e altri	Germania	Scoperta
Atomici, Numeri	6	1913 dC	Moseley	UK	Scoperta
Atomo, Fissione (Teoria)	6	1919 dC	Rutherford	UK	Scoperta
Automobile	6	1885 dC	Kark F. Benz	Germania	Invenzione
Autorespiratore	6	1926 dC	Yves Le Prieur	Francia	Invenzione
Barbital (Acido Nocivo)	6	1903 dC	Fischr	Germania	Scoperta
Bomba a Mano	6	1917 dC	John Mills	UK	Invenzione
Carburo di Calcio (reagisce ad acqua: Acetilene)	6	1888 dC	Wilson	USA	Scoperta
Carro Armato	6	1915 dC	W. Tritton e W. G. Wilson	UK	Invenzione
Chinina Sintetica (Antipiretico, Antimalarico, Analgesico)	6	1918 dC	Rabe	Germania	Scoperta
Chiusura Lampo	6	1891 dC	Whitcomb Judson	USA	Invenzione
Cianammide (Composto Organico Tossico)	6	1905 dC	Frank, Caro	Germania	Scoperta
Cibi Surgelati	6	1924 dC	Clarence Birdseye	USA	Invenzione
Ciclotrone (Acceleratore di Particelle)	6	1930 dC	Lawrence	USA	Scoperta
Cinema, Cinepresa	6	1890 dC	Etienne Narey	Francia	Invenzione
Cinema, Proiettore	6	1895 dC	Louise e Auguste Lumiere	Francia	Invenzione
Coca Cola	6	1883 dC	John Pomberton	USA	Invenzione

<b>INVENZIONE/SCOPERTA</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>INVENTORE/SCOPRITORE</b>	<b>NAZIONE/LUOGO</b>	<b>TIPO</b>
Condizionatore d'aria	6	1902 dC	Wikis H, Carrier	USA	Invenzione
Cortisone (Ormone usato come Farmaco)	6	1936 dC	Kendall	USA	Scoperta
Cruciverba	6	1913 dC	Arthur Wynne	UK	Invenzione
Deuterio (per Fusione Nucleare)	6	1932 dC	Urey, Brickwedde, Murphy	USA	Scoperta
Diffrazione Elettrone	6	1936 dC	Thomson, G./Davisson	UK/USA	Scoperta
Disco e grammofono a disco	6	1888 dC	Emile Berliner	Germania	Invenzione
Elettrone (Particella Subatomica)	6	1897 dC	Thomson	UK	Scoperta
Ferro da Stiro, a Vapore	6	1938 dC	Edmund Schreyer	USA	Invenzione
Ferro da Stiro, Elettrico	6	1882 dC	Henry Seeley	USA	Invenzione
Fissione Plutonio	6	1940 dC	Kennedy, Wahl, Seaborg, Segre	USA	Scoperta
Fissione Uranio, Teoria	6	1939 dC	Hahn, Meitner, Strassmann/Bohr	Germania/Danimarca	Scoperta
Fissione Uranio, Teoria	6	1939 dC	Fermi/Einstein, Pegram, Wheeler	Italia/USA	Scoperta
Fotocopiatrice	6	1934 dC	Chester F. Carlson	USA	Invenzione
Frigorifero	6	1921 dC	N. Wales e E. J. Copeland	USA	Invenzione
Frullatore Elettrico	6	1910 dC	Chester Beach	USA	Invenzione
Idrovolante	6	1910 dC	Henri Fabre	Francia	Invenzione
Insulina	6	1922 dC	F. Banting e Ch. Best	Canada	Invenzione
Insulina (Ormone Anabolico)	6	1922 dC	Banting, Best/Macleod	Canada/Scozia	Scoperta
Jet	6	1939 dC	Hans von Ohain	Germania	Invenzione
Lavatrice, Elettrica	6	1906 dC	Alva Fisher	USA	Invenzione
Lenti a Contatto, Plastica	6	1938 dC	Teodore Obring	Germania	Invenzione
Lenti a Contatto, Vetro Duro	6	1887 dC	Eugen A. Fick	Svizzera	Invenzione
Lobotomia (Intervento Neurochirurgico)	6	1935 dC	Egas Moniz	Portogallo	Scoperta
Metanolo (Liquido Infiammabile)	6	1925 dC	Patard	Francia	Scoperta
Motore Diesel	6	1893 dC	Rudolf Diesel	Germania	Invenzione
Nastro Adesivo	6	1928 dC	Richard Drew	USA	Invenzione
Neutrone (Particella Subatomica)	6	1932 dC	Chadwick	UK	Scoperta
Ombrello con Manico Retrattile	6	1930 dC	Hans Haupt	Germania	Invenzione
Onde Elettriche	6	1888 dC	Hertz	Germania	Scoperta
Oro (Cianurazione per Estrazione)	6	1887 dC	Mac Arthur, Forest	UK	Scoperta
Ossidi di Carbonio (Gas Velenoso)	6	1925 dC	Fisher	Germania	Scoperta
Paracadute, Apertura Manuale	6	1919 dC	Leslie Irvin e Floyd Smith	USA	Invenzione
Penicillina	6	1929 dC	Alexander Fleming	UK	Invenzione
Penicillina (Antibiotico)	6	1929 dC	Fleming	Scozia	Scoperta
Penna a Sfera	6	1938 dC	Ladislao e George Birò	Ungheria/Argentina	Invenzione
Penna Stilografica	6	1884 dC	Lewis E. Waterman	USA	Invenzione
Pistola Automatica	6	1893 dC	-	Germania	Invenzione
Positrone (Antiparticella di Elettrone)	6	1932 dC	Anderson	USA	Scoperta
Processo del Cracking del Petrolio	6	1891 dC	Dewar	USA	Scoperta
Processo per Carta al Solfato e Pasta di Legno	6	1884 dC	Dahl	Germania	Scoperta
Protone (particella Subatomica)	6	1919 dC	Rutherford	Nuova Zelanda	Scoperta
Psicoanalisi (Teoria dell'Inconscio dell'Animo Umano)	6	1900 dC	Freud	Austria	Scoperta
Radio	6	1895 dC	Guglielmo Marconi	Italia	Invenzione
Radio (Elemento, primo radiattivo)	6	1898 dC	Currie, Pierre	Francia	Scoperta
Radioattività (Decadimento Radiattivo)	6	1896 dC	Becquerel	Francia	Scoperta
Radiosorgente Quasi Stellari (Quasar)	6	1936 dC	Manhews, Sandage	USA	Scoperta
Raggi Cosmici (Particelle Energetiche Spazio Esterno)	6	1910 dC	Gockel	Svizzera	Scoperta
Raggi X	6	1895 dC	Wilhelm Rongten	Germania	Invenzione
Raggi X (Porzione Spettro Elettromagnetico)	6	1895 dC	Roentgen	Germania	Scoperta
Rasoio a Lametta	6	1901 dC	K. C. Gillette, W. Nickersen	USA	Invenzione
Rasoio Elettrico	6	1928 dC	Jacob Schick	USA	Invenzione
Reazione di Schick (Test Diagnostico Tossina Difterica)	6	1913 dC	Schick	USA	Scoperta

<b>INVENZIONE/SCOPERTA</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>INVENTORE/SCOPRITORE</b>	<b>NAZIONE/LUOGO</b>	<b>TIPO</b>
Reazione di Wassermann (Test Diagnostico Sifilide)	6	1906 dC	Wassermann	Germania	Scoperta
Registratore	6	1898 dC	Valdemar Poulsen	Danimarca	Invenzione
Riflessi Condizionati (Studi Comportamentali)	6	1914 dC	Pavlov	Russia	Scoperta
Salvarsana (606) (Farmaco Sifilide)	6	1910 dC	Ehrlich	Germania	Scoperta
Scala Mobile	6	1894 dC	Jess Reno	USA	Invenzione
Sedia Elettrica	6	1890 dC	Harold P. Brown	USA	Invenzione
Sintesi dell'Indaco (Colorante Origine Vegetale)	6	1880 dC	Baeyer	Germania	Scoperta
Stufa Elettrica	6	1892 dC	Rookes E. Bell Crompton	UK	Invenzione
Sulfanilamide (Antibiotico)	6	1934 dC	Domagk	Germania	Scoperta
Sulfapiridina (Principio Attivo di Farmaci)	6	1938 dC	Ewins, Phelps	UK	Scoperta
Televisione, Immagine Elettronica	6	1926 dC	Philo Taylor Farnsworth	USA	Invenzione
Televisione, Tubo a Raggi Catodici	6	1929 dC	Vladimir Kosma Zworykin	URSS	Invenzione
Teoria degli Isotopi (Atomo Elemento Chimico con Massa Atomica Diversa)	6	1912 dC	Soddy	UK	Scoperta
Teoria dei Quanti (Teoria Fisica di Radiazioni e Materia)	6	1900 dC	Planck	Germania	Scoperta
Teoria dell'Accelerazione Particelle Atomiche	6	1919 dC	Rutherford	UK	Scoperta
Teoria della Relatività (Riformulazione Meccanica Classica)	6	1905 dC	Einstein	Germania	Scoperta
Teoria della Sulfanilamide	6	1908 dC	Gelmo	Germania	Scoperta
Test dell'Intelligenza	6	1905 dC	Binet, Simon	Francia	Scoperta
Tram Elettrico	6	1888 dC	Franck J. Sprague	USA	Invenzione
Trapano, Elettrico (Portatile)	6	1895 dC	Wilhelm Fein	Germania	Invenzione
Trattamento dell'Elettroshock (Tecnica Terapeutica con Scariche Elettriche)	6	1938 dC	Cerletti, Bini	Italia	Scoperta
Tubercolina (Diagnosi Infezione Tuberculare TBC)	6	1890 dC	Koch	Germania	Scoperta
Vaccini, Antirabbico	6	1885 dC	Louis Pasteur	Francia	Invenzione
Vaccini, Antitubercolare	6	1922 dC	Calmette e C. Guerin	Francia	Invenzione
Vaccino Antirabbico (Farmaco Rabbia)	6	1885 dC	Pasteur	Francia	Scoperta
Vaccino Antitifico (Farmaco Tifo)	6	1909 dC	Nicolle	Francia	Scoperta
Vitamina A (Sostanza Organica)	6	1913 dC	McCollum, Davis	USA	Scoperta
Vitamina B (Sostanza Organica)	6	1916 dC	McCollum	USA	Scoperta
Vitamina C (Sostanza Organica)	6	1912 dC	Holst, Froelich	Norvegia	Scoperta
Vitamina D (Sostanza Organica)	6	1922 dC	McCollum	USA	Scoperta
Xerografia (Tecnica di Fotocopiatura)	6	1938 dC	Carlson	USA	Scoperta
Antimicotico (fungicida)	7	1954 dC	R. F. Brown e E. L. Lazen	USA	Invenzione
Atomico, Orologio	7	1948 dC	Lyons	USA	Scoperta
Atomico, Orologio al Cesio	7	1948 dC	Essen	UK	Scoperta
Bacitracina (Antibiotico)	7	1943 dC	Johnson, Meleney	USA	Scoperta
Bomba Atomica	7	1940 dC	R. Peierls e O. Frisch	Germania, UK	Invenzione
Carbomicina (Antibiotico)	7	1952 dC	Tanner	USA	Scoperta
Cloromicetina (Antibiotico Batteriostatico)	7	1947 dC	Burkholder	USA	Scoperta
Computer	7	1946 dC	-	USA	Invenzione
Concorde	7	1969 dC	Aerospatial & British Aircraft Corp.	Francia e UK	Invenzione
DNA, Struttura	7	1951 dC	Crick, Wilkins/Watson	UK/USA	Scoperta
Fibre Ottiche	7	1955 dC	Narinder S. Kapany	Inghilterra	Invenzione
Fibre Ottiche, per Telecomunicazioni	7	1970 dC	R. D. Maurer, D. B. Beck, P. C. Schultz	USA	Invenzione
Fissione Uranio, Reattore Atomico	7	1942 dC	Fermi/Szilard	Italia/USA	Scoperta
Forno a Microonde	7	1946 dC	Percy L. Spencer	USA	Invenzione
Laser (Amplificazione di Luce per Emissione Stimolata Radiazione)	7	1958 dC	Townes, Schawlow	USA	Scoperta
LSD-25 (Allucinogeno)	7	1943 dC	Hoffman	Svizzera	Scoperta
Neomicina (Antibiotico Ampio Spettro)	7	1949 dC	Waksman, Lechevalier	USA	Scoperta
Olografia (Immagini '3D')	7	1948 dC	Gabon	UK	Scoperta
Pacemaker Cardiaco	7	1952 dC	Paul M. Zoll	USA	Invenzione

<b>INVENZIONE/SCOPERTA</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>INVENTORE/SCOPRITORE</b>	<b>NAZIONE/LUOGO</b>	<b>TIPO</b>
Penicillina, Uso Pratico	7	1941 dC	Florey, Chain	UK	Scoperta
Polimixina (Battericida)	7	1947 dC	Ainsworth	UK	Scoperta
Radiazione delle Fasce di Van Allen (Campo Magnetico, Aurora Polare)	7	1958 dC	Van Allen	USA	Scoperta
Reserpina (farmaco Antipertensivo e Antipsicotico)	7	1949 dC	Jal Valkl	India	Scoperta
Satellite Artificiale	7	1957 dC	Sergej P. Korol'v	URSS	Invenzione
Sintesi del Cortisone (Farmaco)	7	1946 dC	Sarett	USA	Scoperta
Space Shuttle	7	1977 dC	NASA	USA	Invenzione
Streptomina (Antibiotico Battericida)	7	1945 dC	Waksman	USA	Scoperta
Sulfadiazina (Principio Attivo di Farmaci)	7	1940 dC	Roblin	USA	Scoperta
Telefono Cellulare	7	1979 dC	Ericsson Company	Svezia	Invenzione
Terramycin (Antibiotico Ampio Spettro)	7	1950 dC	Finlay e altri	USA	Scoperta
Trapianto del Cuore Umano	7	1967 dC	Barnard	Sudafrica	Scoperta
Trapianto di Organi, Cuore	7	1967 dC	Christian Barnard	Sudafrica	Invenzione
Trapianto di Organi, Rene	7	1953 dC	John P. Merrill	USA	Invenzione
Vaccini, Antipolio	7	1956 dC	Albert Bruce Sabin	USA	Invenzione
Vaccino Antipolio (Farmaco Polio)	7	1953 dC	Salk	USA	Scoperta
Vaccino Antipolio Orale (Farmaco Polio)	7	1955 dC	Sabin	USA	Scoperta
Vaccino del Virus del Morbillo (Farmaco Virus del Morbillo)	7	1954 dC	Enders, Peebles	USA	Scoperta
Videoregistratore	7	1956 dC	W. Johnson e J. Mullin	USA	Invenzione
Word Processor	7	1959 dC	M. Hoff, S. Mazor, F. Faggin	USA/Italia	Invenzione

<b>ELEMENTO CHIMICO</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>STATO</b>	<b>NATURA</b>	<b>TIPO</b>
Argento (Ag)	0	~ aC	Solido		Metallo blocco "Transizione"
Carbonio (C)	0	~ aC	Solido		Nonmetallo
Ferro (Fe)	0	~ aC	Solido		Metallo blocco "Transizione"
Mercurio (Hg)	0	~ aC	Liquido		Metallo blocco "Transizione"
Oro (Au)	0	~ aC	Solido		Metallo blocco "Transizione"
Piombo (Pb)	0	~ aC	Solido		Metallo Post-Transizione
Rame (Cu)	0	~ aC	Solido		Metallo blocco "Transizione"
Stagno (Sn)	0	~ aC	Solido		Metallo Post-Transizione
Zinco (Zn)	0	~ aC	Solido		Metallo blocco "Transizione"
Zolfo (S)	0	~ aC	Solido		Nonmetallo
Arsenico (As)	3	XIII secolo dC	Solido		Semimetallo
Bismuto (Bi)	3	XV secolo dC	Solido		Metallo Post-Transizione
Antimonio (Sb)	4	1450 dC	Solido		Semimetallo
Fosforo (P)	4	1669 dC	Solido		Nonmetallo
Alluminio (Al)	5	1825 dC	Solido		Metallo Post-Transizione
Azoto (N)	5	1772 dC	Gas		Nonmetallo
Bario (Ba)	5	1808 dC	Solido		Metallo Alcalino Terroso
Berillio (Be)	5	1798 dC	Solido		Metallo Alcalino Terroso
Boro (B)	5	1808 dC	Solido		Semimetallo
Bromo (Br)	5	1826 dC	Liquido		Nonmetallo (Alogeno)
Cadmio (Cd)	5	1817 dC	Solido		Metallo blocco "Transizione"
Calcio (Ca)	5	1808 dC	Solido		Metallo Alcalino Terroso
Cerio (Ce)	5	1803 dC	Solido		Lantanoide
Cesio (Cs)	5	1860 dC	Liquido		Metallo Alcalino
Cloro (Cl)	5	1774 dC	Gas		Nonmetallo (Alogeno)
Cobalto (Co)	5	1735 dC	Solido		Metallo blocco "Transizione"
Cromo (Cr)	5	1797 dC	Solido		Metallo blocco "Transizione"
Erbio (Er)	5	1843 dC	Solido		Lantanoide
Fluoro (F)	5	1771 dC	Gas		Nonmetallo (Alogeno)
Gallio (Ga)	5	1875 dC	Liquido		Metallo Post-Transizione
Idrogeno (H)	5	1766 dC	Gas		Nonmetallo

ELEMENTO CHIMICO	LT	ANNO/EPOCA	STATO NATURA	TIPO
Indio (In)	5	1863 dC	Solido	Metallo Post-Transizione
Iodio (I)	5	1811 dC	Solido	Nonmetallo (Alogeno)
Iridio (Ir)	5	1804 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Itterbio (Yb)	5	1878 dC	Solido	Lantanoide
Ittrio (Y)	5	1794 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Lantanio (La)	5	1839 dC	Solido	Lantanoide
Litio (Li)	5	1817 dC	Solido	Metallo Alcalino
Magnesio (Mg)	5	1829 dC	Solido	Metallo Alcalino Terroso
Manganese (Mn)	5	1774 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Molibdeno (Mo)	5	1782 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Nichel (Ni)	5	1751 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Niobio (Columbio) (Nb)	5	1801 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Olmio (Ho)	5	1878 dC	Solido	Lantanoide
Osmio (Os)	5	1804 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Ossigeno (O)	5	1774 dC	Gas	Nonmetallo
Palladio (Pd)	5	1803 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Platino (Pt)	5	1735 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Potassio (K)	5	1807 dC	Solido	Metallo Alcalino
Rodio (Rh)	5	1803 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Rubidio (Rb)	5	1861 dC	Solido	Metallo Alcalino
Rutenio (Ru)	5	1845 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Samario (Sm)	5	1879 dC	Solido	Lantanoide
Scandio (Sc)	5	1879 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Selenio (Se)	5	1817 dC	Solido	Nonmetallo
Silicio (Si)	5	1823 dC	Solido	Semimetallo
Sodio (Na)	5	1807 dC	Solido	Metallo Alcalino
Stronzio (Sr)	5	1790 dC	Solido	Metallo Alcalino Terroso
Tallio (Tl)	5	1861 dC	Solido	Metallo Post-Transizione
Tantalio (Ta)	5	1802 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Tellurio (Te)	5	1782 dC	Solido	Semimetallo
Terbio (Tb)	5	1843 dC	Solido	Lantanoide
Titanio (Ti)	5	1791 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Torio (Th)	5	1828 dC	Solido	Attinoide
Tulio (Tm)	5	1879 dC	Solido	Lantanoide
Tungsteno (Wolframio) (W)	5	1783 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Uranio (U)	5	1789 dC	Solido	Attinoide Maggiore
Vanadio (V)	5	1830 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Zirconio (Zr)	5	1789 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Afnio (Hf)	6	1923 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Argon (Ar)	6	1894 dC	Gas	Gas Nobile
Attinio (Ac)	6	1899 dC	Solido	Attinoide
Disprosio (Dy)	6	1886 dC	Solido	Lantanoide
Elio (He)	6	1898 dC	Gas	Gas Nobile
Europio (Eu)	6	1901 dC	Solido	Lantanoide
Francio (Fr)	6	1939 dC	Liquido	Metallo Alcalino
Gadolino (Gd)	6	1886 dC	Solido	Lantanoide
Germanio (Ge)	6	1886 dC	Solido	Semimetallo
Kripton (Kr)	6	1898 dC	Gas	Gas Nobile
Lutezio (Lu)	6	1907 dC	Solido	Lantanoide/Metallo blocco "Transizione"
Neodimio (Nd)	6	1885 dC	Solido	Lantanoide
Neon (Ne)	6	1898 dC	Gas	Gas Nobile
Polonio (Po)	6	1898 dC	Solido	Semimetallo
Praseodimio (Pr)	6	1885 dC	Solido	Lantanoide
Protoattinio (Pa)	6	1917 dC	Solido	Attinoide

<b>ELEMENTO CHIMICO</b>	<b>LT</b>	<b>ANNO/EPOCA</b>	<b>STATO NATURA</b>	<b>TIPO</b>
Radio (Ra)	6	1898 dC	Solido	Metallo Alcalino Terroso
Radon (Rn)	6	1900 dC	Gas	Gas Nobile
Renio (Re)	6	1925 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Tecnezio (Tc)	6	1937 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Xeno (Xe)	6	1898 dC	Gas	Gas Nobile
Americio (Am)	7	1944 dC	Artificiale	Attinoide
Astato (At)	7	1940 dC	Solido	Nonmetallo (Alogeno)
Berkelio (Bk)	7	1949 dC	Artificiale	Attinoide
Bohrio (Bh)	7	1976 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Californio (Cf)	7	1950 dC	Artificiale	Attinoide
Curio (Cm)	7	1944 dC	Artificiale	Attinoide
Dubnio (Hahnium) (Db)	7	1968 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Einstenio (Es)	7	1952 dC	Artificiale	Attinoide
Fermio (Fm)	7	1953 dC	Artificiale	Attinoide
Laurenzio (Lr)	7	1961 dC	Artificiale	Attinoide/Metallo blocco "Transizione"
Mendelevio (Md)	7	1955 dC	Artificiale	Attinoide
Nettunio (Np)	7	1940 dC	Artificiale	Attinoide
Nobelio (No)	7	1958 dC	Artificiale	Attinoide
Plutonio (Pu)	7	1940 dC	Solido	Attinoide Maggiore
Promezio (Pm)	7	1945 dC	Artificiale	Lantanoide
Rutherfordio (Rf)	7	1969 dC	Solido	Metallo blocco "Transizione"
Seaborgio	7	1974 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Copernicio	8	1996 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Darmstadtio (Ds)	8	1994 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Hassio (Hs)	8	1984 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Meitnerio (Mt)	8	1982 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Roentgenio (Rg)	8	1994 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"
Ununtrio (Uut)	8	2004 dC	Artificiale	Metallo blocco "Transizione"

## MOD.2) PROFESSIONI MODERN

Elenchiamo le professioni adatte all'epoca contemporanea, la tabella indica tra l'altro, la disponibilità della Professione prima del Giorno del Giudizio (-GdG) e dopo il Giorno del Giudizio (+GdG).

**Tabella Modern 1: Professioni**

PROFESSIONI	CAT.	A/E	-GdG	+GdG	PROFESSIONI	CAT.	A/E	-GdG	+GdG
<b>Terre Perdute</b>					<b>Sanctum Imperum</b>				
	<b>LT0 +</b>					<b>LT3 +</b>			
Cacciatore di Morti	Lavoro		NO	SI	Cacciatore di Morti	Lavoro		NO	NO
Frate Minore	Studio		SI?	SI	Converso	Elite		NO	NO
Mercante Esploratore	Lavoro		SI?	SI	Excubitor	Polizia		NO	NO
Partigiano	Esercito		NO	SI	Portavoce degli Excubitores (A)	Polizia	A	NO	NO
Predone	Mala		NO	SI	Frate Penitenziale	Studio		NO	NO
Sopravvissuto	Lavoro		NO	SI	Malavitoso	Mala		NO	NO
<b>IV Reich</b>					<b>Sotium Inquisitoris</b>				
	<b>LT6 +</b>					<b>Elite</b>			
Agente (della Gestapo)	Elite		SI	SI	Inquisitore (A)	Elite	A	NO	NO
Ispettore (A)	Elite	A	SI	SI	Magister (E)	Elite	E	NO	NO
Giornalista	Lavoro		SI	SI	Templare Errante	Esercito		NO	NO
Malavitoso	Mala		SI	SI	Templare Adepto (A)	Esercito	A	NO	NO
Medico Classe C	Studio		SI	SI	Maestro Templare (E)	Esercito	E	NO	NO
Medico Classe B (A)	Studio	A	SI	SI	<b>Generiche</b>				
	<b>LT0 +</b>					<b>LT0 +</b>			
Medico Classe A (E)	Studio	E	SI	SI	Studioso/Lavoratore/Artista	Lavoro		SI	SI
Psichiatra (del Reich) (A)	Studio	A	SI	SI	Studioso/Lavoratore/Artista A	Lavoro	A	SI	SI
Soldato Semplice	Esercito		SI	SI	Studioso/Lavoratore/Artista E	Lavoro	E	SI	SI
Sottufficiale (A)	Esercito	A	SI	SI					
Ufficiale (E)	Esercito	E	SI	SI					
<b>Soviet</b>					<b>LT8 +</b>				
	<b>LT8 +</b>					<b>LT8 +</b>			
Metalmeccanico	Lavoro		NO	NO					
Operaio di Base	Lavoro		NO	NO					
Operaio Medico	Studio		NO	NO					
Soldato (NKVD)	Polizia		SI?	SI					
Meccanico Semplice	Studio		NO	NO					
Sottufficiale (NKVD) (A)	Polizia	A	SI?	SI					
Ufficiale (NKVD) (E)	Polizia	E	SI?	SI					
Gladiatore	Mala		SI?	SI					
Ribelle	Mala		SI?	SI					

### Studioso/Lavoratore/Artista:

Abilità: 3 studio/professione/arte + 3 abilità a scelta, Caratteristiche X Abilità: 3 inerenti

### Avanzato:

come S/L/A + 1 s/p/a + 2 a scelta, Caratteristiche X Abilità: 4 inerenti

### Eccellente:

come S/L/A + 2 a/p/a + 4 a scelta, Caratteristiche X Abilità: 5 inerenti.

### Caratteristiche Inerenti:

Intuito, Memoria (Mentali), Creatività, Socievolezza (Sociali), Destrezza Manuale, Forza Fisica (Fisiche), Affinità Occulta, Karma (Spirituali).

## MOD.3) ARMI DA FUOCO MODERN

Elenchiamo le armi da fuoco contemporanee; per facilitare l'impaginazione le abbiamo suddivise nelle varie categorie:

pistole,  
shotgun,  
fucili,  
pistole mitra,  
fucili assalto,  
mitragliatrici,  
artiglieria pesante,  
artiglieria leggera,  
bombe,  
proiettili.

Tutte le tabelle indicano:

**NOME** dell'arma

Il **LIVELLO TECNOLOGICO (LT)** di introduzione

Il tipo di **ABILITÀ** necessario (uso – arma)

Il **CALIBRO**

Il numero di **AZIONI (AZ.)**

La **GITTATA CORTA, MEDIA E MASSIMA (G. MED e G.MAX)**

generalmente le armi da fuoco forniscono:

bonus +1 colpire fino a distanza CORTA (< del 1mo numero di G. MED)

malus -2 colpire dopo la distanza MEDIA (> del 2do numero di G. MED)

Lo shotgun fa eccezione:

bonus +3 colpire fino a distanza CORTA (< del 1mo numero di G. MED)

bonus +2 colpire dopo la distanza CORTA (> del 1do numero di G. MED)

Anche il lanciafiamme fa eccezione:

generalmente ha bonus di +2 colpire per tutta la gittata

Il **DANNO** può indicare anche:

\* Arma accurata: +1 colpire

A Antiblindatura Leggera

AA Antiblindatura Pesante

(n) Arma Area: colpisce n zone a tutti i bersagli dell'area

(x) Lanciafiamme: colpisce 1 zona a tutti i bersagli per tutta la gittata ed ampiezza 1 m

Il numero di **COLPI**,

e **tipologia** (singolo, canna, serbatoio, tamburo, caricatore, nastro)



L'**INCEPPAMENTO (INC.)** può riguardare alcune armi:

Nessuno (0) -

Lieve (1) Qp

Medio (2) Qp Kp

Alto (3) Qp Kp Qf

Estremo (4) Qp Kp Qf Kf

La **RICARICA (RIC.)**

Il **PESO** in Kg

Dopo il **COSTO** (relativo al LT indicato) può essere indicato un tra parentesi con 2 lettere, che indica (X/X) disponibilità in: USA, Ovest / Russia, Est

V: molto comune

C: comune

S: scarsa

R: rara

Le **NOTE** eventuali

La **FONTE (FO.)** indica la provenienza:

SR armi del manuale base di Sine Requie Anno XIII (fino agli anni '40) (LT 6 e LT 7)

ITA sono le armi comunemente usate dall'esercito in Italia nel 2012 (LT 6, LT 7 e LT 8)

TW2K sono armi proveniente da Twilight 2000 (fino agli anni '90) (LT 6, LT 7 e LT 8)

ASR armi provenienti da Fantuz (moderne) (LT 7 e LT 8)

ASR2 armi aggiuntive provenienti da Fantuz (moderne) (LT 7 e LT 8)

G armi aggiuntive provenienti da GURPS

IMNB armi provenienti dal Blog "I manoscritti non bruciano" di Giuseppe Vitali

FSR armi provenienti dal Forum Asterion Press Sine Requie Anno XIII di Killiam

ALAA "armi leggere anglo americane" (2daGM) di Luca "Smiley Magnus" Morselli (LT6)

Il **PERIODO** (di produzione) indica gli anni di produzione dell'arma; naturalmente è possibile trovarle anche dopo gli anni di fine produzione; le armi prodotte per poco tempo (da 1 a 3 anni) sono prototipi, non entrati in produzione di massa e quindi molto rare.

L'asterisco (\*) indica un arma ancora in produzione ad oggi (2013).

I simboli + - ~ indicano anni incerti (dopo, prima, circa).

Indichiamo di seguito l'elenco dei **PRODUTTORI/PROGETTISTI** di armi, (tra parentesi il nome completo),

il **Livello Tecnologico LT** alla fondazione o progettazione,

la **NAZIONE** di fondazione o nascita,

l'**ANNO** di fondazione o progettazione,

e le **NOTE** (luogo fondazione o se progettista anno di nascita e morte)

l'asterisco (\*) indica chi è ancora in vita ad oggi (vedi data della versione);

i simboli + - ~ indicano anni incerti (dopo, prima, circa)

e (per i progettisti) le **INFO** aggiuntive.

## Tabella Modern 2y: Produttori Armi da Fuoco

Produttori	LT	Nazione	Anno	Note
Astar (Agrupación Social Trabajadores Armeros)	8	Spagna	1997	Fusione di Astra e Star
Astra (Unceta y Cía) (Esperanza y Unceta)	6	Spagna	1908	Guernica (dal 1997 fusa in Astar)
Auto Ordnance (Company)	6	USA	1916	Esecito USA
Barret (Firearms Manufacturing)	8	USA	1982	Tennessee
Benelli (Armi)	7	Italia	1967	Urbino
Beretta (Fabbrica d'Armi Pietro Beretta)	4	Italia	1526	Brescia
Breda (Meccanica Bresciana)	6	Italia	1886	Brescia
Browning (Arms Company)	6	USA	1927	Utha
Calico (Light Weapons Inc.)	8	USA	1982	Oregon
Charleville (Mézières)	4	Francia	~1700	Ardenne
CheyTac (LLC)	8	USA	~2001	?
Chiappa (Firearms, ex Armi Sport)	7	Italia	1958	Brescia
CNIC	8	Cina	~1988	?
Colt ('s Manufacturing Company)	5	USA	1836	Connecticut
CZ (Česká zbrojovka)	6	Cecoslovacchia	1917	Praga, Brno
Daewoo (Precision Industries)	7	Corea Sud	1967	Seul
Degtiarev (Vasily Alekseyevich Degtyaryov)	6	Russia	1927	Tula
Enfield RSAF (Royal Small Army Factory)	5	UK	1816	Londra
Erma Werke	6	Germania	1922	Erfurt
FIAT (Fabbrica Italiana Automobili Torino)	6	Italia	1899	Torino
FK (Państwowa Fabryka Karabinów)	6	Polonia	1897	Varsavia
FN (Herstal) (Fabrique Nationale de Herstal)	6	Belgio	1889	Liegi
Franchi	5	Italia	1868	Brescia
GE (General Electric)	6	USA	1892	New York
General Dynamics (Corporation)	7	USA	1952	Virginia
Glisenti (Società Siderurgica Glisenti)	6	Italia	1900	Brescia
Glock	7	Austria	1963	Wagram (Vienna)
GM (General Motors Company)	6	USA	1908	Michigan
H&R (Harrington & Richardson Arms Company)	5	USA	1875	Massachusetts (fallita nel 1986, dal 2001 Remington)
Hawk (Engineering Company)	8	USA	?	Esecito USA
High Standard (Manufacturing Company)	6	USA	1926	Connecticut (dal 1993 Texas)
HK (Heckler & Koch)	7	Germania	1949	Oberndorf
Hughes	7	USA	~1970	?
IMI (Israel Military Industries )	7	Israele	1953	Ramat HaSharon
INSYS	8	UK	2001	Bedford
Ithaca (Gun Company)	6	USA	1880	New York
Izhmash (Izhevsk Machinebuilding Plant)	5	Russia	1807	Izhevsk
KAC (Knight's Armament Company)	8	USA	1982	Florida
KBP (Instrument Design Bureau)	6	Russia	1927	Tula
Koishikawa Arsenal (Imperial Japanese Army Tokyo Arsenal)	5	Giappone	1871	Tokyo (dal 1935 Kyushu)
Korth	7	Germania	1954	Ratzeburg
KRISS	8	USA	~2006	?
Krupp	5	Germania	1810	Essen
MAB (Manufacture d'Armes de Bayonne)	6	Francia	1920	Bayonne (dal 1982 fa parte di FN)

<b>Produttori</b>	<b>LT</b>	<b>Nazione</b>	<b>Anno</b>	<b>Note</b>
MAS (Manufacture d'armes de Saint-Étienne)	5	Francia	1764	Saint-Étienne
Mauser	5	Germania	1872	Oberndorf
Nagant (Fabrique d'armes Émile et Léon Nagant)	5	Belgio	1859	Liegi
Pancor (Corporation)	8	USA	~1987	?
PEO	8	USA	~2010	?
Radom (Łucznik Arms Facto / Fabryka Broni Arms Factory)	6	Polonia	1927	Radom
Remington (Arms Company)	5	USA	1816	North Carolina
Rheinmetall	6	Germania	1889	Düsseldorf
Saab	6	Svezia	1937	Trollhättan
Sako	6	Finlandia	1927	Riihimäki
SAPDF (Sud Africa Police)	8	Sud Africa	~1980	?
Sauer (J. P. Sauer & Sohn)	5	Germania	1751	Suhl
Serbu (Firearms)	8	USA	1996	Florida
SIG (Schweizerische Industrie Gesellschaft)	7	Svizzera	1853	Neuhausen am Rheinfall
SITES	8	Italia	~1984	Torino
Springfield (Armory)	5	USA	1794	Massachusetts
Star (Bonifacio Echeverria)	6	Spagna	1905	Paesi Baschi (dal 1997 fusa in Astar)
Steyr (Mannlicher)	5	Austria	1864	Steyr
SW (Smith & Wesson) (S&W)	5	USA	1852	Massachusetts
Tanfoglio (Fabbrica d'armi Tanfoglio Giuseppe / Fratelli Tanfoglio)	7	Italia	1945	Gardone Val Trompia
Tirrena	7	Italia	1945	?
USMC (U.S. Marine Corp)	8	USA	~2008	Esecito USA
Walther (Carl Walther Sportwaffen)	6	Germania	1886	Ulm
Webley (& Scott)	5	UK	1834	Birmingham
Winchester (Repeating Arms Company)	5	USA	1866	Connecticut

## Tabella Modern 2z: Progettisti Armi da Fuoco

Produttori	LT	Nazione	Anno	Note	Info
Adams (Robert)	5	Inghilterra	~1851	Progettista (1809 - 1880)	Brevetta il primo revolver a doppia azione di successo
Atchisson (Maxwell)	7	USA	1972	Progettista (? - ?)	Progetta varie armi
Baker (Ezekiel)	5	Inghilterra	~1790	Progettista (1758 - 1836)	Progetta il fucile "Baker", primo fucile fabbricato in serie ad essere usato dalle forze armate britanniche
Barrett (Ronnie)	8	USA	1982	Progettista (1954 - *)	Fonda la società omonima, progetta il primo calibro .50
Barthe (Léon)	6	Francia	1920	Imprenditore (? - ?)	Fonda la società MAB
Benelli (Teresa)	7	Italia	1967	Imprenditrice (? - ?)	Fonda la società omonima
Beretta (Bartolomeo)	4	Italia	1526	Progettista (1490 - 1565)	Fonda la società omonima
Bodeo (Carlo)	6	Italia	1889	Progettista (? - ?)	Progetta la pistola "Bodeo"
Breda (Ernesto)	6	Italia	1886	Imprenditore (1852 - 1918)	Fonda la società omonima
Browning (John)	6	USA	~1895	Progettista (1855 - 1926)	Fonda la società omonima, progetta il primo meccanismo di caricamento automatico
Carcano (Salvatore)	6	Italia	1891	Progettista (? - ?)	Progetta il sistema di otturazione del fucile "Carcano"
Chiappa (Ezechiele)	7	Italia	1958	Progettista (? - ?)	Fonda la società omonima
Collier (Elisha Haydon)	5	USA	~1814	Progettista (1788 - 1856)	Inventa un revolver a pietra focaia
Colt (Samuel)	5	USA	~1836	Progettista (1814 - 1862)	Realizza la produzione di massa di revolver per la prima volta
Davies (William)	5	Inghilterra	~1790	Progettista (? - ?)	Precursore della "Webley"
Degtyaryov (Vasily)	6	Russia	1927	Progettista (1880 - 1949)	Guida il primo ufficio di progettazione armi dell'URSS
Deringer (Henry)	5	USA	~1825	Progettista (1786 - 1868)	Inventa la pistola "Deringer", pistola compatta tascabile
Durs Egg	5	Svizzera	~1772	Progettista (1748 - 1831)	Produce pistole a pietra focaia e fucili "Ferguson"
Esperanza (Juan Salvador)	6	Spagna	1908	Progettista (1860 - 1951)	Fonda la società "Astra"
Ferguson (Patrick)	5	Scozia	~1776	Progettista (1744 - 1780)	Progetta il fucile "Ferguson", primo fucile a retrocarica ad essere ampiamente testato dai militari britannici
Franchi (Luigi)	5	Italia	1868	Progettista (? - ?)	Fonda la società omonima
Gatling (Richard Jordan)	5	USA	~1861	Progettista (1818 - 1903)	Inventa il "Gatling", la prima mitragliatrice di successo
Glisenti (Alfredo)	6	Italia	1900	Imprenditore (? - ?)	Fonda ufficialmente la società omonima (presente come fucina già dal XV secolo)
Glock (Gaston)	7	Austria	1963	Progettista (1929 - *)	Fonda la società omonima
Harrington (Gilbert Henderson)	5	USA	1975	Progettista (1845 - 1897)	Fonda la società H&R
Heckler (Edmund)	7	Germania	1949	Progettista (1906 - 1960)	Fonda la società HK
Henry (Alexander)	5	Scozia	~1871	Progettista (1818 - 1894)	Progetta la canna e la rigatura "Henry", utilizzata nel fucile "Martini-Henry"
Kalashnikov (Mikhail Timofeyevich)	7	Russia	1942	Progettista (1919 - 2013)	Inventa il fucile d'assalto AK-47, il più diffuso al mondo
Koch (Theodor)	7	Germania	1949	Progettista (1905 - 1976)	Fonda la società HK
Kok(a)sharov (Sergey Ivanovich)	8	Russia	1980	Progettista (1945 - *)	Progetta varie armi
Korth (Willi)	7	Germania	1954	Imprenditore (? - ?)	Fonda la società omonima
Krupp (Friedrich)	5	Germania	1810	Imprenditore (1787 - 1826)	Fonda la società omonima
Lahti (Aimo Lahti)	6	Finlandia	~1935	Progettista (1896 - 1970)	Progetta varie armi
Luger (Georg Johann)	5	Austria	~1875	Progettista (1849 - 1923)	Progetta le pistole "Luger" e le cartucce 9mm Parabellum
Madsen (Vilhelm Herman Oluf)	6	Danimarca	~1896	Progettista (1844 - 1917)	Progetta varie armi
Manton (Joseph)	5	Inghilterra	~1795	Progettista (1766 - 1835)	Aprire la strada alle moderne granate (proiettili di artiglieria)
Mauser (Peter Paul)	5	Germania	1872	Progettista (1838 - 1914)	Fonda la società omonima
Mauser (Wilhelm)	5	Germania	1872	Progettista (1834 - 1882)	Fonda la società omonima
Maxim (Hiram Stevens)	6	UK	1884	Progettista (1840 - 1916)	Progetta il mitragliatore "Maxim", il primo imbracciabile
Mosin (Sergei Ivanovich)	6	Russia	1891	Progettista (1849 - 1902)	Progetta il fucile "Mosin-Nagat"
Nagant (Émile)	5	Belgio	1859	Progettista (1830 - ?)	Fonda la società omonima
Nagant (Léon)	5	Belgio	1859	Progettista (1833 - ?)	Fonda la società omonima
Napoleon (Bonaparte)	5	Francia	~1800	Militare (1769 - 1821)	Progetta il cannone "Napoleon"
Remington (Eliphalet)	5	USA	~1816	Progettista (1793 - 1861)	Progetta il fucile "Remington", molto comune nella conquista del west

<b>Produttori</b>	<b>LT</b>	<b>Nazione</b>	<b>Anno</b>	<b>Note</b>	<b>Info</b>
Revelli (Abiel Bethel Revelli di Beaumont)	6	Italia	~1911	Progettista (1864 - 1930)	Progetta la "Villar Perosa" (FIAT Mod 1915), la prima pistola mitragliatrice
Richardson (William Augustus)	5	USA	1975	Progettista (? - ?)	Fonda la società H&R
Sauer (Johann Paul)	5	Germania	1751	Progettista (? - ?)	Fonda la società omonima
Scott (?)	5	Inghilterra	1834	Progettista (? - ?)	Fonda la "Webley"
Seidel (Alex)	7	Germania	1949	Progettista (1909 - 1989)	Fonda la società HK
Serbu (Mark)	8	USA	1996	Progettista (? - ?)	Fonda la società omonima
Sharps (Christian)	5	USA	~1848	Progettista (1810 - 1874)	Inventa il fucile "Sharps", il primo fucile a retrocarica di successo commerciale
Shpagin (Georgy Semyonovich)	6	Russia	1938	Progettista (1897 - 1952)	Progetta il mitra PPSH-41 e la mitragliatrice DShK
Simonov (Sergei Gavrilovich)	6	Russia	~1927	Progettista (1894 - 1986)	Pioniere dei moderni fucili d'assalto
Smith (Horace)	5	USA	~1852	Progettista (1808 - 1893)	Svilupa il fucile 'Volcanic', il primo fucile a ripetizione e la cartuccia 'Volcanic'
Star (Bonifacio)	6	Spagna	1905	Progettista (? - ?)	Fonda la società omonima
Star (Julián)	6	Spagna	1905	Progettista (? - ?)	Fonda la società omonima
Tanfoglio (Giuseppe)	7	Italia	1945	Progettista (? - ?)	Fonda la società omonima
Thompson (John Taliaferro)	6	USA	1916	Progettista (1860 - 1940)	Fonda la società "Auto-Ordnance"
Tokarev (Fedor)	7	Russia	1838	Progettista (1871 - 1968)	Progetta varie armi
Unceta (Pedro)	6	Spagna	1908	Progettista (1854 - 1934)	Fonda la società "Astra"
Walther (Carl Walther)	6	Germania	1886	Progettista (1858 - 1915)	Fonda la società omonima
Webley (Philip)	5	Inghilterra	1834	Progettista (? - ?)	Fonda la "Webley"
Wesson (Daniel Baird)	5	USA	~1852	Progettista (1825 - 1906)	Svilupa diverse armi da fuoco che avranno una grande influenza nel campo
Winchester (Oliver Fisher)	5	USA	~1850	Imprenditore (1810 - 1880)	Acquisita la divisione S&W conosciuta come "Volcanic Repeating Arms Company"
Wogdon (Robert)	5	Inghilterra	~1760	Progettista (1734 - 1813)	Produce armi da fuoco a pietra focaia, particolarmente noto per le sue pistole da duello di alta qualità

## Tabella Modern 2a1: Pistole (Revolver)

NOME	LT	CALIBRO	AZIONI	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
<b>Pistole Revolver</b>		<b>uso pistola</b>												
Pistola 1700	4	sfera	1	10 - 20	30	P+2	1 colpo	Lieve	45				fsr	XVII Secolo
Bodeo 1889	6	10,4 mm	1	10 - 20	30	P+2	6 tamburo	No	2 a colpo			(a)	sr	1889 - 1931
Heeresmodell	6	Razzo	1	5 - 15	20	Razzo	1 colpo	No	1			(b)	sr	?
Nagant 1895	6	7,62 NAG	2	10 - 25	35	P0	7 tamburo	No	2 a colpo			(c)	sr	1895 - *
Revolver cal.22	6	22	2	10 - 25	35	P0*	6 tamburo	No	1 a colpo				sr	?
Revolver cal.38	6	38	1	10 - 25	35	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo				sr	?
Revolver cal.45	6	45	1	10 - 20	30	P+2	6 tamburo	No	1 a colpo				sr	?
Webley MK,IV	6	38	1	10 - 25	35	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo				sr	1887 - 1923
Derringer	6	.22LR	1	5 - 10	15	P0	1 colpo	Lieve	1				fsr	+1887 - ?
S.&W. M27	6	.357 Magnum	1	10 - 25	35	P+2	6 tamburo	No	1 a colpo				fsr	1935 - *
Enfield No. 2	6	.38/200	1	10 - 25	35	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo				alaa	1932-?
(US Army) M1917 Revolver	6	.45 ACP	1	10 - 25	35	P+2	6 tamburo	No	1 a colpo				alaa	1917-?
S&W Victory Model (UK)	6	.38/200	1	10 - 25	35	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo				alaa	1899-?
S&W Victory Model (US)	6	.38 Special	1	10 - 25	35	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo				alaa	1899-?
Webley Mk VI	6	.455 Webley	1	10 - 25	35	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo				alaa	1887-1932
SW .38 Special Snubnose	7	.38 S	2	10 - 50	80	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo	0,5 Kg	375 \$ (C/C)		tw2k	?
SW .357 Magnum	7	.357 M	1	15 - 45	80	P+2	6 tamburo	No	1 a colpo	0,5 Kg	450 \$ (C/R)		tw2k	?
Colt Python	7	.357 M	1	15 - 45	80	P+2 A	6 tamburo	No	1 a colpo	1 Kg			asr	1955 - 1996
Korth Revolver	7	.357 (9,1 mm)	1	15 - 25	35	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo			(h)	imnb	+1954 - ?
Colt Anaconda	8	.357 M	1 (2 For 5)	15 - 45	80	P+2 A	6 tamburo	No	1 a colpo	1 Kg			asr	1990 - 1999
Chiappa Rhino	8	9 mm /.357 M	2	10 - 50	80	P+1*	6 tamburo	No	1 a colpo	0,5 Kg			asr2	2009 - *

## Tabella Modern 2a2: Pistole (Automatiche)

NOME	LT	CALIBRO	AZIONI	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
<b>Pistole Automatiche</b>		<b>uso pistola</b>												
													(d)	
Beretta 1935	6	9 mm	2	15 - 25	35	P+1	7 caricatore	Medio	2				sr	1935 - 1967
Colt M1911	6	45 ACP	1	15 - 25	35	P+2	7 caricatore	Alto	2				sr	1911 - *
FN Browning	6	9 mm	2	15 - 25	35	P+1	10 caricatore	Medio	2				sr	1919 - *
Luger P 08	6	9 mm	1	15 - 25	35	P+1*	8 caricatore	Alto	2				sr	1900 - *
Mauser C/96	6	7,65 mm	1	10 - 15	20	P0	10 caricatore	Alto	2				sr	1896 - 1937
Tokarev TT	6	7,62 TT	2	15 - 25	35	P0	8 caricatore	Medio	2				sr	1930 - *
Walther P38	6	9 mm	2	15 - 25	35	P+1	8 caricatore	Medio	2				sr	1938 - *
Walther PPK	6	7,65 mm	3	10 - 15	25	P0	6 caricatore	Lieve	2			(e)	sr	1935 - *
Enfield HP-35	6	9 mm P	2	15 - 45	80	P+1	13 caricatore	Lieve	2	1 Kg	150 \$ (S/R)		tw2k	1935 - *
(Luger) 9 MM Parabellum	6	9 mm P	3	25 - 45	70	P+1	13 caricatore	Lieve	2			(i)	imnb	+1902 - ?
(Koishikawa) Nambu T14	6	8x22	2	10 - 20	35	P0	8 caricatore	Medio	2				fsr	1927 - ?
Browning HP	6	9x19mm	2	15 - 25	35	P+1	10 caricatore	Medio	2				fsr	1935 - *
Sauer 38H	6	7,65x17mm	2	10 - 15	25	P0	8 caricatore	Medio	2				fsr	1938 - 1945
Lahti L35	6	9x19mm	2	15 - 25	35	P+1	8 caricatore	Alto	2				fsr	1935 - 1952
Glisenti M1910	6	9x19mm	1	10 - 15	20	P+1	7 caricatore	Alto	2				fsr	1910 - 1915
Radom Vis Vz35	6	9x19mm	2	15 - 25	35	P+1	8 caricatore	Medio	2				fsr	1935 - ?
(Radom) Vis Wz 35	6	9 mm	2	15 - 25	35	P0	8 caricatore	Medio	2				imnb	1935 - ?
Star B	6	9x19mm	2	10 - 25	30	P+1	9 caricatore	Alto	2				fsr	1928 - ?
Star MD	6	9x23mm	2	15 - 25	35	P+1	9 caricatore	Alto	2				fsr	1931 - ?
Steyr M1912	6	9x19mm	1	15 - 25	35	P+1	8 caricatore	Alto	2				fsr	1912 - 1945

Pistole Automatiche	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NO.	FO.	PERIODO
Cz Vz 38	6	9x17mm	2	15 - 25	30	P+1	9 caricatore	Alto	2				fsr	1939 - 1945
Mab Model D	6	9x17mm	2	15 - 25	35	P+1	7 caricatore	Medio	2				fsr	1933 - 1982
(MAS) Modelle 1935	6	7,65x20mm	2	15 - 25	35	P0	8 caricatore	Medio	2				fsr	1937 - 1956
High Standard	6	.22LR	3	15 - 25	35	P0	10 caricatore	Lieve	2				fsr	1926 - 1942
Star Modelo A	6	9 mm Largo	2	15 - 25	35	P+1	9 caricatore	Alto	2				alaa	1921 - 1945
Webley & Scott Model 1908	6	.32 ACP	2	10 - 25	35	P+1	7 caricatore + 1	Alto	2				alaa	1908 - ?
Webley & Scott Model 1912	6	.25 ACP	2	10 - 25	35	P0	76caricatore + 1	Alto	2				alaa	1912 - ?
Webley & Scott Mk I	6	.455 Webley	2	10 - 25	35	P+1	7 caricatore + 1	Alto	2				alaa	1903 - ?
(ISRB) Welrod	6	.32 ACP	2	5 - 15	35	P0	8 caricatore	Alto	2				(j)	alaa 1943 - 1945
BERETTA 92 FS	7	9 mm P	2	15 - 50	150	P+1*	15+1 caricatore	Lieve	2	1 Kg			(f)	ita 1975 - *
Beretta M9 (M92S)	7	9 mm P	2	15 - 50	150	P+1*	15+1 caricatore	Lieve	2	1 Kg	150 \$ (V/S)		tw2k	1975 - *
Izhmash PM Makarov	7	9 mm M	2	15 - 45	80	P+1	8 caricatore	Lieve	2	0,5 Kg	150 \$ (S/V)		tw2k	1951 - *
Astra 3000	7	7,65x17mm	2	10 - 25	30	P0	7 caricatore	Medio	2				fsr	1947 - 1956
HK USP .45	8	.45 ACP	2	15 - 30	50	P+2	13 caricatore	Lieve	2	1 Kg			asr	1993 - *
Glock 18	8	9 mm	2 (1 f.a.)	15 - 45	80	P+1 (3/5)	10 / 33 caricatore	Medio	2	0,5 Kg			(g)	asr 1982 - *
Beretta M93 Raffica	8	9 mm P	3 (1 f.a.)	25 - 75	180	P+1 (3/5)	20 caricatore	Alto	2	1 Kg			(g)	asr 1979 - 1993
IMI Desert Eagle	8	.357 M	1	20 - 50	100	P+2 A	9 caricatore	Alto	2	2 Kg			asr	1982 - *
IMI Desert Eagle	8	.44 M/.45 M	1	20 - 50	100	P+2	8 caricatore	Alto	2	2 Kg			asr	1982 - *
IMI Desert Eagle	8	.50 AE	1	20 - 50	100	P+3	7 caricatore	Alto	2	2 Kg			asr	1982 - *
Tanfoglio T95	8	9 mm L/P	3	20 - 100	150	P+1	16 caricatore	Medio	2	1 Kg			asr	1997 - *
LAR Grizzly	8	.44 M/.45 M /.45 ACP	1	15 - 45	100	P+3	7 caricatore	Medio	2	1,5 Kg			asr	1983 - 1999
LAR Grizzly	8	.357 M	1	15 - 45	100	P+3 A	7 caricatore	Medio	2	1,5 Kg			asr	1983 - 1999
Beretta Cx4 Storm	8	9 mm	4	15 - 130	200	P+1	10 / 20 caricatore	Medio	1 a colpo	2,5 Kg			asr	2003 - *
Beretta M9	8	9 mm P	2	15 - 50	150	P+1*	15+1 caricatore	Lieve	2	1 Kg			asr2	1985 - *
Izhmash MP-443 Grach	8	9 mm P	3	15 - 50	150	P+1	17+1 caricatore	Lieve	2	1 Kg			asr2	2003 - *
Glock 17	8	9 mm P	3	20 - 100	150	P+1	17 caricatore / 19 pad	Lieve	2	0,5 Kg			asr2	1982 - *

**Note:**

**f.a. Fuoco automatico**

**(a) Tamburo non ribaltabile**

**(b) Razzi: Frammentazione: P+3 (4)/3m; Incendiari: F+3/4m; Segnalazione**

**(c) Può montare un silenziatore**

**(d) Raffica: 10 proiettili**

**(e) Molto piccola (si nasconde in tasca)**

**(f) Utilizzo: Ordinanza**

**(g) Con For 5 raffica con uso pistola**

**(h) Terribilmente delicato con caldo umido e polvere**

**(i) Se ben mantenuta non ha grado di inceppamento**

**(j) Silenziatore incorporato**

## Tabella Modern 2b: Shotgun

NOME	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
<b>Shotgun</b>		<b>uso fucile</b>										<b>(a)</b>		
Doppietta	6	12 G	1	5 - 20	20	P+3/+1 (1/2)	2 canna	No	1 a colpo			(b)	sr	+1880 - *
Doppietta Canne Mozze	6	12 G	1	5 - 10	10	P+3/+1 (1/2)	2 canna	No	1 a colpo			(b)(c)	sr	+1880 - *
Winchester M97	6	12 G	1	5 - 20	20	P+3/+1 (1/2)	4 serbatoio	Medio	1 a colpo				sr	1897 - 1957
Winchester M1887	6	12 gauge	1	5 - 20	20	P+3/P+1	5 serbatoio	Lieve	1 a colpo				fsr	1887 - 1901
Shotgun Monocolpo	6	12 gauge	1	5 - 20	20	P+3/P+1	1 colpo	No	1				fsr	+1880 - *
Sovrapposto	6	12 gauge	1	5 - 20	20	P+3/P+1	2 canna	No	1 a colpo				fsr	+1880 - *
Ithaca M37	6	12 gauge	1	5 - 15	15	P+3/P+1	4 serbatoio	No	1 a colpo				fsr	1937 - *
Greener Police Gun	6	14 Greener	1	5 - 20	20	P+3/P+1 (1/2)	1	No	4				alaa	1971 - 1891
Ithaca 37	6	12 G	1	5 - 15	25	P+3	4 serbatoio	No	1 a colpo	3 Kg		(d)	asr	1937 - *
Pump Action Shotgun	7	12 G	1	5 - 20	20	P+3/+1 (1/2)	7 serbatoio	Medio	1 a colpo	4 Kg	300 \$ (V/C)		tw2k	+1945 - *
Winchester 1200	7	12 G / 16 G / 20 G	1	25 - 50	50	P+3	4 / 5 / 7 serbatoio	No	1 a colpo	3 Kg		(d)	asr	1965
Remington 870	7	Vario	1	25 - 50	80	P+3	4+1 serbatoio / 7+1 tamb.circ.	No	1 a colpo	3 Kg		(d)	asr2	1951 - *
Franchi SPAS 15 (modo: automatico)	8	12 G	4	25 - 50	80	P+2/+1 (1/2)	8+1 serbatoio	Alto	1 a colpo	4,5 Kg			ita	1986 - 2005
Franchi SPAS 15 (modo: pompa)	8	12 G	1	5 - 30	30	P+3/+1 (1/2)	8+1 serbatoio	No	1 a colpo	4,5 Kg			ita	1986 - 2005
HK Combat Assault Weapon	8	12 G	1	25 - 50	50	P+3 (3/5)	10 caricatore	Lieve	1 a colpo	4,5 Kg	800 \$ (C/R)		tw2k	1980
Franchi SPAS 12 (modo: automatico)	8	12 G	4	25 - 50	80	P+2	8+1 serbatoio	Alto	1 a colpo	4,5 Kg		(d)	asr	1983 - *
Franchi SPAS 12 (modo: pompa)	8	12 G	1	5 - 30	30	P+3	8+1 serbatoio	No	1 a colpo	4,5 Kg		(d)	asr	1983 - *
Remington 11-87 (modo: automatico)	8	12 G	3	25 - 50	60	P+2	7+1 serbatoio	Alto	1 a colpo	3,5 Kg		(d)	asr	1987
Remington 11-87 (modo: pompa)	8	12 G	1	5 - 30	30	P+3	7+1 serbatoio	No	1 a colpo	3,5 Kg		(d)	asr	1987
Pancor Jackhammer	8	12 G	1	25 - 50	50	P+3 (3/5)	10 caricatore	Lieve	1 a colpo	4,5 Kg		(d)(e)	asr	1987
Benelli M4	8	12 G	1	5 - 15	15	P+3	4+1 serbatoio	No	1 a colpo	4 Kg		(d)	asr	1999 - *
Benelli M4	8	12 G palla singola	2	15 - 50	100	P+2	6+1 serbatoio	Medio	1 a colpo	4 Kg		(d)	asr	1999 - *
MPS AA-12 (modo: semiautomatico)	8	12 G	3	10 - 25	25	P+3	5 caricatore o	No	1 a colpo o	5 Kg		(d)	asr	2005 - *
MPS AA-12 (modo: automatico)	8	12 G	1	20 - 50	150	P+2 (3/5)	20 / 32 tamburo circolare	Medio	3 caricatore	7 Kg		(d)	asr	2005 - *
Serbu Super-Shorty	8	12 G	1	5 - 10	10	P+3	2 serbatoio	No	1 a colpo	1,5 Kg		(d)(f)	asr	1996 - *
Daewoo USAS-12 (con pallettoni)	8	12 G	2	15 - 30	80	P+3 variabile	10 / 20 caricatore	Medio	1 a colpo / 3 caric.	6 Kg		(d)	asr2	1980 - *
Daewoo USAS-12 (con slug, sabot e frag)	8	12 G	2	20 - 70	80	P+3 variabile	10 / 20 caricatore	Medio	1 a colpo / 3 caric.	6 Kg		(d)	asr2	1980 - *
Saiga 20K (modo: semiautomatico)	8	12 G / 20 G / 410	1	35 - 50	100	P+2 (3/5)	2 / 5 / 8 / 10 / 12 / 20 / 30 caric.	Lieve	3	3,5 Kg		(d)	asr2	1997 - *
Saiga 20K (modo: manule)	8	12 G / 20 G / 410	1	25 - 45	60	P+3	2 / 5 / 8 / 10 / 12 / 20 / 30 caric.	No	1 a colpo	3,5 Kg		(d)	asr2	1997 - *
SAPDF DAO-12	8	12 G	3	25 - 50	80	P+3	12 caricatore	No	2 a colpo	4 Kg		(d)	asr2	1980 - *
SRM Model 1216 shotgun	8	12 G	1	25 - 50	60	P+3 (3/5)	8 / 12 / 16 caricatore	Lieve	1 a colpo	3,5 Kg		(d)(g)	asr2	?

### Note:

- (a) Necessarie 2 mani; < 5 m +3 colpire; > 5 m +2 colpire**
- (b) 2 grilletti; può sparare 2 colpi con 1 azione**
- (c) Utilizzabile con 1 mano**
- (d) Regole sr per danno ad area**
- (e) Caricatore come mina: P+6 Area (-1 ogni 2 metri;max -1)**
- (f) Con For 4 utilizzabile con 1 mano**
- (g) Spara fino a 4 colpi con un'azione**



## Tabella Modern 2c1: Fucili

NOME	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
Fucili	uso fucile												(a)	
Moschetto 1700	4	sfera	1	10 - 40	50	P+2	1 colpo	No	60				fsr	XVII Secolo
Carcano M91	6	6,5 mm	1	20 - 50	150	P+1*	6 serbatoio + 5 caricatore	Lieve	1 a colpo / 3 caricatore			(c)	sr	1891 - 1945
(Springfield) Garand M1	6	30-06	1	20 - 50	100	P+2	8 caricatore	Medio	3			(b)(d)	sr	1936 - 1957
Lee Enfield SMLE n.4	6	.303 British	1	20 - 35	80	P+1	10 serbatoio	Lieve	1 a colpo			(c)(e)	sr	?
Mas 36	6	7,5 mm	1	20 - 35	80	P+1	5 serbatoio + 5 caricatore	Lieve	1 a colpo / 3 caricatore			(c)(f)	sr	1936 - 1978
Mauser Kar 98K	6	7,92 mm	1	20 - 50	150	P+2	5 serbatoio + 5 caricatore	Lieve	1 a colpo / 3 caricatore			(c)(e)	sr	1935 - 1945
Mosin Nagant 1891/30	6	7,92 mm	1	20 - 50	150	P+2*	5 serbatoio + 5 caricatore	Medio	1 a colpo / 3 caricatore			(c)	sr	1891 - *
Springfield M1903	6	30-06	1	20 - 50	150	P+2	5 serbatoio + 5 caricatore	Lieve	1 a colpo / 3 caricatore			(c)	sr	1903 - 1974
(FK) Kbk wz29	6	7,92x57mm	1	20 - 40	100	P+2	5	Lieve	2				fsr	1930 - 1939
Steyr Mannlicher M95	6	8 mm	1	50 - 100	250	P+2 *	5 caricatore	Lieve	2			(m)	imnb	1895 - 1945
(Enfield RSAF) Boys	6	.55 Boys	1	75 - 150	400	P+2 A	5 caricatore	Lieve	3				alaa	1937 - 1943
(Iver Johnson) M1941 Johnson	6	30-06 Springfield	1	20 - 50	100	P+2	10 caricatore	Alto	1				alaa	1941
(Enfield "14") Pattern Rifle No. 3 Mk I	6	.303 British	1	20 - 50	150	P+2	5 serbatoio + 5 caricatore	Lieve	1 col / 3 cari				alaa	1914 - 1915
(Lee-Enfield) Ross	6	.303 British	2	20 - 50	150	P+2	5 serbatoio + 5 caricatore	Alto	1 col / 3 cari				alaa	1905 - 1916
(Winchester) Carbine M1	7	30 US	2	10 - 40	60	P+1	10 / 15 caricatore	Medio	2			(b)	sr	1941 - *
(Walther) Gewehr 43	7	7,92 mm	1	20 - 40	100	P+2	8 caricatore	Alto	2			(b)	sr	1943 - 1945
(Degtiarev) PTRS-41	7	14.5x144mm	1	25 - 40	100	P+3 A	5	Alto	5				fsr	1941 - 1945
KBP A-91	8	7,62 mm	2	45 - 600	1000 / 400 (lancia granate)	P+1 (3/5)	30 caricatore	Medio	3	2,5 Kg		(g)	asr2	1991 - *
SIG SG 553 LB	8	5,56 mm	2	25 - 400	3300	P+2 (3/5)	5 / 10 / 20 / 30 caricatore	Medio	3	3,5 Kg			asr2	1986 - *

### Note:

(a) Necessarie 2 mani

(b) Semiautomatico

(c) Bolt-on

(d) Caricatore non estraibile (espulso quando vuoto)

(e) Può montare mirino

(f) Non ha sicura

(g) Lanciagranate ad 1 colpo integrato

(h) (mirino e ottica standard)

(i) Accessorio: Cannochiale

(j) Dispositivo di puntamento termico + Visione notturna

(k) Utilizzabile anche con guanti

(l) -2 colpire contro bersagli a meno di 100 m

(m) Terribilmente delicato con caldo umido e polvere

## Tabella Modern 2c2: Fucili (di Precisione)

NOME	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO		
<b>Fucili di Precisione</b>												<b>uso fucile</b>			<b>(a)(h)</b>	
Enfield L1A1	7	7,62 mm N	2	15 – 50 (200)	600	P+1	20 caricatore	Medio	1 a colpo	5 Kg	600 \$ (S/R)		tw2k	1954 - 1980		
Remington M40	7	7,62 mm N	2	15 – 50 (200)	600	P+2	20 serbatoio	Medio	1 a colpo	5 Kg	700 \$ (R/R)	(i)	tw2k	1960 - *		
Izhmash SVD	7	7,62 mm N	1	50 – 800	1300	P+2*	10 caricatore	Medio	3	4,5 Kg	500 \$ (R/S)	(i)(k)	tw2k	1963 - *		
Remington M21	7	7,62 mm N	2	15 – 50 (200)	600	P+1	20 caricatore	Medio	1 a colpo	5 Kg	400 \$ (S/R)	(i)	tw2k	1969 - *		
HK PSG1	7	7,62 mm N	2	25 – 400 (600)	1000	P+1*	5 / 20 caricatore	Alto	1 a colpo	7,5 Kg	600 \$ (R/R)	(i)	tw2k	1972 - *		
Remington M21	7	7,62 mm N	2	15 – 50 (200)	600	P+1	20 caricatore	Medio	1 a colpo	5 Kg			asr	1969 - *		
HK PSG-1	7	7,62 mm N	2	25 – 400 (600)	1000	P+1*	5 / 20 caricatore	Alto	1 a colpo	7,5 Kg			asr	1972 - *		
SVD Dragunov	7	7,62 mm R	1	50 – 800	1300	P+2*	10 caricatore	Medio	3	4,5 Kg		(k)	asr2	1963 - *		
Remington M40A5	7	7,62 mm N	1	90 – 900	1400	P+1	10 caricatore	No	1 a colpo	7 Kg			asr2	1966 - *		
TGR 42 SAKO	8	.338 (8,5 mm)	2	25 – 400 (600)	1000	P+2	4+1 serbatoio	Medio	1 a colpo	7 Kg		(i)	ita	1999 - *		
Fucile di Precisione per cecchini	8	.338 LM / 8,6 mm	2	45 – 400 (600)	1400	P+2*	5 / 10 caricatore	Lieve	1 a colpo	7 Kg		(i)(j)	ita	?		
Barret M82	8	.50 BMG	2	100 – 300 (500)	1800	P+2*A	10 caricatore	Lieve	1 a colpo	14 Kg		(g)	asr	1982 - *		
Intervention M200 CheyTac	8	.408 CheyTac	1	50 – 300 (500)	+2000	P+1*	5 / 7 caricatore	Medio	1 a colpo	12 Kg			asr	2001 - *		
PEO XM2010 Enhanced Sniper	8	.300 W M	1	45 – 400 (600)	+1400	P+2	5 caricatore	Alto	1 a colpo	8 Kg			asr	2010 - *		
KAC Mk11	8	7,62 mm N	2	50 – 600	1000	P+1	10 / 20 caricatore	Medio	3	4 Kg			asr2	1990 - *		
Izhmash SV-98	8	7,62 mm N/R	1	50 – 600	1000	P+2	10 caricatore	No	1 a colpo	6 Kg			asr2	1998 - *		
Barrett M98B	8	.338 LM / 8,6 mm	1	50 – 800	1200	P+1*A	10 caricatore	No	1 a colpo	6,5 Kg		(l)	asr2	2008 - *		
USMC M39	8	7,62 mm N	3	90 – 780	1100	P+1*	20 caricatore	Medio	1 a colpo	7,5 Kg			asr2	2008 - *		

### Note:

(a) Necessarie 2 mani

(b) Semiautomatico

(c) Bolt-on

(d) Caricatore non estraibile (espulso quando vuoto)

(e) Può montare mirino

(f) Non ha sicura

(g) Lanciagranate ad 1 colpo integrato

(h) (mirino e ottica standard)

(i) Accessorio: Cannocchiale

(j) Dispositivo di puntamento termico + Visione notturna

(k) Utilizzabile anche con guanti

(l) -2 colpire contro bersagli a meno di 100 m

(m) Terribilmente delicato con caldo umido e polvere

## Tabella Modern 2d: Mitra e Pistole Mitragliatrici

NOME	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO		
<b>Mitra</b>													<b>uso mitra</b>		<b>(a)(b)</b>	
(Beretta) MAB	6	9 mm	1	5 - 15	20	P+1 (3/5)	10 / 20 / 45 caricatore	Medio	2			(c)	sr	1935 - 1961		
(Auto Ordnance) Thompson	6	.45 ACP	1	15 - 25	35	P+2 (3/5)	20 / 50 / 100 caricatore	Medio	2 / 4 / 7				sr	1921 - 1976		
Star RU-35	6	9x19mm	1	10 - 30	40	P+1 (3/5)	10 / 30 / 40 caricatore	Medio	2				fsr	1935 - ?		
Mas 38	6	7,65x17mm	2	10 - 20	45	P0 (3/5)	32 caricatore	Medio	3				fsr	1939 - 1946		
(Steyr) Mp34	6	9x19mm	1	10 - 20	35	P+1 (3/5)	20 / 32 caricatore	Medio	4				fsr	1929 - 1940		
(Sterling) Lanchester	6	9 mm Parabellum	2	20 - 50	150	P+1 (3/5)	30 / 50 caricatore	Lieve	5				alaa	1941 - 1945		
United Defense M42	6	9 mm Parabellum	1	15 - 25	35	P+1 (3/5)	20 caricatore	Medio	4				alaa	1939 - 1943		
(Erma Werke) MP40 Schmeisser	7	9 mm	2	15 - 20	35	P+1 (3/5)	30 caricatore	Lieve	3				sr	1940 - 1945		
(Shpagin) PPSH	7	7,62 TT	2	10 - 30	50	P+0 (3/5)	70 / 30 caricatore	Medio	7 / 3				sr	1941 - *		
(Enfield) Sten	7	9 mm	2	15 - 20	35	P+1 (3/5)	30 caricatore	Medio	5			(d)	sr	1941 - 1953		
Astra Mod 600	7	9 mm P	1	15 - 25	35	P0	10 caricatore	Medio	2				imnb	1943 - 1970-		
Grease Gun (GM M3)	7	9x19mm	2	10 - 20	35	P+1 (3/5)	30 caricatore	Medio	3				fsr	1943 - 1945		
(H&R) M50 Reising	7	.45 ACP	1	15 - 25	35	P+2 (3/5)	20 caricatore	Alto	3				fsr	1941 - 1945		
<b>Pistole Mitragliatrici</b>													<b>uso pistola/mitra</b>		<b>(b)(e)</b>	
BERETTA 12-S	7	9 mm P	2	30 - 100	200	P+2 (3/5)	32 / 40 caricatore	Medio	3	3 Kg		(f)	ita	1959 - *		
Franchi LF 57 SMAL - RAF CS	7	9 mm P	2	30 - 100	200	P+2 (3/5)	25 / 32 caricatore	Medio	3	3 Kg		(g)	ita	1956 - *		
IMI Uzi	7	9 mm P	2	35 - 200	350	P+2 (3/5)	25 / 32 caricatore	Alto	3	3,5 Kg	500 \$ (V/C)	(h)	tw2k	1950 - *		
HK MP-5	7	9 mm P	3	15 - 25	50	P+1 (3/5)	15 / 30 caricatore	Lieve	2	2 Kg	400 \$ (C/R)		tw2k	1966 - *		
Kalashnikov AKR	7	5,45 mm B	2	30 - 100	200	P+2 (3/5)	30 caricatore	Lieve	3	3 Kg	300 \$ (S/C)		tw2k	?		
Beretta M-12	7	9 mm P	2	30 - 100	200	P+2 (3/5)	32 / 40 caricatore	Medio	3	3 Kg	400 \$ (R/-)		tw2k	1959 - *		
IMI Uzi	7	9 mm L/P	2	35 - 200	350	P+2 (3/5)	25 / 32 caricatore	Alto	3	3,5 Kg		(h)	asr	1950 - *		
IMI Mini UZI	7	9 mm L/P	2	30 - 100	250	P+2 (3/5)	20 / 25 / 32 caricatore	Medio	3	2,5 Kg		(h)	asr	1948 - *		
IMI Micro UZI	7	9 mm L/P	3	15 - 30	100	P+1 (3/5)	20 caricatore	Medio	2	1,5 Kg		(h)	asr	1960 - *		
HK MP5K	7	9 mm L/P	3	15 - 25	50	P+1 (3/5)	15 / 30 caricatore	Lieve	2	2 Kg			asr	1965 - *		
HK G11	8	4,7 mm Cls	2	35 - 200	350	P+1 (3/5)	50 caricatore	Lieve	3	4 Kg	400 \$ (S/R)		tw2k	1990		
SITES Spectre M4	8	9 mm	2	20 - 50	100	P+1 (3/5)	30 / 50 caricatore	Medio	3	3 Kg			asr	1984 - 2000		
HK UMP .45	8	.45 ACP	2	35 - 100	150	P+1 (3/5)	10 / 25 / 30 caricatore	Medio	3	2,5 Kg			asr	1999 - *		
FN P90	8	5,7 mm	3	35 - 200	250	P+1 (3/5)	50 caricatore	Medio	3	3 Kg			asr	1990 - *		
KRISS TDI Vector	8	.45 ACP	3	20 - 100	200	P+1* (3/5)	28 / 30 / 35 caricatore	Medio	2	2 Kg			asr	2006		
Izhmash SR-2 Veresk	8	9 mm	3	20 - 200	350	P+2 (3/5)	20 / 30 caricatore	Medio	2	1,5 Kg			asr	1999 - *		
HK MP7 PDW	8	4,6 mm HK	4	30 - 180	350	P+1 (3/5)	20 / 30 caricatore	Medio	2	1,5 Kg			asr	2001 - *		
FN P90 TR	8	5,7 mm	3	35 - 200	450	P+1 (3/5)	50 caricatore	Medio	3	3 Kg			asr2	1990 - *		
KBP PP-2000	8	9 mm P	2	25 - 200	300	P+1 (3/5) A	20 / 44 caricatore	Medio	2	1,5 Kg			asr2	2006 - *		
Calico M960	8	9 mm L/P	1	25 - 200	300	P+1 (3/5)	50 / 100 caricatore	Medio	3	2 Kg			asr2	1990 - *		

**Note:**

- (a) Necessarie 2 mani**
- (b) Raffica: 10 proiettili**
- (c) 2 grilletti: colpo singolo o raffica**
- (d) Può montare un silenziatore**
- (e) Con For 5 raffica con 1 mano sola**
- (f) Utilizzo: Polizia/Carabinieri/GdF**
- (g) Utilizzo: Reparti Speciali**
- (h) -1 colpire con raffiche multiple dopo la 1ma**

## Tabella Modern 2e: Fucili d'assalto

NOME	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
Fucili d'Assalto	uso fucile/mitra											(a)(b)		
SVT Tokarev	6	7,62 mm	2	20 - 40	100	P+2 (3/5)	15 caricatore	Alto	2			(d)	sr	1938 - 1945
Simonov AVS 36	6	7,62 mm	3	35 - 60	120	P+1	15 caricatore	Lieve	3				imnb	1936 - 1940
(Mauser) Sturmgewehr 44	7	8 mm Kurz	2	20 - 40	100	P+2 (3/5)	30 caricatore	Alto	3			(c)	sr	1943 - 1945
(Mauser) Sturmgewehr 54	7	8 mm Kurz	2	20 - 40	100	P+2 (3/5)	30 caricatore	Medio	3			(c)	sr	1943 - 1945
FN FAL	7	7,62 mm N	2	15 - 50	600	P+1 (3/5)	20 caricatore	Medio	3	5 Kg	600 \$ (S/R)		tw2k	1953 - *
HK G3	7	7,62 mm N	2	15 - 50	600	P+1 (3/5)	20 caricatore	Medio	3	5 Kg	500 \$ (C/R)		tw2k	1959 - *
Colt M16A2	7	5,56 mm N	3	25 - 100	360	P+1 (3/5)	30+1 caricatore	Lieve	3	3 Kg	400 \$ (V/C)		tw2k	1963 - *
Kalashnikov AK-74	7	5,45 mm B	2	30 - 100	500	P+2 (3/5)	30 caricatore	Lieve	3	4 Kg	300 \$ (C/C)		tw2k	1974 - *
Kalashnikov AKM	7	7,62 mm S	2	25 - 100	320	P+2 (3/5)	30 caricatore	Lieve	3	4 Kg	300 \$ (C/V)		tw2k	1959 - *
MAS FA-MAS	7	5,56 mm N	3	25 - 100	320	P+1* (3/5)	30 caricatore	Medio	3	4 Kg	500 \$ (R/-)		tw2k	1975 - *
HK 33	7	5,56 mm	2	25 - 100	400	P+2* (3/5)	25 / 30 / 40 caricatore	Medio	3	4 Kg			asr	1968 - *
Colt M16A3	7	5,56 mm N	3	25 - 100	400	P+1 (3/5)	30+1 caricatore	Lieve	3	3,5 Kg			asr2	+1963 - *
Colt M16A4	7	5,56 mm N	3	25 - 100	400	P+1 (5/7)	30+1 caricatore	Lieve	3	3,5 Kg		(f)	asr2	+1963 - *
(Rheinmetall) Fg42	7	7,92x57mm	2	10 - 40	100	P+2 (3/5)	20 caricatore	Alto	3				fsr	1943 - 1945
BERETTA 70/90 AR / SC / SCS	8	5,56 mm N	2	30 - 100	500	P+2 (3/5)	30 caricatore	Lieve	3	4 Kg		(e)	ita	1985 - *
Enfield L85 (IV)	8	5,56 mm N	3	25 - 100	320	P+1 (3/5)	20 / 30 caricatore	Lieve	3	5,5 Kg	1.500 \$ (R/R)		tw2k	1980 - *
Colt M4	8	5,56 mm N	3	25 - 100	360	P+1 (3/5)	30 caricatore	Medio	3	3 Kg			asr	1994 - *
FN SCAR H	8	5,56 mm	1	25 - 100	320	P+2 (3/5)	30 caricatore	Lieve	3	4 Kg			asr	2009 - *
FN SCAR H	8	7,62 mm	1	25 - 100	320	P+2 (3/5)	20 caricatore	Lieve	3	4 Kg			asr	2009 - *
HK G36C	8	5,56 mm	2	25 - 80	400	P+1 (3/5)	30 / 100 caricatore	Medio	2	3 Kg			asr	1997 - *
IMI TAR-21 (Tavor)	8	5,56 mm	2	20 - 100	800	P+1 (3/5)	30 caricatore	Alto	2	3 Kg			asr	2001 - *
Kalashnikov AK-105	8	5,56 mm	2	30 - 100	500	P+2 (3/5)	30 caricatore	Lieve	3	3 Kg			asr	1994 - *
Steyr AUG A3	8	5,56 mm N	2	30 - 100	450	P+2* (3/5)	30 / 42 caricatore	Lieve	3	4 Kg			asr	2004 - *
HK XM8	8	5,56 mm N	3	30 - 100	600	P+2 (3/5)	30 caricatore	Medio	3	2,5 Kg			asr	2003 - 2004
HK M416	8	5,56 mm N	3	25 - 100	360	P+1 (3/5)	30+1 caricatore	Lieve	3	3,5 Kg			asr2	2005 - *
FN F2000	8	5,56 mm N	4	25 - 100	300	P+1 (3/5)	30+1 caricatore	Medio	2	3,5 Kg			asr2	2001 - *
AN-94 Abakan	8	4,45 mm	2	25 - 250	700	P+1* (3/5)	30 / 60 caricatore	Medio	3	3,5 Kg			asr2	1997 - *
Khaybar KH2002	8	5,56 mm	2	15 - 150	450	P+1 (3/5)	30+1 caricatore	Alto	3	3,5 Kg			asr2	2003 - *
Kokasharov AEK-971	8	5,56 mm	3	45 - 500	1000	P+1* (3/5)	30 / 70 caricatore	Medio	3	3,5 Kg			asr2	1980 - *
Izhmash AS VAL	8	9 mm	3	45 - 300	400	P+2 (3/5)	10 / 20 caricatore	Medio	3	2,5 Kg		(g)	asr2	1980 - *

### Note:

(a) Necessarie 2 mani

(b) Raffica: 10 proiettili

(c) Selezionare colpo singolo/raffica: 1 azione

(d) 1 grilletto: colpo singolo/raffica (nessuna azione)

(e) Utilizzo: Esercito

(f) Svuota il caricatore in un round con la raffica libera

(g) Silenziatore di serie

## Tabella Modern 2f: Mitragliatrici

NOME	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
Mitragliatrici	uso mitragliatrice											(a)(b)		
(Browning) BAR M1918A2	6	30-06	1	25 - 30	40	P+2 (3/5)	20 caricatore	Alto	2			(c)	sr	1918 - 1960-
Breda M37	6	8 mm	2	25 - 40	100	P+2 (3/5)	20 caricatore	Alto	3			(d)	sr	1937 - 1943
(Enfield) Bren	6	.303 British	2	25 - 40	100	P+2 (3/5)	30 caricatore	Medio	3			(c)	sr	1935 - 1971
Degtiarev DP	6	7,92 mm	2	25 - 40	100	P+1 (3/5)	70 caricatore	Medio	7				sr	1928 - ?
Fiat Revelli mod.1914	6	6,5 mm	1	25 - 40	80	P+0 (3/5)	100 / 50 nastro	Estremo	10 / 5				sr	1914 - 1918
Maxim MG.08	6	7,92 mm	1	25 - 40	80	P+2 (3/5)	100 nastro	Estremo	10			(e)(f)	sr	1908 - 1945
(Mauser) MG34	6	7,92 mm	2	25 - 40	120	P+2 (3/5)	100 nastro / 70 caricatore	Medio	10 / 7			(e)(g)	sr	1934 - 1945
M2 Browning	6	.50	1	25 - 60	250	P+2 (3/5) A	100 nastro	Medio	10			(e)	sr	1933 - *
Browning 0.50	6	.50	1	25 - 60	250	P+2 (3/5) A	100 nastro	Medio	10	42 Kg		(h)	ita	1933 - *
Browning M2HB	6	.50 BGM	1	35 - 200	600 / 800 / 1100	P+2 (3/5) A	105 nastro	Alto	7	42 Kg	1.600 \$ (V/C)	(j)	tw2k	1933 - *
Browning M1919	6	7,82x63mm	2	25 - 40	100	P+2 (3/5)	100 nastro	Alto	10				fsr	1919 - 1945
Breda m1930	6	6,5x59mm	1	25 - 40	100	P+1 (3/5)	20 caricatore	Alto	8				fsr	1930 - 1943
(MAS) FM 24/29	6	7,5x54mm	2	20 - 40	100	P+2 (3/5)	25 caricatore	Medio	3				fsr	1925 - 1960-
Madsen LMG	6	7,62 mm	3	50 - 100	150	P+2 A	30 caricatore	Alto	3			(o)	imnb	1902 - *
BAR (Browning Automatic Rifle)	6	30-06 Springfield	1	25 - 30	40	P+2 (3/5)	20	Alto	4				alaa	1918 - *
(BSA) Besa	6	7,92 mm Mauser	1	25 - 40	100	P+2 (3/5)	225 nastro	Medio	6				alaa	1940 - 1949
Browning M1917	6	30-06 Springfield	1	25 - 40	80	P+2 (3/5)	250 nastro	Estremo	6				alaa	1917 - 1979
Johnson M1941	6	30-06 Springfield	1	25 - 30	40	P+2 (3/5)	20	Alto	4				alaa	1917 - 1918
(BSA) Lewis	6	.303 British	2	25 - 40	80	P+2 (3/5)	225 nastro	Estremo	6				alaa	1913 - 1942
Vickers	6	.303 British	1	25 - 40	80	P+2 (3/5)	250 nastro	Alto	6				alaa	1912 - 1968
(Mauser) MG42	7	7,92 mm	2	25 - 40	120	P+2 (3/5)	100 nastro / 70 caricatore	Alto	10 / 7			(e)(h) (g)	sr	1942 - 1945
FN MINIMI	7	5,56 mm	2	35 - 300	800	P+1 (3/5)	30 caric. / 100 nastro	Medio	5	5 Kg		(i)	ita	1975 - *
Beretta MG 42/59	7	7,92 mm	2	30 - 100	1000	P+2 (3/5)	100 nastro	Medio	10	13 Kg		(h)	ita	1959 - *
Kalashnikov RPK-74	7	5,45 mm	1	30 - 100	1000	P+1 (3/5)	45 / 75 / 100 caricatore	Medio	3	5 Kg	1.000 \$ (S/C)		tw2k	1974 - *
General Dynamics M60 (mano / bipiede / trepiede)	7	7,62 mm	1	35 - 200	600 / 800 / 1100	P+2 (3/5)	200 caric. / 600 / 900 nastro	Alto	7	10,5 Kg	1.500 \$ (S/R)		tw2k	1957 - *
General Dynamics M60 da assalto (m / b / t)	7	7,62 mm	1	35 - 200	600 / 800 / 1100	P+2 (3/5)	200 caric. / 600 / 900 nastro	Alto	7	10 Kg	1.500 \$ (S/R)		tw2k	1957 - *
Rheinmetall MG3 (mano / bipiede / trepiede)	7	7,62 mm N	1	35 - 200	600 / 800 / 1100	P+2 (5/10)	50 nastro	Medio	7	8 Kg	1.500 \$ (S/R)		tw2k	1960 - *
Kalashnikov PK (mano / bipiede / trepiede)	7	7,62 mm	1	35 - 200	600 / 800 / 1100	P+2 (3/5)	50 nastro	Medio	7	10 Kg	2.000 \$ (R/S)		tw2k	1961 - *
General Dynamics M 60 (mano / bipiede / trepiede)	7	7,62 mm N	1	35 - 200	600 / 800 / 1100	P+2 (3/5)	200 caric. / 600 / 900 nastro	Alto	7	10,5 Kg		(k)	asr	1957 - *
General Dynamics M 60 da assalto (mano / bipiede / trepiede)	7	7,62 mm N	1	35 - 200	600 / 800 / 1100	P+2 (3/5)	200 caric. / 600 / 900 nastro	Alto	7	10 Kg		(l)	asr	1957 - *
General Electric M134 Minigun	7	7,62 mm	1	35 - 300	1000	P+2 (5/10)	1000 nastro	Lieve	10	28 Kg		(n)	asr	1962 - *
Kalashnikov RPK74	7	5,45 mm	1	30 - 100	1000	P+1 (3/5)	45 / 75 / 100 caricatore	Medio	3	5 Kg			asr2	1974 - *
FN MAG 58 / M240	7	7,62 mm N	2	80 - 800 (trepiede)	1100 / 3725 (traccianti)	P+2 (3/5)	200 / 1000 nastro	Medio	5	13 Kg			asr2	1977 - *
PKP Pecheneg	7	7,62 mm R	2	50 - 500	1500	P+2 (3/5)	100 / 200 nastro	Alto	5	9 Kg			asr2	+1961 - *

Mitragliatrici	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
FN M249	8	5,56 mm N	2	80 – 800 (treppiede)	1100 / 3725 (traccianti)	P+2 (3/5)	200 / 1000 nastro	Medio	5	7 Kg	1.500 \$ (S/R)		tw2k	1982 - *
FN Minimi / M249 SAW	8	5,56 mm	2	35 – 300	1000	P+1 (3/5)	30 caric. / 100 / 200 nastro	Medio	5	7 Kg		(m)	asr	1982 - *
FN Minimi / M249 SAW (Parà)	8	5,56 mm	2	35 – 300	800	P+1 (3/5)	30 caric. / 100 / 200 nastro	Medio	5	5 Kg		(i)	asr	1982 - *
HK M27 IAR	8	5,56 mm	2	50 – 300	1000	P+1 (3/5)	20 / 30 / 75 / 100 caricatore	Alto	3	4 Kg			asr2	2005 - *
CNIC Type 88	8	5,8 mm	2	60 – 800	1000	P+2 (3/5)	200 nastro	Alto	5	12 Kg			asr2	1988 - ?

**Note:**

- (a) Necessarie 2 mani
- (b) Raffica: 10 proiettili
- (c) Può essere usata imbracciandola con 2 mani: -5 colpire
- (d) Ogni proiettile deve essere oliato
- (e) Con aiutante: ricarica continua
- (f) Con aiutante: Inc. Alto
- (g) 500 colpi senza raffreddamento: cambio canna (3 az.)
- (h) Con aiutante: Inc. Medio

- (i) Requisito: For 4, Senza Treppiede: -1 colpire
- (j) Impiego nei veicoli
- (k) Requisito: For 6, Senza Bi/Treppiede: -2 colpire
- (l) Requisito: For 5, Senza Bi/Treppiede: -2 colpire
- (m) Requisito: For 5, Senza Treppiede: -2 colpire
- (n) Con Treppiede
- (o) Leggero: è possibile imbracciarlo

## Tabella Modern 2g: Artiglieria Pesante

NOME	LT	CALIBRO	A.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INC.	RIC.	PESO	COSTO	N.	FO.	PERIODO
<b>Artiglieria</b>		<b>artiglieria</b>											<b>(a)</b>	
Cannone anticarro	6	Granate	1	-	-	P+3 AA	1 colpo	Lieve	Vedi			(c)	sr	1916 - *
Cannone campale antinfanteria	6	Granate	1	-	-	P+4 (8)	1 colpo	Lieve	Vedi			(d)	sr	1914 - *
Cannone campale anticarro	6	Granate	1	-	-	P+5 AA	1 colpo	Lieve	Vedi			(c)	sr	1916 - *
Mortaio	6	Granate	1	50 - 150	2000	P+4 (4) A	1 colpo	Medio	Vedi			(e)	sr	1914 - *
Lanciagranate	6	Granate	1	20 - 50	100	P+3 (4) A	1 colpo	Medio	4			(f)	sr	1914 - *
Cannone French 75	6	Granata 75mm (12 \$)	1	75 - 2500	2500	P+4 (8)	1 colpo	Lieve	3	1.350 Kg	11.000 \$	(m)	g	1891 - 1896 (1945)
Cannone (Krupp) Big Bertha	6	Granata 75mm (300 \$)	1	75 - 2500	3500	P+5 AA	1 colpo	Lieve	600	42.500 Kg	75.000 \$	(n)	g	1913 - 1918
Cannone (Krupp) Paris Gun	6	Granata 210mm (1.700 \$)	1	75 - 2500	50000	P+5 AA	1 colpo	Lieve	900	142.000 Kg	200.000 \$	(n)	g	1918
Bazooka (M1 Rocket Launcher)	7	Razzi	1	10 - 30	50	P+5 AA	1 colpo	Lieve	Vedi			(b)	sr	1942 - 1970
Panzerfaust	7	Razzi	1	10 - 20	60	P+5 AA	1 colpo	Lieve	-			(g)	sr	1943 - 1945
Panzerschreck	7	Razzi	1	10 - 40	100	P+5 AA	1 colpo	Lieve	Vedi			(h)	sr	1943 - 1945
Simonov 1955	7	10 mm	2	10 - 30	50	P+4 AA	5 serbatoio	Medio	3			(i)	sr	1955 - ?
Cannone (USMC) M101A1	7	Granata 105mm (35 \$)	1	75 - 2500	5000	P+5 (8)	1 colpo	Lieve	10	2.500 Kg	20.000 \$	(m)	g	1941 - 1953 (*)
Cannone (USMC) M114	7	Granata 155mm (70 \$)	1	75 - 2500	6500	P+5 (8)	1 colpo	Lieve	30	6.300 Kg	40.000 \$	(o)	g	1941 - 1953 (*)
Cannone (USMC) M115	7	Granata 203mm (140 \$)	1	75 - 2500	6500	P+5 AA	1 colpo	Lieve	60	15.900 Kg	60.000 \$	(p)	g	1942 - *
Lanciarazzi (KBP) Katyusha	7	Razzi 130mm (100 \$)	1	75 - 2500	2000	P+5 AA	16 razzi	Lieve	-	2.000 Kg	8.000 \$	(q)	g	1940 - *
General Dynamics Mk-19	7	Granata 40 mm	3	25 - 150	300	Granata	50 nastro	Lieve	5 azioni	40 Kg	5.000 \$ (S/R)		tw2k	1968 - *
KBP AGS-17	7	Granata 30 mm	3	25 - 150	300	Granata	30 nastro	Lieve	5 azioni	18 Kg	3.000 \$ (R/S)		tw2k	1970 - *
RPG-16	7	Razzo 58 mm	1	50 - 500	920	Razzo	1 colpo	No	10	10 Kg	1.000 \$ (S/C)		tw2k	1970 - *
Saab Carl Gustav	7	Razzo 84 mm	1	50 - 500	920	Razzo	1 colpo	No	10	18 Kg	600 \$ (C/S)		tw2k	1948 - *
Tank Breaker	7	Granate TB	1	-	2000	P+3 AA	1 colpo	Lieve	10	10 Kg	5.000 \$ (S/R)		tw2k	?
Hughes TOW II	7	Razzi TOW	1	-	3500	P+5 AA	2 colpi	No	10	30 Kg	10.000 \$ (S/R)	(j)	tw2k	1970 - *
KBP AT-5 Spandrel	7	Razzi AT5	1	-	3500	P+5 AA	1 colpo	No	10	15 Kg	6.000 \$ (R/S)	(j)	tw2k	1962 - *
Dragon PIP	7	Razzi PIP	1	-	1000	P+3 AA	1 colpo	No	10	8 Kg	1.200 \$ (R/-)	(l)	tw2k	?
SMAW Mark 153 (artiglieria)	7	Razzo 84 mm	1	50 - 250	500	Razzo	1 colpo	No	5	8 Kg			asr	?
SMAW Mark 153 (fucile)	7	9 mm	2	15 - 150	300	P+1	6 caricatore	No	2	8 Kg			asr	?
Saab AT4	7	Razzo 84 mm	1	50 - 150	300	Razzo	1 colpo	No	5	7,5 Kg			asr2	1960 - *
RPG	7	Impulsore/sostentatore	1	50 - 500	920	Razzo	1 colpo	No	10	6 Kg			asr2	+1940 - *
Bazooka (M1 Rocket Launcher)	7	Razzo	1	10 - 30	50	P+5 AA	1	Lieve	4 in 2 / 8 solo			(i)	alaa	1942 - 1970
Mortaio Leggero	7	Granata	1	50 - 150	500	P+4 (4) A	1	Medio	3 in 2 / 6 solo			(j)	alaa	1942 - *
Mortaio Medio	7	Granata	1	50 - 150	3000	P+4 (4) A	1	Medio	4 in 2 / 8 solo			(j)	alaa	1942 - *
Northover	7	Bomba (vedi)	1	20 - 50	100	(vedi)	1	Lieve	10 in 2 / 20 solo			(i)	alaa	1949 - 1945
PIAT	7	Granata	1	10 - 30	50	P+5 AA	1	Medio	4 in 2 / 8 solo			(i)	alaa	1942 - 1943
Torretta leggera Overhead	8	12 mm	2	10 - 40	100	P+2 (5/7)	110 serbatoio	Medio	3	210 Kg		(j)	ita	?
INSYS LAW 80	8	Razzo 94 mm	1	75 - 2500	3000	P+5 AA	1 colpo	No	No	10 Kg	300 \$ (R/-)	(k)	tw2k	1987 - *
KBP AT-7 Saxhorn	8	Razzi AT7	1	-	1000	P+3 AA	1 colpo	No	10	8 Kg	1.200 \$ (-/R)	(l)	tw2k	1983 - *
M202 FLASH	8	Razzo 66 mm	1	50 - 200	700	F+3 o P+3 AA	4 colpi	No	5	10 Kg			asr	+1978 - ?
FGM-148 Javelin	8	Razzo 84 mm	1	75 - 2500	3000	P+5 AA	1 colpo	No	10	18 Kg			asr2	1996 - *
FIM-92 Stinger	8	Razzo 70 mm	1	75 - 2500	5000	P+5 AA	1 colpo	No	10	15 Kg			asr2	1981 - *



**Note:**

(a) Necessarie 2 mani; Area: Cannoni e Mortai 10 m; Lanciarazzi e Lanciagranate 5 m  
(b) Con aiutante: ricarica 2; Soli: ricarica 10  
(c) No area; Ricarica: 3/6 uomini per 2/5 round  
(d) Area 20 m; Ricarica: 3/6 uomini per 2/5 round  
(e) Traiettoria a parabola; Inefficace sotto 50 m; Inceppata: test per non esplodere (adf, a, DeM 5)

(f) Traiettoria a parabola; Inefficace sotto 10 m  
(g) Monocolpo non ricaricabile; Entro 20 m AA; Da 20 a 60 m A;  
(h) Con aiutante: ricarica 7 azioni; Soli: ricarica 3 round; Zainetto ingombrante: 4 razzi  
(i) Fucile anticarro; No area  
(j) Utilizzo: Impiego nei veicoli  
(k) Colpo singolo

(l) Lanciarazzi anticarro  
(m) Area 20 m; Necessaria squadra di 3/6 uomini  
(n) Necessaria squadra di 150/200 uomini  
(o) Area 20 m; Necessaria squadra di 10/15 uomini  
(p) Necessaria squadra di 10/15 uomini  
(q) Necessaria squadra di 3/6 uomini; Lancia 4 razzi alla volta

## Tabella Modern 2h: Artiglieria Leggera

NOME	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INCEP	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO	
<b>Fucili lanciagranate</b>		<b>uso fucile</b>										<b>(a)</b>			
Colt M203	7	Granata 40 mm	1	30 – 150	250	Granata	1 colpo	Lieve	1 a colpo	1 Kg	5.500 \$ (C/S)	(n)	tw2k	1969 - *	
KBP BG-1	7	Granata 40 mm	1	30 – 150	250	Granata	1 colpo	Lieve	1 a colpo	1 Kg	700 \$ (-/S)	(o)	tw2k	?	
Lanciagranate da 40mm	8	Granata 40 mm	1	30 – 150	250	Granata	1 colpo	Lieve	1 a colpo	1 Kg		(m)	ita	1985 - *	
Hawk MM1	8	Granata 40 mm	2	25 – 150	300	Granata	12 tamburo	Lieve	1 a colpo	18 Kg			asr	?	
KAC EX 41	8	Granata 40 mm	1	25 – 150	300	Granata	3+1 serbatoio	Nessun o	1 a colpo	10 Kg			asr	1995 - *	
HK XM25	8	Granata 25 mm	1	25 – 150	500 / 700	Granata	6 caricatore	Nessun o	1 a colpo	6 Kg			asr	2005 - *	
HK M320	8	Granata 40 mm	1	30 – 150	250	Granata	1 colpo	Nessun o	1 a colpo	1,5 Kg		(p)	asr2	2009 - *	
<b>Fucili anticarro</b>		<b>uso fucile</b>													
PzB M.SS.41	7	7,92 mm / .318	1	100 – 300	500	P+2 A	5 / 10 caricatore	Lieve	5 azioni	13 Kg		(q)	asr	?	

### Note:

**(a) Necessarie 2 mani; Area: Cannoni e Mortai 10 m; Lanciarazzi e Lanciagranate 5 m**

**(m) Modello per BERETTA 70/90**

**(n) Modello per M16**

**(o) Modello per Serie AK**

**(p) Modello universale (canna di 30 cm) -1 colpire**

**(q) Fucile anticarro; No area**

## Tabella Modern 2i: Bombe

NOME	LT	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
<b>Armi esplosive ed incendiarie</b>			<b>uso lanciafiamme</b>								
Lanciafiamme	6	1	10 - 15	35	F+3 (x)	9			(a)	sr	1911 - *
Flammenwerfer	6	1	10 - 15	25	F+3 (x)	9	35 Kg	200 \$	(a)	g	1912 - 1935
(USMC) M1 Flamethrower	6	1	10 - 15	25	F+3 (x)	10			(a)	alaa	1941 - 1945
(USMC) M1A1 Flamethrower	6	1	10 - 15	45	F+3 (x)	10			(a)	alaa	1941 - 1945
No. 2 Lifebuoy	6	1	10 - 15	35	F+3 (x)	10			(a)	alaa	1941 - 1945
Lanciafiamme (USMC) M2A1-7	7	1	15 - 30	50	F+3 (x)	18	35 Kg	200 \$	(a)	g	1940 - 1970
Lanciafiamme (USMC) M9E1-7	7	1	15 - 30	50	F+3 (x)	18	25 Kg	200 \$	(a)	g	1970 - *
Lanciafiamme (KBP) LPO-50	7	1	15 - 30	70	F+3 (x)	18	25 Kg	200 \$	(a)	g	1967 - *
Lanciafiamme Tirrena T-148/B	7	1	15 - 30	60	F+3 (x)	18	25 Kg		(a)	ita	1945 - *
<b>Bombe a mano</b>			<b>lanciare</b>								
Candelotto di Dinamite	5	1	10 - 15	20	B+3 (2) A	-			(b)(c)	sr	1867 - *
Bomba a mano incendiaria	6	1	10 - 20	25	F+1	-			(b)	sr	?
Bomba a mano a frammentazione	6	1	10 - 20	25	P+3 (4) A	-			(b)	sr	?
Bomba Molotov	6	1	10 - 20	25	F+1	-			(b)(d)	sr	1936 - *
Steilhandgranate "Schiacciapate"	6	1	10 - 30	40	P+3 (2)	-	0,7 Kg	10 \$	(b)	g	1914 - 1945
No.36 "Mills Bomb"	6	1	10 - 30	40	P+3 (2)	-	0,7 Kg	10 \$	(b)	g	1916 - 1960
Mk. II "Ananas"	6	1	10 - 30	40	P+3 (2)	-	0,7 Kg	10 \$	(b)	g	1918 - 1945
Mk.26 "Frag"	6	1	10 - 30	40	P+3 (2) A	-	0,5 Kg	25 \$	(b)	g	1946 - *
SRCM 35	6	1	10 - 20	25	B+3 (4) A	-	0,2 Kg		(g)	ita	1935 - *
Bomba Anticarro	6	1	10 - 15	20	P+4 (4) A	-			(b)	alaa	~1940-*
Bomba da Fucile (anticarro)	6	1	20 - 50	100	P+4 (4) A	-			(b)	alaa	~1940-*
Bomba da Fucile (antiuomo)	6	1	20 - 50	100	P+3 (4) A	-			(b)	alaa	~1940-*
Bomba Dirompente	6	1	10 - 20	25	P+2 (4) A	-			(b)	alaa	~1940-*
Fragmentation Grenade	7	1	10 - 30	40	P+3 (4) A	-	0,3 Kg	4 \$	(h)	tw2k	?
AN-M8 "Fumogena"	7	1	10 - 30	40	Fumogena	-	0,5 Kg	15 \$	(b)(e)	g	1948 - *
M-59 "Concussione"	7	1	10 - 30	40	B+3 A	-	0,7 Kg	15 \$		g	1950 - *
OD 82/SE	8	1	10 - 20	25	P+3 (4) A	-	0,3 Kg		(f)	ita	1985 - *
M67	8	1	10 - 30	40	P+3 (4) A	-	0,4 Kg		(e)	asr2	+1980 - *
<b>Mine</b>			<b>demolire</b>								
Esplosivo Plastico	5	-	-	-	B+5 (10) AA	-	1 Kg	30 \$		tw2k	1875 - *
Esplosivo Plastico (Time-Delayed)	5	-	-	-	B+5 (10) AA	-	1 Kg	30 \$		tw2k	+1875 - *
Mina Antiuomo	6	-	-	-	P+3	-			(i)	sr	1912 - *
Mina Anticarro Leggera	6	-	-	-	P+4 A	-			(j)	sr	1916 - *
Mina Anticarro Pesante	6	-	-	-	P+5 AA	-			(j)	sr	1916 - *
Antitank Mine	6	-	-	-	P+5 AA	-	35 kg	100 \$	(j)	tw2k	1916 - *
Mina a Frammentazione	6	-	-	-	P+3	-			(b)	alaa	1912 - *
Mina Anticarro Leggera	6	-	-	-	P+4 A	-			(b)(j)	alaa	1916 - *
Mina Anticarro Pesante	6	-	-	-	P+5 AA	-			(b)(j)	alaa	1916 - *
Mina Dirompente	6	-	-	-	P+3	-			(b)(j)	alaa	1916 - *

### Note:

**(a) Colpisce tutta gittata; +2 colpire; Supera Armatura e Blindatura: discrezione del cartomante**

**(b) Area 5 m**

**(c) Unibili: 10 candelotti B+5 + F+1 (10) AA**

**(d) Necessita di accendere la miccia (1 azione)**

**(e) Dura 1 o 2 minuti**

**(f) Area 15 m**

**(g) Area 15 m / 10 m (effetto ridotto)**

**(h) Area 10 m**

**(i) Colpisce sempre arti inferiori**

**(j) Si attiva col peso di almeno un automobile**

## Tabella Modern 2j: Proiettili

NOME	LT	CALIBRO	G. MED	G. MAX	DANNO	INC.	NOTE	FO.	PERIODO
<b>Proiettili</b>									
Granata HE	7	Granata	-	-	B+3 A	-		ita	+1945 - *
Granata HE FRAG	7	Granata	-	-	P+3 (4)	-	(a)	ita	+1945 - *
Granata Fumogena	7	Granata	-	-	Fumogena	-	(a)(b)	ita	+1945 - *
Granata CS	7	Granata	-	-	Lacrimogeno	-	(a)(b)	ita	+1945 - *
Granata Tracciante	7	Granata	-	-	Luce	-	(b)	ita	+1945 - *
Granata tracciante	7	Granata	-	-	Luce	-	(b)	asr	+1945 - *
Granata a gas	7	Granata	-	-	Gas	-	(a)(b)	asr	+1945 - *
Granata esplosiva	7	Granata	-	-	P+3 (4)	-	(a)	asr	+1945 - *
Granata incendiaria	7	Granata	-	-	F+3	-	(a)	asr	+1945 - *
Granata acida	7	Granata	-	-	A+2	-		asr	+1945 - *
Proiettile calibro 12 a pallini	6	12 G	-	-	P+2	-		asr	1880 - *
Proiettile calibro 12 a pallettoni	6	12 G	-	-	P+3	-		asr	1880 - *
Proiettile calibro 12 a pallottola singola (slug)	6	12 G	-	-	P+2 A	-		asr	1898 - *
Proiettile non letale in gomma	7	12 G	-	-	B+2	-		asr	+1945 - *
Proiettile incamiciato in metallo (Full Metal Jacket)	6	Munizione	+ 50 / +100	-	+ A	meno 1	(c)	asr	1886 - *
Proiettili a punta cava (JHP)	6	Munizione	-	-	P+3	più 1	(d)	asr	1890 - *
Proiettili a esplosione	7	Munizione	-	-	+1 + (F+1 o F+2)	-		asr	+1945 - *
Razzo esplosivo ad alto potenziale (HEDP)	7	Razzo	-	-	P+5 A	-	(e)	asr	+1945 - *
Razzo esplosivo Anti-Armor (HEAA)	7	Razzo	-	-	P+5 AA	-	(f)	asr	+1955 - *
Proiettile bomba a vuoto (Vacuum Bomb)	8	Razzo	-	-	F+3 + B+4 AA	-		asr	+1980 - *
Razzo esplosivo Novel (SMAW-NE)	8	Razzo	-	-	P+2 AA + F3	-		asr	2003 - *

### Note:

**(a) Area 5 m**

**(b) Dura 1 o 2 minuti**

**(c) Minimo inceppamento: Lieve**

**(d) Massimo inceppamento: Estremo**

**(e) Penetra: 20 cm cemento, 30 cm mattoni, 210 cm legno**

**(f) Penetra: 60 cm acciaio**

## Tabella Modern 2k: Calibro Munizioni

CALIBRO	PESO/1	COSTO/1	CARTUCCE	PESO/1	COSTO/1
<b>Pistole</b>			<b>Speciale</b>		
		<b>LT 8</b>			<b>LT 8</b>
.22 Short	0,0025 Kg	0,03 \$	Proiettile AP		x3
.25 ACP	0,005 Kg	0,35 \$	Proiettile Espansione		x2
7x28mm	0,007 Kg	0,3 \$	Scatola 20, 50, 100		
.32 ACP	0,01 Kg	0,3 \$	Scatola 500, 1.000		- 5%
.380 ACP	0,01 Kg	0,3 \$	Scatola 5.000		- 15%
7.62mm Nagant	0,01 Kg	0,3 \$	Numero Fuori Formato		+ 15%
9x19mm	0,01 Kg	0,3 \$	Discount		- 5%
7.62x25mm	0,01 Kg	0,3 \$	Successo Critico		- 15%
7.63x25mm	0,01 Kg	0,3 \$	<b>CARICATORI</b>		
.38 Special	0,015 Kg	0,3 \$	Pistola/Mitra	0,01 Kg	
.40 S&W	0,01 Kg	0,4 \$	Fucile/Mitra	0,025 Kg	
.357 Magnum	0,02 Kg	0,5 \$	Clip Mitragliatrice	0,005 Kg	
10mm	0,02 Kg	0,4 \$	Nastro Mitraglia. Leggera	0,2 Kg / 100	
.45 ACP	0,02 Kg	0,4 \$	Nastro Mitraglia. Pesante	0,5 Kg / 100	
.455 Webley	0,025 Kg	0,4 \$	Nastro Disintegrante	0,5 Kg / 200	
.44 Magnum	0,025 Kg	0,8 \$			
.50 AE	0,025 Kg	1 \$			
<b>Shotgun</b>			<b>LT 8</b>		
8-gauge	0,06 Kg	0,125 \$			
10-gauge	0,05 Kg	0,1 \$			
12-gauge	0,07 Kg	0,07 \$			
<b>Fucili</b>			<b>LT 8</b>		
.22 Long Rifle	0,038 Kg	0,05 \$			
5.56x45mm	0,013 Kg	0,6 \$			
.30-30	0,025 Kg	0,6 \$			
7.5x54mm	0,02 Kg	0,6 \$			
7.62x39mm	0,02 Kg	0,6 \$			
.45 Henry	0,02 Kg	0,6 \$			
.44-40 WCF	0,02 Kg	0,6 \$			
.303	0,025 Kg	0,6 \$			
7.62x51mm	0,025 Kg	0,6 \$			
.30-06	0,03 Kg	0,6 \$			
7.62x54mmR	0,03 Kg	0,6 \$			
7.92x57mm	0,03 Kg	0,6 \$			
8mmx50mmR	0,03 Kg	0,6 \$			
8mmR Krag	0,03 Kg	0,6 \$			
.44-90	0,05 Kg	1,45 \$			
.45-70	0,05 Kg	1,45 \$			
MH, .50-90	0,05 Kg	1 \$			
.600 NitroExp	0,1 Kg	1 \$			
.50 BMG	0,15 Kg	1 \$			
12.7x108mm	0,15 Kg	1 \$			

## MOD.4) ARMATURE MODERN

Elenchiamo una carrellata di armature di quasi tutte le epoche (da LT0 a LT9).

**Tabella Omnia 3a: Armature**

NOME	LT	ZONA	PP	PESO	COSTO	FO.	MALUS
Vestiti	0	Varia	0	0,5 Kg	Vario	g	
Armatura imbottita	1	Tor, Ven, Spa, Bra, Gam	1	7 Kg	180 \$	g	
Giustacuore in cuoio	1	Tor, Ven, Spa, Bra	1	2 Kg	50 \$	g	
Armatura in cuoio leggera	1	Tor, Ven, Spa, Bra, Gam	2	5 Kg	210 \$	g	
Armatura in cuoio pesante	1	Tor, Ven, Spa, Bra, Gam	3	10 Kg	350 \$	g	
Armatura di scaglie	2	Tor, Ven, Spa, Bra, Gam	5	25 Kg	750 \$	g	-4 Az. agilità ; -2 Az. combattimento
Armatura di cotta di maglia	3	Tor, Ven, Spa, Bra, Gam	4	22 Kg	550 \$	g	-2 Az. agilità ; -1 Az. combattimento
Armatura di piastre leggera	2	Tor, Ven, Spa, Bra, Gam	6	35 Kg	2.000 \$	g	-4 Az. agilità ; -2 Az. combattimento (diminuiti adc)
Armatura di piastre media	3	Tor, Ven, Spa, Bra, Gam	7	45 Kg	40.00 \$	g	-4 Az. agilità ; -2 Az. combattimento
Armatura di piastre pesante	4	Tor, Ven, Spa, Bra, Gam	8	55 Kg	6.000 \$	g	-4 Az. agilità ; -2 Az. combattimento (aumentati adc)
Elmo di metallo	2	Testa	3			sr	-1 osservare ; -2 ascoltare
Elmo di metallo chiuso	3	Testa	5			sr	-3 osservare ; -3 ascoltare
Gorgiera di metallo	3	Collo	5			sr	
Cotta di maglia	3	Torace, Ventre	4			sr	-1 Az. agilità ; -1 Az. combattimento
Corazza di metallo	4	Torace, Ventre	7			sr	-2 Az. agilità ; -1 Az. combattimento
Bracciali in metallo	2	Braccia	5			sr	-1 Az. combattimento
Guanti in cuoio	2	Braccia	1			sr	
Guanti di metallo	3	Braccia	5			sr	-1 Az. combattimento, No armi da tiro, No Az. Des
Spallacci in metallo	2	Spalle	5			sr	-1 Az. agilità
Conchiglia in metallo	3	Inguine	5			sr	
Schinieri in metallo	2	Gambe	5			sr	-1 Az. agilità
Elmetto militare	6	Testa	4			sr	-1 ascoltare
Casco da operaio	6	Testa	1			sr	
Giubbotto antiproiettile	6	Torace, Ventre	5	9 Kg	220 \$	g/sr	-1 Az. agilità
Giubbotto Kevlar leggero	7	Torace, Ventre	5	3 Kg	220 \$	g	
Giubbotto Kevlar pesante	7	Torace, Ventre	8	5 Kg	420 \$	g	-1 Az. agilità
Armatura completa leggera	7	Tutte	6 A	11 Kg	720 \$	g	-1 Az. agilità ; -1 ascoltare
Armatura completa media	8	Tutte	8 A	16 Kg	1.520 \$	g	-1 Az. agilità
Elmetto militare	8	Testa	4	5 Kg	100 \$	tw2k	-1 ascoltare
Elmo in Kevlar	8	Testa	4	3 Kg	200 \$	tw2k	
Giubbotto antiproiettile	8	Torace, Ventre	5	9 Kg	400 \$	tw2k	-1 Az. agilità
Giubbotto Kevlar leggero	8	Torace, Ventre	5	3 Kg	800 \$	tw2k	
Giubbotto Kevlar pesante	8	Torace, Ventre	8	5 Kg	1.200 \$	tw2k	-1 Az. agilità
Armatura completa leggera	8	Tutte	6 A	11 Kg	1.600 \$	tw2k	-1 Az. Agilità ; -1 ascoltare
Armatura completa media	8	Tutte	8 A	16 Kg	3.200 \$	tw2k	-1 Az. agilità
Armatura completa pesante	9	Tutte	10 A	22 Kg	2.520 \$	g	

La tabella indica:

Il **LIVELLO TECNOLOGICO (LT)** di introduzione.

La **ZONA** che protegge l'armatura.

I **PUNTI PROTEZIONE (PP)** forniti dall'armatura.

Il **PESO** in Kg.

il **COSTO** (relativo al LT indicato).

La **FONTE (FO.)** indica la provenienza:

SR armi del manuale base di Sine Requie Anno XIII (fino agli anni '40) (LT 6 e LT 7)

TW2K sono armi provenienti da Twilight 2000 (fino agli anni '90) (LT 6, LT 7 e LT 8)

G armi aggiuntive provenienti da GURPS.

Il **MALUS** che l'armatura impone.

Elenchiamo anche una carrellata di oggetti utilizzabili come copertura.

### Tabella Omnia 3b: Oggetti di copertura

NOME	PP	FONTE
Porta di legno	Da 1 a 5	sr
Veicolo non blindato	Da 3 a 10	sr
Portiere macchine blindate	2 A	sr
Porta blindata	Da 2 A a 5 A	sr
Fiancata carro leggero	3 A	sr
Cingoli carro pesante	4 A	sr
Un metro di cemento armato	5 A	sr
Corazza frontale Tiger	4 AA	sr
Porta blindata a tre strati	5 AA	sr
Muro di cemento armato di bunker	7 AA	sr
Blindatura pesante con strati multipli di acciaio	10 AA	sr
Cingoli rinforzati "Grande Stalin" NST33	15 AA	sr

## MOD.5) EQUIPAGGIAMENTO MODERN

Il seguente elenco di equipaggiamento è lo stesso dell'Omnia Saecula dal LT dallo 0 al 8, ordinato in base al LT crescente, integrato con l'equipaggiamento contemporaneo!

Spieghiamo brevemente i valori della tabella:

**LT** il Livello Tecnologico a cui l'oggetto è comunemente disponibile.

**Var.** indica gli strumenti o gli attrezzi che sono disponibili allo stesso LT dell'abilità utilizzata; ad esempio, è possibile acquistare gli strumenti chirurgici/LT2 a LT2, strumenti chirurgici/LT9 a LT9.

**COSTO** il prezzo del prodotto (al LT di riferimento, la moneta \$ è indicativa):

c.m.d. Come da manuale

2010 costo normale; 1980 costo / 2; 1960 costo / 4.

**PESO** il peso del prodotto, in chilogrammi. Il peso è trascurabile se non quotati.

**BATTERIA (BATT.)** Gli oggetti che richiedono le batterie hanno un valore "Batteria" che indica il tempo di funzionamento in ore.

**Ele** indica la necessità di alimentazione tramite una presa elettrica.

Altre note: equipaggiamento "attrezzatura di base" è il minimo necessario per utilizzare l'abilità correlata senza penalità, nella maggior parte delle situazioni.

### Tabella Modern 4: Equipaggiamento Esteso

EQUIPAGGIAMENTO	LT	DESCRIZIONE	(UNITA')	COSTO	PESO	BATT.	FO.
<b>Cibo</b>							
Pasto di scarsa qualità	8			4 \$			g3
Pasto di media qualità	8			8 \$			g3
Pasto di buona qualità	8			25 \$			g3
Bottiglia di liquore scarso	8			10 \$			g3
Bottiglia di liquore buono	8			20 \$			g3
Razioni concentrate	8	Per una settimana		50 \$	1 Kg		g3
MRE (pasto pronto da mangiare)	8	Piccolo pasto confezionato mangiabile direttamente dal pacchetto		3 \$	1 Kg		tw2k
<b>Equipaggiamento Ambiente</b>							
Equip. Base personale	8	Cucchiaio, forchetta, tazza, acciarino, asciugamano, ecc...		5 Kg	-		g3
Equip. Base gruppo	8	Scatolone con cose per 6/8 persone: pentole, corde, accetta, ecc...		50 \$	9 Kg		g3
Ascia	8			15 \$	3 Kg		g3
Zaino	8	Con telaio, contiene 50 Kg di attrezzi		100 \$	5 Kg		g3
Batterie	8	L'una		1 \$	-		g3
Binocolo da tifoso	8	Ingrandisce 2,5 volte		40 \$	1 Kg		g3
Binocolo militare	8	Con telemetro a retino (fino a 2000 m), ingrandisce 7 volte		400 \$	1,5 Kg		g3
Borraccia	8	Ricoperta, tiene 1 l		10 \$	0,5 Kg		g3
Pila elettrica	8			30 \$	1 Kg	2 ore	g3
Attrezzatura da pesca	8	Canna, filo, amo, ecc.		25 \$	3 Kg		g3
Torcia elettrica	8	Funziona con 3 batterie		10 \$	0,5 Kg	1 ora	g3
Torcia elettrica pesante	8	Funziona con 3 batterie, funziona come manganello		50 \$	1,5 Kg	5 ore	g3
Kit pulizia armi	8			20 \$	0,5 Kg		g3
Accetta	8			7 \$	1 Kg		g3
Sacco a pelo (climi temperati)	8			25 \$	3 Kg		g3
Sacco a pelo (climi freddi)	8			100 \$	7 Kg		g3
Coltello da sopravvivenza	8	Coltello grande, l'impugnatura contiene attrezzi miniaturizzati		40 \$	0,5 Kg		g3
Tenda (per due persone)	8	Comprende corde e pali		80 \$	2 Kg		g3
Tenda (per quattro persone)	8	Comprende corde e pali		150 \$	5 Kg		g3



<b>Equipaggiamento Ambiente</b>	<b>LT</b>	<b>DESCRIZIONE</b>	<b>(UNITA')</b>	<b>COSTO</b>	<b>PESO</b>	<b>BATT.</b>	<b>FO.</b>
Orologio	8			25 \$	-		g3
Pietra per affilare	8	Per armi e utensili		10 \$	-		g3
Tenda da quattro	8	Rifugio portatile di tela per quattro persone		100 \$	12 Kg		tw2k
Corda	8	10 m regge fino 40 Kg		1 \$	0,25 Kg		g3
Fune	8	10 m regge fino 140 Kg		5 \$	0,75 Kg		g3
Fune pesante	8	10 metri regge 500 Kg		25 \$	2,5 Kg		g3
Cavo d'acciaio	8	10m regge fino 1680 Kg		100 \$	8 Kg		g3
Code, funi e cavi d'acciaio	8	10m regge fino 3360 Kg		500 \$	8 Kg		g3
Chiodi di ferro	8			1 \$	0,25 Kg		g3
Grappino leggero	8	Regge fino 140 Kg		20 \$	1 Kg		g3
Bussola	8	Uno strumento per la determinazione delle direzioni		60 \$	5 Kg		tw2k
Racchette da neve	8	Consente di camminare sulla neve profonda		100 \$	2 Kg		tw2k
<b>Campeggio e Sopravvivenza</b>	<b>0-8</b>						
Ami e Filo	0	Attrezzi base di pesca, necessita una Canna		50 \$			g4
Canna, 2 m	0	Per tende, pesca, o come pungolo		5 \$	1,5 Kg		g4
Canna, 3,3 m	0	Per le cose che non si toccano con una canna da 2 m		8 \$	2,5 Kg		g4
Corda, 0,5 cm	0	Supporta 45 Kg	Per 10 m	1 \$	0,25 Kg		g4
Corda, 1 cm	0	Supporta 150 Kg	Per 10 m	5 \$	0,75 Kg		g4
Equipaggiamento Base di Gruppo	0	Attrezzatura base per cucina e sopravvivenza di gruppo. Pentole, corda, ascia, ecc, per 3-8 persone		50 \$	10 Kg		g4
Equipaggiamento Base Personale	0	Attrezzi minimi per campeggio: malus senza. Comprende utensili, acciarino o selce e acciaio, asciugamano, ecc, come permette LT		5 \$	0,5 Kg		g4
Otre	0	Contiene 4 litri di liquido (4 Kg se acqua)		10 \$	0,12 Kg		g4
Pelliccia per Dormire	0	Caldo, se non umido		50 \$	4 Kg		g4
Razioni da Viaggio	0	Pasto di carne secca, formaggio , ecc		2 \$	0,25 Kg		g4
Tenda, 1 Posto	0	Include corde; non necessita di pali		50 \$	2,5 Kg		g4
Tenda, 2 Posti	0	Include corde; richiede una canna 2 m		80 \$	6 Kg		g4
Tenda, 4 Posti	0	Include corde; richiede 2 canne		150 \$	15 Kg		g4
Torcia	0	Bruca per 1 ora		3 \$	0,5 Kg		g4
Bottiglia, Ceramica	1	Contiene 1 litro di liquido (1 Kg se acqua)		3 \$	0,5 Kg		g4
Candela, Segò (grasso animale)	1	Fumosa! Dura 12 ore		5 \$	0,5 Kg		g4
Coperta	1	Coperta calda di pelo		20 \$	2 Kg		g4
Corda, 1,8 cm	1	Supporta 550 Kg	Per 10 m	25 \$	2,5 Kg		g4
Custodia Borsello, Piccolo	1	Contiene 1,5 Kg		10 \$			g4
Tenda, 20 Posti	1	Include corde; richiede 16 canne		300 \$	50 Kg		g4
Zaino, Piccolo	1	Contiene 20 Kg		60 \$	1,5 Kg		g4
Zaino, Telaio	1	Contiene 50 Kg		100 \$	5 Kg		g4
Chiodo (Punta di Ferro)	2	Per scalata, cordate, ecc		1 \$	0,25 Kg		g4
Equipaggiamento da Scalata	2	Martello, chiodi, moschettoni		20 \$	2 Kg		g4
Lanterna	2	Bruca per 24 ore con 1 litro di olio		20 \$	1 Kg		g4
Olio	2	Per lanterna	Per 0,5 l	2 \$	0,5 Kg		g4
Punta di Ferro (Chiodo)	2	Per scalata, cordate, ecc		1 \$	0,25 Kg		g4
Borraccia	5	Per 1 litro di liquido (1 Kg se acqua)		10 \$	0,5 Kg		g4
Bottiglia Termica (Thermos)	5	Mantiene 0,5 l caldi (24 ore) o freddi (72 ore)		10 \$	1 Kg		g4
Cavo, Acciaio, 4 cm	5	Supporta 1.850 Kg	Per 10 m	100 \$	8,5 Kg		g4
Grappino	5	Lanciabile. Supporta 150 Kg		20 \$	1 Kg		g4
Valigia, Dura	5	Coniene 50 Kg, rubusta con serratura a chiave		250 \$	4 Kg		g4
Accendisigari	6	Accende fuochi		10 \$			g4
Benzina	6		Per 4,5 l	1,50 \$	3 Kg		g4
Bussola	6	Aiuta orientamento		50 \$			g4
Cherosene	6		Per 4,5 l	1,50 \$	3 Kg		g4

<b>Campeggio e Sopravvivenza</b>	<b>LT</b>	<b>DESCRIZIONE</b>	<b>(UNITA')</b>	<b>COSTO</b>	<b>PESO</b>	<b>BATT.</b>	<b>FO.</b>
Comprese per Depurazione Acqua	6	Flacone da 50. Purifica 1 litro ciascuna		5 \$			g4
Equipaggiamento da Immersione	6	Attrezzatura di base per Immersione: bombola subacquea da 2 ore, con regolatore, maschera facciale, ecc		1.500 \$	16 Kg		g4
Fiammiferi	6	Accende incendi. Scatola da 50, impermeabile		1,50 \$			g4
Fornello da Campo, Piccolo	6	Utilizza 1 litro di cherosene per 4 ore		50 \$	1 Kg		g4
Giubbotto di Salvataggio	6	Galleggia fino a 175 Kg		100 \$	3 Kg		g4
Orologio da polso	6			20 \$			g4
Paracadute	6	Paracadutismo. 80 metri prima che si apre, poi scende 5 m / secondo		1.000 \$	15 Kg		g4
Sacco a pelo	6	Per condizioni normali		25 \$	3,5 Kg		g4
Torcia elettrica, Pesante	6	Fascio di luce 10 m		20 \$	0,5 Kg	5 ore	g4
Sacco a pelo, Isolato	7	Resistente al congelamento		100 \$	7,5 Kg		g4
Torcia elettrica, Mini	7	Fasciodi luce 5 m		10 \$	0,12 Kg	1 ora	g4
Ricevitore GPS	8	Aggiornato via Satellite; direzione assoluta (richiede Segnale)		200 \$	1,5 Kg	24 ore	g4
<b>Comunicazioni e Informazione</b>		<b>0-8</b>					
Tamburo	0	Udibile per diversi chilometri		40 \$	1 Kg		g4
Tavoletta di Cera	1	Per scrittura; cancellabile		10 \$	1 Kg		g4
Kit di Scrivano	3	Penna, inchiostro, temperino, carta		50 \$	1 Kg		g4
Batterie	6			1 \$			g4
Macchina da scrivere, Manuale	6			200 \$	5 Kg		g4
Mini-Registratore	7	Palmare, con nastro di 3 ore (nastri aggiuntivi 5 \$)		200 \$	0,25 Kg		g4
Radio a Transistor	7	Solo ricevitore; stazioni radio		15 \$	0,25 Kg	8 ore	g4
Radio, Mano	7	Classico 'walkie-talkie'. Raggio 3 Km		100 \$	0,5 Kg	12 ore	g4
Radio, Zaino	7	Radio VHP. Raggio 30 Km		6.000 \$	7,5 Kg	12 ore	g4
TV, Mini	7	5x5 pollici (12x12 cm) a schermo piatto		150 \$	1,5 Kg	4 ore	g4
Computer, Indossabile	8	Schermo su occhiali e modem senza fili		1.000 \$	1 Kg	8 ore	g4
Computer, Notebook	8	Modem inseribile nel telefono		1.500 \$	1,5 Kg	2 ore	g4
Mini-Registratore, Digitale	8	Palmare, filma 3 ore ma senza il nastro!		30 \$	0,25 Kg		g4
Radio, Auricolare	8	Con microfono. Raggio 1,5 Km. Costo x 10 per la versione criptata		500 \$	0,25 Kg	12 ore	g4
Telefono Cellulare	8	Funziona solo in aree coperte; costa 20 \$ al mese		250 \$	0,12 Kg	10 ore	g4
Telefono Satellitare	8	Raggio globale, Rete satellitare		3.000 \$	1,5 Kg	1 ora	g4
Walkie talkie	8	Raggio 3 Km		75 \$	1,5 Kg	12 ore	g3
Cuffie comunicanti	8	Raggio 400 m, lascia libere le mani		20 \$	0,25 Kg	12 ore	g3
Radio a transistor	8	Funziona con 1 batteria		20 \$	0,25 Kg	8 ore	g3
Radio a onde corte miniaturizzata	8	Funziona con 3 batterie		70 \$	0,5 Kg	8 ore	g3
Televisore a colori miniaturizzato	8	Funziona con 6 batterie		200 \$	1,5 Kg	4 ore	g3
Radio a mano	8	Piccola radio a due vie facilmente portatile		500 \$	1 Kg	12 ore	tw2k
<b>Equestre</b>		<b>1-3</b>					
Borse da Sella	1	Contiene 20 Kg		100 \$	1,5 Kg		g4
Morso e Briglia	1	Bonus per controllare cavalcatura, maggiore conentrambe le mani		35 \$	1,5 Kg		g4
Sella e Chiodo	2	Attrezzatura di base per equitazione		150 \$	7,5 Kg		g4
Sperone	2	Bonus per controllare una cavalcatura		25 \$			g4
Ferri di cavallo	3	Bonus resistenza sui lunghi viaggi	Per Set	50 \$	2 Kg		g4
Sella da Guerra	3	Bonus per equitazione, 50% di rimanere seduto anche se incosciente	Con Staffe	250 \$	17,5 Kg		g4
Staffe	3	Bonus per montare e controllare cavalcatura. Necessarie per utilizzare Lance	Con Sella	125 \$	10 Kg		g4

EQUIPAGGIAMENTO	LT	DESCRIZIONE	(UNITA')	COSTO	PESO	BATT.	FO.
<b>Applicaz. Legge, Ladro, e Spia</b>		<b>3-8</b>					
Grimaldelli	3	Attrezzatura di base per scassinare serrature		50 \$			g4
Kit di Travestimento	5	Bonus per travestirsi		200 \$	5 Kg		g4
Manette	5	Malus per liberarsi		40 \$	0,25 Kg		g4
Microfono Parabolico	6	Bonus ad ascoltare (secondo il LT)		250 \$	1 Kg		g4
Cimice, Audio	7	Malus per cercare, Raggio 0,4 Km, trasmette per 1 settimana		200 \$			g4
Cimice, Disturbatore	7	Disturba le cimici in un raggio di 10 m		1.200 \$	1 Kg	8 ore	g4
Grimaldelli Elettronici	7	Bonus per scassinare le serrature elettroniche		1.500 \$	1,5 Kg		g4
Radiofaro Guida	7	Scannerizza tracce a distanza di 1,5 Km		40 \$		12 ore	g4
Microfono Laser	8	Origliare attraverso il vetro. Raggio 300 m		500 \$	1 Kg		g4
Nanocimice	8	Cimice audio-video come capocchia di spillo (grosso malus per cercare)		100 \$			g4
Grimaldelli (qualità media)	8			30 \$	-		g3
Grimaldelli (qualità buona)	8	+1 test		200 \$	-		g3
Manette	8			50 \$	0,5 Kg		g3
<b>Medico</b>		<b>0-8</b>					
Bende	var.	Bende per 6 ferite. Panno, adesivo, o spray, secondo il LT. Attrezzatura di base per Primo soccorso		10 \$	1 Kg		g4
Kit di Primo Soccorso	var.	Kit per il trattamento di ferite, con bende, pomate, ecc. Bonus per Primo soccorso		50 \$	1 Kg		g4
Strumenti Chirurgici	var.	Include bisturi, pinze, ecc. Strumenti base per Chirurgia		300 \$	7,5 Kg		g4
Kit da Incidente	var.	Kit per il trattamento di lesioni gravi. Include bende sterili, suture, e farmaci appropriati per LT		200 \$	5 Kg		g4
Kit da Incidente	6+	Include flebo, aghi, e plasma. Bonus per Primo soccorso, malus per Chirurgia					g4
Antibiotico	6	Previene o cura (in qualche giorno) le infezioni		20 \$			g4
Kit Antitossina	6	Antidoto per un veleno specifico. 10 utilizzi		25 \$	0.25 Kg		g4
Kit pronto soccorso	8	+1 test pronto soccorso		20 \$	1 Kg		g3
Kit incidenti gravi	8	+2 test pronto soccorso		100 \$	4,5 Kg		g3
Borsa del dottore	8	+2 test pronto soccorso, -2 test medicina e chirurgia avendo solo questo		300 \$	7 Kg		g3
Anestetico	8	Farmaco che produce insensibilità al dolore locale e le altre sensazioni		10 \$	1 Kg		tw2k
Antibiotico	8	Farmaco utilizzato nel trattamento delle malattie infettive		5 \$	2 Kg		tw2k
Antidolorifico	8	Farmaco che allevia il dolore		5 \$	5 Kg		tw2k
Sedativo	8	Farmaco che allevia il dolore e la tensione rallentando l'attività fisica		5 \$	5 Kg		tw2k
Sangue	8	Fluido che circola e porta ossigeno e sostanze chimiche nel corpo		25 \$	5 Kg		tw2k
Plasma	8	Elemento liquido del sangue		10 \$	5 Kg		tw2k
Kit Medico	8	Apparecchiature mediche e farmaci inclusi in questo kit		1.000 \$	5 Kg		tw2k
M256 Kit rivelatore chimico	8	Rileva e identifica le varietà di agenti chimici. Utilizzabile una volta, deve essere smaltito		20 \$	0 Kg		tw2k
Contatore Geiger	8	Dispositivo che rileva la radiazione nucleare		500 \$	5 Kg	8 ore	tw2k
Tuta e maschera per difesa chimica	8	Permette di sopravvivere in un ambiente chimicamente infestato		1.150 \$	9 Kg		tw2k

EQUIPAGGIAMENTO	LT	DESCRIZIONE	(UNITA')	COSTO	PESO	BATT.	FO.
<b>Ottica e Sensori</b>	<b>4-8</b>						
Telescopio	4	Bonus ad osservare (secondo il LT)		500 \$	3 Kg		g4
Binocolo	6	Bonus ad osservare (secondo il LT)		400 \$	1 Kg		g4
Fotocamera Spia	6	Contiene 36 foto, usa microfilm		500 \$			g4
Fotocamera, 35mm	6	Attrezzatura base per Fotografia. Fotocamere migliori costano di più!		50 \$	1,5 Kg		g4
Rullino, 35 mm	6	Pellicola extra da 32 scatti		10 \$			g4
Metal Detector	7	Bonus per trovare gli oggetti metallici		50 \$	0,5 Kg	8 ore	g4
Mini Fotocamera, Digitale	8	Registra le immagini nel disco ottico		500 \$			g4
Occhiali da Visione Notturna	8	Con Visione Notturna		600 \$	1 Kg	8 ore	g4
Videocamera	8	Ha zoom 10x. Con Visione Notturna		1.000 \$	0,5 Kg	7 ore	g4
Binocolo 4x	8	Visualizza le distanze fino a quattro volte il normale (x4)		100 \$	5 Kg		tw2k
Intensificatore Immagine 25x	8	Vedere con poca luce, come un binocolo, ma anche al buio		2.500 \$	1 Kg	8 ore	tw2k
Mirino telescopico per fucile	8	Per fucili predisposti, per ottenere una migliore mira sul bersaglio		500 \$	5 Kg		tw2k
Mirino visione notturna per fucile	8	Per fucili predisposti, alimentato da batterie interne. Consente di vedere un bersaglio di notte		1.000 \$	2 Kg	2 ore	tw2k
Occhiali IR	8	Batterie interne, si indossa come occhiali. Consentono di vedere al buio		250 \$	5 Kg	8 ore	tw2k
<b>Strumenti</b>	<b>0-8</b>						
Valigia Laboratorio	var.	Attrezzatura base per una abilità scientifica (es, Chimica o Forense)		3.000 \$	5 Kg		g4
Sega	0	Uno strumento da boscaiolo, non una sega da falegnameria		150 \$	1,5 Kg		g4
Aratro, Legno	1	Trainato da buoi		55 \$	30 Kg		g4
Bilancia e Pesì	1	Per la pesatura delle merci		35 \$	1,5 Kg		g4
Cote	1	Per affilare utensili e armi		5 \$	0,5 Kg		g4
Kit per Armeria	1	Attrezzatura di base per armeria		600 \$	10 Kg		g4
Kit per Carpenteria	1	Attrezzatura di base per carpenteria		300 \$	10 Kg		g4
Pala	1	Migliora la velocità di scavo		12 \$	3 Kg		g4
Aratro, Ferro	2	Lavora terreni grezzi		220 \$	60 Kg		g4
Carriola	2	Contiene 175 Kg. Dividere il peso effettivo del carico di 5		60 \$	9 Kg		g4
Piccone	2	Migliora la velocità di scavo		15 \$	4 Kg		g4
Piede di porco, Y	2	Utilizzabile come arma		20 \$	1,5 Kg		g4
Fuso per Filati (Filarello)	3	Produce filati sei volte più velocemente		100 \$	20 Kg		g4
Uncinetti da maglia	3	Al paio		5 \$			g4
Kit per Esplosivi	5	Attrezzatura di base per esplosivi		600 \$	10 Kg		g4
Kit per Macchinista	5	Attrezzatura di base per macchinista		600 \$	10 Kg		g4
Kit per Meccanico	5	Attrezzatura di base per meccanico		600 \$	10 Kg		g4
Cannello da taglio	6	Fiamma ossidrica per tagliare. Ogni bottiglia di gas dura 30 secondi		500 \$	15 Kg		g4
Kit per Eletttricista	6	Attrezzatura di base per elettricista		600 \$	10 Kg		g4
Kit per Riparazione Elettronica	6	Attrezzatura di base per riparazione elettronica		1.200 \$	5 Kg		g4
Piede di porco	8	Ferro lungo 1 m		8 \$	1,5 Kg		g3
Fiamma ossidrica	8	500 grammi al minuto		75 \$	3 Kg		g3
Bombola gas per fiamma	8	Ogni 500 grammi		1 \$	500 gr		g3
Martello	8	Testa piccola		12 \$	2 Kg		g3
Piccone	8	Per scavare		16 \$	3 Kg		g3
Pala	8			30 \$	3 Kg		g3
Coltellino svizzero	8	Vari attrezzi		25 \$	-		g3
Cassetta degli attrezzi	8	Attrezzi da meccanico tipici		600 \$	18 Kg		g3
Strumenti per veicoli a motore	8	Attrezzi per riparazione e manutenzione di veicoli a motore		500 \$	10 Kg		tw2k
Strumenti per veicoli cingolati	8	Attrezzi per riparazione e manutenzione di veicoli a cingoli		1.000 \$	15 Kg		tw2k
Strumenti di base	8	Piccoli utensili a mano utilizzati per una varietà di scopi		200 \$	5 Kg		tw2k
Grimaldelli	8	Grimaldelli, spessori, stetoscopio e attrezzi per aprire serrature		20 \$	5 Kg		tw2k

<b>Strumenti</b>	<b>LT</b>	<b>DESCRIZIONE</b>	<b>(UNITA')</b>	<b>COSTO</b>	<b>PESO</b>	<b>BATT.</b>	<b>FO.</b>
Kit Chimico	8	Taglia Media, abilità Chimica		650 \$	3 Kg		d20M
Kit Attrezzi Elettrici Base	8	Taglia Grande, abilità Elettronica, Ingegneria		350 \$	5,5 Kg		d20M
Kit Attrezzi Elettrici Deluxe	8	Taglia Enorme, abilità Elettronica, Ingegneria		2.750 \$	15 Kg		d20M
Kit Attrezzi Meccanici Base	8	Taglia Grande, abilità Meccanica, Ingegneria		275 \$	10 Kg		d20M
Kit Attrezzi Meccanici Deluxe	8	Taglia Enorme, abilità Meccanica, Ingegneria		2.000 \$	20 Kg		d20M
Kit Attrezzi Multiuso	8	Taglia Minuscola, abilità Elettronica, Meccanica, Ingegneria		90 \$	0,25 Kg		d20M
Kit Farmaceutico	8	Taglia Media, abilità Farmaceutica		900 \$	3 Kg		d20M
<b>Accessori da Combattimento</b>		<b>0-8</b>					
Cordino, Pelle	0	Recupera un'arma caduta con azione Des (adc non conta come azione). Può essere tagliato (no PP)		1 \$			g4
Faretra a Fianco	0	Contiene 20 frecce o dardi		15 \$	0,5 Kg		g4
Faretra a Tracolla	0	Contiene 12 frecce o dardi		10 \$	0,25 Kg		g4
Fondina, Cintura	5	Adatto alla maggior parte delle pistole		25 \$	0,25 Kg		g4
Fondina, Spalla	5	Occulta l'arma, ma rallenta l'estrazione		50 \$	0,5 Kg		g4
Cintura Portaoggetti	6	Cintura e bretelle con tasche e anelli per attrezzi		50 \$	1 Kg		g4
Cordino, Acciaio Tessuto	6	Recupera un'arma caduta con azione Des (adc non conta come azione). Può essere tagliato (PP1)		15 \$			g4
Cuffie	6	Blocca rumori forti (es, spari ). Protegge udito		200 \$	0,5 Kg		g4
Mirino, 4x	6	Bonus per i colpi mirati		150 \$	0,75 Kg		g4
Silenziatore, pistola o pistole mitra	6	Silenziatore (riduce rumore sparo, Classe Danno -1)		400 \$	0,5 Kg		g4
Mirino Laser	8	Bonus per i colpi mirati, può essere visto dal bersaglio		100 \$		6 ore	g4
Mirino, 4x, Immagine Termica	8	Bonus per i colpi mirati, dà Infravisione		8.000 \$	2 Kg	2 ore	g4
<b>Trasporti</b>		<b>8</b>					
Bicicletta	8			+60 \$	-		g3
Auto usata	8			+500 \$	-		g3
Auto nuova	8			+6.000 \$	-		g3
Auto nuova di lusso	8			+25.000 \$	-		g3
Aereo monomotore privato	8			+80.000 \$	-		g3
Benzina	8	4,5 L		1 \$	-		g3
Volo charter continentale	8			300 \$	-		g3
Volo prima classe continentale	8			600 \$	-		g3
Tariffa taxi	8	A Km		1 \$	-		g3
Tariffa autobus	8	A viaggio		1,5 \$	-		g3

## MOD.6) VEICOLI MODERN

Andiamo a descrivere i veicoli terrestri moderni (dal LT5 a LT8), per tipi:  
automobili (LT6-8)  
motociclette (LT6-8)  
camion (LT6-8)  
speciali (LT7-8)  
cingolati (LT6-8)  
su binario (LT5-8)  
trainati (LT5-8);

Le caratteristiche principali dei veicoli, indicati nella tabella, sono i seguenti:

**VEICOLO** il nome del veicolo.

Generalmente è sottinteso come veicolo **medio** per la sua categoria:

**leggero** indica quei veicoli più piccoli dello standard;

**pesante** indica invece i veicoli più grandi.

**LT** il LT di introduzione.

**TIPO** l'abilità necessaria per pilotarlo, possono essere

**Tiro, Locomotiva, Automobile, Motocicletta, Camion, Cingolati:** veicoli **terrestri**

**Barca, Nave, Sottomarino:** veicoli **marini**;

**Aereo, Elicottero:** veicoli **aerei**;

**Spaziale:** per i veicoli **spaziali**.

**FO(RZA)** la Forza Fisica del veicolo, nel caso si gestisca situazioni che la richiedono.

**#** indica che il veicolo non è dotato di propulsione propria (tecnicamente non possiede una propria Forza Fisica, ma utilizza quella di chi traina/vento – il numero indicato è la media in condizioni normali di traino/vento).

In caso di confronti tra Forza di diversi veicoli, il cartomante dovrebbe tenere conto anche delle differenze di Dimensione (anche Peso e Carico), nonché di Velocità (e Accelerazione); assegnando bonus a chi ha valori maggiori.

**MA(NOVRABILITÀ)** il bonus/malus alle prove del veicolo.

**RE(SISTEZA)** indica la vitalità del veicolo, e se ha delle fragilità:

**c (combustibile)** il veicolo può prendere fuoco (es. la struttura in legno)

**f (infiammabile)** il veicolo ha la possibilità di generare un incendio (es. il serbatoio)

**x (eslosivo)** il veicolo potrebbe esplodere (es. motore a reazione).

Il valore dipende dalla DIM; se ha un RES "c" -2, se ha una LOC "P" -4;

**PP** i Punti Protezione del veicolo nella sua parte più dura (a discrezione del cartomante).

**LOC(AZIONI)** la composizione del veicolo;

un numero indica quantità multiple della locazione, e la sigla indica:

<b>X</b>	Arma	<b>cN+n</b>	n Alberi con Vele e Sartie
<b>T</b>	Animale da Tiro	<b>R</b>	Ruote
<b>cB</b>	Cabina Blindata	<b>C</b>	Cingoli
<b>cC</b>	Cabina Chiusa	<b>W</b>	Ali
<b>cV</b>	Cabina Vetro	<b>H</b>	Rotori
<b>cA</b>	Cabina Aperta	<b>P</b>	Palloncini Aerostatici
<b>cE</b>	Occupanti Esposti	<b>E</b>	Eliche
		<b>S</b>	Sci

**ACC(ELERAZIONE/MAX VELOCITÀ)** indicano il valore, in metri/secondi di Accelerazione e Velocità Massima (per la gestione più tecnica).  
Ricordiamo che **1 round = 5 secondi** quindi le velocità vanno moltiplicate **m/s \* 5**.  
Per i veicoli senza propulsione propria (#) si intende la velocità in condizione normali di traino o di vento:

le pendenze, la condizione stradale e lo stato di chi traina (per i veicoli terrestri) e la forza del vento (per i veicoli marini) possono modificare i valori (sia ACC che VEL) da circa -100% (condizioni molto sfavorevoli) a + 50% (condizioni favorevoli).

**VEL(OCITÀ MAX)** il valore in Kilometri/hora della Velocità Massima

\* indica un veicolo che necessita di STRADA per muoversi (o decollare)

= indica un veicolo che necessita di appositi BINARI per muoversi

< indica un veicolo soggetto a VENTO per muoversi (aumenta o diminuisce le velocità)

c indica la velocità della luce (300.000.000 m/s, 1,08 miliardi Km/h)

(G) per veicoli spaziali, dividere Accelerazione/10 per il valore in gravità della Terra.

**PESO** il peso in Kilogrammi del veicolo (escluso il Carico, ma comprensivo del pieno di carburante - se posseduto).

**CARICO** la capacità di carico in Kilogrammi del veicolo (approssimare il peso di una persona normale a 100 Kg, compreso l'equipaggiamento).

**PESO TOTALE: PESO + CARICO.**

**DIM(ENSIONE)** la taglia/stazza del veicolo (valore del più grande tra la larghezza, la lunghezza o l'altezza del veicolo) [la dimensione incide sulla RES]:

**Piccola** fino 1 m (es. bicicletta) [RES 4-6]

**Media** fino 2 m (es. slitta, motocicletta, canoa) [RES 6-8]

**Grande** fino 10 m (es. carro, automobile, camion, barca, aereo, elicottero)[RES 8-10]

**Enorme** fino 30 m (es. diligenza, locomotiva, bus, nave) [RES 10-12]

**Mastodonte** fino 50 m (es. Sottomarino, dirigibile) [RES 12-13]

**Colossale** fino 100 m. (es. nave transoceanica) [RES 14]

**OCC(UPANTI)** il numero di Occupanti del veicolo, espressi come:

Equipaggio (necessario a manovrare, **R** quantifica i rematori/pedalatori) + Passeggeri;

**A** indica un veicolo abitabile (a lunga percorrenza)

**S** indica un veicolo sigillato (non entra acqua)

**P** indica un veicolo pressurizzato (per profondità marine o altezze elevate)

**V** indica un veicolo con supporto del vuoto (per lo spazio)

**CARB(URANTE)** il tipo di carburante utilizzato del veicolo, Combustibile può indicare:

per i veicoli terrestri: carbone, benzina, diesel, gpl, metano, etanolo, elettrico, ecc.

per i veicoli navali: carbone, diesel, elettrico, ecc.

per i veicoli aerei: benzina, benzina avio, cherosene, ecc.

per i veicoli spaziali: prop. solido, ecc.

I veicoli senza propulsione propria sono indicati con (#) e non hanno carburante.

**SERB(ATOIO)** la capacità in Litri (o in Kg) del serbatoio del veicolo (se presente).

**CONS(UMO)** i Km percorsi con una unità (generalmente Km/l o Km/Kg) di carburante (sempre se presente).

**AUT(ONOMIA)** i Km percorribili con un pieno di carburante.

I veicoli senza propulsione propria (#) sono indicati con:

**Animale** (per i veicoli trainati da forza animale)

**Remi, Pedali** (per i veicoli trainati da forza umana tramite remi o pedali)

**Vento** (per i veicoli a vela).

**COSTO** il costo del veicolo, relativo al suo LT (ricordiamo che a valuta \$ è indicativa).

**PESC(AGGIO)** i metri minimi di acqua necessari al veicolo per non arenarsi, per i veicoli subaquei, è indicata anche la profondità massima di sicurezza (espressa in "x metri > Pescaggio").

**STALLO** la velocità minima che il veicolo aereo deve mantenere per poter decollare e per non precipitare una volta in volo.

**0** indica i veicoli che possono librarsi in aria (es. Elicottero).

### **Valori Narrativi dei Veicoli**

Possiamo raggruppare i valori dei veicoli per tipologia; avremmo quindi la seguente suddivisione:

Veicolo, LT, Tipo, (per la gestione delle prove)

For, Man, Res, (valori tecnici; a discrezione del cartomante)

PP, Locazioni, Acc, (valori tecnici di combattimento)

Vel Max, Peso, Carico, Dim, Occ, (per la gestione del peso trasportato)

Carb, Serb, Cons, Auton, (per la gestione della distanza percorsa)

Costo (per la gestione economica – acquisto, vendita e riparazione).

Pescaggio, Stallo (per la gestione i veicoli marini e aerei)

Per una versione leggera dei veicoli, utilizzare solamente i valori più "narrativi":

Veicolo, LT, Tipo,

Vel Max, Peso, Carico, Dim, Occ,

Carb, Serb, Cons, Auton,

(Pescaggio, Stallo)

Naturalmente, come sempre, ricordiamo che il cartomante è libero di fare tutte le modifiche che ritiene opportuno.



## Tabella Modern 5a: Veicoli Terrestri Moderni (Automobili)

VEICOLO	LT	FO	MA	RE	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CARI	DI	OCC	CARB	SER	CON	AUT	COST	FO
Automobili	(guidare automobile)																	
Automobile	6	10	0	8f	2	cV+4R	2 / 28 m/s *	100 Km/h *	1.000 Kg	400 Kg	1 + Gra	3	Benza	100 l	5 Km/1l	500 Km	8.000 \$	OS
Jeep	6	10	0	8f	2	cA+4R	2 / 25 m/s	90 Km/h	1.200 Kg	400 Kg	1 + Gra	3	Benza	100 l	5 Km/1l	500 Km	10.000 \$	OS
Auto Roadster	6	10	-1	8f	2	cA+4R	2 / 22 m/s *	80 Km/h *	600 Kg	250 Kg	1 + Gra	1	Benza	60 l	5 Km/1l	300 Km	3.600 \$	MOD
Auto Berlina	7	10	0	8f	2	cV+4R	2 / 56 m/s *	200 Km/h *	1.200 Kg	600 Kg	1 + Gra	4	Benza	80 l	10 Km/1l	800 Km	15.000 \$	MOD
Auto Sportiva	7	12	+1	8f	2	cV+4R	5 / 70 m/s *	250 Km/h *	900 Kg	200 Kg	1 + Gra	1	Benza	80 l	5 Km/1l	400 Km	85.000 \$	OS
Fuoristrada	7	12	0	8f	2	cV+4R	2 / 44 m/s	160 Km/h	1.400 Kg	800 Kg	1 + Gra	3	Benza	80 l	10 Km/1l	800 Km	25.000 \$	OS
Furgone	7	10	-1	8f	2	cV+4R	2 / 44 m/s *	160 Km/h *	2.500 Kg	1.000 Kg	1 + Gra	7	Diesel	70 l	15 Km/1l	1.050 Km	25.000 \$	MOD
Auto Piccola (Diesel)	8	10	0	8f	2	cV+4R	2 / 36 m/s *	130 Km/h *	1.000 Kg	500 Kg	1 + Gra	3	Diesel	60 l	20 Km/1l	1.200 Km	12.000 \$	MOD
Auto Piccola (Benzina)	8	10	0	8f	2	cV+4R	2 / 36 m/s *	130 Km/h *	1.000 Kg	500 Kg	1 + Gra	3	Benza	60 l	15 Km/1l	900 Km	10.000 \$	MOD
Auto Piccola (Elettrica)	8	8	0	8f	2	cV+4R	1 / 28 m/s *	100 Km/h *	1.000 Kg	500 Kg	1 + Gra	3	Elettr.	-	5 ore	500 Km	15.000 \$	MOD
Auto Media (Diesel)	8	10	0	8f	2	cV+4R	3 / 44 m/s *	160 Km/h *	1.500 Kg	700 Kg	1 + Gra	4	Diesel	70 l	15 Km/1l	1.050 Km	22.000 \$	MOD
Auto Media (Benzina)	8	10	0	8f	2	cV+4R	3 / 44 m/s *	160 Km/h *	1.500 Kg	700 Kg	1 + Gra	4	Benza	70 l	10 Km/1l	700 Km	20.000 \$	MOD
Auto Grande (Diesel)	8	12	0	8f	2	cV+4R	3 / 50 m/s *	180 Km/h *	2.000 Kg	900 Kg	1 + Gra	4	Diesel	80 l	15 Km/1l	1.200 Km	34.000 \$	MOD
Auto Grande (Benzina)	8	12	0	8f	2	cV+4R	3 / 50 m/s *	180 Km/h *	2.000 Kg	900 Kg	1 + Gra	4	Benza	80 l	10 Km/1l	800 Km	30.000 \$	MOD
Auto Sportiva Moderna	8	14	+1	8f	2	cA+4R	5 / 78 m/s *	280 Km/h *	1.000 Kg	200 Kg	1 + Gra	1	Benza	80 l	10 Km/1l	800 Km	50.000 \$	MOD
Auto di Lusso	8	12	0	8f	2	cV+4R	3 / 56 m/s *	200 Km/h *	1.500 Kg	600 Kg	1 + Gra	4	Benza	80 l	10 Km/1l	800 Km	30.000 \$	MOD
Fuoristrada SUV	8	12	-1	8f	2	cV+4R	3 / 50 m/s	180 Km/h	2.500 Kg	1.500 Kg	1 + Gra	4	Diesel	60 l	15 Km/1l	900 Km	45.000 \$	MOD
Furgone Pesante	8	12	-1	8f	2	cV+4R	1 / 42 m/s *	150 Km/h *	2.500 Kg	1.500 Kg	1 + Gra	5	Diesel	100 l	15 Km/1l	1.500 Km	20.000 \$	MOD

## Tabella Modern 5b: Veicoli Terrestri Moderni (Motociclette e Camion)

VEICOLO	LT	FO	MA	RE	PP	LO	ACC	MAX	PESO	CARI	DI	OCC	CAR	SER	CON	AUT	COS	FO
<b>Motociclette (guidare motociclette)</b>																		
Moto	6	8	+1	6f	1	cE+ 2R	3 / 35 m/s *	125 Km/h *	300 Kg	100 Kg	Med	1	Benza	30 l	10 Km/1l	300 Km	2.000 \$	OS
Scooter	7	6	+1	6f	1	cE+ 2R	3 / 28 m/s *	100 Km/h *	200 Kg	100 Kg	Med	1	Benza	20 l	15 Km/1l	300 Km	1.000 \$	OS
Motocarro	7	8	-1	8f	1	cV+ 3R	1 / 17 m/s *	60 Km/h *	400 Kg	700 Kg	Gra	1	Benza	15 l	15 Km/1l	225 Km	3.000 \$	MOD
Moto Pesante	7	8	+1	8f	1	cE+ 2R	6 / 56 m/s *	200 Km/h *	300 Kg	200 Kg	Med	1 + 1	Benza	30 l	10 Km/1l	300 Km	8.000 \$	OS
Moto Sportiva	8	10	+2	8f	1	cE+ 2R	8 / 78 m/s *	280 Km/h *	200 Kg	200 Kg	Med	1 + 1	Benza	30 l	10 Km/1l	300 Km	11.000 \$	OS
Moto 50cc	8	4	+1	6f	1	cE+ 2R	3 / 22 m/s *	80 Km/h *	150 Kg	200 Kg	Med	1	Benza	10 l	40 Km/1l	400 Km	5.000 \$	MOD
Moto Stradale	8	8	+1	8f	1	cE+ 2R	8 / 55 m/s *	200 Km/h *	400 Kg	200 Kg	Med	1 + 1	Benza	40 l	30 Km/1l	1.200 Km	10.000 \$	MOD
Moto Fuoristrada	8	6	+2	8f	1	cE+ 2R	5 / 44 m/s	160 Km/h	300 Kg	200 Kg	Med	1 + 1	Benza	30 l	30 Km/1l	900 Km	10.000 \$	MOD
Quad Fuoristrada	8	8	+1	8f	1	cE+ 4R	5 / 36 m/s	130 Km/h	450 Kg	300 Kg	Med	1 + 1	Benza	30 l	30 Km/1l	900 Km	10.000 \$	MOD
<b>Camion (guidare camion)</b>																		
Camion	6	12	-1	10f	3	cV+ 6R	1 / 25 m/s *	90 Km/h *	5.500 Kg	3.000 Kg	Gra	1 + 2	Diesel	300 l	2 Km/1l	600 Km	16.000 \$	OS
Bus	7	14	-2	12f	3	cV+ 4R	1 / 30 m/s *	108 Km/h *	8.000 Kg	7.000 Kg	Eno	66	Diesel	300 l	2 Km/1l	600 Km	120.000 0 \$	OS
Trattore Stradale	8	14	-1	10f	3	cV+ 6R	2 / 56 m/s *	200 Km/h *	10.000 0 Kg	300 Kg	Gra	1 + 2	Diesel	400 l	5 Km/1l	2.000 Km	60.000 \$	OS
Camion Piccolo (-10t)	8	12	-1	10f	3	cV+ 6R	1 / 42 m/s *	150 Km/h *	5.000 Kg	3.000 Kg	Gra	1 + 2	Diesel	200 l	10 Km/1l	2.000 Km	30.000 \$	MOD
Camion Medio (+10t)	8	15	-2	10f	3	cV+ 8R	1 / 39 m/s *	140 Km/h *	8.000 Kg	5.000 Kg	Gra	1 + 2	Diesel	200 l	10 Km/1l	2.000 Km	50.000 \$	MOD
Autobus	8	15	-2	12f	3	cV+ 6R	1 / 36 m/s *	130 Km/h *	6.000 Kg	6.000 Kg	Eno	65	Diesel	200 l	10 Km/1l	2.000 Km	120.000 0 \$	MOD
Trattore Agricolo	8	12	-3	10f	3	cV+ 4R	1 / 22 m/s	80 Km/h	3.000 Kg	3.000 Kg	Gra	1	Diesel	200 l	10 Km/1l	2.000 Km	100.000 0 \$	MOD
Mezzo da Cantiere	8	12	-2	12f	3	cV+ 4R	1 / 28 m/s	100 Km/h	5.000 Kg	5.000 Kg	Gra	1	Diesel	200 l	10 Km/1l	2.000 Km	120.000 0 \$	MOD

## Tabella Modern 5c: Veicoli Terrestri Moderni (Impianti/Modifiche)

MODIFICHE (requisiti)	LT	F	M	R	PP	LO	ACC	MAX	PESO	CARI	DI	OCC	CAR	SE	CON	AUT	COS	FO
<b>MOTORE</b>																		
<b>(motori benzina, no moto)</b>																		
Compressore volumetrico	6	+1	-	-	1	-	+1/+2 Acc	+10%	+10 Kg	+25%	-	-	-	-	-2/-5 Km/1n	-	2.000 \$	d20A
Impianto Metano	7	-1	-	-	5 A	-	-1 Acc	-	+100 Kg	-100 Kg	-	-	Meta no	15 Kg	20 Km/1Kg	+300 Km	1.500 \$	MOD
Impianto GPL	7	-1	-	+x	5	-	-1 Acc	-	+100 Kg	-100 Kg	-	-	GPL	20 Kg	15 Km/1Kg	+300 Km	1.000 \$	MOD
Impianto Etanolo	7	-	-	+x	5	-	-1 Acc	-	+100 Kg	-50 Kg	-	-	Etan olo	50 l	10 Km/1l	+500 Km	2.000 \$	d20A
Serbatoio Aggiuntivo (auto)	7	-	-	+f	3	-	-	-	+50 Kg	-50 Kg	-	-	-	+50 l	-	-	200 \$	MOD
Serbatoio Aggiuntivo (camion)	7	-	-	+f	3	-	-	-	-250 Kg	-	-	-	-	+250 l	-	-	1.000 \$	MOD
<b>(no moto)</b>																		
Ibrido Elettrico	8	-	-	+f	3	-	2 / 17 m/s *	60 Km/h *	+300 Kg	-300 Kg	-	-	Elett.	-	5 ore	+300 Km	8.000 \$	MOD
<b>MECCANICA</b>																		
<b>(no moto)</b>																		
Sospensioni da Monster-truck	7	-	-2	-	3	-	-1 Acc /-*	-20% /-*	+200 Kg	-	-	-	-	-	-	-	10.000 \$	d20A
Sospensioni da Fuoristrada	6	-	+1	-	2	-	/-*	/-*	+50 Kg	-	-	-	-	-	-	-	5.000 \$	d20A
Sospensioni da Strada	6	-	+1	-	1	-	-	-	+10 Kg	-	-	-	-	-	-	-	1.500 \$	d20A
Sospensioni Variabili	7	-	+1/ +2	-	1	-	-	-	+20 Kg	-	-	-	-	-	-	-	3.000 \$	d20A
<b>(qualsiasi)</b>																		
Freni potenziati	6	-	+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1.500 \$	d20A
<b>(solo gommati con *)</b>																		
Pneumatici da Fuoristrada	6	-	-1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	800 \$	d20A
<b>(4x4 grandi)</b>																		
Cingoli Gomma	8	-	-2	-	1	-	-4R/ +4C	1 / 17 m/s	60 Km/h	+2.000 Kg	+800 Kg	Gr	-	-	-	-	20.000 \$	MOD
<b>CARROZZERIA</b>																		
<b>(no moto)</b>																		
Allestimento Telaio Nudo	6	-	+1	-	-	+cE	+1 Acc/ 30%	+30%	-30%	+30%	-	-	-	-	-30%	+30%	adc	d20A
<b>(veicoli grandi, furgoni)</b>																		
Allestimento Camper	7	-2	-2	+f	1	+E+R	-1 Acc	-	+1.000 Kg	-500 Kg	Gr	+ A	-	-	-	-	20.000 \$	MOD
<b>(solo moto)</b>																		
Allestimento Sidecar	6	-1	-1	-	1	+cE+ R	-1 Acc	-	+70 Kg	+150Kg	Me	1	-	-	-	-	1.000 \$	MOD
<b>(no moto)</b>																		
Armatura per Carrozzeria	6	-	-	-	5	-	-	-	+30%	+30%	-	-	-	-	-	-	10.000 \$	d20A
Armatura per Ruote	6	-	-	-	3	-	-	-	+100 Kg	-100 Kg	-	-	-	-	-	-	5.000 \$	d20A
Armatura per Finestrini	6	-	-	-	2	-	-	-	+20 Kg	-20 Kg	-	-	-	-	-	-	1.500 \$	d20A
Carrozzeria con Spuntoni	6	-	-	-	5	-	P+2	-	+10%	+10%	-	-	-	-	-	-	3.000 \$	d20A
Ariete Semplice	6	-	-	-	5 A	-	B+3	-	+50 Kg	-50 Kg	-	-	-	-	-	-	1.000 \$	d20A
Ariete con Spuntoni	6	-	-	-	5 A	-	B+2 + P+1	-	+50 Kg	-50 Kg	-	-	-	-	-	-	1.500 \$	d20A
Montaggio Arma Pesante	6	-	-	-	-	-	-	-	+10 / +50 Kg	+10 /+50 Kg	-	-	-	-	-	-	200 \$	d20A
<b>(qualsiasi)</b>																		
Veicolo con Trappola	8	-	-	-	-	-	-	-	(var)	(var)	-	-	-	-	-	-	(var)	d20A
<b>(solo moto)</b>																		
Protezione Pilota	6	-	-	-	1	+cV	-	-	+15 Kg	-15 Kg	-	-	-	-	-	-	1.000 \$	d20A

## Tabella Modern 5d: Veicoli Terrestri Moderni (Speciali, Cingolati, su Binario e Trainati)

VEICOLO	LT	F	M	R	PP	LO	ACC	MAX	PESO	CARI	DI	OCC	CAR	SE	CON	AUT	COS	FO
<b>Terrestri Speciali</b>																		
Hovercraft (a)	7	10	0	6f	1	cE+ S	2 / 28 m/s	100 Km/h	600 Kg	200 Kg	Med	1 +	Benz.	50 l	10 Km/l	500 Km	50.000 \$	OS
Segway	8	4	0	4	1	cE+ 2R	3 / 6 m/s *	20 Km/h *	40 Kg	100 Kg	Pic	1	Elett.	-	2 ore	40 Km	4.000 \$	MOD
<b>Terrestri Cingolati</b>																		
Carrarmato Leggero	6	12	-4	f	A	X+c B+2 C	1 / 13 m/s	45 Km/h	4.500 Kg	300 Kg	Gra	2 + 1 S	Benz.	400 l	0,5 Km/l	200 Km	500.000 \$	MOD
APC (Trasporto Truppe Corazzato)	7	14	-3	f	A	X+c B+2 C	1 / 20 m/s	70 Km/h	11.000 Kg	1.500 Kg	Gra	2 + 11 S	Benz.	500 l	1 Km/l	500 Km	120.000 \$	OS
Motoslitta	7	8	0	6f	1	cE+ 1C2 S	2 / 17 m/s	60 Km/h	300 Kg	400 Kg	Med	1 +	Dies.	40 l	10 Km/l	400 Km	14.000 \$	MOD
Gatto delle Nevi	7	12	-1	8f	2	cV+ 2C	1 / 11 m/s	40 Km/h	1.900 Kg	1.000 Kg	Gra	2 + 10 S	Dies.	80 l	5 Km/l	400 Km	45.000 \$	MOD
Carrarmato Pesante	7	14	-4	f	A	X+c B+2 C	1 / 11 m/s	45 Km/h	56.000 Kg	500 Kg	Gra	2 + 3	Dies.	400 l	0,5 Km/l	200 Km	1.M \$	MOD
Motoslitta Moderna	8	8	1	6f	1	cE+ 1C2 S	2 / 28 m/s	100 Km/h	300 Kg	400 Kg	Med	1 +	Dies.	40 l	10 Km/l	400 Km	16.000 \$	MOD
Gatto delle Nevi Moderno	8	12	0	8f	2	2cV +4C	1 / 17 m/s	60 Km/h	4.300 Kg	2.000 Kg	Gra	5 + 11 S	Dies.	60 l	5 Km/l	300 Km	120.000 \$	MOD
Trattore Agricolo	8	12	-3	8f	3	cV+ 2C	1 / 11 m/s	40 Km/h	3.000 Kg	3.000 Kg	Gra	1	Dies.	50 l	5 Km/l	250 Km	100.000 \$	MOD
Carrarmato Moderno	8	14	-2	f	A	X+c B+2 C	1 / 17 m/s	60 Km/h	60.000 Kg	500 Kg	Gra	2 + 3	Dies.	500 l	1 Km/l	500 Km	5.M \$	MOD
<b>Terrestri su Binario</b>																		
Locomotiva a Vapore	5	16	-2	x	5	cC+ 8R	1 / 28 m/s =	100 Km/h =	30.000 Kg	200 Kg	Eno	1 + 1	Carbone	5.000 Kg	0,2 Km/1Kg	1.000 Km	45.000 \$	OS
Locomotiva Elettrica	6	16	-1	c	5	cC+ 8R	2 / 42 m/s =	150 Km/h =	26.000 Kg	200 Kg	Eno	1 + 1	Elett.	-	Rete Elettr.	Illimitata	120.000 \$	OS
Locomotiva Alta Velocità	7	18	-1	c	5	cC+ 8R	3 / 84 m/s =	300 Km/h =	24.000 Kg	200 Kg	Eno	1 + 1	Elett.	-	Rete Elettr.	Illimitata	150.000 \$	OS
Locomotiva Diesel	7	16	-1	c	5	cC+ 8R	1 / 39 m/s =	140 Km/h =	28.000 Kg	200 Kg	Eno	1 + 1	Dies.	1.000 l	1 Km/l	1.000 Km	100.000 \$	MOD
Locomotiva Levitazione Magnetica	8	18	0	c	3	5 / 139 cC	500 m/s =	500 Km/h =	16.000 Kg	8.000 Kg	Eno	1 + 80	Elettr.	-	Rete Elettr.	Illimitata	500.000 \$	MOD
<b>Terrestri a Pedali</b>																		
Velocipede	5	4#	-4	2c	1	cE+ 2R	1 / 3 m/s *	10 Km/h *	40 Kg	100 Kg	Pic	1 R	-	-	-	Pedali	400 \$	OS
Bicicletta	6	6#	0	4	1	cE+ 2R	1 / 6 m/s *	20 Km/h *	20 Kg	100 Kg	Pic	1 R	-	-	-	Pedali	600 \$	OS
Bicicletta da Passeggio	7	6#	0	4	1	cE+ 2R	3 / 9 m/s *	30 Km/h *	20 Kg	100 Kg	Pic	1 R	-	-	-	Pedali	300 \$	MOD
Bicicletta da Cross (MTB)	7	6#	2	4	1	cE+ 2R	2 / 11 m/s	40 Km/h	20 Kg	100 Kg	Pic	1 R	-	-	-	Pedali	400 \$	MOD
Bicicletta da Corsa	8	4#	1	4	1	cE+ 2R	3 / 22 m/s *	80 Km/h *	10 Kg	100 Kg	Pic	1 R	-	-	-	Pedali	1.000 \$	MOD

Note:

M = 1.000.000

(a) Pescaggio 0 m

## Tabella Modern 6a: Veicoli Navali a Remi e Vela

VEICOLO	LT	TI	FO	MA	RE	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CAR	DI	OCC	CA	SE	CO	AUTON	COSTO	PESC	F
<b>Navali a Remi e Vela</b>																				
Canoa	0	B.	5#	+1	4c	1	cA	2 / 2 m/s	7 Km/h	100 Kg	200 Kg	Me	2 R	-	-	-	Remi	200 \$	1 m	O S
Catamarano	1	B.	6#	+2	4c	1	cA+ S	2 / 3 m/s	10 Km/h	150 Kg	250 Kg	Me	2	-	-	-	Remi	200 \$	1 m	M O D
Barca a Vela	1	B.	8#	-2	6c	1	1	cN+ 1 / 3 m/s <	10 Km/h <	200 Kg	3.000 Kg	Gr	2 + 1	-	-	-	Vento	1.000 \$	1 m	O S
Pentecontera	2	N.	12 #	-4	8c	1	1	cN+ 1 / 5 m/s (<)	18 Km/h (<)	5.000 Kg	7.500 Kg	En	55	-	-	-	Remi (Vento)	14.000 \$	2 m	O S
Triremi	2	N.	12 #	-2	8c	1	1	cN+ 2 / 5 m/s (<)	18 Km/h (<)	15.000 Kg	25.000 Kg	En	180 + 20	-	-	-	Remi (Vento)	20.000 \$	1 m	O S
Nave a Vela d'Alto Mare (cocca)	3	N.	14 #	-3	10 c	2	2	cN+ 0,1 / 4 m/s <	14 Km/h <	25.000 Kg	60.000 Kg	En	18	-	-	-	Vento	24.000 \$	4 m	
Nave a Vela a Tre Alberi (caracca)	4	N.	16 #	-2	10 c	2	3	cN+ 0,5 / 4 m/s <	14 Km/h <	100.000 Kg	180.00 0 Kg	En	50	-	-	-	Vento	50.000 \$	3 m	O S
Sommergibile	5	N.	10 #	-5	6c	1	1	cC+ 2 / 2 m/s	7 Km/h	5.800 Kg	1.000 Kg	Gr	8 R S	-	-	-	Remi	80.000 \$	10 m > 4 m	O S
Pattino	6	B.	4#	-1	4c	1	cA	2 / 2 m/s	7 Km/h	100 Kg	400 Kg	Me	1 R + 3	-	-	-	Remi	500 \$	1 m	M O D
Catamaro a Vela (leggero)	8	B.	10 #	+2	6c	1	1	2cN +1+ 1 / 9 m/s (<)	30 Km/h (<)	100 Kg	300 Kg	Gr	1 + 1	-	-	-	Vento	10.000 \$	2 m	M O D
Panfilo (yacht) a vela (leggero)	8	B.	8#	-1	8c	3	1	cN+ 2 / 6 m/s <	20 Km/h <	6.000 Kg	4.000 Kg	En	3 + 7 A	-	-	-	Vento	200.000 \$	3 m	M O D

## Tabella Modern 6b: Veicoli Navali a Motore

VEICOLO	LT	TI	FO	MA	RE	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CAR	DI	OCC	CA	SERB	CON	AUTON	COSTO	PE	F
<b>Navali a Motore</b>																				
Nave a Vapore (piroscafo)	5	N.	14	-5	f	2 A	E	cN+ 2+2 (<)	1 / 6 m/s (<)	20 Km/h	300.000 Kg	600.00 0 Kg	Co	35 + 90 A	Ca	100.000 Kg	0,05 Km/1	5.000 Km	350.000 \$	3 m S
Nave Transoceanica (piroscafo pesante)	6	N.	16	-4	f	3 A	2E	cC+	1 / 6 m/s	20 Km/h	5.M Kg	9.M Kg	Co	41 + 29 A	Ca	1,2M Kg	0,01 Km/1	12.000 Km	15.M \$	8 m S
Sottomarino	6	So t.	14	-2	f	2 A	E	cC+	1 / [9 / 30 / 6sub] m/s	20sub Km/h	760.000 Kg	80.000 Kg	Ma	35 S	Di	110.000 l	0,1 Km/1l	11.000 / 150sub Km	800.000 \$	400 m > 4 m S
Batiscafo	6	So t.	12	-5	f	3 A	E	cC+	1 / 2 m/s	7 Km/h	15.000 Kg	200 Kg	Gr	2 P	El	Batteria	Elettri ca	20 Km	250.000 \$	10.000 m > 4 m D
Gommone	7	B.	6	+2	6f	1	E	cE+	2 / 11 m/s	40 Km/h	100 Kg	500 Kg	Me	1 + 4	Di	30 l	5 Km/1l	150 Km	2.000 \$	1 m S
Moto d'acqua	7	B.	5	+3	6f	1	cE	3 / 25 m/s	90 Km/h	300 Kg	300 Kg	Me	1 + 2	Di	60 l	5 Km/1l	300 Km	10.000 \$	1 m D	
Motoscafo	7	N.	10	+1	8f	3	E	cA+	3 / 20 m/s	70 Km/h	1.000 Kg	1.000 Kg	Gr	1 + 9	Di	60 l	5 Km/1l	300 Km	18.000 \$	1 m S
Motozattera	7	N.	10	-5	f	1	E	cE+	1 / 6 m/s	20 Km/h	70.000 Kg	100.00 0 Kg	Gr	21	Di	1.000 l	2 Km/1l	2.000 Km	500.000 \$	1 m D
Sottomarino Nucleare	7	So t.	20	-1	fx	3 A	E	cC+	2 / [14 / 11sub] m/s	50 / 40sub Km/h	2,8M Kg	200.00 0 Kg	Ma	105 S	El	Reattore	Nucle are	750.000 Km	15.M \$	800 m > 8 m S
Aliscafo	7	N.	12	+2	f	3	E	cC+	3 / 20 m/s	70 Km/h	140.000 Kg	40.000 Kg	En	1 + 70	Di	1.000 l	2 Km/1l	2.000 Km	600.000 \$	4 m D
Nave Cargo (con 4 gru)	7	N.	14	-5	f	3 A	E	cC+	1 / 6 m/s	20 Km/h	15.M Kg	50.M Kg	Co	30 A	Di	20.000 l	1 Km/1l	20.000 Km	10.M \$	10 m D
Petroliera	7	N.	14	-5	fx	3 A	E	cC+	1 / 9 m/s	30 Km/h	18.M Kg	80.M Kg	Co	27 A	Di	12.000 l	1 Km/1l	12.000 Km	15.M \$	12 m D
Super petroliera	7	N.	16	-5	fx	3 A	E	cC+	1 / 9 m/s	30 Km/h	30.M Kg	160.M Kg	Co	21 A	Di	20.000 l	1 Km/1l	20.000 Km	45.M \$	20 m D
Traghetto (pesante, con rampe)	8	N.	14	-3	f	3 A	E	cC+	1 / 11 m/s	40 Km/h	12.M Kg	5.M Kg	Co	35 + 2.000	Di	2.000 l	2 Km/1l	1.000 Km	40.M \$	6 m D
Nave da Crociera (con eliporto)	8	N.	16	-4	f	3 A	E	cC+	1 / 11 m/s	40 Km/h	35.M Kg	15.M Kg	Co	40 + 4.500 A	Di	20.000 l	1 Km/1l	20.000 Km	500.M \$	8 m D
Yacht (pesante)	8	N.	12	-2	f	3	E	cV+	2 / 11 m/s	40 Km/h	100.000 Kg	20.000 Kg	En	5 + 15 A	Di	5.000 l	2 Km/1l	10.000 Km	100.M \$	4 m D
Mega Yacht (pesante, 3 gommoni 2 eliporti 1 batiscafo)	8	N.	14	-3	f	3 A	E	cC+	2 / 13 m/s	45 Km/h	1.M Kg	500.00 0 Kg	Ma	35 + 55 A	Di	20.000 l	1 Km/1l	20.000 Km	500.M \$	6 m D

**Note:**

**M = 1.000.000**

## Tabella Modern 7: Veicoli Aerei Moderni

VEICOLO	LT	TI	FO	MA	RE	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CAR	DI	OCC	CA	SER	CON	AUT	COS	STAL	F	
<b>Trasporti Aerei</b>																					
Mongolfiera	5	Ba.	6#	-5	6f	1	cA+ P	1 / 3 m/s <	10 Km/h <	200 Kg	200 Kg	En	2	-	-	-	Vento	30.00 0 \$	0	0	O S
Dirigibile	5	.	Na 12	-2	8f	1	cC+ P	1 / 28 m/s	100 Km/h	14.000 Kg	4.000 Kg	Ma	2 + 10 A	B.	700 l	Km/l	5 Km	3.500 3.M \$	0	0	O S
Aereo (biplano leggero)	6	Ae.	8	+1	8f	1	cA+ 2W	2 / 42 m/s *	150 Km/h *	600 Kg	200 Kg	Gr	1 + 1	B. Avio	100 l	Km/l	2 Km	200 55.00 0 \$	28 m/s (100 Km/h)	O S	
Aereo (biplano da trasporto)	6	Ae.	12	-2	10f	2	cV+ 2W	3 / 110 m/s *	400 Km/h *	13.000 Kg	3.000 Kg	Gr	2 + 20	B. Avio	1.250 l	Km/l	2 Km	2.500 340.0 00 \$	35 m/s (125 Km/h)	O S	
Autogiro	6	Ae.	6	+2	6f	1	cA+ 2H	1 / 42 m/s	150 Km/h	1.000 Kg	300 Kg	Me	1 + 1	B. Avio	200 l	Km/l	2 Km	400 15.00 0 \$	2 m/s (7 Km/h)	M O D	
Aereo (monoplano leggero)	7	Ae.	8	+2	8f	1	cV+ 2W	3 / 70 m/s *	250 Km/h *	800 Kg	300 Kg	Gr	1 + 1	B. Avio	300 l	Km/l	2 Km	600 150.0 00 \$	25 m/s (90 Km/h)	O S	
Aereo a Reazione (jet)	7	Ae.	14	0	10f	3	cV+ 2W	5 / 275 m/s *	990 Km/h *	9.000 Kg	1.600 Kg	En	2 + 6 P	Che .	3.600 l	0,5 Km/l	1.800 Km	10.M \$	56 m/s (200 Km/h)	O S	
Elicottero (leggero)	7	El.	10	+1	8f	1	cV+ H	2 / 50 m/s	180 Km/h	1.000 Kg	500 Kg	Gr	1 + 3	B. Avio	300 l	Km/l	1 Km	300 400.0 00 \$	0	0	O S
Aliante	7	Ae.	6#	-2	6c	1	cA+ 2W	1 / 28 m/s	100 Km/h	50 Kg	100 Kg	Gr	1	-	-	-	Vento	60.00 0 \$	9 m/s (30 Km/h)	M O D	
Aerostato	7	Ba.	8#	-4	6f	1	cA+ P	1 / 6 m/s <	20 Km/h <	100 Kg	300 Kg	En	2	-	-	-	Vento	40.00 0 \$	0	0	M O D
Elicoplano	7	Ae.	8	+2	8f	1	cV+ 2H	1 / 42 m/s	150 Km/h	800 Kg	300 Kg	Me	1 + 1	B. Avio	100 l	Km/l	3 Km	300 180.0 00 \$	0	0	M O D
Motoalante	7	Ae.	6	-2	6f	1	cA+ 2W	2 / 50 m/s	180 Km/h	800 Kg	200 Kg	Gr	1 + 1	B. Avio	50 l	Km/l	2 Km	100 80.00 0 \$	17 m/s (60 Km/h)	M O D	
Elicottero (pesante)	8	El.	14	+2	10f	3	cV+ H	3 / 84 m/s	300 Km/h	6.500 Kg	3.500 Kg	Gr	3 + 14	B. Avio	500 l	Km/l	1 Km	500 8.M \$	0	0	O S
Convertiplano (leggero)	8	El.	12	+3	10f	3	cV+ 2H	3 / 139 m/s	500 Km/h	4.500 Kg	2.500 Kg	Gr	2 + 9	B. Avio	700 l	Km/l	2 Km	1.400 8.M \$	0	0	M O D
Convertiplano	8	El.	14	+2	10f	3	cV+ 2H	2 / 139 m/s	500 Km/h	15.000 Kg	6.000 Kg	En	3 + 24	B. Avio	800 l	Km/l	2 Km	1.600 10.M \$	0	0	M O D
Jet Balistico (bimotore)	8	Ae.	18	+3	10f	3	cV+ 2W	5 / 600 m/s *	2.150 Km/h *	10.000 Kg	1.600 Kg	En	2 + 6 P	Che .	4.000 l	1 Km/l	4.000 Km	20.M \$	70 m/s (250 Km/h)	O S	
Jet Privato (bimotore)	8	Ae.	12	+1	8f	3	cV+ 2W	3 / 264 m/s *	952 Km/h *	10.000 Kg	3.000 Kg	Gr	2 + 18 P	Che .	7.000 l	1 Km/l	7.000 Km	8.M \$	35 m/s (125 Km/h)	M O D	
Jet Passeggeri (bimotore)	8	Ae.	14	-2	10f	3	cV+ 2W	3 / 236 m/s *	850 Km/h *	90.000 Kg	5.000 Kg	En	2 + 200 P	Che .	35.00 l	0,2 Km/l	7.000 Km	50.M \$	42 m/s (150 Km/h)	M O D	
Aereo Cargo (biplano)	8	Ae.	14	-4	12f	3	cV+ 2W	2 / 161 m/s *	580 Km/h *	20.000 Kg	12.000 Kg	En	2 + 50 P	B. Avio	10.00 l	0,5 Km/l	5.000 Km	20.M \$	42 m/s (150 Km/h)	M O D	
Jet Cargo (quadrimotore)	8	Ae.	14	-4	12f	3	cV+ 2W	3 / 208 m/s *	750 Km/h *	120.000 Kg	75.000 Kg	Ma	2 + 130 P	Che .	80.00 l	0,1 Km/l	8.000 Km	150. M \$	56 m/s (200 Km/h)	M O D	
<b>Impianti/Modifiche (requisiti)</b>																					
Galleggiante da idrovolante (aereo ad elica)	6	-	-	-	-	1	S	3 galleggianti	-	50 Kg	-	Gr	-	-	-	-	-	-	500 \$	Minimo : 2	M O D
Sci per aereo (aereo ad elica)	6	-	-	-	-	1	S	3 sci	-	10 Kg	-	Me	-	-	-	-	-	-	200 \$	Minimo : 2	M O D

**Note:**  
M = 1.000.000

## Tabella Modern 8: Veicoli Spaziali Moderni

VEICOLO	LT	TI	FO	MA	RE	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CAR	DI	OCC	CA	SE	CO	AUT	COST	STAL	F
<b>Trasporti Spaziali</b>																				
Razzo Vettore Monolancio	7	-	18	-5	12f x	1	cC	10 / 500 m/s (1G)	1.800 Km/h	2,8M Kg	40,000 Kg	En	0	Prop. Solido	(?)	(?)	Mono uso	2.M \$	Lancio Orbitale	M O D
Sonda Spaziale	7	-	10	-5	6fx	1	cC	20 / 28.000 m/s (2G)	100.800 Km/h	3.000 Kg	0 Kg	Me	0	Prop. Solido	(?)	(?)	Estesa	100.M \$	Spaziale	M O D
Satellite Artificiale	7	-	10	-5	6fx	1	cC	10 / 2.900 m/s (1G)	10.500 Km/h	1.500 Kg	0 Kg	Me	0	Prop. Solido	(?)	(?)	Estesa	20.M \$	Geostaz ionario	M O D
Navetta Spaziale	7	Sp.	18	-2	10f x	1	cV	10 / 5.500 m/s (1G)	20.000 Km/h	30.000 Kg	600 Kg	En	3 SV	Prop. Solido	(?)	(?)	Estesa	10.M \$	70 m/s (250 Km/h)	O S
Stazione Spaziale Orbitale	7	Sp.	10	-5	12f x	1	cC	10 / 7.700 m/s (2G)	28.000 Km/h	115.00 0 Kg	20.000 Kg	Ma	3 ASV	Prop. Solido	(?)	(?)	Estesa	400.M \$	Orbitale	M O D
Razzo Vettore Recuperabile	8	-	20	-5	12f x	1	cC	10 / 500 m/s (1G)	1.800 Km/h	3.M Kg	60.000 Kg	En	0	Prop. Solido	(?)	(?)	Recup erabile	20.M \$	Lancio Orbitale	M O D
Veicolo Spaziale Riutilizzabile (SSTO)	8	Sp.	18	+2	10f x	1	cV+ 2W	20 / 7.700 m/s (2G)	28.000 Km/h	14.000 Kg	24.000 Kg	En	2 + 4 SV	Prop. Solido	(?)	(?)	Estesa	100.M \$	70 m/s (250 Km/h)	O S
Stazione Spaziale Orbitale	8	Sp.	10	-5	14f x	1	cC	10 / 7.700 m/s (1G)	28.000 Km/h	450.00 0 Kg	50.000 Kg	Co	2 + 4 ASV	Prop. Solido	(?)	(?)	Estesa	1.000 .M \$	Orbitale	O S

**Note:**

**M = 1.000.000**



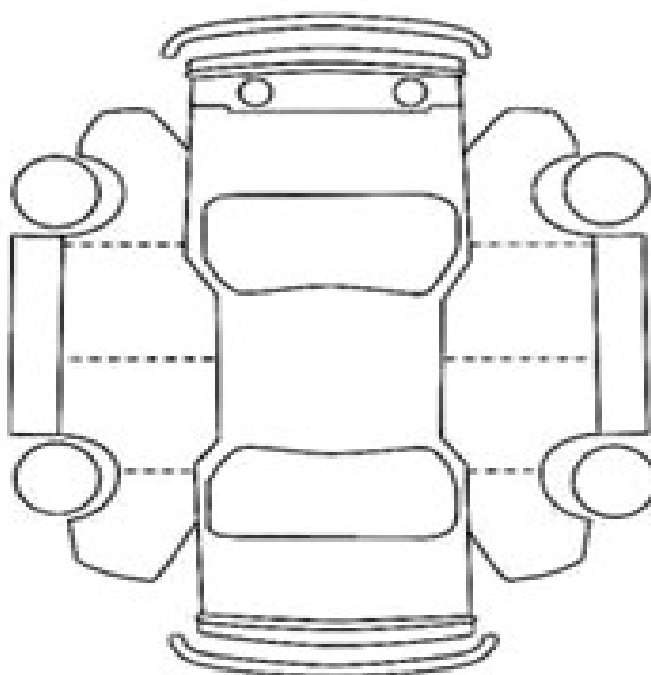
**SINE REQUIE ANNO XIII - SCHEDA VEICOLO – OMNIA SAECULA**

<b>VEICOLO</b>	LT ___	<b>FOZ</b> ___ / <b>MAN</b> ___ / <b>RES</b> ___ <b>MAX</b> _____ <b>ATTUALE</b>
<b>TIPO</b> (Moto,Auto,Camion,Cingolato)	<b>PP</b> ___ <b>LOCAZIONI</b> _____	
<b>PROPRIETARIO</b>	<b>ACC</b> ___ / <b>MAX</b> ___ m/s	<b>VEL MAX</b> _____ Km/h
<input type="checkbox"/> <b>PILOTA</b>	<b>PESO</b> _____ Kg	<b>CARICO</b> _____ Kg
<input type="checkbox"/> <b>ARMIERE 1</b>	<b>DIM</b> ___ (lu*la*al) ___*___*___ m	<b>OCCUPANTI</b> _____
<input type="checkbox"/> <b>ARMIERE 2</b>	<b>CARBURANTE</b> _____	<b>SERBATOIO</b> _____ l
<input type="checkbox"/> <b>SERVENTE</b>	<b>CONSUMO</b> _____ Km/1l	<b>AUTONOMIA</b> _____ Km
<input type="checkbox"/> <b>PASSEGGERO 1</b>	<b>NOTE</b>	
<input type="checkbox"/> <b>PASSEGGERO 2</b>		
<input type="checkbox"/> <b>PASSEGGERO 3</b>	<b>COSTO</b> _____	

Arma	Abilità	Azioni	Req.	Test	Danno	Gittata	Colpi	Inc.	Ric.
1									
2									
3									
4									
5									

PARTI SPECIALI	PREGI	DIFETTI

LOCAZIONI	PP	Bl.	PD
Corpo			
Ruote/Cingoli # ___			
Motore			
Abitacolo/Torretta			
<b>GUASTI</b>	+	+ -	++ *+ ** X
<b>DANNI</b>	1,2	3	4,5 6 7 D
<b>MALUS</b>	-1	-2	-3 -6 -9 D
Meccanica			
Alimentazione			
Raffreddamento			
Scarico			
Sterzo			
Freni			
Elettrico			
Illuminazione			
Ruota/Cing A D			
Ruota/Cing A S			
Ruota/Cing P D			
Ruota/Cing P S			





## MOD.7) OGGETTI E SISTEMA CONGEGNI MODERN

Per oggetti intendiamo qualunque cosa possa essere usata per qualche scopo, il che comprende armi, armature, equipaggiamento, veicoli, ecc..

In questo capitolo andremo a vedere come poter acquisire gli oggetti, nonché come costruirli, ripararli ed anche modificarli per personalizzarli e/o potenziarli.

### MOD.7) ACQUISIZIONE DI OGGETTI

È possibile acquisire gli oggetti in svariati modi, leciti e no: comprarli, barattandoli, rubarli, facendosi prestare o regalare.

L'acquisto ed il baratto necessita la presenza di qualcuno in possesso dell'oggetto, ed interessato a separarsene in cambio di qualcosa. Il che includono i normali negozi, bancarelle di mercato e anche il mercato nero. Sarà anche possibile negoziare il prezzo, che sarà comunque soggetto ad altri fattori (le classiche regole del prezzo di mercato: domanda ed offerta che si incrociano nel prezzo di vendita).

Il furto, il prestito e il regalo necessita sempre e comunque qualcuno in possesso dell'oggetto desiderato. Inoltre il furto aggiunge anche il rischio di essere scoperti, con tutte le conseguenze che ne derivano, la cui spiegazione esula dallo scopo del capitolo.

Oltre ai classici metodi appena elencati, è possibile anche creare gli oggetti:

se si hanno i materiali necessari,

se si hanno gli strumenti adatti,

e se si hanno le conoscenze necessarie.

Andiamo ad approfondire proprio la creazione, ed anche la riparazione, strettamente legata al processo di creazione (chi è in grado di costruire un oggetto, è anche in grado di ripararlo; ma non necessariamente l'opposto).

Infine vedremo anche la modifica e la personalizzazione degli oggetti, utilizzando il sistema dei congegni.

Per utilità mettiamo una tabella per la taglia degli oggetti, e la loro manipolazione.

#### Tabella Modern 9: Taglia degli Oggetti

TAGLIA	USO OGGETTI	TERMINE INGLESE
Piccolissima		Fine
Minuta		Diminutive
Minuscola		Tiny
Piccola	1 mano, leggera	Small
Media	1 o 2 mani	Medium
Grande	2 mani	Large
Enorme	2 mani o supporto	Huge
Mastodontica		Gargantuan
Colossale		Colossal

## MOD.7) CREAZIONE DI OGGETTI

Per la creazione di oggetti sono necessari:  
Abilità relativa all'oggetto che si vuole creare;  
Strumenti relativi all'attività svolta;  
Materia Prima necessaria alla creazione dell'oggetto;  
Tempo per la creazione materiale.

Andiamo ad analizzare ogni singola voce, partendo da Abilità e Strumenti:  
ogni oggetto ricade su una delle seguenti categorie, e necessita di adeguati strumenti:

**CHIMICA:** (LT 2+) permette di creare acidi, basi, esplosivi e sostanze velenose.

Abilità relativa: Chimica e/o a discrezione del cartomante.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Chimico: Taglia Media, Peso 3Kg, Costo LT8 650 \$.

**ELETTRONICA:** (LT 7+) permette di creare equipaggiamento elettronico, come come apparecchi audio e video, dispositivi a tempo e di ascolto, dispositivi radio e di comunicazione.

Abilità relativa: Elettronica (nuova), Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Elettrici Base: Taglia Grande, Peso 5,5 Kg, Costo LT8 350 \$.

Kit Attrezzi Elettrici Deluxe: Taglia Enorme, Peso 15 Kg, Costo LT8 2.750 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

**MECCANICA:** (LT 1+) permette di costruire dispositivi meccanici come motori, parti di motore, armi, armature ed altri attrezzi.

Abilità relativa: Meccanica (nuova), Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT8 275 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT8 2.000 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

**FARMACEUTICA:** (LT 2+) permette di creare farmaci per aiutare la cura delle malattie.

Abilità relativa: Farmaceutica e/o a discrezione del cartomante.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Farmaceutico: Taglia Media, Peso 3 Kg, Costo LT8 900 \$.

**STRUTTURALE:** (LT 1+) permette di creare strutture di legno, calcestruzzo o metallo, librerie, banchi, mura, case e così via.

Abilità relativa: Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT8 275 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT8 2.000 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

Analizziamo ora il Costo e Tempo:

ogni categoria ha una o più tabelle che elencano i vari oggetti, con i relativi valori per la creazione, tra cui vi è anche il costo (relativo al LT8, poiché deriva da un regolamento contemporaneo) che può essere indicato in un valore monetario ed anche in Parti (solo per elettronica e meccanica) che sono un espediente di astrazione per semplificare il gioco. Una Parte non è altro che un insieme di elementi che coprono parte del costo.

## Tempo sul lungo periodo

Molti progetti richiedono parecchie ore per la creazione.

In generale, si possono dedicare fino a 12 ore al giorno per la creazione, non facendo niente altro;

se si lavorano più di 12 ore va fatto un Test di Forza Fisica per evitare l'affaticamento; se si lavorano per più di 18 ore in un giorno, si diventa affaticati automaticamente.

L'affaticamento comporta un malus di -2 a tutti i test; si recupera dalla condizione dopo una dormita di 6/8 ore.

## MOD.7) CHIMICA

Livello Tecnologico: 2+ (dipendente soprattutto dal composto da creare).

Abilità relativa: Chimica e/o a discrezione del cartomante.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Chimico: Taglia Media, Peso 3Kg, Costo LT8 650 \$.

Permette di creare acidi, basi, esplosivi e sostanze velenose.

### Acidi e Basi

Gli Acidi sono sostanze corrosive.

Le Basi sono sostanze che neutralizzano gli acidi e non fanno danno.

La Base di certe sostanze contrastano gli Acidi dello stesso tipo di sostanza o di tipi di sostanze meno potenti.

La tabella indica:

**TIPO DI ACIDO** è il tipo dell'acido (e relativa base).

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**DANNO Contatto** indica il danno per contatto.

**(DANNO) Immersione** indica il danno per immersione.

**CREARE Acido** prova per la creazione dell'acido.

**(CREARE) Base** prova per la creazione della base.

**(CREARE) Tempo** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT8** costo delle materie prime al LT8.

### Tabella Modern 10: Creare (Chimica) Acidi e Basi

TIPO DI ACIDO	LT	DANNO Contatto	Immersione	CREARE Acido	Base	TEMPO	COSTO LT8
Leggero	1	ACIDO+1	ACIDO+2	Media -2	Usuale 0	1 min.	70 \$
Potente	1	ACIDO+1	ACIDO+3	Difficile -4	Media -2	30 min.	200 \$
Concentrato	1	ACIDO+2	ACIDO+4	Assurda -8	Difficile -4	1 ora	650 \$

### Esplosivi

Creare Esplosivi da zero è pericoloso:

se si fallisce il test di Creare (chimica), la materia prima è sprecata;

se si fallisce di 5 o più, l'esplosivo esplode facendo metà del danno chi si trova nell'area

se si ha successo, si crea un prodotto solido, della dimensione di un mattone,

non comprende una miccia o un detonatore (collegarli richiede un test Demolizione).

La tabella indica:

**TIPO DI ESPLOSIVO** è il tipo dell'esplosivo.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**DANNO / AREA** indica il danno dell'esplosivo.

**CREARE** prova per la creazione dell'esplosivo.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT8** costo delle materie prime al LT8.

### Tabella Modern 11: Creare (Chimica) Esplosivi

TIPO DI ESPLOSIVO	LT	DANNO / AREA	CREARE	TEMPO	COSTO LT8
Improvvisato	3	B-1 / 5 m	Usuale 0	1 min.	40 \$
Semplice	3	B0 / 1,5 m	Media -2	10 min.	200 \$
Moderato	3	B+1 / 5 m	Difficile -4	1 ora	650 \$
Complesso	3	B+2 (2) / 5 m	Difficile -6	3 ore	2.000 \$
Potente	4	B+3 (4) A / 10 m	Assurda -8	12 ore	9.000 \$
Devastante	4	B+5 (10) AA / 15 m	Assurda -10	24 ore	35.000 \$

### Sostanze Velenose

Veleni solidi (come l'arsenico) generalmente sono ingeriti.

Veleni liquidi (come il veleno di scorpione) sono efficaci se iniettati direttamente nel flusso sanguigno. Veleni gassosi (come il cianogeno).

La tabella indica:

**SOSTANZA VELENOSA** è il tipo del veleno: può essere Animale, Vegetale o Chimico.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CLA(SSE)** la Classe del veleno.

**POT(ENZA)** la Potenza del veleno.

**TIPO** il modo di assunzione: Ingestione, Inalazione, Ferita.

**MAX** il danno massimo provocato dal veleno.

**CREARE** prova per la creazione del veleno.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT8** costo delle materie prime al LT8.

**FONTE** indica la provenienza: del veleno (d20 o Alexbynight).

**EPOCA** indica approssimativamente l'anno o secolo o millennio di introduzione.

### Tabella Modern 12: Creare (Chimica) Sostanze Velenose

SOSTANZA VELENOSA	LT	CLA	POT	TIPO	MAX	CREARE	TEMPO	COSTO LT8	FONTE	EPOCA
<b>ANIMALI</b>										
POLPO DAGLI ANELLI BLU	0	2	3-5	Ferita	Ferite	n/a	n/a	350 \$	d20	-
PESCE PALLA	0	2	3-5	Ferita	Paralisi	n/a	n/a	275 \$	d20	-
SERPENTE A SONAGLI	0	3	3-4	Ferita	Morte	n/a	n/a	200 \$	d20	-
SCORPIONE / TARANTOLA	0	2	3-4	Ferita	Ferite	n/a	n/a	200 \$	d20	-

<b>VEGETALI (PIANTE)</b>	<b>LT</b>	<b>CLA</b>	<b>POT</b>	<b>TIPO</b>	<b>MAX</b>	<b>CREARE</b>	<b>TEMPO</b>	<b>COSTO</b>	<b>FONTE</b>	<b>EPOCA</b>
BELLADONNA (ATROPA BELLADONNA)	0	2	1-5	Ferita	Morte	n/a	n/a	350 \$	Abn/d20	V millennio aC
CICUTA MAGGIORE (CONIUM MACULATUM)	0	2	3-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a	200 \$	Abn	V millennio aC
CURARO	0	2	1-3	Ferita	Ferite	n/a	n/a	500 \$	d20	V millennio aC
ZAFFERANO MATTO O FREDDOLINA (COLCHICUM AUTUMNALE)	0	1	1-4	Ingestione	Sonno	n/a	n/a	300 \$	Abn	V millennio aC
DIGITALE PURPUREA (DIGITALIS PURPUREA)	0	3	4	Ingestione	Morte	n/a	n/a	400 \$	Abn	V millennio aC
DIGITALE LANATA (DIGITALIS LANATA)	0	3	5	Ingestione	Morte	n/a	n/a	400 \$	Abn	V millennio aC
ROSA DI NATALE O ELLEBORO (HELLEBORUS NIGER)	0	1	1-3	Ingestione	Ferite	n/a	n/a	200 \$	Abn	V millennio aC
FAVA PORCINA (HYOSCYAMUS NIGER)	0	1	2-5	Ingestione	Vegetale	n/a	n/a	500 \$	Abn	V millennio aC
MUGHETTO (CONVALLARIA MAJALIS)	0	3	2-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a	400 \$	Abn	V millennio aC
STRAMONIO (DATURA STRAMONIUM)	0	2-3	1-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a	400 \$	Abn	V millennio aC
ELLEBORO BIANCO (VERATRUM BIANCO)	0	2	2-4	Ingestione	Ferite	n/a	n/a	200 \$	Abn	V millennio aC
<b>VEGETALI (FUNGHI)</b>										
TIGNOSA VELENOSA (AMANITA PHALLOIDES)	0	3	5	Ingestione	Morte	n/a	n/a	250 \$	Abn	V millennio aC
AMANITA VERNA	0	3	4-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a	250 \$	Abn	V millennio aC
COCCOFALSO (AMANITA MUSCARIA)	0	2	4-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a	250 \$	Abn	V millennio aC
AGARICO PANTERINO (AMANITA PANTHERINA)	0	2	4-5	Ingestione	Morte	n/a	n/a	250 \$	Abn	V millennio aC
BOLETUS PORPUREOS	0	1	1-3	Ingestione	Ferite	n/a	n/a	150 \$	Abn	V millennio aC
BOLETUS SATANAS	0	2	2-4	Ingestione	Morte	n/a	n/a	250 \$	Abn	V millennio aC
ANELLARIA SEPARATA	0	1	4	Ingestione	Allucinaz.	n/a	n/a	350 \$	Abn	V millennio aC
CORTIRANIU ORELLANIUS	0	3	4	Ingestione	Morte	n/a	n/a	250 \$	Abn	V millennio aC
DITOLA PALLIDA (CLAVARIA PALLIDA)	0	1	3-4	Ingestione	Ferite	n/a	n/a	150 \$	Abn	V millennio aC
<b>CHIMICI BIOLOGICI</b>										
IDROSSIDO DI AMMONIO	?	2	3-4	Ferita	Ferite	26	48 ore	300 \$	Abn	?
ACIDO BORICO E BORATI	1	2-3	3-4	Ingestione	Morte	26	24 ore	400 \$	Abn	II millennio aC
ARSENATO DI PIOMBO (GAS)	5	2	1-3	Inalazione	Ferite	17	2 ore	40 \$	d20	XX secolo dC
ARSENATO DI PIOMBO (SOLIDO)	5	2	3-5	Ingestione	Ferite	18	2 ore	40 \$	d20	XX secolo dC
ARSENICO	1	2	4-5	Ingestione	Morte	24	4 ore	90 \$	Abn/d20	II millennio aC
ATROPINA	5	2	1-3	Ferita	Ferite	14	1 ora	12 \$	d20	1833 dC
CLOROFORMIO	5	2	3-4	Inalazione	Svenuto	24	4 ore	90 \$	d20	1831 dC
CIANURO	5	3	5	Ferita	Morte	31	15 ore	500 \$	Abn/d20	1704 dC
CIANOGENO	5	2	3-5	Inalazione	Ferite	28	8 ore	200 \$	d20	1815 dC
DDT	5	2	3-4	Inalazione	Ferite	20	4 ore	90 \$	d20	1873 dC
IDRATO DI CLORALIO	5	2	4-5	Ingestione	Svenuto	28	8 ore	200 \$	d20	1879 dC
GAS LACRIMOGENO	6	2	1-3	Inalazione	Cieco	21	4 ore	90 \$	d20	1914 dC
GAS SOPORIFERO	5	2	1-3	Inalazione	Sonno	26	8 ore	200 \$	d20	XIX secolo dC
VERDE PARIGI (GAS)	5	2	3-5	Inalazione	Ferite	20	4 ore	90 \$	d20	1814 dC
VERDE PARIGI (SOLIDO)	5	2	3-5	Ingestione	Ferite	24	4 ore	90 \$	d20	1814 dC
STRICNINA	1	3	4-5	Ferita	Morte	24	4 ore	90 \$	Abn/d20	II millennio aC
NITROGLICERINA	5	3	5	Ingestione	Morte	26	24 ore	400 \$	Abn	1847 dC
VETRIOLO BLU	3	2	1-3	Ferita	Ferite	9	1 ora	12 \$	d20	IX Secolo dC
<b>GASSOSI BATTERIOLOGICI E CHIMICI</b>										
BOTULINO	6	3	5	Inalazione	Morte	26	24 ore	400 \$	Abn	1944 dC
MOSTARDA O IPRITE	6	2	5	Inalazione	Morte	26	8 ore	200 \$	Abn/d20	1917 dC
NERVINO O SARIM	6	3	5	Inalazione	Morte	30	15 ore	500 \$	Abn/d20	1934 dC
VAIOLO	7	2	5	Inalazione	Morte	26	24 ore	400 \$	Abn	1947 dC
CLORINA	6	1	5	Inalazione	Ferite	26	24 ore	300 \$	Abn	1934 dC
VX	6	1	5	Inalazione	Morte	42	48 ore	2.750 \$	Abn/d20	1934 dC

## MOD.7) ELETTRONICA

Livello Tecnologico: 7+.

Abilità relativa: Elettronica (nuova), Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Elettrici Base: Taglia Grande, Peso 5,5 Kg, Costo LT8 350 \$.

Kit Attrezzi Elettrici Deluxe: Taglia Enorme, Peso 15 Kg, Costo LT8 2.750 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

Permette di creare equipaggiamento elettronico, come:  
apparecchi audio e video, dispositivi a tempo, di ascolto, radio e di comunicazione.

La tabella indica:

**TIPO DI DISPOSITIVO** è il tipo del dispositivo elettronico.

**ESEMPI** è un esempio del dispositivo elettronico.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CREARE** prova per la creazione del dispositivo elettronico.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**PARTI** prova per la creazione del dispositivo elettronico usando le Parti (vedi dopo).

**P(ARTI) TOT(ALI)** numero delle Parti necessarie alla creazione.

**COSTO LT8** costo delle Materie Prime al LT8.

### Tabella Modern 13: Creare (Elettronica)

TIPO DI DISPOSITIVO	ESEMPI	LT	CREARE	TEMPO	PARTI	P. TOT	COSTO LT8
Semplice	Timer o detonatore	5	Media -2	1 ora	Media -2	3	70 \$
Moderato	Radiogoniometro o serratura elettronica	6	Difficile -4	12 ore	Difficile -4	5	200 \$
Complesso	Telefono Cellulare	7	Difficile -6	24 ore	Assurda -8	10	650 \$
Avanzato	Computer	8	Assurda -8	60 ore	Assurda -10	20	3.500 \$



## MOD.7) MECCANICA

Livello Tecnologico: 1+.

Abilità relativa: Meccanica (nuova), Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT8 275 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT8 2.000 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

Permette di costruire dispositivi meccanici come:  
motori, parti di motore, armi, armature ed altri attrezzi.

La tabella indica:

**TIPO DI DISPOSITIVO** è il tipo del dispositivo meccanico.

**ESEMPI** è un esempio del dispositivo meccanico.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CREARE** prova per la creazione del dispositivo meccanico.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**PARTI** prova per la creazione del dispositivo meccanico usando le Parti (vedi dopo).

**P(ARTI) TOT(ALI)** numero delle Parti necessarie alla creazione.

**COSTO LT8** costo delle materie prime al LT8.

### Tabella Modern 14: Creare (Meccanica)

TIPO DI DISPOSITIVO	ESEMPI	LT	CREARE	TEMPO	PARTI	P. TOT	COSTO LT8
Semplice	Allarme di prossimità	3	Media -2	1 ora	Media -2	3	30 \$
Moderato	Componenti motore, armature	4	Difficile -4	12 ore	Difficile -4	5	200 \$
Complesso	Motore a scoppio, pistola automatica	5	Difficile -6	24 ore	Assurda -8	10	650 \$
Avanzato	Motore a reazione	6	Assurda -8	60 ore	Assurda -10	20	2.000 \$

## MOD.7) FARMACEUTICA

Livello Tecnologico: 2+.

Abilità relativa: Farmaceutica e/o a discrezione del cartomante.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Farmaceutico: Taglia Media, Peso 3 Kg, Costo LT8 900 \$.

Permette di creare farmaci per aiutare la cura delle malattie.

Un farmaco fornisce un bonus di +2 per resistere agli effetti di una malattia.

Il check si basa sulla gravità della malattia, misurata dal Malus dato per resistere.

La tabella indica:

**MALUS MALATTIA** è la potenza della Malattia data dal Malus.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CREARE** prova per la creazione del farmaco.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT8** costo delle materie prime al LT8.

### Tabella Modern 15: Creare (Farmaceutica)

MALUS MALATTIA	LT	CREARE	TEMPO	COSTO LT8
0 o meno	0	Facile +1	30 min.	30 \$
Malus -1	1	Usuale 0	1 ora	100 \$
Malus -2	2	Media -2	3 ore	200 \$
Malus -3	3	Difficile -4	6 ore	500 \$
Malus -4	4	Difficile -6	12 ore	1.000 \$
Malus -5 o più	5	Assurda -8	24 ore	2.000 \$

## MOD.7) STRUTTURALE

Livello Tecnologico: 1+.

Abilità relativa: Ingegneria (generica da regolamento), adc.

Equipaggiamento per la creazione (senza strumenti idonei si ha un malus di -4):

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT8 275 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT8 2.000 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

Permette di creare strutture di legno, calcestruzzo o metallo:  
librerie, banchi, mura, case e così via.

La tabella indica:

**TIPO DI STRUTTURA** è il tipo della struttura.

**ESEMPI** è un esempio della struttura.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**CREARE** prova per la creazione della struttura.

**TEMPO** tempo necessario alla creazione.

**COSTO LT8** costo delle materie prime al LT8.

### Tabella Modern 16: Creare (Strutturale)

TIPO DI STRUTTURA	ESEMPI	LT	CREARE	TEMPO	COSTO LT8
Semplice	Libreria, mura finte	5	Media -2	12 ore	30 \$
Moderato	Catapulta, capannoni, tuga (ponte di coperta di barca)	6	Difficile -4	24 ore	120 \$
Complesso	Bunker, soffitto a cupola	7	Difficile -6	60 ore	500 \$
Avanzato	Casa	8	Assurda -8	600 ore	2.000 \$

## MOD.7) USO DELLE PARTI

Le Parti sono un metodo astratto per semplificare il gioco:

invece che calcolare con precisione i costi, si possono usare le Parti.

Parte Elettrica: vari materiali necessari alla costruzione e riparazione di oggetti elettrici;

Parte Meccanica: vari materiali necessari alla costruzione/riparazione di oggetti meccanici.

Le parti hanno un valore variabile (per un Livello Tecnologico 8 generalmente varia da 20 \$, 40 \$, 60 \$, 100 \$, 150 \$ a seconda della complessità della parte).

Il costo totale della somma delle singole parti deve essere come quello normale (in pratica bisogna avere tante parti quante ne servano affinché il valore totale delle singole parti raggiunga quello dell'oggetto, quindi si potrebbe avere una parte A molto complessa, che copre il 70% del costo dell'oggetto, ed una parte B più semplice che copre il restante 30%).

Se poi volete semplificare ulteriormente, considerate semplicemente che le parti abbiano sempre lo stesso valore, e per simulare una parte complessa, trattatela come se fosse composta da varie parti (tornando all'esempio della parte A e B, in pratica A equivale a 2 parti, mentre B ha il valore singolo).

## MOD.7) RIPARAZIONE DI OGGETTI

E' possibile riparare macchinari o dispositivi elettronici.

Riparazioni semplici: Malus da 0 a -2 e qualche minuto di lavoro.

Riparazioni complesse: Malus da -4 o più ed alcune ore di lavoro.

Richiede anche un costo in caso di sostituzione dei pezzi necessari.

Richiede un Kit Attrezzi Elettrici, un Kit Attrezzi Meccanici oppure un Kit Attrezzi Multiuso.

Se non si dispongono degli attrezzi c'è un Malus di -4.

Per comodità andiamo a elencare nuovamente l'equipaggiamento per la riparazione:

Kit Attrezzi Elettrici Base: Taglia Grande, Peso 5,5 Kg, Costo LT8 350 \$.

Kit Attrezzi Elettrici Deluxe: Taglia Enorme, Peso 15 Kg, Costo LT8 2.750 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Base: Taglia Grande Peso 10 Kg Costo LT8 275 \$.

Kit Attrezzi Meccanici Deluxe: Taglia Enorme Peso 20 Kg Costo LT8 2.000 \$.

Kit Attrezzi Multiuso: Taglia Minuscola, Peso 0,25 Kg, Costo LT8 90 \$.

La tabella indica:

**RIPARAZIONE** è il tipo della riparazione.

**ESEMPI** è un esempio della riparazione.

**RIPARARE** prova per la riparazione.

**TEMPO** tempo necessario alla riparazione.

**PARTI** prova per la riparazione usando le Parti.

**P(ARTI) TOT(ALI)** numero delle Parti necessarie alla riparazione.

**COSTO LT8** costo delle materie prime al LT8.

### Tabella Modern 17: Riparare

RIPARAZIONE	ESEMPI	RIPARARE	TEMPO	PARTI	P. TOT	COSTO LT8
Semplice	Attrezzi, arma semplice	Usuale 0	1 min.	Usuale 0	1	20 \$
Moderato	Componente meccanico o elettronico	Media -2	10 min.	Difficile -4	3	60 \$
Complesso	Dispositivo m. o e.	Difficile -4	1 ora	Assurda -8	6	120 \$
Avanzato	Dispositivo m. o e. pericoloso	Difficile -6	10 ore	Assurda -10	10	200 \$

### Improvvisare

si può tentare una riparazione improvvisata temporanea, questo riduce il Malus di +2; ma ripara un solo problema, ed ha una durata limitata nel tempo (adc), quindi andrà riparato definitivamente in seguito.

### Collegare Fili

si può tentare di accendere un veicolo o un dispositivo elettronico tentando di collegare i fili di accensione: Difficile -2, o più se presenti dispositivi di sicurezza.

Improvvisate e collegare i fili possono essere usate senza addestramento.

### Ritentare?

A discrezione del cartomante, ma potrebbe stabilire che dopo una fallita riparazione l'oggetto potrebbe non essere più riparabile.

## **MOD.7) MODIFICA DI OGGETTI: SISTEMA CONGEGNI**

Il sistema dei congegni è un modo per personalizzare le armi, le armature, e l'equipaggiamento in generale:

scegliere un arma di base, o un'armatura, o un pezzo di equipaggiamento da modificare;  
selezionare un congegno per il tipo appropriato  
(congegni armatura per l'armatura, e così via)  
e che sia dello stesso (o inferiore) Livello Tecnologico;  
modificare il costo di acquisto dell'oggetto in base al congegno,  
e acquistare l'oggetto modificato come normale.

Alcuni oggetti hanno ulteriori restrizioni che devono essere considerate prima di effettuare la modifica.

## **MOD.7) ELENCO CONGEGNI**

Le tabelle seguenti elencano i congegni suddivisi per Armi, Armature ed Equipaggiamento, oltre al Livello Tecnologico.

Le tabelle indicano:

**CONGEGNI** è il tipo del congegno: Armi, Armature, Equipaggiamento.

**LT** valore numerico del Livello Tecnologico di introduzione.

**DESCRIZIONE** descrizione del congegno.

**RESTRIZIONI** eventuali restrizioni del congegno.

**COSTO LT8** costo del congegno al LT8 da sommare all'oggetto base.

## Tabella Modern 18a: Elenco Congegni (Armi)

CONGEGNI (ARMI)	LT	DESCRIZIONE	RESTRIZIONI	COSTO LT8
Compatto	1	Una taglia più piccola del normale (minimo: Minuta)	Solo armi a distanza	+800 \$
Equipaggiamento Integrato	1	Un equipaggiamento a scelta è integrato nell'arma ed utilizzabile in ogni momento. Può essere preso più volte	Il costo dell'oggetto va sommato all'arma prima della modifica	+300 \$
Arma Alternata	3	Selezionare una seconda arma che viene integrata nella prima e può essere usata in qualsiasi momento (es baionetta su fucile). Può essere selezionato più volte	Il costo della seconda arma va sommato a quello dell'altra prima della modifica	+2.200 \$
Miniaturizzato	3	Due taglie più piccola del normale (minimo: Minuta). Spara solo munizioni miniaturizzate (congegno omonimo equipaggiamento)	Solo armi a distanza	+3.800 \$
Celata a Molla	4	Può essere occultata ed estratta come azione gratuita	Taglia Piccola o minore	+800 \$
Caricatore Espanso	6	I colpi nel caricatore sono il doppio del normale. Solo 1 volta per arma	Solo armi a distanza	+800 \$
Modulo di Caricamento Automatico	6	Appena finisce i colpi/batteria viene ricaricata come azione gratuita automaticamente. Non può essere trasferita in altre armi, anche se simili o identiche	Solo armi a distanza che usano caricatore o batterie	+1.550 \$
Modulo di Fuoco Automatico	6	Possibilità di sparare una raffica con danno: [danno arma] (3/5) consumando 10 proiettili (cambiare la modalità di fuoco è un'azione gratuita)	Solo armi a distanza senza modalità di fuoco raffica	+800 \$
Munizioni Variabili	6	Si carica un tipo di caricatore secondario: aumenta il numero di colpi e il tipo di proiettili (cambiare la modalità di fuoco è un'azione gratuita), Può essere preso più volte	Solo armi a distanza balistiche	+2.200 \$
Pieghevole	6	Smontare e rimontare richiede 1 round completo. Per essere usata deve essere completa. Da smontata, per riconoscerla bisogna superare un test Armi da Fuoco con malus di -2	Nessuna	+800 \$
Carica Variabile	8	Se si innesca l'arma (non sparando, ma considerata azione di attacco) il danno aumenta di 1 per ogni round innescato (massimo +3, al +4 diventa instabile ed esplose, distruggendosi e facendo i danni dell'arma +4 dadi a chi la usa)	Solo armi a distanza ad energia	+5.300 \$
Etichette Genetiche	8	Ogni colpo sparato viene marchiato con un identificatore genetico univoco che indica l'assegnatario dell'arma (non chi ha effettivamente fatto fuoco!), facilmente identificabile in analisi forensi	Solo armi a distanza balistiche	+800 \$
Mirino, Laser Rivelatore di Distanza	8	Incremento di gittata della metà (x1,5). Determina la distanza esatta del bersaglio, e le trasmette ad un'altra arma con il congegno, che ottiene un bonus equipaggiamento +1 sul suo prossimo attracco contro lo stesso bersaglio	Solo armi a distanza	+300 \$
Mirino, Video	8	Il mirino è uno schermo 3"x3" capace di foto, filmati, zoom e trasmissione dati (audio e video)	Solo armi a distanza	+1.550 \$
Modulo Storditore	8	Modalità di fuoco alternativo: come azione gratuita, invece che sparare il colpo normale, si spara un colpo che può stordire (test Forza Fisica con malus di -2)	Solo armi a distanza ad energia	+2.200 \$
Sensore Vanificante	8	Fornisce un bonus di +2 per occultarla a sensori o dispositivi di individuazione	Nessuna	+800 \$
Sistema di Riconoscimento Vocale	8	Non spara o non si attiva senza che la voce (o le voci) impostate non dicano la parola di attivazione	Nessuna	+300 \$
Soppressore Sonoro	10	Genera un campo di energia sonora che annulla il suono prodotto all'interno del campo, fornisce un malus di -8 alle prove di Ascoltare per lo sparo	Solo armi a distanza	+1.550 \$
Aspetto Tecno-Organico	^	Composta da materiale organico vivente: si cura da sola (1 ferita 24 ore) ma sensibile a malattie e veleni	Nessuna	+800 \$
Caricatore Teletrasportante	^	Quando l'arma rileva che è a corto di munizioni, il caricatore/batteria viene teletrasportato fuori ed un altro è teletrasportato dentro istantaneamente. Deve possedere sufficienti caricatori/batterie da essere teletrasportato, altrimenti non funziona	Solo armi a distanza	+5.300 \$
Trappole Disseminate	^	Alla creazione va designata una persona o un gruppo: tutti gli altri faranno scattare una trappola (solo 1 e scelta alla creazione dalla lista seguente), rendendola inutilizzabile (fino al ripristino eseguibile dai designati). Barbigli: delle lame causano 1 danno ogni round di utilizzo; Shock Elettrico: scarica la batteria causando 2 danni; Colpo Stordente: stordito se non supera un test Forza Fisica con malus di -2; Arma a Innesco Integrato: usa il congegno Arma Alternata e in genere viene usata per innescare un ordigno esplosivo	Nessuna	+5.300

## Tabella Modern 18b: Elenco Congegni (Armature)

CONGEGNI ARMATURE	LT	DESCRIZIONE	RESTRIZIONI	COSTO LT8
Arma Integrata	1	Un'arma che diventa parte dell'armatura (fisicamente può essere separata). Può essere preso più volte	Il costo dell'arma va sommato al primo	0 \$
Comparto di Immagazzinamento	1	Trasporta 2 oggetti al massimo di dimensione piccola. Può essere preso più volte	Nessuna	+300 \$
Composizione Ultraleggera	1	Tutti i Malus ridotti di 1 (soprattutto Agilità e Combattimento)	Nessuna	+2.200 \$
Equipaggiamento Integrato	1	Selezionare un oggetto che sarà integrato ed utilizzabile nell'armatura. Può essere preso più volte	Il costo dell'oggetto va sommato all'armatura prima della modifica	+800 \$
Sigillo Ambientale	1	Crea ambiente artificiale stabile e isolato (termico, ossigeno e pressione) per 8 ore, dalle profondità marine allo spazio profondo (ambienti leggeri: caldo e freddo)	Armatura deve coprire tutto il corpo (per ambienti leggeri: nessuna)	+2.200 \$
Appendice Prensile	9	Arto meccanico con pinza, da posizionare a lato o dietro e controllata con un guanto: come azione gratuita, una volta a round, consente di prendere, lasciare, manipolare oggetti e anche afferrare (con Forza Fisica pari a quella dell'utilizzatore +1) ma non combattere in mischia o fare attacchi con armi a distanza	Nessuna	+5.300 \$
Auto-Riparante	10	Le nanomacchine riparano i danni al ritmo di 1 PP per minuto	Nessuna	+5.300 \$
Superficie Camaleontica	10	Si armonizza con qualsiasi sfondo, fornendo un bonus a Infiltrarsi: armature leggere (nessun bonus alle Az. combattimento) +4; armature medie (-1 alle Az. combattimento) +6; armature pesanti/ambientali (-2 alle Az. combattimento) +8	Nessuna	+5.300 \$
Lega di Metallo Morfica	11	Tutti i Malus ridotti di 2 (soprattutto Agilità e Combattimento)	Nessuna	+5.300 \$
Ancora di Gravità	^	Genera un campo di gravità artificiale che contrasta la gravità bassa o la gravità 0, quando attivata da i benefici della piena gravità	Nessuna	+2.200 \$
Aspetto Tecno-Organico	^	Composta da materiale organico vivente: si cura da sola (1 ferita 24 ore) ma sensibile a malattie e veleni	Nessuna	+2.200 \$
Neg-Grav Booster	^	Genera un campo di antigravità artificiale che contrasta la piena gravità quando attivata da i benefici della bassa gravità (+10 prove Corriere)	Nessuna	+2.200 \$

## Tabella Modern 18c: Elenco Congegni (Equipaggiamento)

CONGEGNI EQUIP.	LT	DESCRIZIONE	RESTRIZIONI	COSTO LT8
Comparto di Immagazzinamento	0	Trasporta 2 oggetti al massimo di dimensione piccola. Può essere preso più volte	Nessuna	+300 \$
Compatto	0	L'oggetto è di 1 taglia più piccola del normale (minimo: Minuta)	Nessuna	+300 \$
Elemento di Uso Molteplice	0	Selezionare un secondo oggetto che sarà integrato ed utilizzabile assieme al primo. Può essere preso più volte	Il costo del secondo oggetto va sommato al primo prima della modifica	+300 \$
Miniaturizzato	1	L'oggetto è di 2 taglia più piccola del normale (minimo: Minuta)	Nessuna	+1.550 \$
Collegamento Dati Satellitare	8	Connessione alla rete dati satellitare	Solo con equipaggiamento di comunicazione computerizzato	+300 \$
HUD (Head-Up Display)	8	Composto di sensori ottici e un dispositivo che proietta una sovrapposizione nel campo visivo dell'utilizzatore. Utilizzabile anche per trasmettere e ricevere il campo visivo con altri utilizzatori	Nessuna	200 \$
LCD Proiettato	8	Proietta le immagini su qualsiasi superficie, rendendolo utilizzato come monitor. Collegabile ai dispositivi video	Nessuna	+2.200 \$
Hud Software, Biosensore	9	Identifica i potenziali punti deboli nemici. Identifica esattamente la Vitalità del bersaglio	Hud	+2.200 \$
Hud Software, Collegamento Sensori	9	Collega sensori di computer all'Hud. Ogni sensore può essere usato come azione gratuita	Hud	+300 \$
Hud Software, Collegamento Veicolo	9	Collegato al computer di bordo del veicolo fornisce un bonus equipaggiamento +1 a Pilotare	Hud, veicolo con Computer di bordo	+800 \$
Hud Software, Mira	9	Collegato al mirino video dell'arma permette di sparare dietro gli angoli senza esporsi. Fornisce bonus equipaggiamento +1 su attacchi a distanza	Hud, arma con Mirino Video	+800 \$
Hud Software, Tracciatore Munizioni	9	Tiene traccia dei colpi spesi da una particolare arma. Quando inizia ad essere a corto di munizioni, indica che va ricaricata	Hud, arma con computer integrato	+300 \$
Auto-Riparante	10	Le nanomacchine riparano i danni al ritmo di 1 danno per minuto	Nessuna	+5.300 \$
Soppressore Sonoro	10	Genera un campo di energia sonora che annulla il suono prodotto all'interno del campo, fornisce un malus di -8 alle prove di Ascoltare	Nessuna	+1.550 \$

## MOD.8) ARMI ATOMICHE MODERN

Le armi atomiche sono la più devastante creazione dell'uomo conosciuta ad oggi 2016.

Le armi atomiche vengono classificate in base al potere distruttivo, utilizzando una specifica unità di misura:

Chilotone (kt): è il potere distruttivo di 1.000 Kg di dinamite (circa 2.000 candelotti).

Megatone (Mt): è il potere distruttivo di 1.000.000 Kg di dinamite (2.000.000 candelotti).

A livello di gioco, la dinamite ha le seguenti statistiche:

candelotto di dinamite (0,5 Kg) Raggio 5 m Danno B+3 (2) A

10 candelotti di dinamite (5 Kg) Raggio +5 m Danni B+5 + F+1 (10) AA

Ad esempio, la bomba atomica sganciata su Nagasaki era di 20 kt, ovvero l'equivalente di 20.000 Kg di dinamite (40.000 candelotti di dinamite).

Ora prendete questi dati: incrociate il chilotone e megatone col danno di 10 candelotti di dinamite, poi buttate via tutto: l'atomica è talmente potente che non ha valori di danno, ma delle aree di danno!!

### Tabella Modern 19: Potenza Armi Nucleari

POTENZA	LT	CRATERE	DEVASTATA	DISTRUTTA	DANNEGIATA	ANNO
10 kt	7	150 m	0,375 Km	0,75 Km	1,5 Km	1945
100 kt	7	300 m	0,75 Km	1,5 Km	3 Km	~ 1950
200 kt	7	450 m	1,125 Km	2,25 Km	3,75 Km	~ 1950
500 kt	7	600 m	1,5 Km	3 Km	6 Km	~ 1950
1 Mt	7	900 m	1,875 Km	3,75 Km	7,5 Km	~ 1950
1 Mt MIRV	7	1050 m	2,25 Km	4,5 Km	9 Km	~ 1965
5 Mt MIRV	7	1800 m	3,75 Km	7,5 Km	15 Km	~ 1965
10 Mt	7	2100 m	4,5 Km	9 Km	18 Km	~ 1955

Un esplosione nucleare crea una vasta zona di distruzione. La tabella precedente pone delle linee guida per la devastazione di una esplosione nucleare. Andiamo a vedere i valori in dettaglio.

**POTENZA** indica la potenza dell'esplosione, espressa in kilotoni kt o megatoni Mt, mentre MIRV è la sigla di Multiple Independent Reentry Vehicles in italiano Testate Multiple Indipendenti, ed indica che un missile è capace di trasportare testate nucleari multiple in modo da colpire più bersagli simultaneamente con un solo vettore.

**LT** Livello Tecnologico di creazione.

**CRATERE** un arma nucleare crea una massiccia palla di fuoco che vaporizza ogni cosa all'interno di esso. Qualunque cosa dentro il cratere dell'arma nucleare viene totalmente distrutto. Tutto viene vaporizzato e non è concesso neanche il tiro Distanza dalla Morte.

**DEVASTATA** le strutture sono totalmente o quasi livellate, lasciando solo macerie. Solo pochi edifici, molto robusti e bassi, hanno possibilità di rimanere in parte in piedi. Molte poche persone hanno possibilità di salvarsi, generalmente quelle che si trovano nei sotterranei degli edifici più robusti. È concesso un tiro su Distanza dalla Morte.



**DISTRUTTA** le strutture nella zona sono danneggiate e fuori uso. Le strutture più leggere sono distrutte, e strutture molto robuste possono rimanere in piedi, anche se pesantemente danneggiate. Molte persone rimangono uccise all'istante, ma qualcuna riesce a sopravvivere. Le strutture seriamente danneggiate rischiano il crollo. È concesso un tiro su Distanza dalla Morte.

**DANNEGGIATA** nelle strutture della zona il danno è dilagante, anche se in grado variabile e molti edifici sono largamente intatti. Strutture leggere sono significativamente danneggiate ma spesso possono essere riparate, mentre le strutture pesanti hanno per lo più subito danni modesti. Molte persone nella zona danneggiata riescono a sopravvivere, ma molte rimangono uccise. Come sempre le strutture seriamente danneggiate rischiano il crollo. È concesso un tiro su Karma per salvarsi, ed eventualmente un Distanza dalla Morte.

**ANNO** l'anno di creazione dell'arma.

## **MOD.8) TIPI DI ARMI NUCLEARI**

Esistono diversi tipi di ordigni nucleari, e sono quasi tutti delle bombe. La loro potenza esplosiva è devastante, superiore a quella di qualunque esplosivo chimico convenzionale.

**Bomba atomica o bomba A**, la prima ad essere costruita, sfrutta una reazione di fissione di uranio o plutonio e può raggiungere potenze variabili da 0,5 kt a 1,5 Mt, con una soglia critica individuata attorno ai 10 Mt.

**Bomba all'idrogeno o bomba H** invece sfrutta la fusione fra nuclei di deuterio e trizio, riuscendo così a sprigionare molta più energia: questo tipo di bombe è il più potente in assoluto e arriva a sprigionare potenze pari a 100 Mt.

**Bomba al neutrone o bomba N**, come la bomba H è una bomba a fissione-fusione-fissione ma a differenza di questa è studiata per sprigionare la maggior parte della sua energia come radiazioni (neutroni veloci). Lo scopo dell'ordigno è uccidere gli esseri viventi lasciando la maggior parte delle strutture nemiche intatte.

**Bomba al cobalto, o Bomba gamma o bomba G**, è una particolare bomba H nella quale, al momento dell'esplosione, i neutroni prodotti dalla fusione termonucleare si uniscono al cobalto, forte emettitore di raggi Gamma. Essa può essere definita anche come una "bomba termonucleare sporca".

**Armi radiologiche** sono una classe di bombe nucleari solamente teorizzate, anche dette bombe sporche: costituite da materiale radioattivo non fissile (che quindi non può esplodere con reazione nucleare, ma potrebbe incendiarsi se metallico) trattato per renderlo molto volatile ed associato ad una carica esplosiva convenzionale, di potenza anche modesta, con il compito di disperdere il materiale radioattivo nell'ambiente, contaminando oggetti e persone.

**Armi all'uranio impoverito** non sono ancora ufficialmente riconosciute, ma noi le mettiamo comunque.

## MOD.8) EFFETTI DI ESPLOSIONI NUCLEARI

Una esplosione nucleare è molto diversa, sia quantitativamente che qualitativamente, da una convenzionale. Il primo effetto chiaramente visibile è il cosiddetto fungo atomico: una colonna di vapore, residui e detriti che si solleva per molti km dal luogo dell'esplosione. Oltre al calore e all'onda d'urto, comuni a tutte le esplosioni, vi sono quattro caratteristiche che sono peculiari delle esplosioni nucleari:

**Lampo:** l'innesco della reazione nucleare genera una quantità enorme di fotoni di luce visibile, che creano un lampo istantaneo, intensissimo, visibile perfettamente anche da migliaia di chilometri: la sua intensità è tale da accecare permanentemente chiunque sia rivolto verso l'esplosione.

**Impulso elettromagnetico:** durante la reazione nucleare avviene una temporanea separazione di cariche elettriche che genera un campo elettromagnetico istantaneo, contemporaneo al lampo: a distanza di alcuni chilometri dal sito dell'esplosione, si possono ancora avere tensioni indotte nei circuiti elettrici di molte migliaia di volt, che portano in genere alla immediata distruzione degli stessi se non sono appositamente schermati. Tale effetto può essere preso in considerazione per inattivare gli apparati elettronici del nemico paralizzandone le comunicazioni.

**Radioattività:** parallelamente al lampo, si verifica anche un fortissimo irraggiamento di fotoni gamma (raggi gamma): il limite di sopravvivenza per irraggiamento radioattivo diretto da esplosione nucleare varia da 500-700 metri per una bomba A di media potenza a 5,5 km per le bombe H più potenti. Dopo l'esplosione la materia coinvolta nello scoppio, che è stata resa radioattiva dalle reazioni nucleari e scagliata o risucchiata in aria, inizia a ricadere (fallout nucleare) creando una zona di forte radioattività centrata nel punto dell'esplosione: questa radioattività va attenuandosi col tempo, ma può permanere a livelli pericolosi per decenni, rendendo la zona inabitabile.

**Effetto NIGA (Neutron Induced Gamma Activity):** se la sfera primaria, cioè la zona dove avvengono le reazioni nucleari, viene a contatto con il suolo, lo irraggia con neutroni rendendolo fortemente radioattivo, per attivazione neutronica.

## MOD.8) RADIOATTIVITÀ

Oltre alla devastazione diretta, le armi nucleari (od eventi simili, come l'esplosione di una centrale atomica) creano radiazioni letali che permangono tanto da avvelenare la zona.

La radioattività ha effetto sul mondo in quattro meccanismi:

radiazione lampo

irradiazione della zona esplosione

fallout / ricaduta

residuo del fallout / ricaduta.

Queste regole definiscono il grado di esposizione che un personaggio subisce quando esposto alla radioattività; per la malattia da radiazioni, fate riferimento al capitolo relativo.

**COPERTURA:** la copertura totale da una sorgente di radiazioni riduce l'esposizione in base al materiale che fornisce la copertura. Come visto, il migliore materiale per schermare le radiazioni, è il piombo: per ridurre del 50% (un grado) l'intensità di un raggio gamma occorrono 1 cm di piombo, 6 cm di cemento o 9 cm di materiale pressato.

## **Radiazione Lampo**

Quando un arma nucleare esplode crea un lampo di luce e calore - e radiazioni.

Le persone che sono esposte al lampo (e abbastanza lontane da sopravvivere al calore) soffrono di avvelenamento da radiazioni.

In tal caso, chiunque si trovi all'interno del raggio devastata dell'esplosione è trattato come se fosse stato esposto a materiali fortemente radioattivi. Chiunque nel raggio distrutta è esposto a materiali moderatamente radioattivi, e quelli all'interno del raggio danneggiata sono esposti a materiali leggermente radioattivi. Il tempo di esposizione in ciascun caso è 1 round.

Vedere il capitolo Ferite, Malattie e Pericoli nella sezione Radiazioni

## **Fallout / Ricaduta**

Il fallout / ricaduta è la pioggia di polvere e cenere che rimane quando un esplosione nucleare vaporizza migliaia di tonnellate di terra, alberi, edifici, veicoli, persone, distruggendo questo materiale nella stratosfera in una massiccia nuvola a forma di fungo. Queste particelle, impregnate di materiale radioattivo, è trasportato dal vento, eventualmente tornando indietro sulla terra nella forma di fallout / ricaduta.

Vedere il capitolo Ferite, Malattie e Pericoli nella sezione Radiazioni

## **Irradiazione della Zona Esplosione**

Le immediate vicinanze di una esplosione nucleare (o effetto simile) è altamente radioattivo, con le aree peggiori che rimangono così per molto tempo.

Le radiazioni decadono nel tempo, quindi la potenza effettiva della zona irradiata dipende dal tempo trascorso dall'esplosione, come indicato nella seguente tabella.

### **Tabella Modern 20: Irradiazione della Zona Esplosione Armi Nucleari**

<b>DISTANZA ESPLOSIONE</b>	<b>0-15 ANNI</b>	<b>20-100 ANNI</b>	<b>110-990 ANNI</b>	<b>1000-PIÙ ANNI</b>
Entro Cratere	Grave	Alto	Moderato	Basso
Entro Raggio Devastata	Moderato	Basso	-	-
Entro Raggio Distrutta	Basso	-	-	-
Entro Raggio Danneggiata	-	-	-	-

## **Residuo del Fallout / Ricaduta**

Quando una ricaduta altamente radioattiva ricade sulla terra, la regione che riceve una grande quantità di materiale da ricaduta diventa irradiata.

Non ci sono regole per stabilire che area diventa irradiata dalla ricaduta. È tutto, come sempre, a discrezione del cartomante: determinare se ci sono e quali sono le aree radioattive. Naturalmente ci sono anche molte aree non irradiate. In ogni caso è possibile che creature immuni alle radiazioni si possano insediare anche in aree irradiate.

La zona irradiata può avere qualunque grado di radiazione: basso, moderato, alto, grave.

## **MOD.8) IMPULSO ELETTROMAGNETICO (EMP)**

A distanza di alcuni chilometri dal sito dell'esplosione (fino al raggio DANNEGGIATA), si possono ancora avere tensioni indotte nei circuiti elettrici di molte migliaia di volt, che portano in genere alla immediata distruzione degli stessi se non sono appositamente schermati. Tale effetto distrugge praticamente ogni circuito elettrico non schermato, rendendo di fatto dei rifiuti tutto il materiale elettrico nell'area dell'esplosione.

Tale effetto può essere preso in considerazione per inattivare gli apparati elettronici del nemico paralizzandone le comunicazioni:

si definiscono HANE (acronimo dall'inglese: High-Altitude Nuclear Explosions) le esplosioni nucleari ad alta quota (endo o eso-atmosferiche), effettuate ad altitudini superiori ai 50 km, altezze che si considerano ancora all'interno dell'atmosfera terrestre.

Le HANE causano gravi danni a stazioni radio, reti elettriche e telefoniche e danneggiano in modo irreversibile alcuni satelliti artificiali.

Il raggio dell'impulso elettromagnetico (EMP) in questo modo, risulta di alcune volte aumentato: dalle due alle 10 volte il raggio devastata, fino ad un massimo di 20 - 40 km.

## **MOD.9) ARTI MARZIALI MODERN**

Le arti marziali sono un insieme di pratiche fisiche, mentali e spirituali legate al combattimento.

Comprende numerosi stili di combattimento con mani, piedi ed armi anche particolari. Ogni stile costituisce un'abilità a se stante, che va appresa separatamente (a discrezione del cartomante, che potrebbe assimilare stili simili... volendo).

Tecnicamente funzionano proprio come l'abilità Rissa, che andremo a rivedere.

### **Rissa**

Usare l'Abilità Rissa non equivale a dare pugni o colpi ben precisi e mirati, ma indica che si sta affrontando un avversario in maniera confusa e rozza, tentando di colpirlo con pugni, calci, schiaffoni, unghiate e morsi. Sarà il test sulla zona a darvi maggiori ragguagli su come immaginare o descrivere la scena. Anche nella Rissa però, si possono utilizzare le regole per mirare ad una zona.

Il numero massimo di Azioni che possono essere utilizzate in un singolo round per attaccare e per parare è di 3 Azioni. Le armi naturali utilizzabili da un umano sono: Pugno, Calcio, Testata. Il Danno causato dalle armi naturali nella rissa è BOTTA -1.

## **MOD.9) ATTACCO**

Sono disponibili varie manovre speciali offensive.

### **Pugno**

Il pugno è un attacco fisico che consistente nel colpire il bersaglio usando una parte degli arti superiori (generalmente la mano chiusa, oppure il gomito). Il numero massimo di Azioni che possono essere utilizzate in un singolo round per attaccare e per parare con il pugno è di 3 Azioni. Il Danno causato dal pugno è BOTTA -1. Mirare ad una zona specifica comporta un Malus di -3 per mirare ad una zona alta del corpo (Ventre e superiore) oppure un Malus di -7 per mirare ad una zona bassa del corpo (Ventre ed inferiore).

### **Calcio**

Il calcio è un attacco fisico che consistente nel colpire il bersaglio usando una parte degli arti inferiori (piede, tibia o ginocchio). Il numero massimo di Azioni che possono essere utilizzate in un singolo round per attaccare e per parare con il calcio è di 2 Azioni. Il Danno causato dal calcio è BOTTA 0. Mirare ad una zona specifica comporta un Malus di -7 per mirare ad una zona alta del corpo (Ventre e superiore) oppure un Malus di -3 per mirare ad una zona bassa del corpo (Ventre ed inferiore).

### **Testata**

La testata è un colpo portato con la testa utilizzando una delle parti robuste del cranio come area di impatto. Il numero massimo di Azioni che possono essere utilizzate in un singolo round per attaccare con la testata è di 1 Azione. Il Danno causato dalla testata è BOTTA 0. Mira in automatico la zona Testa con Malus di -2. In caso di Colpo Maldestro (Flumble) è l'attaccante stesso che riceve danno alla sua Testa.

## **MOD.9) DIFESA**

Sono disponibili delle manovre speciali per la difesa.

### **Parata**

Consiste nell'utilizzare l'arma che si impugna (purché adeguata) per frapportarla tra l'arma avversaria ed il proprio corpo. Conta come normale azione sull'abilità *Uso - arma -*, quindi va dichiarata all'inizio del round per poi utilizzarla quando opportuno nel round stesso. Non ha nessun riferimento con la Risoluzione: si para quando serve! Se dichiarata e non usata, l'azione è persa e non utilizzabile per round seguente né per compiere altre azioni nello stesso round. Non è possibile parare colpi di armi da fuoco, ma uno scudo può parare i proiettili più lenti e visibili (pietre, dardi e frecce) con un test a valore dimezzato. Un test in Parata si effettua come un normale test *Uso - arma -*; in caso di successo il danno del colpo è interamente annullato.

Sarà possibile parare efficacemente solo con armi bianche, ed anche queste, se l'arma attaccante ha un Bonus al danno superiore di 2 punti a quella che para, quest'ultima si rompe dopo la prima parate. Questa regola non vale per gli scudi.

### **Scudo**

Lo scudo è un oggetto creato appositamente per facilitare la parata. Per usarlo basta avere l'apposita abilità *Uso - scudo -* e funziona come usare un'arma bianca.

Sarà possibile, seppur difficile, parare coltelli da lancio, proiettili di archi, fionde, balestre e simili. In questo caso il test andrà fatto con un valore dimezzato rispetto alla norma.

Inoltre sarà possibile utilizzarlo per parare qualunque arma corpo a corpo senza paura che si rompa (che può avvenire solo con un *Fumble*). Infine permette di effettuare un'azione gratuita di parata a round. In pratica, in ogni round la prima parata con lo scudo non viene conteggiata nel totale del numero di azioni del round e quindi non vanno applicati i relativi *Malus*. Tali *Malus* vengono contati nel caso si intenda compiere una parata e almeno altre due azioni: in questo caso la parata sarà gratuita, ma le altre azioni obbligano un *Malus* di -3 a tutte le azioni del round, parata compresa.

### **Schivata**

Per evitare un impatto sarà possibile anche fare affidamento sui propri riflessi. Richiede un test puro sulla caratteristica *Coordinazione* (senza nessuna abilità). Se l'azione ha successo il danno del colpo è interamente annullato. Come per lo scudo, sarà possibile tentare di schivare armi da lancio e proiettili lenti (non colpi da arma da fuoco) ma il test andrà fatto sulla caratteristica *Coordinazione* dimezzata. La schivata conta in tutto e per tutto come un'azione, e come tale va conteggiata.

### **Divincolare**

Si usa la speciale manovra difensiva *divincolare* per liberarsi da una presa dell'avversario. Bisogna fare un test *Confronto* tra *Rissa* del difensore che si *divincola* contrapposta a quella dell'avversario. Nel caso di successo, il difensore è fuori dalla presa dell'avversario. Conta come una normale azione quando eseguita attivamente per liberarsi, se eseguita passivamente in contrapposizione ad una manovra attaccante, non conta come azione e non fornisce nessun *Malus*.

## MOD.9) LOTTA

Infine descriviamo le manovre speciali di lotta, utilizzabili in combattimento.

### Morsa

La speciale manovra offensiva morsa permette di immobilizzare l'avversario e impedire lo spostamento e l'uso degli arti fino a che non si divincola e riesce a liberarsi. Bisogna fare un test Confronto tra Rissa dell'attaccante contrapposta a quella del difensore. In caso di successo, l'avversario è immobilizzato, non può muoversi e non può fare nessuna manovra ad eccezione di divincolare, salvo casi e azioni particolari a discrezione del cartomante. Inoltre è possibile passare ad un'altra manovra di lotta, come stritolare o sbilanciare.

### Stritolare

La manovra stritolare va eseguita su un avversario afferrato con una morsa, e con un successo in Rissa permette di causare un Danno BOTTA 0 in una zona a scelta dell'attaccante, senza subire nessun Malus per il colpo mirato, inoltre permette di mantenere la morsa e quindi continuare a tenere immobilizzato l'avversario. Il difensore, poiché subisce una morsa, non può fare nessuna manovra per contrastare l'attaccante (nel suo round potrà solo provare a divincolare per liberarsi).

### Sbilanciare

La manovra sbilanciare può essere sia eseguita su un avversario che è trattenuto da una morsa, sia eseguita su un avversario libero di muoversi. Su un avversario in morsa, questo non può eseguire nessuna manovra per evitare l'attacco, altrimenti può sia provare a parare, che a schivare. Se l'attaccante ha successo in un test di Rissa, fa cadere l'avversario causando BOTTA 0 danni (è anche possibile mirare, con il solito Malus di -5). Se l'attaccante è in una morsa, può anche decidere di mantenerla, cadendo a terra assieme al difensore (ma senza subire danni) o se lasciarlo e rimanere in piedi.

### Tabella Modern 21: Manovre di attacco, difesa, lotta

MANOVRA	TIPO	ABILITÀ	DESCRIZIONE
Pugno	Attacco	Rissa	Azioni 3; Danno B-1; Mirare zona: alta (Ventre e sopra) -3, bassa (Ventre e sotto) -7
Calcio	Attacco	Rissa	Azioni 2; Danno B0; Mirare zona: alta (Ventre e sopra) -7, bassa (Ventre e sotto) -3
Testata	Attacco	Rissa	Azioni 1; Danno B0; Mira Testa -2; se Flumble danno a se stesso
Parare	Difesa	Uso - arma - Rissa	Bloccare colpo in mischia. Se arma attaccante ha un bonus maggiore di +2 o superiore alla difensiva, questa si rompe
Scudo	Difesa	Uso scudo	Bloccare colpo in mischia e a distanza (dimezzato, no proiettili). La prima parata non conta come azione nel round
Schivare	Difesa	Coordinazione	Evitare colpo in mischia e a distanza (dimezzato, no proiettili)
Divincolare	Difesa	Rissa	Confronto Rissa: se successo si libera dalla morsa dell'avversario
Morsa	Lotta	Rissa	Confronto Rissa: se successo si immobilizza l'avversario
Stritolare	Lotta	Rissa	Solo dopo Morsa; Test Rissa: se successo Danno B0 zona scelta
Sbilanciare	Lotta	Rissa	Test Rissa: se successo Danno B0

## MOD.9) ARTI MARZIALI

Vediamo ora le abilità di Arti Marziali nel dettaglio. Ricordiamo che ognuna è un'abilità distinta che va appresa separatamente. Ed ognuna di essa equivale e sostituisce l'abilità generica Rissa. Ogni abilità di arti marziali fornisce un bonus alle manovre che si possono fare in base alle caratteristiche proprie dello stile. Se non è indicato nessun modificatore, la manovra è comunque possibile eseguirla, ma non si subiranno modifiche nella prova.

La tabella indica:

Lo **STILE** è il nome dello Stile di Arte Marziale.

Il **LIVELLO TECNOLOGICO (LT)** di introduzione ufficiale.

La **DESCRIZIONE** dello stile.

**FONDATORE/ORIGINE** chi ha fondato lo stile oppure le origini.

**PERIODO** l'anno o il secolo di introduzione dello Stile di Arte Marziale.

### Tabella Modern 22a: Arti Marziali (Stili)

STILE	LT	DESCRIZIONE	FONDATORE/ORIGINE	PERIODO
Aikido	6	Sfrutta la potenza e i movimenti dell'avversario. Ottimo per bloccare senza ferire.	Morihei Ueshiba (Giappone 1883 – 1969)	1942
Boxe	2	La tipica arte del fare a pugni, basata su colpi rapidi e potenti e su un'accorta difesa.	Antica Grecia	VIII secolo a.C.
Capoeira	4	È un insieme di mosse di danza, calci rapidi e tentativi di schienare l'avversario colpendolo alle gambe. È poco conosciuta e può essere confusa con un balletto!	Schiavi africani nati in Brasile	1624
Choi Li Fut	5	Ideato dagli antichi monaci dei templi Shaolin, è uno stile dinamico, che combina colpi rotanti e calci per atterrare l'avversario.	Chen Xiang (Cina 1806 – 1875)	1836
Judo	5	È nato come sport, ma è efficace anche in combattimento. Lo scopo è atterrare l'avversario ed immobilizzarlo.	Jigoro Kano (Giappone 1860 – 1938)	1882
Karate	5	È la versione giapponese del Kung Fu, con movimenti diretti e lineari, e colpi poderosi. Hanno molte varietà, tra le quali lo Shotokan ed il Kenpo, ciascuna con mosse particolari.	Kanga Sakugawa (Giappone 1733 – 1815)	XVIII secolo
Kung Fu	4	Imita i movimenti degli animali (mantide, tigre, leopardo, drago e gru), con colpi rapidi e pericolosi, portati in modo frenetico e fulmineo.	Monaci guerrieri di Shaolin (Cina)	XVI secolo
Lotta libera	2	Usa un'ampia varietà di morsa ed atterramenti per mettere l'avversario fuori combattimento.	Antica Grecia	VIII secolo a.C.
Muay Thai	5	Boxe Tailandese. Uno degli stili più letali, famoso per i calci mozzafiato portati con incredibile potenza.	Siam (Thailandia)	XVIII secolo
Savate	6	Sport da combattimento molto efficace, fluido ed elegante.	Marinai di Marsiglia (Francia) di ritorno dall'Asia	XVIII secolo
Taekwondo	7	Stile assai rapido e preciso, con movimenti aggraziati e calci volanti!	Corea	1955
Wrestling	6	Questo stile combina le tecniche tipiche della lotta libera con il famoso wrestling professionale. Usa un'ampia varietà di morsa ed atterramenti per mettere l'avversario fuori combattimento.	Joseph Raymond Mondt (U.S.A. 1894 – 1976)	XX secolo



## Tabella Modern 22b: Arti Marziali (Manovre e modificatori)

STILE	Pugno	Calcio	Parata	Schivata	Divincolare	Morsa	Stritolare	Sbilanciare	A-D-L
Aikido			+1	+1	+2			+2	0-4-2
Boxe	+3		+2	+1					3-3-0
Capoeira		+3	+2	+1					3-3-0
ChoyLiFut	+1	+2		+1				+2	3-1-2
Judo				+1	+2			+3	0-3-3
Karate	+2	+1	+2		+1				3-2-1
Kung Fu	+1	+1	+1	+1	+1			+1	2-3-1
Lotta libera					+2	+2	+2		0-2-4
Muay Thai	+2	+2	+1	+1					4-2-0
Savate		+3	+1	+1				+1	3-2-1
TaeKwonDo		+2	+1	+1	+1			+1	2-3-1
Wrestling					+2	+1	+1	+2	0-2-4

Nella tabella sono indicati tutti gli stili di arti marziali trattati, con i relativi modificatori alle manovre. Se non fornisce nessun modificatore, la manovra potrà comunque essere effettuata, ma non si applica nessun modificatore.

La colonna A-D-L indica l'efficacia dello stile in Attacco, Difesa e Lotta.

Si può vedere che ogni stile ha le sue caratteristiche che lo differenzia dagli altri: alcuni stili sono prettamente offensivi (fornendo bonus maggiori a Pugno e Calcio), altri sono difensivi (avendo bonus maggiori per Parata, Schivata e Divincolare) ed altri ancora sono adatti alle manovre particolari di lotta (Morsa, Stritolare, Sbilanciare).

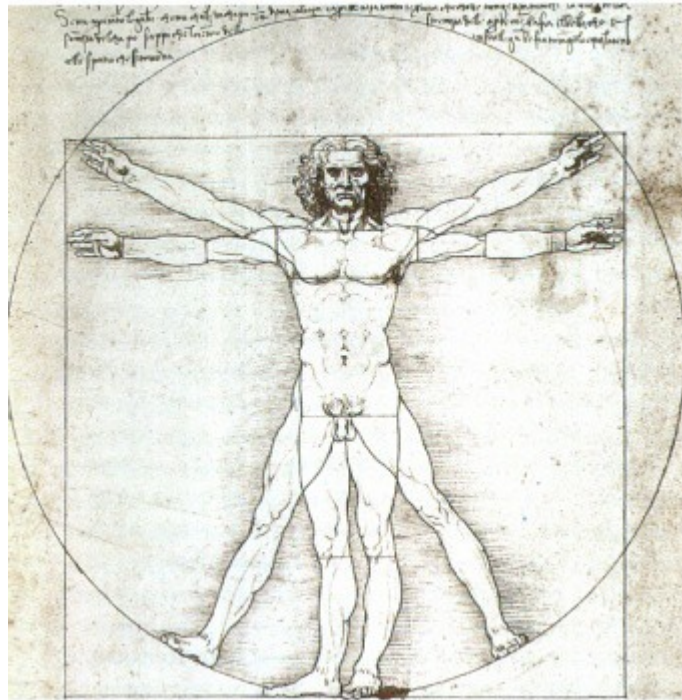
Naturalmente ogni cartomante è libero di modificare gli stili esistenti, oltre che crearne di nuovi, sia ispirandosi a quelli esistenti, che inventandoseli di sana pianta.

Tecnicamente, in tutti gli stili, i modificatori hanno una somma totale di 6, questo per mantenere un certo bilanciamento ed evitare di creare uno stile che sia troppo o poco efficace rispetto agli altri.

Inoltre per controllare ed analizzare lo stile, si effettua la somma delle manovre offensive, difensive e di lotta per avere il valore A-D-L. A parità di questo valore, controllare se le manovre interessate hanno modificatori diversi: altrimenti gli stili sarebbero identici.

# SINE REQUIE OMNIA SAECULA: SINE ANCIENT

Appendici Omnia Saecula LT0-8



A.MID Armi da Fuoco Medievali (LT3)  
A.REN Armi da Fuoco Rinascimentali (LT4)  
A.GAS Armi da Fuoco Rivoluzione Industriale (LT5)  
A.OMNIA Armi Bianche, da Lancio e Tiro (LT0-6)  
V.OMNIA Veicoli Antichi (LT0-4)

# A.MID) ARMI DA FUOCO MEDIEVALI (LT3)

## Tabella Middle A.MID: Armi da Fuoco

NOME	LT	CAL.	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INCEP	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
<b>Pistole Monocolpo</b>		<b>uso pistola</b>												
Schioppo	3	.50	1	1 - 5	10	P+1	1 colpo	Estremo	60	2,5 Kg	600 \$	(a)	g	+1350 - 1520-
Schioppo Ascia	3	.60	1	1 - 10	15	P+1	1 colpo	Estremo	60	3,5 Kg	800 \$	(a)	g	+1400 - 1520-
<b>Fucili</b>		<b>uso fucile</b>											<b>(b)</b>	
Cannone a mano	3	.50	1	1 - 5	10	P+1	1 colpo	Estremo	60	8 Kg	300 \$	(a)	-	+1240 - 1350-
Schioppo Pesante	3	.90	1	1 - 25	40	P+1	1 colpo	Estremo	60	7,5 Kg	300 \$	(a)	g	+1350 - 1520-
<b>Artiglieria Leggera</b>		<b>artiglieria</b>												
Razzo (asiatico)	3	-	1	5 - 100	400	B+3 (2)	1 colpo	No	1	1 Kg	Speciale	(e)(1)	g	+1250 - ?
<b>Artiglieria Pesante</b>		<b>artiglieria</b>											<b>(c)(d)</b>	
Bombarda Pesante	3	300 Kg	1	0 - 400	1000	P+5 AA	1 colpo	No	7200	30.000 Kg	30.000 \$	(a)	g	+1350 - 1450-
Bombarda	3	8 Kg	1	2 - 160	400	P+4 A	1 colpo	No	45	4.000 Kg	4.000 \$	(a)	g	+1350 - 1450-
Cannone Perrier (à boîte)	3	12 Kg	1	3 - 200	450	P+4 A	1 colpo	No	45	3.000 Kg	3.000 \$	(a)	g	-1410 - 1530-
<b>Armi esplosive ed incendiarie</b>														
<b>Polvere Nera</b>		<b>demolire</b>											<b>(a)</b>	
Polvere Nera (10g)	3	-	-	-	-	-	-	No	-	0,01 Kg (10g)	Speciale	(f)	g	+1240 - *
Polvere Nera (0,5Kg)	3	-	-	-	-	B+3 (2)	-	No	-	0,5 Kg	Speciale	(e)	g	+1240 - *
Polvere Nera (5Kg)	3	-	-	-	-	B+5 + F+1 (10) A	-	No	-	5 Kg	Speciale	(e)	g	+1240 - *
<b>Fuoco Greco</b>		<b>lanciare</b>											<b>(g)(2)</b>	
Granata Fuoco Greco	3	-	1	4 - 7	10	F+3	-	No	-	3,5 Kg	Speciale*	(g)	g	+672 - 1300-
<b>Fuoco Greco</b>		<b>uso lanciafiamme</b>											<b>(g)(2)</b>	
Cheirosifone	3	-	1	5 - 10	15	F+3 (x)	10	No	-	25 Kg	Speciale*	(g)(h)(i)	g	+672 - 1300-

### Note:

(a) Arma a Polvere Nera

(b) Necessarie 2 mani

(c) Necessaria squadra (generalmente 1 uomo per ogni Kg del calibro, fino a 200)

(d) Prezzo proiettile: 5 \$ per ogni Kg del calibro

(e) Area 5m

(f) Spara un proiettile

(g) Fuoco Greco

(h) Colpisce tutta gittata; +2 colpire; Supera Armatura e Blindatura: discrezione del cartomante

(i) 10 azioni per preparare al fuoco

Speciale: miscela (instabile) 75% salnitro, 15% carbone e 10% zolfo

Speciale\*: formula sconosciuta (andata persa) di liquido infiammabile "inestinguibile"

(1) Arma asiatica

(2) Arma bizantina

# A.REN) ARMI DA FUOCO RINASCIMENTALI (LT4)

## Tabella Renaissance A.REN: Armi da Fuoco

NOME	LT	CAL.	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INCEP	RIC.	PESO	COSTO	NO.	FO.	PERIODO
<b>Pistole Monocolpo</b>		<b>uso pistola</b>												
Pistola Giapponese	4	.60	1	1 - 5	10	P+1	1 colpo	Alto	60	1,5 Kg	30 \$	(a)(b)	g	+1520 - 1900-
Pistola Tascabile	4	.50	1	1 - 5	10	P+1	1 colpo	Alto	60	0,5 Kg	200 \$	(a)(b)	g	+1580 - 1650-
Pistola da Cintura	4	.60	1	1 - 15	25	P+1	1 colpo	Alto	60	1,5 Kg	700 \$	(a)(b)	g	+1600 - 1650-
Pistola da Cavallo	4	.75	1	1 - 20	35	P+1	1 colpo	Alto	60	2 Kg	1.500 \$	(a)(b)	g	+1600 - 1700-
Pistola da Marina	4	.51	1	1 - 15	25	P+1	1 colpo	Lieve	20	1,5 Kg	200 \$	(a)(d)	g	+1650 - 1800-
Pistola a Piede d'Anatra	4	.40	1	1 - 5	10	P+1	4 colpi	Lieve	20 a colpo	1 Kg	50 \$	(a)(d)	g	+1720 - 1800-
<b>Fucili</b>		<b>uso fucile</b>										<b>(e)</b>		
Archibugio	4	.65	1	3 - 25	40	P+1	1 colpo	Alto	60	4,5 Kg	100 \$	(a)(b)	g	+1450 - 1650-
Moschetto con Riposo	4	.80	1	15 - 25	40	P+2	1 colpo	Alto	60	10 Kg	400 \$	(a)(b)	g	+1560 - 1798-
Caliver	4	.75	1	5 - 25	40	P+1	1 colpo	Alto	60	5,5 Kg	50 \$	(a)(b)	g	+1560 - 1798-
Fucile da Bersaglio	4	.85	1	9 - 50	80	P+1	1 colpo	Alto	90	7 Kg	600 \$	(a)(b)	g	+1580 - 1798-
Carabina a Doppia Canna	4	.60	2	14 - 25	40	P+1	2 canna	Medio	90 a colpo	5,5 Kg	1.100 \$	(a)(c)	g	+1620 - 1798-
Fucile da Caccia	4	.85	1	7 - 20	60	P+2	1 colpo	Medio	90	6 Kg	800 \$	(a)(c)	g	+1600 - 1798-
Fusil	4	.65	1	5 - 25	40	P+1	1 colpo	Lieve	20	4,5 Kg	75 \$	(a)(d)	g	1670 - 1850
Brown Bess	4	.75	1	5 - 25	40	P+2	1 colpo	Lieve	20	6,5 Kg	50 \$	(a)(d)	g	1722 - 1870
Charleville	4	.69	1	5 - 25	40	P+1	1 colpo	Lieve	20	5,5 Kg	50 \$	(a)(d)	g	1717 - 1839
<b>Artiglieria Leggera</b>		<b>artiglieria</b>												
Razzo (asiatico)	3	-	1	5 - 100	400	B+3 (2)	1 colpo	No	1	1 Kg	Speciale	(g)(1)	g	+1250 - ?
<b>Artiglieria Pesante</b>		<b>artiglieria</b>										<b>(h)(i)</b>		
Culverin	4	8 Kg	1	4 - 160	400	P+4 A	1 colpo	No	60	2.750 Kg	3.000 \$	(a)	g	+1530 - 1700-
Saker	4	3 Kg	1	3 - 120	300	P+3 A	1 colpo	No	20	850 Kg	1.000 \$	(a)	g	+1650 - 1780-
<b>Armi esplosive ed incendiarie</b>														
<b>Polvere Nera</b>		<b>demolire</b>										<b>(a)</b>		
Polvere Nera (10g)	3	-	-	-	-	-	-	No	-	0,01 Kg (10g)	Speciale	(f)	g	+1240 - *
Polvere Nera (0,5Kg)	3	-	-	-	-	B+3 (2)	-	No	-	0,5 Kg	Speciale	(g)	g	+1240 - *
Polvere Nera (5Kg)	3	-	-	-	-	B+5 + F+1 (10) A	-	No	-	5 Kg	Speciale	(g)	g	+1240 - *

### Note:

(a) Arma a Polvere Nera

(b) Acciarino e Miccia

(c) Ruota Focaia

(d) Pietra Focaia

(e) Necessarie 2 mani

(f) Spara un proiettile

(g) Area 5m

(h) Necessaria squadra (generalmente 1 uomo per ogni Kg del calibro, fino a 200)

(i) Prezzo proiettile: 5 \$ per ogni Kg del calibro

Speciale: miscela (instabile) 75% salnitro, 15% carbone e 10% zolfo

(1) Arma asiatica

# A.GAS) ARMI DA FUOCO

## RIVOLUZIONE INDUSTRIALE (LT5)

**Tabella Gaslight A.GAS: Armi da Fuoco**

NOME	LT	CAL.	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INCEP	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO
<b>Pistole Monocolpo</b>		<b>uso pistola</b>												
Highland Pistol	5	.52	1	2 - 10	15	P+1	1 colpo	Lieve	20	1,4 Kg	400 \$	(a)(b)	g	+1600 - ?
Durs Egg Holster Pistol	5	.60	1	2 - 10	15	P+1	1 colpo	Lieve	20	1,4 Kg	50 \$	(a)(b)	g	+1700 - ?
Wogdon Dueller	5	.45	1	3 - 15	20	P+1	1 colpo	Lieve	20	1,4 Kg	2.000 \$	(a)(b)	g	1760 - 1820+
Deringer	5	.44	1	1 - 15	25	P+1	1 colpo	No	1 a colpo	0,25 Kg	25 \$	(a)(c)	g	+1840 - ?
Remington Double-Derringer	5	.41	2	1 - 15	20	P+1	2 canna	No	1 a colpo	0,25 Kg	10 \$		g	1866 - 1935
<b>Pistole Revolver</b>		<b>uso pistola</b>												
Collier	5	.50	1	1 - 15	20	P+1	5 tamburo	No	1 a colpo	1,6 Kg	40 \$	(a)(c)	g	1818 - ?
Colt Texas Paterson	5	.36	1	1 - 15	25	P+1	5 tamburo	No	1 a colpo	1,5 Kg	10 \$	(a)(c)	g	1836 - 1839
Colt Dragoon	5	.44	1	2 - 20	35	P+1	5 tamburo	No	1 a colpo	2 Kg	30 \$	(a)(c)	g	1848 - 1960
Colt Navy	5	.36	1	2 - 20	30	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo	1,3 Kg	15 \$	(a)(c)	g	1850 - 1873
Adams	5	54 bore	1	2 - 20	30	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo	1,3 Kg	20 \$	(a)(c)	g	1862 - 1880
S&W No. 1	5	.22Sh	1	1 - 5	10	P+1	5 tamburo	No	1 a colpo	0,5 Kg	10 \$		g	1857 - 1882
S&W Russian Model	5	.44Rus	1	3 - 20	35	P+1	6 tamburo	No	1 a colpo	1,3 Kg	20 \$		g	1869 - 1915
Colt Peacemaker	5	.45 Colt.	1	2 - 20	35	P+1	5 tamburo	No	1 a colpo	1,3 Kg	15 \$		g	1873 - 1892
<b>Shotgun</b>		<b>uso fucile</b>										<b>(d)</b>		
Blunderbuss	5	8g	1	5 - 15	15	P+1/0 (1/2)	1 colpo	Lieve	20	6 Kg	5 \$	(a)(b)	g	1788 - 1816
Manton Double	5	12g	1	5 - 20	20	P+2/+1 (1/2)	2 canna	Lieve	20 a colpo	4 Kg	300 \$	(a)(b)	g	1790 - 1830
Ithaca Hammerless Double	5	10g	1	5 - 20	20	P+2/+1 (1/2)	2 canna	No	1 a colpo	5 Kg	45 \$		g	1860 - 1930
<b>Fucili</b>		<b>uso fucile</b>										<b>(e)</b>		
Musketoen	5	.69	1	4 - 25	40	P+1	1 colpo	Lieve	20	4 Kg	10 \$	(a)(b)	g	1840 - 1860
Kentucky Rifle	5	.45	1	7 - 100	160	P+2	1 colpo	Lieve	20	3,5 Kg	40 \$	(a)(b)	g	1700 - 1900
Ferguson Rifle	5	.45	1	7 - 100	160	P+2	1 colpo	Lieve	10	3,5 Kg	60 \$	(a)(b)	g	1776 - 1778
Baker Rifle	5	.625	1	7 - 80	120	P+2	1 colpo	Lieve	20	4,5 Kg	20 \$	(a)(b)	g	1790 - 1838
Enfield 1853	5	.577	1	8 - 180	280	P+2	1 colpo	No	15	4 Kg	15 \$		g	1853 - 1867
Martini-Henry	5	.450 MH	1	7 - 160	240	P+2	1 colpo	No	5	3 Kg	20 \$		g	1871 - 1889
Remington Creedmoor	5	.44-90 Rem.	1	14 - 240	360	P+2	1 colpo	No	45	4,5 Kg	95 \$		g	1876 - ?
Sharps Big Fifty	5	.50-90	1	7 - 240	360	P+2	1 colpo	No	5	5,5 Kg	150 \$		g	1875 - ?
Trapdoor Springfield	5	.45-70	1	8 - 180	280	P+2	1 colpo	No	5	4,5 Kg	20 \$		g	1873 - 1895
Winchester '73	5	.44-40 WCF	1	7 - 80	120	P+1	12+1 serbatoio	No	3 a colpo	3,5 Kg	40 \$		g	1873 - 1919

NOME	LT	CALIBRO	AZ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	INCEP	RIC.	PESO	COSTO	NOTE	FO.	PERIODO		
<b>Mitragliatrici</b>													<b>artiglieria</b>		<b>(f)</b>	
Gatling	5	.58	1	12 - 80	120	P0 (3/5)	100 caricatore	Alto	15	200 Kg	200 \$		g	1862 - 1893		
Hotchkiss	5	37mm	1	12 - 80	120	P+1 (3/5)	100 caricatore	Alto	15	140 Kg	500 \$		g	1874 - ?		
<b>Artiglieria Leggera</b>													<b>artiglieria</b>			
Razzo (asiatico)	3	-	1	5 - 100	400	B+3 (2)	1 colpo	No	1	1 Kg	Speciale	(i)(1)	g	+1250 - ?		
<b>Artiglieria Pesante</b>													<b>artiglieria</b>		<b>(g)(h)</b>	
Cannone	5	16,5 Kg	1	3 - 240	600	P+5 A	1 colpo	No	30	3.100 Kg	8.000 \$	(a)	g	1700 - 1800		
Galloper Gun	5	1,5 Kg	1	2 - 60	250	P+3 A	1 colpo	No	20	300 Kg	500 \$	(a)	g	1740 - ?		
Napoleon	5	6 Kg	1	3 - 240	600	P+4 A	1 colpo	No	20	1.300 Kg	3.000 \$	(a)	g	1800 - ?		
<b>Armi esplosive ed incendiarie</b>																
<b>Polvere Nera</b>													<b>demolire</b>		<b>(a)</b>	
Polvere Nera (10g)	3	-	-	-	-	-	-	No	-	0,01 Kg (10g)	Speciale	(j)	g	+1240 - *		
Polvere Nera (0,5Kg)	3	-	-	-	-	B+3 (2)	-	No	-	0,5 Kg	Speciale	(i)	g	+1240 - *		
Polvere Nera (5Kg)	3	-	-	-	-	B+5 + F+1 (10) A	-	No	-	5 Kg	Speciale	(i)	g	+1240 - *		

**Note:**

**(a) Arma a Polvere Nera**

**(b) Pietra Focai**

**(c) Capsule a Percussione**

**(d) Necessarie 2 mani; < 5 m +3 colpire; > 5 m +2 colpire**

**(e) Necessarie 2 mani**

**(f) Impiego nei veicoli (per il peso elevato)**

**(g) Necessaria squadra (generalmente 1 uomo per ogni Kg del calibro, fino a 200)**

**(h) Prezzo proiettile: 5 \$ per ogni Kg del calibro**

**(i) Area 5m**

**(j) Spara un proiettile**

**Speciale: miscela (instabile) 75% salnitro, 15% carbone e 10% zolfo**

**(1) Arma asiatica**

# A.OMNIA) ARMI BIANCHE, DA LANCIO E TIRO (LT0-6)

**Tabella Omnia A.OMNIA.B1: Armi Bianche (Naturali, Improvvise)**

NOME	LT	ABILITÀ	AZIONI	REQUISITO	DANNO	PESO	COSTO	NOTE	Fonte
<b>Armi Naturali</b>									
Calcio, Pugno, Testata	-	rissa	3		B-1	-			sr
Morso Umano	-	rissa	1		M-1	-			sr
Morso Simplex	-	-	1		M0	-			sr
Morso Ferox Feruus	-	-	2		M+1	-			sr
Morso Cane Grande Ferox	-	-	2		M+3	-			sr
Morso Cane Medio	-	-	1		M+1	-			sr
Morso Cane Grande	-	-	1		M+2	-			sr
Morso Coccodrillo	-	-	1		M+4	-			sr
Graffio Ferox	-	-	3		T0	-			sr
<b>Armi Improvvise</b>									
Attizzatoio rovente	-	- / rissa	1	For 3	F-1	vario			fsr
Bastone, Tubo	-	- / rissa	4	-	B0	vario			sr
Bisturi	-	- / rissa / adc	2	Des 3	T0	vario			fsr
Bottiglia non rotta	-	- / rissa	1	For 1	B0	vario			fsr
Bottiglia rotta	-	- / rissa	4	-	T0	vario			sr
Cacciavite	-	- / rissa / adc	2	For 1	P-1	vario			fsr
Chiodo, Matita	-	- / rissa	4	-	P-1	vario			sr
Coltello da bistecca	-	- / rissa / adc	4	For 1	T-1	vario			fsr
Coltello da cucina	-	- / rissa / adc	3	Des 4	T0	vario			fsr
Falchetto	-	- / rissa	2	For 1	T0	vario			fsr
Forcone	-	- / rissa	2	-	P0	vario			sr
Martello da chiodi	-	- / rissa / adc	4	-	B0	vario			sr
Mazza da golf	-	- / rissa / adc	3	For 1	B0	vario			fsr
Mazza da hockey	-	- / rissa / adc	2	For 4	B0	vario			fsr
Pala	-	- / rissa	1	For 1	B0	vario			fsr
Piccone	-	- / rissa / adc	1	For 4	B+1	vario			fsr
Pietra 5 Kg	-	- / rissa	1	For 4	B+1	5 Kg			sr
Sedia pesante	-	- / rissa	1	For 3	B0	vario			sr
Tavolino da bar	-	- / rissa	1	For 6	B+1	vario			sr
Torcia accesa	-	- / rissa	1	For 1	F-1	vario			fsr
Zappa	-	- / rissa	1	-	T0	vario			sr
Mannarino	-	- / rissa / adc	2	For 4	T+1	vario			fsr
Rasoio	-	- / rissa / adc	4	Des 3	T-1	vario			sr

**Note:**

**adc** a discrezione del cartomante

## Tabella Omnia A.OMNIA.B2: Armi Bianche Corpo a Corpo (Rissa, Asce, Fruste, Mazze)

NOME	LT	ABILITÀ	AZIONI	REQUISITO	DANNO	PESO	COSTO	NOTE	FONTI
<b>Armi Corpo a Corpo</b>									
Bastone di legno	0	rissa	4	-	B0	1,5 Kg	10 \$		g/sr/fsr
Bastone ferrato	2	rissa	4	-	B+1	2 Kg	10 \$ (a)		g
Bo	1	rissa	4	-	B0	1,5 Kg	10 \$ (1)		g/sr/fsr
Guanti da boxe	0	rissa	3	For 1	B-2	0,5 Kg			fsr
Nunchacku	3	rissa	4	Des 6	B0	?		(2)	fsr
Tessen	4	rissa	4	Des 4	T-1	?		(3)	fsr
Tirapugni, Pugno di Ferro	1	rissa	3	For 2	B0	0,1 Kg	10 \$ (d)		g/fsr
<b>Armi Corpo a Corpo (Asce)</b>									
Accetta, Ascia	0	uso ascia	3	For 3	T+1	2 Kg	50 \$		g/sr
Alabarda	3	uso ascia	1	For 6	T+2 o P+2	6 Kg	150 \$ (a)		g/fsr
Ascia templare	3	uso ascia	1	For 7	T+2 + B0	4 Kg		(a)	sr
Bardica	3	uso ascia	1	For 8	T+2 + B0	6 Kg		(a)	fsr
Falce	1	uso ascia	1	For 4	T+1	0,5 Kg			fsr
Giavellotto	1	uso ascia	1	For 3	P+1	1 Kg	30 \$ (b)		g/fsr
Kama	1	uso ascia	3	Des 6	T0	?		(4)	fsr
Lancia	0	uso ascia	1	For 5	P+2	2 Kg	40 \$ (a)(b)		g/fsr
Lancia da cavaliere	3	uso ascia	1	For 6	P+2	2 Kg		(f)	fsr
Naginata	3	uso ascia	2	For 4	T+1	?		(5)	fsr
Picca	1	uso ascia	1	For 6	B+1 o P+2	2 Kg			fsr
Pilum	2	uso ascia	1	Des 3	P+2	1,5 Kg		(b)(e)(6)	imnb
Scure a due mani	2	uso ascia	2	For 4	T+2	4 Kg	100 \$ (a)		g/sr
Scure inastata	3	uso ascia	1	For 7	T+2 + B0	5 Kg	120 \$ (a)		g
<b>Armi Corpo a Corpo (Fruste)</b>									
Arpione	0	uso frusta	1	Des 8	B0	1,5 Kg			fsr
Bolas leggere	0	uso frusta	2	For 6	B-1	?		(7)	fsr
Bolas pesante	1	uso frusta	2	For 6	B0	?		(7)	fsr
Catena	2	uso frusta	1	Des 6	B-1	?			fsr
Frusta	1	uso frusta	1	Des 5	T-1	?			sr
Kusarigama	2	uso frusta	1	Des 7	T0	?		(8)	fsr
<b>Armi Corpo a Corpo (Mazze)</b>									
Clava	0	uso mazza	1	For 4	B+1	2,5 Kg			-
Flagello	2	uso mazza	2	For 3	B+2 + P+1	4 Kg	100 \$ (a)		g
Maglio	3	uso mazza	2	For 6	B+2	4 Kg			fsr
Maglio a due mani	3	uso mazza	1	For 8	B+3	6 Kg	80 \$ (a)		g
Martello da guerra	2	uso mazza	2	For 6	B+2 o P+2	4 Kg			fsr
Mazza	2	uso mazza	1	For 6	B+2	2,5 Kg	50 \$		g
Mazza chiodata	2	uso mazza	2	For 6	B0 + P-1	2,5 Kg			sr
Mazza da baseball in alluminio	6	uso mazza	3	For 4	B+1	0,5 Kg			fsr
Mazza da baseball in legno	6	uso mazza	3	For 2	B0	1 Kg			fsr
Mazza leggera	2	uso mazza	2	Des 3	B+1	1,5 Kg			imnb
Mazza pesante	2	uso mazza	1	For 4	B+2	2,5 Kg			imnb
Mazza templare	2	uso mazza	1	For 6	B+2	2,5 Kg		(a)	sr
Mazzafrusto	3	uso mazza	2	For 6	B+1 + P0	3 Kg	80 \$ (c)		g
Mazzafrusto leggero	3	uso mazza	1	Des 5	B0	1,5 Kg		(c)	fsr
Mazzafrusto pesante	3	uso mazza	1	For 6 e Des 6	B+2	3 Kg		(c)	fsr
Randello, Sfollagente, Manganello	1	uso mazza	2	Des 4	B0	0,5 Kg	20 \$		g/sr



## Tabella Omnia A.OMNIA.B3: Armi Bianche Corpo a Corpo (Pugnali, Spade)

NOME	LT	ABILITÀ	AZ.	REQUISITO	DANNO	PESO	COSTO	NOTE	FO.
<b>Armi Corpo a Corpo (Pugnali)</b>									
Baionetta	5	uso pugnale	2	Des 3	P0	0,5 Kg			sr
Baionetta su fucile	5	uso pugnale	1	-	P+1	0,5 Kg		(a)	sr
Coltello corto	0	uso pugnale	4	Des 3	T-1	0,5 Kg	30 \$	(b)	g
Coltello lungo	1	uso pugnale	4	Des 3	T0	0,5 Kg	40 \$	(b)	g
Coltello Serramanico, Sopravvivenza	5	uso pugnale	4	Des 3	T0	0,5 Kg			sr/fsr
Khukri	4	uso pugnale	4	Des 4	T0	?		(9)	fsr
Pugnale	1	uso pugnale	4	Des 3	P0	0,2 Kg	20 \$	(b)	g
Sai	4	uso pugnale	2	Des 4	P0	?		(10)	fsr
<b>Armi Corpo a Corpo (Spade)</b>									
Dao	3	uso spada	3	For 4	T+1	?		(11)	fsr
Falce inastata	2	uso spada	1	For 5	T+2	4 Kg	100 \$	(a)	g
Fioretto	4	uso spada	4	Des 4	P-1	0,5 Kg			fsr
Gladio	2	uso spada	3	For 4	T+1	1,5 Kg		(6)	fsr
Gladio	2	uso spada	3	Des 3	T0 o P+1	1,5 Kg		(6)	imnb
Katana	3	uso spada	3	For 3	T+1	?		(12)	fsr
Machete	2	uso spada	3	For 3	T+1	?		(13)	sr
Masamune	3	uso spada	2	For 6 (For 8 a una mano)	T+2	?		(14)	fsr
Sciabola leggera, Scimitarra, Sciabola abbordaggio	3	uso spada	3	For 4	T+1	1 Kg			fsr
Sciabola pesante	3	uso spada	1	For 5	T+1 + B0	1 Kg	700 \$		g
Sciabola da duello	3	uso spada	3	Des 3	P-1	1 Kg			fsr
Spada, Spada corta	1	uso spada	3	For 4	T+1	1 Kg	400 \$		g/sr
Spada bastarda	1	uso spada	2	For 6 (For 8 a una mano)	T+2	1 Kg			fsr
Spada in legno	1	uso spada	4	For 1	B0	1 Kg			fsr
Spadino	3	uso spada	3	For 2	T0	0,5 Kg			fsr
Spadino, Striscia, Rapier	4	uso spada	4	For 3	T+1	0,5 Kg	400 \$		g
Spadone	3	uso spada	1	For 6	T+1 + B0	1 Kg			imnb
Spadone a due mani	3	uso spada	1	For 8	T+2 + B+1	3,5 Kg	800 \$	(a)	g/sr
Spatha	2	uso spada	2	For 4	T+1 o P+1	1,5 Kg		(6)	imnb
Stocco	4	uso spada	2	Des 4	P+1	0,5 Kg			fsr
Tridente	2	uso spada	2	For 4 e Des 5	P+2	2 Kg		(b)	imnb
Wakizashi	3	uso spada	4	For 3	T0	?		(15)	fsr

### Note:

(a) Arma a due mani

(b) Lanciabile

(c) Se parata malus -2

(d) Non può parare

(e) Si rompe dolo il primo colpo a segno

(f) Danno P+3 se attacco in corsa a cavallo

## Tabella Omnia A.OMNIA.B4: Armi Bianche Corpo a Corpo (Scudi, Motore)

NOME	LT	ABILITÀ	AZIONI	REQUISITO	DANNO	PESO	COSTO	NOTE	Fonte
<b>Scudi</b>									
Scudo	0	uso scudo	3	For 4	B0	vario			sr
Scudo armato	0	uso scudo	2	For 6	P0	vario			sr
<b>Armi a Motore</b>									
Requiem	6	uso requiem	1	For 5	T+3	vario		(a)	sr
Corona spinarum	6	uso requiem	1	For 6	T+3	vario		(a)	sr
Doppia corona spinarum	6	uso requiem	1	For 7	T+4	vario		(a)	sr
Expiator minor	6	uso expiator	1	For 6	T+3 + B+1	vario		(a)	sr
Expiator	6	uso expiator	1	For 9	T+4 + B+2	vario		(a)	sr
Motosega Piccola	6	uso expiator	1	For 5	T+2	vario		(a)	fsr
Motosega Media	6	uso expiator	1	For 6	T+3	vario		(a)	-

### Note:

**(a) Arma a due mani**

**(b) Lanciabile**

**(c) Se parata malus -2**

**(d) Non può parare**

**(e) Si rompe dolo il primo colpo a segno**

**(f) Danno P+3 se attacco in corsa a cavallo**

**(1) Asiatica (bastone)**

**(2) Asiatica (bastoni cordati)**

**(3) Asiatica (ventaglio da battaglia giapponese)**

**(4) Asiatica (falce)**

**(5) Asiatica (falce inastata)**

**(6) Antica Roma**

**(7) Asiatica e Tropicale**

**(8) Asiatica (falce con catena)**

**(9) Asiatica (coltello nepalese)**

**(10) Asiatica (pugnale a farfalla)**

**(11) Asiatica (spada cinese)**

**(12) Asiatica (spada giapponese)**

**(13) Tropicale (grosso coltello)**

**(14) Asiatica (katana di Masamune Okazaki)**

## Tabella Omnia A.OMNIA.LT: Armi da Lancio e Tiro

NOME	LT	ABILITÀ	AZ.	REQ.	G. MED	G. MAX	DANNO	COLPI	RIC.	PESO	COSTO	NO.	FO.
<b>Lancio</b>													
Accetta, Scure (da lancio)	0	lanciare	1	Des 4	4 – 10	15	T+1	-	-	2 Kg	60 \$		g/fsr
Carte da lancio	2	lanciare	4	Des 4	4 – 10	25	T-1	-	-	0,1 Kg			fsr
Coltello corto	0	lanciare	3	Des 4	4 – 10	15	B-1	-	-	0,5 Kg	30 \$		g
Coltello lungo	0	lanciare	2	Des 4	4 – 10	15	B0	-	-	0,5 Kg	40 \$		g
Giavellotto	1	lanciare	1	For 5	10 – 20	30	P+1	-	-	1 Kg	30 \$		g
Lancia	0	lanciare	1	For 5	10 – 20	30	P+2	-	-	1,5 Kg	40 \$		g/sr
Martello da lancio	1	lanciare	2	For 5	5 – 15	25	B0	-	-	2 Kg			fsr
Pietra grande	0	lanciare	1	For 5	4 – 7	10	B+1	-	-	vario			sr
Pietra media	0	lanciare	2	For 4	4 – 7	10	B0	-	-	vario			sr
Pietra piccola	0	lanciare	3		4 – 10	15	B-1	-	-	vario			sr
Pilum	2	lanciare	1	Des 4	10 – 20	30	P+2	-	-	1,5 Kg		(c)	imnb
Pugnale da lancio	1	lanciare	3	Des 4	4 – 10	15	P0	-	-	0,2 Kg	20 \$		g/sr
Shuriken	2	lanciare	4	Des 4	5 – 15	25	P-1	-	-	0,1 Kg			fsr
<b>Arco</b>												(a)	
Arco corto	0	uso arco	1	For 5	10 – 20	40	P0	1 freccia	1	1 Kg	50 \$	(a)	g/fsr
Arco lungo	0	uso arco	1	For 5	25 – 50	150	P+1	1 freccia	1	1,5 Kg	200 \$	(a)	g/sr
Arco ricurvo	1	uso arco	1	For 5	10 – 25	50	P+1*	1 freccia	1	1 Kg		(a)	sr
<b>Balestra</b>												(a)	
Balestra	2	uso fucile	1		10 – 25	60	P+1	1 quadrello	2	3 Kg	150 \$	(a)	g/sr
Balestra da braccio	3	uso fucile	1		10 – 20	40	P0	1 quadrello	2	1,5 Kg		(a)	fsr
Martinetto	3	uso fucile	-		-	-	-	-	2	1 Kg	50 \$	(b)	g
<b>Fionda</b>													
Fionda	0	uso fionda	1		5 – 15	30	B0	1 pietra piccola	1	0,1 Kg			sr
<b>Artiglieria da Getto</b>													
Balista	2	artiglieria	1		2 – 70	290	B+3 A	1 pietra grande	70	4.000 Kg	20.000 \$	(d)	g
Gastrophetes	2	artiglieria	1		6 – 100	400	P+2	1 quadrello	20	20 Kg	1.000 \$		g
Polybolos	2	artiglieria	1		5 – 100	400	P+2	10 quadrelli	8	30 Kg	3.200 \$		g
Scorpione	2	artiglieria	1		6 – 100	415	P+3	1 quadrello	30	55 Kg	5.000 \$		g
Mangano	3	artiglieria	1		2 – 40	160	B+4 A	1 pietra grande	180	12.500 Kg	27.400 \$	(e)	g
Trabucco	3	artiglieria	1		1 – 80	330	B+4 A	1 pietra grande	220	15.000 Kg	67.300 \$	(e)	g

### Note:

**Freccia/Quadrello: 2\$**

**(a) Necessarie 2 mani**

**(b) Permette di ricaricare la balestra (anche con poca For)**

**(c) Si rompe dopo il primo colpo a segno**

**(d) Necessaria squadra (4 persone)**

**(e) Necessaria squadra (20 persone)**

# V.OMNIA) VEICOLI ANTICHI (LT0-4)

## Tabella Omnia V.T.OMNIA: Veicoli Terrestri Antichi (LT0-4)

VEICOLO	LT	TIP	FO	MA	RE	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CARI	DIM	OC	CARB	SE	CO	AUT	COST
<b>Trasporti Terrestri Trainati</b>																		
Slitta trainata da cani	0	Tiro	6#	0	4c	1	14T+cE+S	3 / 6 m/s	20 Km/h	150 Kg	150 Kg	Med	1	-	-	-	Animale	400 \$
Carro trainato da cavalli	1	Tiro	8#	0	6c	1	2T+cE+2R	3 / 9 m/s *	30 Km/h *	100 Kg	200 Kg	Gra	1 +	-	-	-	Animale	300 \$
Vagone trainato da cavalli	3	Tiro	8#	-3	6c	1	2T+cA+4R	3 / 9 m/s *	30 Km/h *	800 Kg	500 Kg	Gra	1	-	-	-	Animale	700 \$
Carrozza trainata da cavalli	4	Tiro	10#	-2	8c	1	4T+cA+4R	3 / 9 m/s *	30 Km/h *	1.200 Kg	1.200 Kg	Eno	1 +	9	-	-	Animale	10.000 \$

## Tabella Omnia V.M.OMNIA: Veicoli Marini Antichi (LT0-4)

VEICOLO	LT	TIP	F	M	R	PP	LOC	ACC	MAX	PESO	CARI	DIM	OCC	CAR	S	C	AUT	COST	PES
<b>Trasporti Navali</b>																			
Canoa	0	Barca	5#	+1	4c	1	cA	2 / 2 m/s	7 Km/h	100 Kg	200 Kg	Med	2 R	-	-	-	Remi	200 \$	1 m
Catamarano	1	B.	6#	+2	4c	1	cA+S	2 / 3 m/s	10 Km/h	150 Kg	250 Kg	Me	2	-	-	-	Remi	200 \$	1 m
Barca a Vela	1	Barca	8#	-2	6c	1	cN+1	1 / 3 m/s	10 Km/h	200 Kg	3.000 Kg	Gra	1	-	-	-	Vento	1.000 \$	1 m
Pentecontera	2	Nave	12#	-4	8c	1	cN+1	1 / 5 m/s (<)	18 Km/h (<)	5.000 Kg	7.500 Kg	Eno	55 R	-	-	-	Remi (Vento)	14.000 \$	2 m
Triremi	2	Nave	12#	-2	8c	1	cN+1	2 / 5 m/s (<)	18 Km/h (<)	15.000 Kg	25.000 Kg	Eno	180 R +	20	-	-	Remi (Vento)	20.000 \$	1 m
Nave a Vela d'Alto Mare (cocca)	3	Nave	14#	-3	c	2	cN+2	0,1 / 4 m/s	14 Km/h	25.000 Kg	60.000 Kg	Eno	18	-	-	-	Vento	24.000 \$	4 m
Nave a Vela a Tre Alberi (caracca)	4	Nave	16#	-2	c	2	cN+3	0,5 / 4 m/s	14 Km/h	100.000 Kg	180.000 Kg	Eno	50	-	-	-	Vento	50.000 \$	3 m

# SINE REQUIE R&P: SINE MODERN ITALIA 2012

Ambientazione alternativa di Sine Requite (Rose & Poison)  
ambientato in Italia nel 2012 durante il Giorno del Giudizio.



Da un'idea di  
Azathoth

Versione  
1.20130525

Questa è il primo abbozzo creato per il SR R&P, che ho usato fino ad oggi per R&P,  
nonché il nucleo per lo sviluppo del Sine Requite Omnia Saecula.

Tutto (e di più) è stato aggiornato al nuovo regolamento Asterion,  
ma mi sembrava giusto mantenerlo per chi gioca ancora il vecchio R&P.

## **ABILITÀ - ITALIA 2012**

Mi sono scaricato il GURPS lite 3za e 4ta edizione (regolamento leggero e gratuito del gdr universale GURPS): mi pareva un buon modo per evitare di sforzarmi troppo...  
ho semplicemente aggiunto quelle che mancavano (adattandoli alle Abilità del Sine)

Abilità Eliminate:

Tanatologia

Teratologia

sono troppo specifiche: inizio a giocare dal GdG, quindi queste potrebbero arrivare dopo qualche tempo (con le tecnologie attuali potrebbero arrivare dopo pochi mesi dal GdG)

Abilità Aggiunte:

Programmare Computer I/ II (I)/ III (II):

abilità di conoscenze; progettare, realizzare e modificare programmi per computer (compresi i vari dispositivi portatili)

I: utente avanzato di computer o programmatore novello,

II: programmatore avanzato o hacker (propedeuticità: Programmare Computer I),

III: programmatore esperto o hacker eccelso (propedeuticità: Programmare Computer II)

Elettronica I/ II/ III:

abilità di conoscenze; progettazione, creazione e riparazione di apparecchiature elettroniche

I: elettricista

II: impianti complessi (es. centrali elettriche, computer, smartphone)

(propedeuticità: Elettronica I),

III: impianti molto complessi (es. centrali atomiche, microprocessori)

(propedeuticità: Elettronica II)

Usare Elettronica:

abilità principale; utilizzo e riparazione basica (sostituzione di parti rotte con ricambi buoni o il classico filo staccato) di apparecchiature elettroniche:

dai PC, agli smartphone, alla batteria della macchina, all'impianto elettrico di casa (NON è specifica per ogni apparecchio, ma generica)

## **PROFESSIONI - ITALIA 2012**

Ho selezionato dal manuale solo quelle che sono accessibili ai giorni nostri, e non specifici del "Sine Classic"

Elenco professioni disponibili:

Artigiano  
Artista  
Avvocato  
Contadino  
Ladro  
Medico Classe C  
Medico Classe B  
Medico Classe A  
Mercante/Bottegaio  
Mercante Itinerante  
Operaio  
Poliziotto  
Ispettore  
Prete  
Professore  
Soldato Semplice  
Soldato Sottufficiale  
Soldato Ufficiale  
Polivalente

Non ho variato i P.O., ma ricordo che 2 abilità sono state eliminate e 3 aggiunte inoltre mi sembrava giusto inserire anche lo Studente/Lavoratore (comune e di facile personalizzazione)

Studente/Lavoratore (studi superiori)

P.O. necessari: 4

Famiglia: almeno Povera

Caratteristiche per Abilità Secondarie: Conoscenza, Memoria, Intuito o Volontà

Abilità Secondarie: 1 studio superiore (a scelta) + 2 a scelta

Studente/Lavoratore (studi universitari)

P.O. necessari: 6

Famiglia: almeno Normale

Caratteristiche per Abilità Secondarie: Conoscenza, Memoria, Intuito o Volontà

Abilità Secondarie: come Studente/Lavoratore (studi superiori) + 1 studio universitario

Studente/Lavoratore (studi post-universitari)

P.O. necessari: 8

Famiglia: almeno Ricca

Caratteristiche per Abilità Secondarie: Conoscenza, Memoria, Intuito o Volontà

Abilità Secondarie: come Studente/Lavoratore (studi universitari) + 1 studio post-universitario

## ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO - ITALIA 2012

un semplice aggiornamento ai nomi delle alle armi attuali, basandomi su quelle già presenti nel manuale "Il Giudizio".

Mi sono documentato (potenza di Internet!!!) sulle armi utilizzate dall'esercito italiano; avendo a disposizione gurps lite, ci ho messo anche quelle; ma essendo troppo generiche, ho cercato del materiale per twilight 2000 (un vecchio gdr di guerra degli anni '90) ed ho trovato il manuale del videogioco uscito nel 1991 (tw2000.pdf liberamente scaricabile), con tanto di caratteristiche ed addirittura disegni!!! Non potevo chiedere di più!!!

Nome Arma	Abilità	Naz.	CALIBRO	Colpi/Raffiche	Req.	Classe Danno	Peso	Note
Italia								utilizzo/accessori/modalità/tipo
BERETTA 92 FS (A)	Pistola	Ita.	9 mm	16 colpi		Perforazione +1	1 Kg	Uti:Ordinanza
BERETTA AR 70/90	Fucile	Ita.	5,56 mm	30 colpi		Perforazione +2	4 Kg	Uti:Esercito
BERETTA SC 70/90	Fucile	Ita.	5,56 mm	30 colpi		Perforazione +2	4 Kg	Uti:Esercito
BERETTA SCS 70/90	Fucile	Ita.	5,56 mm	30 colpi		Perforazione +2	4 Kg	Uti:Esercito
BERETTA 12-S	Mitra	Ita.	9 mm	4 raffiche		Vedi tabella	4 Kg	Uti:Polizia/Carabinieri/GdF
LF 57 SMAL - RAF CS	Mitra	Ita.	9 mm	4 raffiche		Vedi tabella	4 Kg	Uti: Reparti Speciali
TGR 42 SAKÒ	Fucile	Ita.	.338 (8,5 mm)	10 colpi		Perforazione +3	7 Kg	Acc: Cannocchiale
SPAS 15'	Fucile	Ita.	12 G	30 colpi	FF 3	Perforazione +3 / +1	4,5 Kg	Mod: Pompa o Semiautomatico
MINIMI	Mitragliatrice	Ita.	5,56 mm	4 / 20 raffiche		Vedi tabella	10 Kg (7 Kg scarico)	
MG 42/59	Mitragliatrice	Ita.	7,62 mm	10 raffiche (nastro)		Vedi tabella	13 Kg	
Browning 0.50	Mitragliatrice	Ita.	12,7 mm	10 raffiche (nastro)		Vedi tabella	38 Kg (+21 Kg Trepiede)	Uti: Impiego nei veicoli
Fucile di precisione	Fucile	Ita.	8,5 mm	10 colpi		Perforazione +3	7 Kg	Acc: Cannocchiale + Dispositivo di Puntamento
Lanciafiamme T-148/B	Lanciafiamme	Ita.	Fuoco	9 colpi	FF 4	Fuoco +3	25 Kg (16 Kg vuoto)	
Lanciagranate da 40mm	Fucile	Ita.	Granate	2 colpi		Perforazione +3	2 Kg	Mod: Per Fucili BERETTA
Torretta leggera Overhead	Mitragliatrice	Ita.	12,7 mm	10 raffiche (nastro)		Vedi tabella	38 Kg	Uti: Impiego nei veicoli
OD 82/SE	Lanciare Oggetti	Ita.	Bomba a Mano	1 colpo		Perforazione +3	0,3 Kg	Tipo: Frammentazione
SRCM 35	Lanciare Oggetti	Ita.	Bomba a Mano	1 colpo		Fuoco +2 / Fumogena	0,25 Kg	Tipo: Esplosiva / Fumogena



Nome Arma	Abilità	Naz	CALIBRO	Colpi/Raf.	Req.	Classe Danno	Peso	Costo	Note
<b>Gurps</b>									<b>livello tecnologico</b>
Derringer	Pistola		.41	1 colpo		Perforazione +0	0,25 Kg (Pallottola)	100 \$	LT5 Rivoluzione industriale (1730-1880)
Automatica (A)	Pistola		9 mm	8+1 colpi		Perforazione +1	1 Kg (0,2 Kg caricatore)	350 \$	LT6 Età meccanizzata (1880-1940)
Revolver (R)	Pistola		.357 (9,1 mm)	6 colpi		Perforazione +2	1,5 Kg (0,2 Kg caricatore)	500 \$	LT7 Era nucleare (1940-1980)
Automatica (A)	Pistola		.44 (10,1 mm)	9+1 colpi		Perforazione +2	2 Kg (0,2 Kg caricatore)	750 \$	LT8 Era digitale (1980-2025)
Carabina a leva	Fucile		.30 (7,6 mm)	6+1 colpi		Perforazione +1	3,5 Kg (0,1 Kg caricatore)	300 \$	LT5 Rivoluzione industriale (1730-1880)
Semiautomatico	Fucile		7,62 mm	8 colpi		Perforazione +2	5 Kg (0,2 Kg caricatore)	600 \$	LT6 Età meccanizzata (1880-1940)
Precisione	Fucile		.338 (8,5 mm)	4+1 colpi		Perforazione +3	8,5 Kg (0,4 Kg caricatore)	5600 \$	LT8 Era digitale (1980-2025)
Shotgun	Fucile		12 G	4 colpi	FF 3	Perforazione +3 / +1	4 Kg	240 \$	LT6 Età meccanizzata (1880-1940)

Nome Arma	Abilità	Naz.	CALIBRO	Colpi/Raffiche	R.	Classe Danno	Peso	Costo	Note
<b>Twilight 2000</b>									<b>Parte Prima</b>
(Smith & Wesson) .38 Special Snubnose (R)	Pistola		.38 special	6 colpi		Perforazione +1	0,5 Kg	375 \$ (C/C)	
(Smith & Wesson) .357 Magnum (R)	Pistola		.357 special	6 colpi		Perforazione +2	0,5 Kg	450 \$ (C/R)	
(Beretta) M9 (M92S) (A)	Pistola	U.S.A	9 mm P	15 colpi		Perforazione +1	1 Kg	150 \$ (V/S)	
(Enfield) HP-35 (A)	Pistola	Ing.	9 mm P	13 colpi		Perforazione +1	1 Kg	150 \$ (S/R)	
(Izh) PM Makarov (A)	Pistola	Russ.	9 mm M	8 colpi		Perforazione +1	0,5 Kg	150 \$ (S/V)	
(Enfield) L1A1	Fucile	Ing.	7,62 mm N	20 colpi		Perforazione +2	5 Kg	600 \$ (S/R)	
(FN) FAL	Mitra	Ing.	7,62 mm N	4 raffiche		Vedi tabella	5 Kg	600 \$ (S/R)	
(Heckler & Koch) G3	Mitra	Ger.	7,62 mm N	4 raffiche		Vedi tabella	5 Kg	500 \$ (C/R)	
(IMI) Uzi	Mitra	Israele	9 mm P	4 raffiche		Vedi tabella	4 Kg	500 \$ (V/C)	
(Heckler & Koch) MP-5	Mitra	Ger.	9 mm P	3 / 6 raffiche		Vedi tabella	3 Kg	400 \$ (C/R)	
(Kalasnikov) AKR	Mitra	Russ.	5,45 mm B	4 raffiche		Vedi tabella	4 Kg	300 \$ (S/C)	
(Beretta) M-12	Mitra	Ita.	9 mm P	4 raffiche		Vedi tabella	3 Kg	400 \$ (R/-)	
(Heckler & Koch) G11	Mitra	Ger.	4,7 mm Cls	10 raffiche		Vedi tabella	4 Kg	400 \$ (S/R)	
(Colt) M16A2	Mitra	U.S.A	5,56 mm N	4 / 6 raffiche		Vedi tabella	3 Kg	400 \$ (V/C)	
(Kalasnikov) AK-74	Mitra	Russ.	5,45 mm B	4 raffiche		Vedi tabella	4 Kg	300 \$ (C/C)	
(Enfield) L85 (IW)	Mitra	Ing.	5,56 mm N	4 / 6 raffiche		Vedi tabella	5,5 Kg	1500 \$ (R/R)	
(Kalasnikov) AKM	Mitra		7,62 mm S	6 raffiche		Vedi tabella	4 Kg	300 \$ (C/V)	
(MAS) FA-MAS	Mitra	Francia	5,56 mm N	5 raffiche		Vedi tabella	4 Kg	500 \$ (R/-)	
(Remington) M40	Fucile	U.S.A	7,62 mm N	5 colpi		Perforazione +2	3 Kg	700 \$ (R/R)	Acc: Cannocchiale
(Izhmash) SVD	Fucile	Russ.	7,62 mm N	10 colpi		Perforazione +2	4 Kg	500 \$ (R/S)	Acc: Cannocchiale
(Winchester) M21	Fucile	U.S.A	7,62 mm N	20 colpi		Perforazione +2	5 Kg	400 \$ (S/R)	Acc: Cannocchiale
(Heckler & Koch) PSG1	Fucile	Ger.	7,62 mm N	20 colpi		Perforazione +2	6 Kg	600 \$ (R/R)	Acc: Cannocchiale
Pump-Action Shotgun	Fucile	Russ.	12 G	7 colpi	FF 3	Perforazione +3 / +1	4 Kg	300 \$ (V/C)	
(Heckler & Koch) Combat Assault Weapon	Fucile	Ger.	12 G	10 colpi	FF 3	Perforazione +3 / +1	4 Kg	800 \$ (C/R)	
(FN Herstal) M249	Mitra	U.S.A	5,56 mm N	3 / 20 raffiche		Vedi tabella	7 Kg	1500 \$ (S/R)	
(Kalasnikov) RPK-74	Mitra	Russ.	5,45 mm B	4 / 6 raffiche		Vedi tabella	4,5 Kg	1000 \$ (S/C)	
(General Dynamics) M60	Mitragliatrice	U.S.A	7,62 mm	10 raffiche (nastro)		Vedi tabella	10 Kg	1500 \$ (S/R)	
(Rheinmetall) MG3	Mitragliatrice	Ger.	7,62 mm N	5 raffiche (nastro)		Vedi tabella	8 Kg	51500 \$ (S/R)	
(Kalasnikov) PK	Mitragliatrice	Russ.	7,62 mm	10 raffiche (nastro)		Vedi tabella	10 Kg	52000 \$ (R/S)	

**Note:**  
**(X/X)** disponibilità in:  
**USA, Ovest / Russia, Est**  
**V: molto comune**  
**C: comune**  
**S: scarsa**  
**R: rara**

Nome Arma	Abilità	Naz	CALIBRO	Colpi/Raffiche	Req.	Classe Danno	Peso	Costo	Note
<b>Twilight 2000</b>									<b>Parte Seconda</b>
(General Dynamics) M60	Mitragliatrice	U.S.A	7,62 mm	10 raffiche (nastro)		Vedi tabella	10 Kg	1500 \$ (S/R)	
(Rheinmetall) MG3	Mitragliatrice	Ger.	7,62 mm N	5 raffiche (nastro)		Vedi tabella	8 Kg	51500 \$ (S/R)	
(Kalashnikov) PK	Mitragliatrice	Russ.	7,62 mm	10 raffiche (nastro)		Vedi tabella	10 Kg	52000 \$ (R/S)	
(Colt) M203	Fucile	U.S.A	Granate	1 colpo		Perforazione +3	1 Kg	5500 \$ (C/S)	Mod: Per M16
BG-1	Fucile	Russ.	Granate	1 colpo		Perforazione +3	1 Kg	700 \$ (-/S)	Mod: Per Serie AK
(General Dynamics) Mk-19	Artiglieria	U.S.A	Granate	50 colpi (nastro)		Perforazione +5	40 Kg	5000 \$ (S/R)	
(KBP) AGS-17	Artiglieria	Russ.	Granate	30 colpi (nastro)		Perforazione +5	18 Kg	3000 \$ (R/S)	
RPG-16	Artiglieria	Russ.	Razzi	1 colpo	FF 4	Perforazione +5	10 Kg	1000 \$ (S/C)	
(INSYS) LAW 80	Artiglieria	Ing.	Razzi	1 colpo	FF 4	Perforazione +5	10 Kg	300 \$ (R/-)	
(Saab) Carl Gustav	Artiglieria	Ger.	Razzi	1 colpo	FF 4	Perforazione +5	18 Kg	600 \$ (C/S)	
Tank Breaker	Artiglieria		Razzi	1 colpo	FF 4	Perforazione +5	10 Kg	5000 \$ (S/R)	
(Hughes) TOW II	Artiglieria		Razzi	2 colpi	FF 4	Perforazione +5	30 Kg	10000 \$ (S/R)	Uti: Impiego nei veicoli
(KBP) AT-5 "Spandrel"	Artiglieria		Razzi	1 colpo	FF 4	Perforazione +5	15 Kg	6000 \$ (R/S)	Uti: Impiego nei veicoli
(KBP) AT-7 "Saxhorn"	Artiglieria		Razzi	1 colpo	FF 4	Perforazione +5	8 Kg	1200 \$ (-/R)	
Dragon PIP	Artiglieria		Razzi	1 colpo	FF 4	Perforazione +5	8 Kg	1200 \$ (R/-)	
(Browning) M2HB	Mitragliatrice	Russ.	.50 BGM	20 raffiche (nastro)		Vedi tabella	42 Kg	1600 \$ (V/C)	Uti: Impiego nei veicoli
Fragmentation Grenade	Lanciare Oggetti		Bomba a Mano	1 colpo		Perforazione +3	0,3 Kg	4 \$	Tipo: Frammentazione
Antitank Mine	nessuna		Mina			Perforazione +5	35 kg	100 \$	
Plastic Explosive	nessuna		Esplosivo			Perforazione +4	1 Kg	30 \$	
Time-Delayed Plastic Explosive	nessuna		Esplosivo			Perforazione +4	1 Kg	30 \$	

**Note:**

**(X/X) disponibilità in:**

**USA, Ovest / Russia, Est**

**V: molto comune**

**C: comune**

**S: scarsa**

**R: rara**

Dato che oramai ci sono, ci butto dentro anche l'equipaggiamento trovato:

Equipment	Peso	Costo	Note
<b>Hand Tools</b>			
Wheeled Vehicle Tools	10 Kg	500 \$	Specialized tools for repair and maintenance of wheeled vehicles.
Tracked Vehicle Tools	15 Kg	1000 \$	Specialized tools for repair and maintenance of tracked vehicles.
Basic Tools	5 Kg	200 \$	Small hand tools that may be used for a variety of purposes.
Lockpicks	5 Kg	20 \$	Picks, shims, stethoscope and other equipment used to open any type of lock
<b>Vision Devices</b>			
4x Binoculars	5 Kg	100 \$	Allows the user to see up to distance four times greater than normal.
25x Image Intensifier	1 Kg	2500 \$	Allows the user to see in very little light, They work the same way a binoculars, but also in the dark.
Telescopic Rifle Sight	5 Kg	500 \$	May be attached to any rifle to get better fix on a target. If a scope is mounted on the weapon, add 15 t the character's range figure for Small Arms (Rifle)
Starlight Scope	2 Kg	1000 \$	May be attached to any rifle and is powered from internal batteries. Allows the user to see a target at night.
IR Goggles	5 Kg	250 \$	Powered from internal batteries, a person wears them like a regular pair of glasses They allow the user to se in the dark.
<b>Med Equipment</b>			
M256 Chemical Detector Kit	0 Kg	20 \$	Detects and identifies the varieties of chemical agent. The kit is usable only once and must then be disposed
Geiger Counter	5 Kg	500 \$	A device that detects nuclear radiation.
Chemical Defense Suit and Mask	9 Kg	1150 \$	Allows the user to survive in a chemically infested atmosphere.
<b>Body Armor</b>			
Kevlar Vest	4 Kg	800 \$	This type of body armor is intended to provide protection from fragments and is not to protect against direct
Flak Jacket	8 Kg	400 \$	Same as Kevlar vest.
Kevlar Helmet	5 Kg	100 \$	Same as kevlar vest, except it protects the head.
<b>Medical Supplies</b>			
Anesthetic	1 Kg	10 \$	A drug that produces local insensibility to pain and other sensation.
Antibiotic	2 Kg	5 \$	A drug used in the treatment of infectious diseases.
Pain Reliever	5 Kg	5 \$	A drug that relieves pain.
Sedative	5 Kg	5 \$	A drug that relieves pain and tension bv slowing bodily activity.
Blood	5 Kg	25 \$	The fluid that circulates and distributes oxygen and other chemicals throughout the body.
Plasma	5 Kg	10 \$	The liquid element of blood.
Doctor's Medical Kit	5 Kg	1000 \$	Medical equipment and drugs are included in this kit.
<b>Personal Gear</b>			
Snow Shoes	2 Kg	100 \$	Allows the user to walk on the surface of deep snow.
<b>Misc. Equipment</b>			
Compass	5 Kg	60 \$	An instrument for determining directions.
Hand Held Radio	1 Kg	500 \$	A small, readily portable two-way radio.
Four-Man Tent	12 Kg	100 \$	A portable shelter of canvas that will provide for four people.
MRE (Meal-Ready to Eat)	1 Kg	3 \$	Small individually packed meals that can be eaten directly from the package.

La valuta \$ è indicativa, potete tranquillamente usare l'€, £, ecc.

## **Z.MODERN) CONCLUSIONE**

Mi serve la pagina conclusiva, quindi eccomi qua a scrivere cose già dette e ridette.  
Dovrò ricordarmi alla prima occasione buona di spostare le versioni qua in fondo!

Tutto il materiale ivi contenuto è compatibile con tutte le versioni di Sine Requie:

Sine Requie (Rose&Poison) 2003

Sine Requie Anno XIII (Asterion Press) 2007

Dovrò procurarmi il prima possibile una copia del nuovo regolamento,  
che per quanto difficile da credere, dovrebbe essere addirittura migliore:

Sine Requie Anno XIII 2.0 (Serpentarium) 2016

e naturalmente fare tutte le modifiche necessarie!

Naturalmente tutto il materiale ivi contenuto è totalmente libero!

Tecnicamente si dovrebbe dire copyleft (L)

Ma non sto a pubblicare licenze e cose varie perché non servono:  
fate il ca\*\*o che vi pare!!!

Buona lettura,  
buon gioco  
e buona fortuna

Davide