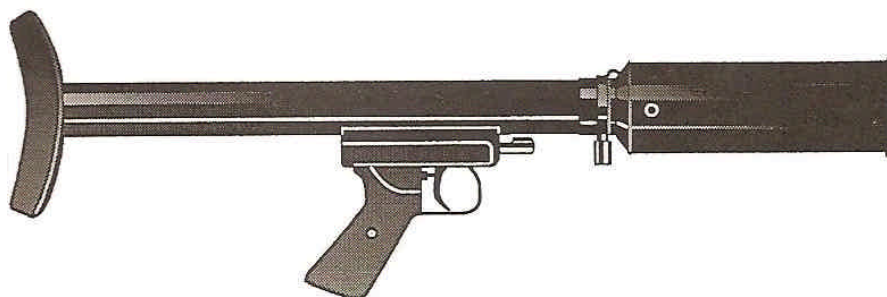
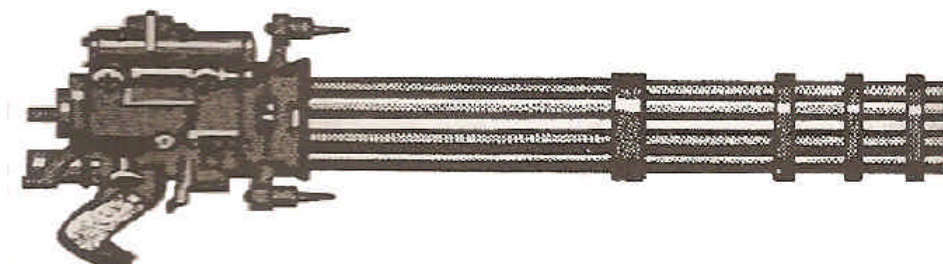


Errata das Granadas do Guia de Armas de Fogo 4.0





Arma	Daemon	White Wolf	D20	Gurps	D6	Shadowrun	RPGQuest
Granada de 40mm	5d6 pulso 2/1	12	3d12	5D+1	5D	8M	3d6
Granada 30mm	4d6 pulso 2/1	11	3d10	4D	4D	6M	2d6+2
Granada 40x46mm	5d6 pulso 2/1	12	5d8	5D+1	6D	10M	3d6+2
Morteiro	4d6	10	3d10	4D	8D	6F	6d6
Foguetes de 40mm	3d10 pulso 2/1	10	5d10	6D	7D	3F	4d6
Granada F1	4d6 pulso 1/1	10	3d10	4D	8D	5F	5d6
Granada HG77	5d6 pulso 1/1	10	3d10	5D	8D	5F	5d6
Granada M25A1/2	3d6 pulso 2/1	8	2d12	4D	3D	4M	2d6
Granada M67	6d6 pulso 2/1	12	4d8	5D+1	9D	6F	5d6
Granada OD82	4d6 pulso 3/3	9	2d12	4D+1	7D	3F	4d6
Granada RDG33	5d6 pulso 3/2	11	4d10	6D	8D	4F	5d6
Granada RG42	6d6 pulso 1/1	12	4d12	6D	9D	6F	5d6
Granada RGZ89	7d6 pulso 1/0,5	14	5d 10	6D+2	10D	7F	7d6
Granada RPG43	4d10 pulso 1/0,5	15	6d10	6D+1	10D	8F	8d6
Granada V40	3d6 pulso 2/1	9	5d6	4D	7D	3F	4d6



Tipos de Munição

Perfurante de Armadura: revestidas com cobertura deslizante (geralmente teflon), essas balas são adequadas para penetrar armaduras e carapaças - mas provocam dano menor, justamente porque penetram sem causar grandes estragos. Essa munição reduz em 4 pontos o índice de proteção do alvo, mas também reduz o dano em 4 pontos (dano mínimo 1).

Alto Impacto: Esta munição é oposta à perforante de armadura. São mais lentas e com menor poder de penetração que balas normais, mas quando penetram no alvo elas expandem, provocando dano maior. Aumente o índice de proteção do alvo em 4 pontos quando usar essas balas, e DOBRE o dano normal.

Mercúrio: Uma modificação caseira que pode ser feita no projétil é a criação de uma cavidade na qual é colocada uma gota de mercúrio de volume menor que a cavidade. Ao bater no alvo, o mercúrio, é atirado para frente por iné um segundo impacto. Sim, estas balas causam o DOBRO do dano normal.

Sedazan: Essa munição especial não exige uma arma própria (ao contrário de outras armas tranqüilizantes), pois se ajusta às armas de fogo comuns. São balas que provocam dano mínimo, mas carregam em seu revestimento um sedativo poderoso. Ao usar essa munição, use as regras de Chance de Nocaute.

Dum-Dum: Aumenta o dano das balas em +2.

Explosiva: Explodem em contato com o alvo; aumenta o dano em +1d6.

Prata: Faz +1d6 pontos de dano em criaturas vulneráveis à prata.

Ferro Frio: Faz +1d6 pontos de dano em criaturas de Arcádia.

Hadjar: Faz +2d6 de dano em criaturas de Paradísia.

A Chance de Nocaute:

Certas armas, como bastões, granadas de concussão e munição tranqüilizante, podem ser usada para nocautear sem matar. Role o dano da arma normalmente, mas apenas 1 ponto será dano “real” (descontado dos Pontos de Vida da vítima).

Cada ponto de dano “atordoante” vale 10% de Chance de Nocaute. Se o personagem ataca com um cassete e provoca 7 pontos de dano, (sendo apenas 1 ponto de dano real), sua chance de nocaute será de 70%. A vítima faz então um teste de Resistência entre sua CON e a Chance de Nocaute do ataque. Se perder, fica inconsciente durante um minuto para cada ponto de diferença na derrota durante o teste (se perder por 12%, ficará desacordada durante 12 minutos).

