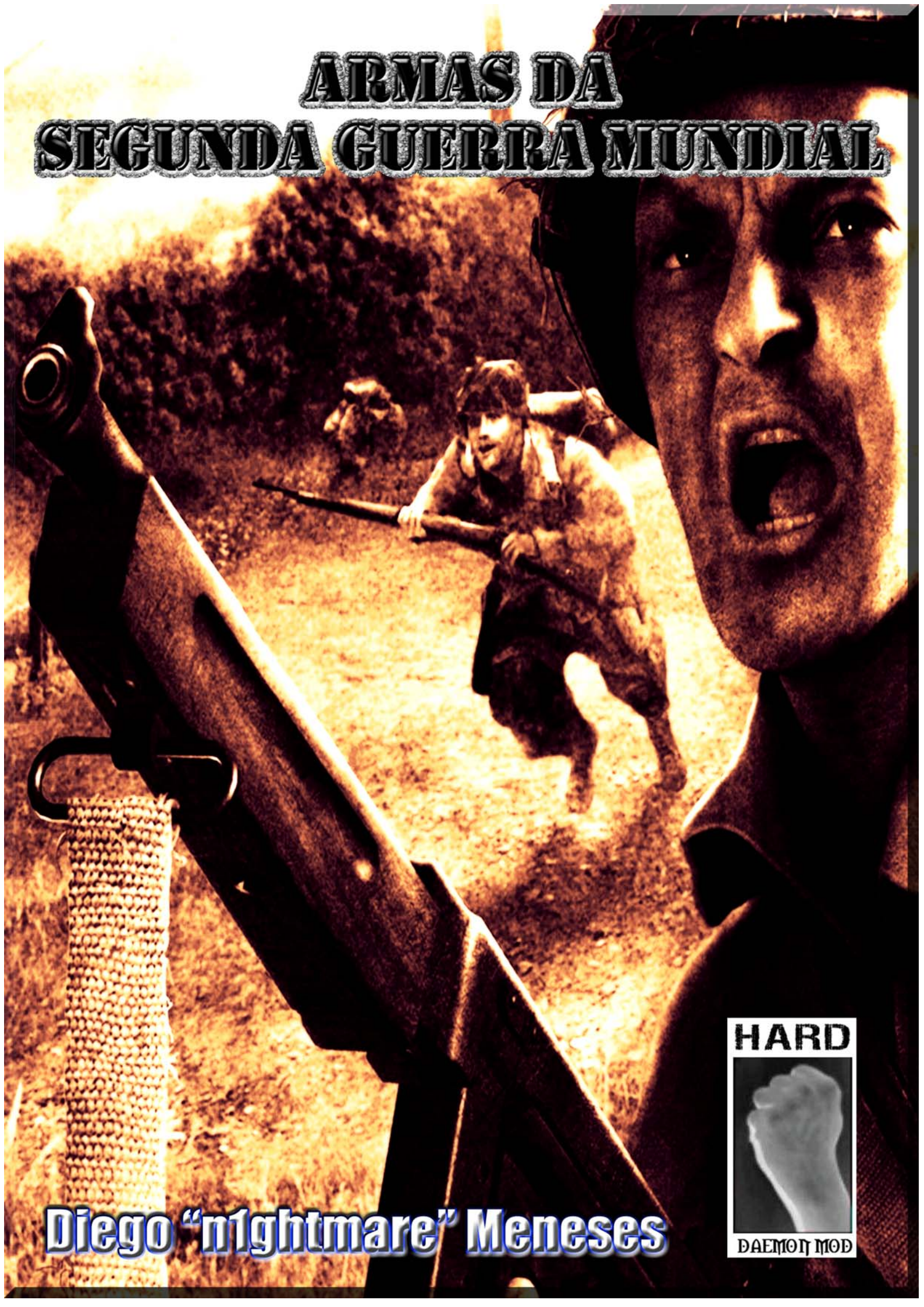


ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



Diego "nightmare" Meneses

HARD



DAEMON MOD



ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Autor:

Diego “n1ghtmare” Meneses de Souza
nightmare_domain@hotmail.com

Colaborador:

Tiago “Murazor” Maraschin
tiagomm@hotmail.com

Agradecimentos:

Lucas “Andrewsboy”, Marcos “Shutz”, Du “Spider”, Marlon, Anthony, o resto do pessoal do meu grupo de jogo e as opiniões do pessoal do fórum da Rede RPG.



INTRODUÇÃO

A Segunda Guerra foi um marco sem precedentes na história de toda a humanidade. Sem dúvida alguma, é o conflito que mais gerou polêmica, e que fascina aqueles que se sentem encorajados a entender o palco de batalha e assusta todos pela violência e tenacidade pelo qual milhares de pessoas serviram e morreram por uma causa. Foi neste épico acontecimento que se descobriu os piores e melhores combatentes, seja na própria frente de batalha, seja estudando um mapa e decidindo o próximo movimento. Coragem, medo, crueldade, fanatismo, esperança: tudo isso se mescla para um único objetivo, independente de qual lado estar lutando: voltar para casa e salvo, vitorioso apenas por estar vivo.

Com base neste peculiar evento, decidi desenvolver, com a ajuda do Tiago (autor do netbook Armas de Fogo, que, diga-se de passagem, é toda a referência para esse trabalho) um guia de armas voltado para a Segunda Grande Guerra, com estatísticas e descrições detalhadas

sobre suas características e peculiaridades específicas de cada arma usada no conflito.

Ainda assim, algumas armas ainda ficaram de fora (como os rifles antitanques), umas por serem extremamente idênticas e que não adicionariam nada demais ao jogo, e outras que estão encaminhando para uma provável segunda edição do material assim que possível. Também está em andamento regras para veículos, onde assim que possível, solto um preview com pelo menos os principais de cada nação.

Espero que este netbook ajude a suprir os jogadores com a escassez de material sobre o conflito, onde juntando com as mecânicas realistas do “Armas de Fogo”, com o saudosismo proporcionado por um acontecimento de tais dimensões, torne as campanhas militares do Cães de Guerra muito mais emocionantes.

Boa diversão a todos!

[Diego “n1ghtmare” Meneses](#)



REGRAS

Como já mencionado, as regras básicas sobre as armas de fogo (no caso, apenas as variantes do grupo de perícias Armas de Fogo) já foram apresentadas no netbook do Tiago, sendo desnecessário toda sua adição aqui novamente. Portanto, trarei aqui algumas mecânicas adicionais apenas para armas que não se enquadram no que foi descrito acima.

Como uma informação adicional, não custa dizer que os Personagens jogadores NÃO escolhem que armas e equipamentos que começariam, na maioria dos casos. Então, o Mestre tem duas escolhas: entregar à eles qualquer coisa que atire (o que acontecia muitas vezes em situações de desespero) ou entregar a arma que o personagem tiver o maior valor de perícia (por exemplo, se um personagem tem 50% em Submetralhadoras e 65% em Rifles, ele poderia receber um rifle como arma padrão). Normalmente, um soldado raso recebia sua arma padrão, 3 ou 4 pentes adicionais para ela, uma ou duas granadas, e quando disponível, uma pistola como arma secundária, com em média 1

pente adicional. Equipamentos adicionais dependiam da missão e/ou das circunstâncias. Oficiais costumavam ter regalias e equipamentos adicionais.

Baionetas e Facas

Era extremamente comum que os combates se estendessem para o combate corpo-a-corpo. Muitas vezes, soldados continuavam lutando mesmo sem nenhuma munição, num ato de coragem para seguir ordens e evitar que o inimigo capturasse a posição defendida e se manterem vivos.



Quase todos os rifles e fuzis da Segunda Guerra suportam baionetas; lâminas ou pontas de metal afiadas

(normalmente do tamanho de um facão) que são fixadas na ponta da arma. Em termos de jogo, considere a perícia de ataque e defesa para combates como baionetas como Fuzil (e/ou Rifle)/2; caso o Mestre permita, também é possível criar a perícia Baionetas. Elas causam 2d6+bônus de FR de dano quando fixadas na arma e tem um modificador de iniciativa -3; quando não usadas desse modo causam 1d10+bônus de FR de dano com um modificador de iniciativa de -2.

As facas de combate estão presentes desde o início dos tempos e são largamente usadas até hoje. São maiores e mais pesadas que as facas comuns. Em termos de jogo, utilizam-se da perícia Facas para serem manejadas, causam 1d6+bônus de FR do atacante de dano e tem um modificador de iniciativa de -2.

Equipar ou desmontar uma baioneta, ou sacar uma faca durante um combate equivalem a uma ação do personagem.

Granadas

As granadas são armas de alto poder destrutivo de grande uso de praticamente todos os envolvidos em combate: sendo bem utilizada, pode “limpar” cômodos inteiros.



Granadas ofensivas e defensivas: as granadas ofensivas são explosivos com raio de ação muito limitado, porém agindo com extrema potência onde afetem, característica que as fazem ter seu dado de dano base como d10. Já as defensivas são granadas que pegam uma área muito ampla, porém não possuem um poder de causar danos muito altos (algumas atordoam mais do que matam), tendo seu dado de dano base

como d6. Independente de ser ofensiva ou defensiva, granadas comuns não afetam tanques.

Arremessando uma granada: Um personagem que deseja arremessar uma granada deve fazer um teste da perícia Arremesso (DEX). A dificuldade do teste pode variar de acordo com o alvo escolhido pelo arremessador. Por exemplo:

- Alvo parado: teste de Arremesso Fácil;
- Alvo pequeno à curta distância (acertar uma porta ou janela numa curta distância, até [FOR] metros): Normal;
- Alvo pequeno à longa distância (acima de [FOR] metros): Difícil;
- Acertar a portinhola de um tanque: Difícil;
- Acertar o visor de um tanque: Crítico;
- Se o atacante não tiver linha de visão do alvo, seu teste de Arremesso fica um grau de dificuldade mais Difícil. Se a dificuldade final passar de Crítico, o personagem falha automaticamente.

Como devem ser ajustados os graus de dificuldade, fica a critério do Mestre e da situação no qual o atacante se encontra. Se ele estiver atrás de cobertura, e quer arremessar um explosivo numa casamata à sua frente, deve sair de sua posição para fazer o arremesso. Porém, os cuidados que ele deve tomar para evitar ser alvejado, podem ser suficientes para elevar o grau de dificuldade do seu teste, por exemplo. Isso deve ser bem descrito pelo jogador, pois uma má interpretação da situação pode fazer com que se tome um tiro desnecessariamente.

Retardo: as granadas explodem depois de determinado tempo mostrado por esta característica.

Alcance de um arremesso: as descrições das granadas trazem em metros a distância que elas foram projetadas quando arremessadas. Um personagem pode arremessar uma granada numa distância de até [FORx2] metros, porém se arremessar numa distância maior do que aquela mostrada na descrição do explosivo, o teste de arremesso fica um grau de dificuldade mais Difícil.

Pulso e dano: os explosivos trazem um medidor de dano e raio de ação, separados por uma barra. O primeiro valor mostra de quantos em quantos metros a granada vai perdendo seu poder ofensivo; o segundo mostra que quantidade de dados de dano a granada perde em relação à distância do alvo com o centro da explosão. O centro da explosão é aquele onde a granada afeta com seu dano máximo.

Se o personagem estiver ajoelhado ou agachado e uma explosão acontecer a nível de solo (um morteiro ou uma granada explodir), o dano pode ser reduzido em 1d; se ele estiver deitado, o redutor passa a ser de 2d.



Atordoamento: devido à explosão, um personagem pode ficar atordoado por algumas rodadas. Quando tomar o dano do explosivo (esta regra pode valer para todo tipo de explosivo), o personagem deve fazer um teste de CON:

- Automaticamente atordoado caso o personagem esteja no raio de explosão máximo da granada (onde ela causa dano máximo);
- Difícil, caso esteja do lado da explosão (o personagem não deve estar no centro da explosão, porém, o suficiente para o pulso perder 1d de força);
- Normal, acima da distância descrita acima.

Um personagem que falhe no seu teste fica 1 rodada atordoado para cada 2 pontos de dano sofridos pela explosão. Enquanto estiver atordoado, todos os seus testes ficam Difíceis, tendo sua movimentação também reduzida pela metade.

Enquanto corria para o outro lado da rua em busca de uma posição de tiro melhor, uma granada explode contra o soldado James. A granada era uma Stielbandgranate Defensiva (pulso de 5m/1d, dano de 6d6) e explode a 8m de distância dele. Como nessa distância a granada perde 1d, James é considerado como se estivesse próximo a explosão, então deverá fazer um teste de CON Difícil (caso fique vivo depois de tomar 5d6 de dano) para evitar ficar atordoado. Caso ele não passe neste teste, ficará 1 rodada atordoado para cada 2 pontos de dano sofridos.

Devolvendo uma granada arremessada: uma granada pode ser arremessada de volta para seu atacante ou algum outro ponto específico. Isso é possível caso a granada esteja a até 2m de distância do alvo. Este, por sua vez, pode fazer um teste Normal de AGI para pegar o explosivo, e fazendo um de Arremesso logo após para arremessar de volta. Uma falha no teste de AGI pode indicar que de última hora o personagem teve algum imprevisto que não o permitiu pegar a granada. Uma granada arremessada de volta explode assim que chega ao seu novo destino (acertando ou não, obviamente).

Saltando sobre uma granada: é conhecido o fato de soldados se jogarem sobre os explosivos num ato de extremo heroísmo para salvar a vida de seus companheiros de campo. Claro que infelizmente, esses homens não tem uma segunda chance quando isso acontece, mas acabam sendo reconhecidos por sua bravura. Para fins de jogo, quando um personagem desejar saltar sobre uma granada, ele deverá fazer um teste de AGI Normal, e em caso de sucesso, ele tomará todo o dano que aquele explosivo causaria (porém, ele morre instantaneamente). Caso não passe no teste, ele toma metade do dano causado pela granada e o resto é dividido entre o resto dos alvos na área (de acordo com o pulso).

Armas Pesadas

As armas pesadas apresentadas neste material não normalmente utilizadas contra blindados e estruturas, dependendo das necessidades que a batalha exige. São operadas pela Perícia Armas Pesadas (INT).



Calibre, penetração e dano: o calibre da arma e sua capacidade de penetração são fatores determinantes para se definir o dano causado pela mesma. Este por sua vez, usa dois valores de jogadas de d10 (é considerado um explosivo ofensivo): $X+Yd10$. O primeiro valor se refere à capacidade de penetração em blindagens do projétil; o impacto detona o explosivo e causa mais $Yd10$ de dano. O pulso da explosão é calculado pelo dano causado dividido por 4 (se a explosão causou 40 pontos de dano, terá um raio de 10m, por exemplo).

Nº de Usuários (ou guarnição): é o número de pessoas que são necessárias para se preparar a arma num único turno. Se a arma exigir duas pessoas, e somente uma a estiver operando, esta vai gastar uma rodada a mais para voltar a atirar.

Alcance: como qualquer outra arma, as armas pesadas também possuem um alcance limitado, determinado na descrição da mesma. À medida que o projétil vai passando de seu alcance máximo, ele vai caindo até tocar o solo, onde tem 75% de chances de detonar (neste caso, não há dano de impacto, apenas de explosão).

Lança-Chamas

Os lança-chamas são armas terríveis, que através de um jato de um componente (normalmente líquido) em chamas, causa enormes danos nas vítimas, incinerando-as e as deixando com horríveis queimaduras (caso sobrevivam). São manuseadas pela Perícia Lança-Chamas (DEX).



Ataque e dano: um teste de ataque bem-sucedido causa ao alvo o dano especificado pela arma mais 1d6 pontos de dano por rodada subsequente, até que a vítima sucumba. Enquanto queima, todos os testes da vítima se tornam difíceis; ela pode fazer um teste de AGI Difícil para cessar as chamas. Se a vítima se jogar dentro d'água a ponto de imergir completamente onde está sendo queimada, o dano cessa. Se ficar com 0 ou menos PV's em função de danos por queimaduras, mas sobreviver, ela ganha o aprimoramento Desfigurado.

IP: Operadores de um lança-chamas são visados pelo seu potencial destrutivo, tornando-se com frequência "alvos potenciais". Isso é um problema, já que um balaço certo nos compartimentos de combustível o faria explodir e levar junto todos à sua volta. Para que isso aconteça, deve ser feito uma jogada de ataque bem sucedida e superar a IP da arma (mostrada nas suas respectivas descrições); para cada carga no "pente" que a arma ainda tiver, ela terá cerca de 10% de chances de explodir (se estiver com o tanque cheio, é bem provável que inflame automaticamente), num raio de 0,5m/1d para cada carga restante nos tanques. Para os afetados que estiverem no raio de ação, são aplicadas as regras de fogo apresentadas no parágrafo acima.



Outro fato muito comum no inverno europeu era o congelamento de combustíveis devido ao frio excessivo. Isso era um problema tanto para veículos que ficavam presos pois não conseguiam funcionar com combustível congelado e ainda mais para os lança-chamas. Era perdido um demasiado tempo para deixar a arma novamente utilizável. Era comum que o operador deixasse de lado o lança-chama por hora e usasse outra arma até que conseguissem deixá-la funcional novamente. Detalhes sobre isso podem ficar a cargo do Mestre.

Alcance: mostra até onde o jato de chamas consegue alcançar. Dependendo do combustível utilizado, pode-se alcançar distâncias maiores ou menores; isso fica a critério do Mestre.

Morteiros

Os morteiros eram largamente utilizados pela artilharia para minar posições defensivas e causar baixas consideráveis durante invasões (é fato que estilhaços matavam tanto quanto balas). Por poderem ser disparados à longa distância e normalmente serem projetados para uma movimentação ligeira, era natural que fossem utilizados em larga escala para apoio à infantaria. São operados com a perícia Artilharia (INT).

Dano, pulso e alcance: morteiros são armas que disparam explosivos ofensivos para causar dano. Este, por sua vez é determinado pelo calibre apresentado na descrição da arma, juntamente com seu pulso de explosão. O alcance máximo que se pode obter com um disparo também está descrito nas especificações do morteiro.

Se o personagem estiver ajoelhado ou agachado e uma explosão acontecer a nível de solo (granadas, morteiros, projéteis de artilharia, etc.), o dano pode ser reduzido em 1d; se ele estiver deitado, o redutor passa a ser de 2d.

ROF: devido à quantidade de preparo que a arma exige, ela demora mais para ser disparada novamente. O tempo em termos de jogo que ela demora para ser disparada novamente é mostrado por este campo.



Nº de usuários (ou guarnição): é o número de pessoas que a arma exige para se efetuar um manejo correto desta. Em outras palavras, para cada pessoa que estiver faltando, aumente o tempo de disparo em uma rodada; se estiver uma pessoa a mais para ajudar no manuseio da mesma do que o nº exigido pela arma, reduza o intervalo de disparo em uma rodada.

Proteções

Os soldados recebem antes de ir para o front de batalha uma série de equipamentos básicos a fim de aumentar suas chances de sobrevivência. Cobertores, equipamento médico, caça-minas, equipamentos de sapa... tudo dependia do cenário de combate (ou missão). Porém, um dos equipamentos de conotação de qualquer exército em campanha era o capacete. Era feito de metal, pesava em média 1,5kg e era desenvolvido principalmente a fim de proteger os infantes de estilhaços de granadas e impactos bruscos na cabeça (porém, não protegia nada contra balas).

Em termos de jogo, o capacete deixa os testes contra atordoamento um grau de dificuldade mais fácil.

O Front

A vida no campo de batalha era comumente resumida como “cruel, uma estadia no inferno, um purgatório onde cada um está pagando em vida seus respectivos pecados (e sorte daqueles que morreram, pois para eles a guerra terminou)”. De certo modo não é totalmente exagero: o campo de batalha exige privações e provas de resistência todo momento dos homens, e a violência dos combates faziam com que muitos saíssem dali sem nenhum ferimento físico, porém com a sanidade e humanidade totalmente despedaçada.

Dentre bunkers, fortificações e casamatas, as estruturas que chamam mais a atenção são as trincheiras. Buracos cavados na terra através de trabalho braçal, eram de longe a estrutura mais utilizada para dar apoio tanto ao ataque, mas principalmente à defesa e fixação de posições.

Eram cavadas em zigue-zague (a fim de se diminuir as vítimas de estilhaços) e poderiam ter vários metros de extensão. Tinha a profundidade básica de quase um homem de altura, e comumente era cercada por sacos de areia (que serviam como apoio às armas dos soldados) e arame farpado mais à frente (utilizado tanto para reduzir a velocidade de um ataque quanto para diminuir a invasão de animais noturnos) Suprimentos normalmente eram deslocados e distribuídos à noite.

Claro que também nem tudo saía como planejado: se a estrutura fosse mal feita, ela poderia ceder e asfixiar os soldados, no caso de uma chuva por exemplo. Quando isso acontecia, ou quando a neve derretia, a água empoçava, ficando a altura dos joelhos, ou até nas cinturas dos soldados, criando focos de doença. Comida fresca era extremamente rara, e água potável poderia ser facilmente contaminada. Muitas vezes, os soldados eram autorizados a caçar e comer os ratos que eles conseguisse capturar. Claro que para os

oficiais a comida era de melhor qualidade, e estes viviam recebendo suprimentos de parentes.

As trincheiras alemãs eram mais “saudáveis” de se estar: eram feitas de forma a fornecerem aos soldados uma boa estrutura defensiva e de fácil movimentação em caso de necessidade. Isso se deve ao modo de pensar de cada exército: os Aliados viam as trincheiras apenas como um lugar temporário a se estar, e que se fossem construídas como deveriam ser, os soldados poderiam ficar relutantes em avançar; já os alemães pensavam nas trincheiras como um lugar que poderiam ficar por muito tempo, e que deveriam ser bem estruturadas para se resistir a um ataque e necessidade de mobilização de tropas, por exemplo.



Independente de qual lado estiver lutando, o trabalho médico era extremamente complicado: embora estivesse mais seguro das balas e estilhaços, as infecções e doenças poderiam matar na mesma quantidade (a sulfa era fraca, e a penicilina que foi surgir em 1943 era muito cara). Tratar de soldados feridos em tais situações era um caos, pois uma infecção poderia trazer resultados tão ruins (ou piores) do que qualquer combate.



Para fins de jogo, pode ser necessário um teste de Engenharia para se construir uma pequena linha de trincheiras de forma segura: cada teste bem sucedido permite ao personagem criar umas 3 ou 4 trincheiras de acordo (talvez duas trincheiras de defesa, uma de comunicação e outra de suporte), e um caminho de ligação entre elas; em caso de falhas ele também orienta... mas o que acontece depois, depende do Mestre. Seria bom se o Mestre jogar em segredo esses testes, pois a tensão gerada pela incerteza com o

resultado deixaria o jogo com mais clima. Qualquer outro tipo de construção poderia ser criada utilizando esse tipo de teste.

Sacos de areia eram muito utilizados para barricadas e cerca de trincheiras, além de servir para apoio de armas. Cada saco de areia possui IP 2; como eram normalmente sobrepostos entre si, sua proteção também aumentava: uma barricada com cerca de 10 deles, normalmente concede IP 20.

O arame farpado era mais usado para cercar posições e retardar um ataque. Ele causa 1 ponto de dano por rodada caso alguém fique emaranhado; é necessário uma rodada completa para sair da cerca. Normalmente possuía uma altura de 1m, para que não se consiga saltar sobre ele (parece baixo, mas a equipamento carregado pelos soldados atrapalhavam em muito o salto). Veículos pesados passam por arame farpado normalmente; veículos mais leves podem ter algum problema na travessia.



ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

ALIADOS



ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

E.U.A.



PISTOLAS

Colt M1911A1: Uma das armas mais produzidas no mundo, chegando a casa dos milhões de unidades. Planejada para ser potente o suficiente para derrubar os guerreiros filipinos que, durante as operações militares dos Estados Unidos na região (final do séc. 19), continuavam a atacar, mesmo após atingidos. Teve sua produção iniciada em 1911; sendo licenciada ou copiada por várias empresas, que mantiveram sua produção até a década de 80. Embora de difícil manuseio, pois era grande, pesada e com um forte recuo, era muito apreciada pela sua robustez e potência. A Colt M1911A1 foi adotada no Brasil em 1937, sendo fabricada anos depois pela Imbel.

Munição: .45 ACP

Pente: 7 (clip)

Alcance: 50m

Dano: 1d6+4

ROF: 3

Preço: \$30

Peso: 1.3kg



SUBMETRALHADORAS

Thompson M1A1: Famosa graças aos gangsters e o cinema americano, a Thompson era uma arma refinada. Utilizada durante a 2ª guerra pelo exército americano e seus aliados, com modificações para facilitar sua produção, incluindo a substituição do complicado carregador de tambor, por um carregador reto convencional (modelo M1A1).



Munição: .45 ACP

Pente: 20 ou 30 (clip)

Alcance: 150m

Dano: 1d6+4

ROF: 3 ou 11

Preço: \$70

Peso: 5.5kg

M3A1 "Grease Gun": Quando a Segunda Guerra Mundial começou a submetralhadora Thompson era a padrão dos Estados Unidos da América. Contudo, a Thompson era mais cara, em termos de tempo e custos de produção, quando comparada com outros sistemas. Outros modelos mais novos da Thompson tinham reduzido em muito o custo de produção (por exemplo a M1928 contra a M1A1), mas um novo design poderia baixar o custo ainda mais. O conceito

básico de uma nova arma, barata e desenhada para produção em massa tem as suas origens na Chauchat da Primeira Guerra Mundial, a submetralhadora mais produzida da guerra. A M3 de calibre .45 tinha sido introduzida em 1942, sendo desenhada especificamente para uma produção mais simples sem utilizadas partes de metal estampadas. Esforços semelhantes para produção de uma submetralhadora de baixos custos de produção foram feitos pela Grã-Bretanha (da Lanchester à Sten Gun), Alemanha (MP34, MP38 à MP40), etc... A União Soviética, França, e Itália viriam também a desenvolver armas mais baratas nos anos 40.



Munição: .45 ACP

Pente: 30 (clip)

Alcance: 150m

Dano: 1d6+4

ROF: 5 ou 8

Preço: \$45

Peso: 4.4kg

FUZIS

M1 Garand: Fuzil semi-automático desenvolvido em 1936 nos Estados Unidos, equipando toda sua infantaria, a exceção de um homem em cada esquadra, que usava um fuzil de ferrolho para tiro de precisão, desta forma a infantaria americana foi a única totalmente equipada com uma arma semi-automática durante a guerra. O general Patton disse sobre o Garand: ele foi "a maior ferramenta de combate jamais desenhada".

Podem ser equipados com baioneta e um lançador especial de granadas.



Munição: .30-06 Springfield

Pente: 8 (clip)

Alcance: 500m

Dano: 4d6 [IP/2]

ROF: 3

Preço: \$100

Peso: 4,5kg

M1 Carbine: Mais M1 Carbines foram produzidas durante toda a Segunda Guerra do que qualquer outra arma americana. Esta é uma arma leve designada para uso de

oficiais e artilheiros, sendo uma arma extremamente popular. Uma segunda versão foi desenvolvida para paraquedistas, esta com coronha rebatível de metal.



Munição: .30 Carbine
Pente: 15 ou 30 (clip)
Alcance: 300m
Dano: 2d10 [IP/2]
ROF: 3
Preço: \$50
Peso: 2.4kg

RIFLES

Springfield M1903A: Uma versão “standart” do M1903 Sniper Rifle. Este rifle é equipado com uma luneta fixa, sendo ela a M73 ou M73B1 2.2X. Foi usado até depois da invasão da Normandia, onde foi substituído pelos M1C e M1D Garand.



Munição: .30-06 Springfield
Pente: 5 (câmara)
Alcance: 800m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 1
Preço: \$35
Peso: 4.2kg

M1C/M1D Garand: Os M1C e os M1D eram versões sniper do M1 Garand. Os dois modelos diferiram somente nas montagens da luneta, com o M1C montou um telescópio do modelo M81 2.5X; o M1D um telescópio de M82 2.5X. Ambos os modelos foram usados como rifles durante a Segunda Guerra, Coréia, e durante os primeiros anos da guerra de Vietnã. Embora considerado obsoleto, o M1D remanesceu o rifle oficial do sniper do exército dos EUA até os M1D's-1960s. Ambas as versões usaram o cartucho padrão do exército, o .30-06.



Munição: .30-06 Springfield
Pente: 8 (clip)

Alcance: 500m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 3
Preço: \$120
Peso: 5.5kg

METRALHADORAS

Browning BAR 1918A2: Esta arma foi usada como metralhadora leve e de apoio durante toda a Segunda Guerra e na Guerra da Coréia. É bem pesada e possui um cartucho bem pequeno para sua função, mas é bem robusta e confiável.

Acompanha bipé, e pode ser manuseada tanto pela perícia Fuzil quanto Metralhadora normalmente.



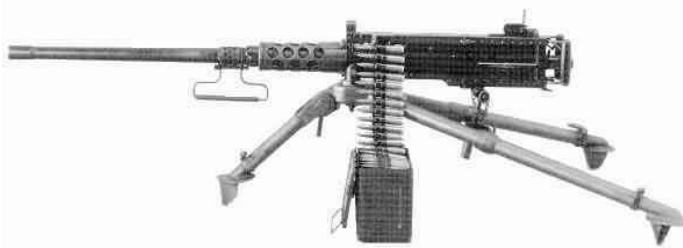
Munição: .30-06 M2
Pente: 20 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 3 ou 10
Preço: \$50
Peso: 9.4kg

Browning .30 Cal. M1919: Metralhadora básica americana anti-aérea, como também foi muito usada em tanques, outras infantarias mecanizadas e artilharia.



Munição: .30-06 Springfield
Pente: 100 ou 250 (cinta)
Alcance: 500m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 5 ou 10
Preço: \$300
Peso: 24.5kg (para infantaria móvel de suporte) ou 49.5kg (versões fixas em alguns veículos e estruturas)

Browning .50 Cal.: Uma arma fantástica, sendo usada até hoje, em tanques, aviões, navios... É extremamente conhecida por sua versatilidade.



Munição: .50 BMG
Pente: 100 ou 250 (cinta)
Alcance: 500m
Dano: 5d10 [IP/2]
ROF: 5 ou 8
Preço: \$1000
Peso: 52.6kg

GRANADAS

Granada de Mão Mk. II: A granada padrão americana é uma cópia de um desenho francês, tendo sido apelidada de abacaxi, por ter o corpo serrilhado – em tese para auxiliar a fragmentação, o que não ocorria. Diferente da maior parte das outras granadas defensivas, não tinha função de causar ferimentos por concussão, a sua carga de pólvora sendo de um explosivo fraco, destinado apenas a estilhaçar o invólucro – na granada MK2, o componente explosivo era pólvora negra.

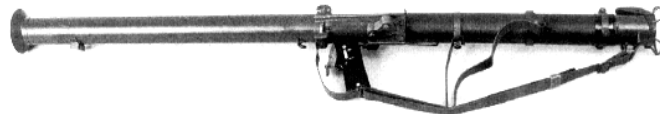


Tipo: Defensivo
Alcance: 30 metros (lançamento manual)
Carga explosiva: 21 gramas de pólvora negra tipo EC
Retardo: 1 rodada
Dano: 5d6
Pulso: 5m/1d
Preço: \$10
Peso: 0.6kg

ARMAS PESADAS

M9A1 Bazooka: Uma das grandes contribuições americanas para a tecnologia de armamentos, a Bazooka (ou lança rojão, como é designada oficialmente) deu ao infante a pé a potência de uma pequena peça de artilharia, para emprego contra tanques, fortificações e pessoal. Cada divisão de infantaria recebia 580 delas em dois modelos, o mais avançado, o M9, podendo ser dividido em duas peças, para

melhor transporte. A sua pequena penetração prática a tornava pouco eficiente contra os tanques mais pesados alemães, do final da guerra.



Calibre: 60 mm (2,36 polegadas)
Alcance: 640 metros (máximo), 275 m (efetivo)
Granada: AT, carga oca M6A3.
Penetração: 100 mm (teórica), 60mm (prática)
Guarnição: 2 (atirador e municionador)
Dano: 60 de impacto; 6d10 de explosão
Preço: \$100
Peso: 7.5kg

LANÇA-CHAMAS

M1A1 Flamethrower: Embora os lança-chamas da Segunda Guerra fossem mais sofisticados que os usados na Primeira, ainda eram bem rústicos. É uma arma antipessoal excelente, muito usada na “limpeza” de estruturas. Os lança-chamas foram usados por todos os exércitos; todos são compostos de um tanque de combustível (gasolina, napalm, óleo, gás...), de forma a propelir, e de um “injetor” para extrair o combustível, que é aceso por um fósforo ou um acendimento elétrico. Um dos problemas principais era a falta de segurança e vulnerabilidade que proporcionava ao infante.



Munição: Varia desde gasolina a gás metano e napalm
Capacidade: 4 galões de 15,14l de combustível
Pente: 10
Dano: 3d6
IP: 6
Alcance: 30m
ROF: 1
Preço: \$180
Peso: 32kg

MORTEIROS

81mm Mortar: Este modelo de morteiro era muito utilizado para prover auxílio de fogo indireto às tropas, sendo prático para o transporte em curtas distâncias.



Calibre: 88mm

Alcance: 1000m

Dano: 9d10

Pulso: 0,5m/1d

ROF: 1/2 (um disparo a cada duas rodadas)

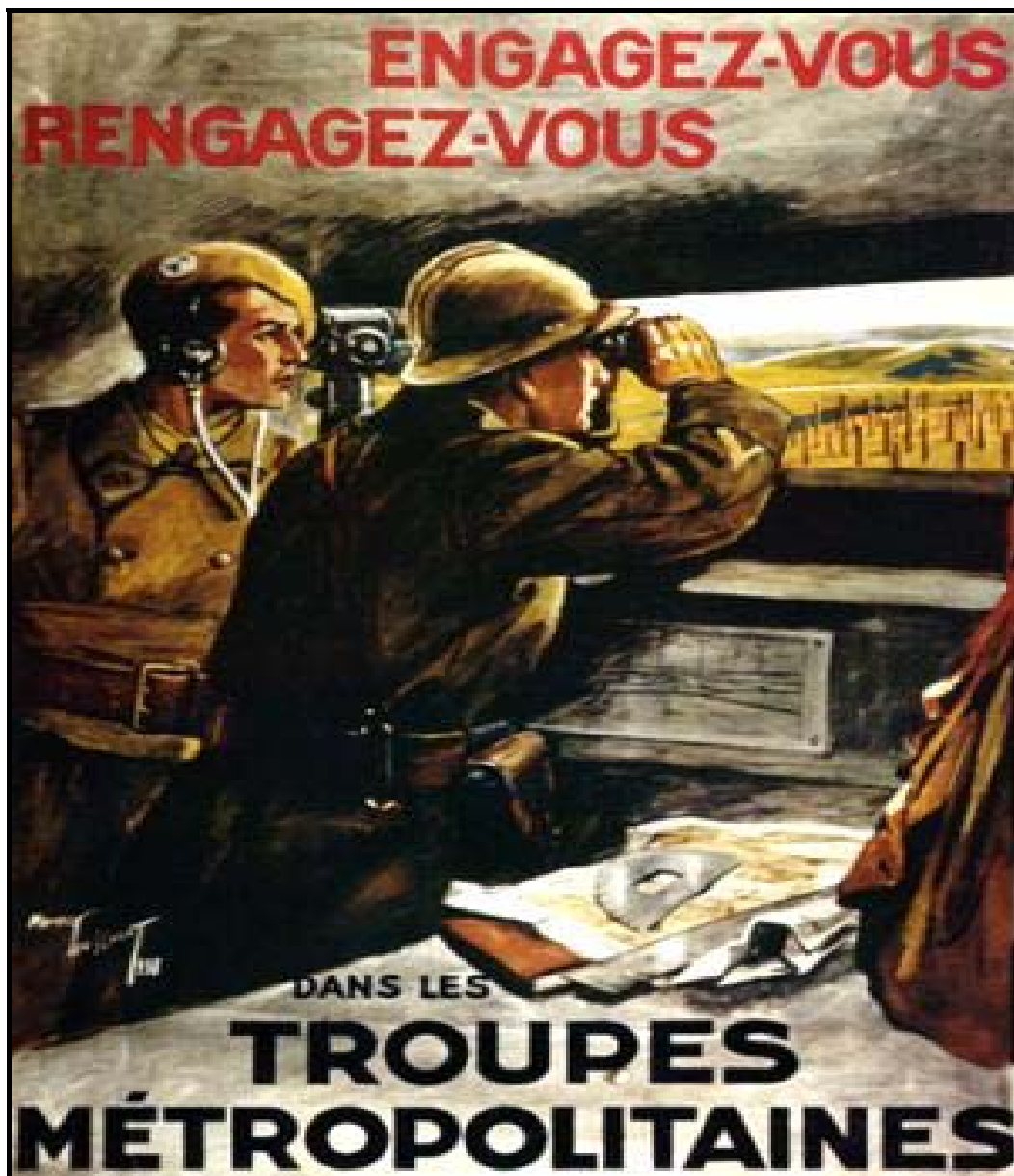
Nº de Usuários: 2

Peso: 62kg

Preço: \$800

ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

FRANÇA



Revólveres

MAS 1892: Revólver com um inovador cartucho de 8mm. Foi usado pelo exército francês nas duas guerras mundiais.

Munição: 8x27mm R
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 30m
Dano: 1d6+1
ROF: 2
Preço: -
Peso: 0,8kg



Pistolas

MAS 1935A: Pistola semiautomática desenvolvida para se competir contra as 9mm alemãs. Foi usada tanto pelo serviço secreto quanto pelo próprio exército francês. Em 1938, surgiu a MAS 1935S, uma versão simplificada, mas mantendo as características da original.

Munição: 7,65x22mm L
Pente: 8 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+3
ROF: 3
Preço: -
Peso: 0,8kg



Submetralhadoras

MAS 38: Apesar de ser um pouco estranha, essa era uma submetralhadora típica de primeira geração: de usinagem cuidadosa e dispendiosa, também tinha um cartucho muito fraco. Contudo, algumas de suas características eram bem avançadas para o período, como a mola principal na coronha que a tornava uma arma muito curta - e lhe dava a estranha aparência. Seu principal problema foi de emprego, já que começou a ser fabricada tarde e foi distribuída não ao exército, mas aos Guardes Móbiles, uma espécie de milícia. Os principais usuários militares da arma foram os alemães, que a mantiveram em produção para seu uso.



Munição: 7,65x22mm L
Pente: 32 (clip)
Alcance: 100m

Dano: 1d6+3
ROF: 3 ou 8
Preço: -
Peso: 3,4kg

Fuzis

MAS 40: O MAS 40 possuía as características principais dos melhores fuzis semiautomáticos e certamente seria uma arma de confiança e eficaz (como todas as armas produzidas pela MAS) mas, infelizmente, a derrota francesa de junho 1940 impediu sua manufatura e era necessário esperar o MAS 49 para que o exército francês se visse novamente equipado com um fuzil semiautomático.



Munição: 7,5mm Francês
Pente: 5, 10 ou 15 (clip)
Alcance: 300m
Dano: 2d10 [IP/2]
ROF: 3
Preço: -
Peso: 4,5kg

Rifles

Modèle 1916 M34: Com a introdução do calibre 7,5 mm, em substituição ao 8 mm utilizado nos fuzis franceses da Primeira Guerra, foi introduzido o fuzil M34 ou modèle 1916 M34, na verdade um desenvolvimento do fuzil Berthier, com um novo cano para aceitar o projétil de calibre menor, um novo carregador de cinco projéteis e outras pequenas modificações. No entanto, o programa de conversão foi tão lento e burocrático que na época da declaração de guerra francesa, somente poucos já estavam em mãos das tropas de infantaria. Apesar de moderadamente acurado, era de produção cara e alguns modelos sequer possuíam trava de segurança.



Munição: 7,5mm Francês
Pente: 5 (câmara)
Alcance: 750m
Dano: 2d10 [IP/2]
ROF: 1
Preço: -
Peso: 3,7kg

MAS 36: O exército francês começou substituir o rifle Berthier 07/15 sendo seu sucessor, MAS 36 tendo todas as qualidades que eram encontradas nos fuzis estrangeiros:

sistema de alimentação Mauser, comprimento quase idêntico a Springfield americano, munição moderna, etc. Este rifle tinha uma excelente reputação, principalmente em relação à sua resistência (era muito resistente contra lama, choques, explosões, etc.), que o fez popular aos soldados. Mas infelizmente não foi entregue na quantidade devida aos soldados franceses (somente 250.000 espécimes deles antes do Armistício). É o último rifle criado com um mecanismo manual da cabeça de cilindro.

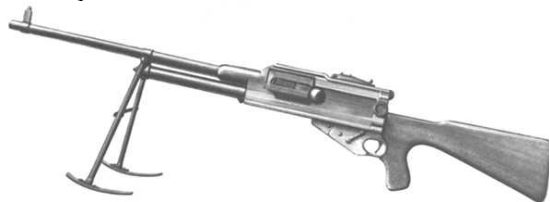


Munição: 7,5mm Francês
Pente: 5 (câmara)
Alcance: 750m
Dano: 2d10 [IP/2]
ROF: 1
Preço: -
Peso: 3,6kg

Metralhadoras

Hotchkiss Mle 1922/26: Após a Primeira Guerra, o exército francês necessitava substituir suas armas. Assim Hotchkiss Mle 1922 era criada, porém os soldados não a apreciaram muito, preferindo o modelo MAC 24/29.

Acompanha bipé, e pode ser manuseada tanto pela perícia Fuzil quanto Metralhadora normalmente.



Munição: 7,5mm Francês
Pente: 25 ou 30 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 2d10 [IP/2]
ROF: 3 ou 10
Preço: -
Peso: 9,5kg

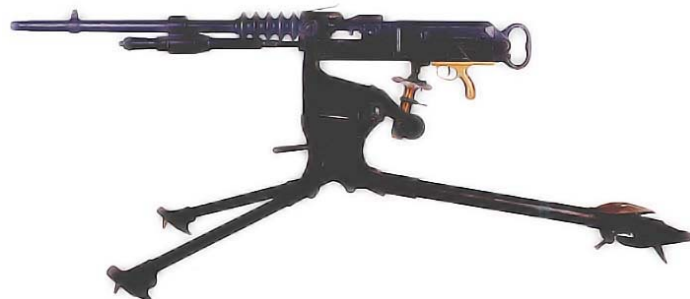
MAC 1924/29: Fuzil-metralhadora desenvolvido logo depois da Primeira Grande Guerra, para substituir os desenhos usados no conflito, todos problemáticos. Para isso, foi necessário criar uma munição nova, baseada no cartucho usado na Suíça. Sem muitas inovações, era uma arma segura e confiável, que permaneceu em uso até a década de 60, como equipamento básico das esquadras de infantaria. Um modelo específico para tanques e fortificações, o 1931, tinha um carregador em tambor para 150 cartuchos e cano reforçado. Havia também o modelo 1934, para uso em aviões.

Acompanha bipé, e pode ser manuseada tanto pela perícia Fuzil quanto Metralhadora normalmente.



Munição: 7,5mm Francês
Pente: 25 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 2d10 [IP/2]
ROF: 3 ou 10
Preço: -
Peso: 9kg

Hotchkiss Mle 1914: O exército francês foi equipado com Hotchkiss Mle 1914, desenvolvida a partir das armas automáticas de modelos 1900 e 1907. Resultado: os soldados franceses e seus aliados a apreciaram muito! Teve a reputação funciona da “em um oceano de lama”. Conseqüentemente, os ingleses e os americanos usaram-na durante todo o conflito e também na segunda guerra, onde as unidades que se ficaram com os aliados foram muito elogiadas.



Munição: 8,50mm R
Pente: 24, 30 ou 251 (cinta)
Alcance: 1000m
Dano: 6d6 [IP/2]
ROF: 4 ou 15
Preço: -
Peso: 25,3kg ou 27kg com tripé

Granadas

Of 37: Granada de fragmentação introduzida em 1937, a partir do modelo de 1915, juntamente com melhorias na fragmentação.



Tipo: Ofensivo

Alcance: 35 metros (lançamento manual)

Carga explosiva: 60 gramas de TNT

Retardo: 1 rodada

Dano: 5d10

Pulso: 2m/1d

Peso: 0,8kg

Viveen: Granada de fuzil introduzida em 1915, tinha a imensa vantagem de dispensar o uso de varetas de lançamento ou o uso de munições especiais para o disparo. Colocada em um bocal acoplado a um fuzil comum, o disparo de uma bala normal, que atravessa um canal na grada a impulsionava sem causar danos a arma. Também tinha a vantagem de ser pré-fragmentada internamente, o que aumentava sua eficiência. Foi usada pelo Brasil até a década de 1960.



Tipo: Apenas para fuzil, não pode ser armada manualmente

Alcance: 190 metros (necessita de bocal lançador e mira removível).

Carga explosiva: 60 gramas de Cheddite

Retardo: 1 rodada

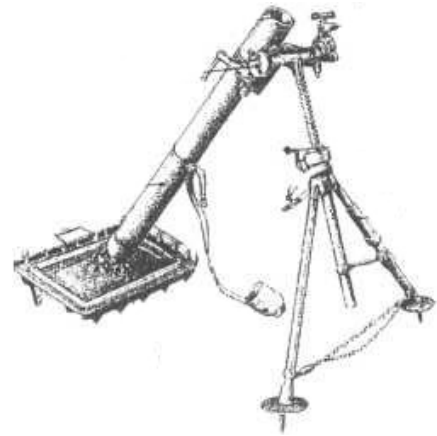
Dano: 5d6

Pulso: 4m/1d

Peso: 0,6kg

Morteiros

Mortier de 81 mm Mle 27/31: Arma que reuniu o conceito do morteiro inglês de Stokes com a munição muito mais eficiente desenvolvida por Brandt na 1ª Guerra, transformando o conjunto na artilharia das pequenas unidades de infantaria – sua granada tinha o poder de um obus de 105 mm, mas o conjunto era leve o suficiente para acompanhar o movimento do infante. O morteiro modelo 27/31 é típico deste tipo de arma, tendo um bom desempenho. Mais de 8.000 foram fabricados na França e os muitos capturados pelos alemães e foram postos em uso nas suas tropas. Cópias do modelo 27/31 foram usadas pela EUA, Itália, Rússia, Suíça, Bélgica, Polônia, Brasil e muitos outros países.



Calibre: 81mm

Alcance: 1200m

Dano: 8d10

Pulso: 0,5m/1d

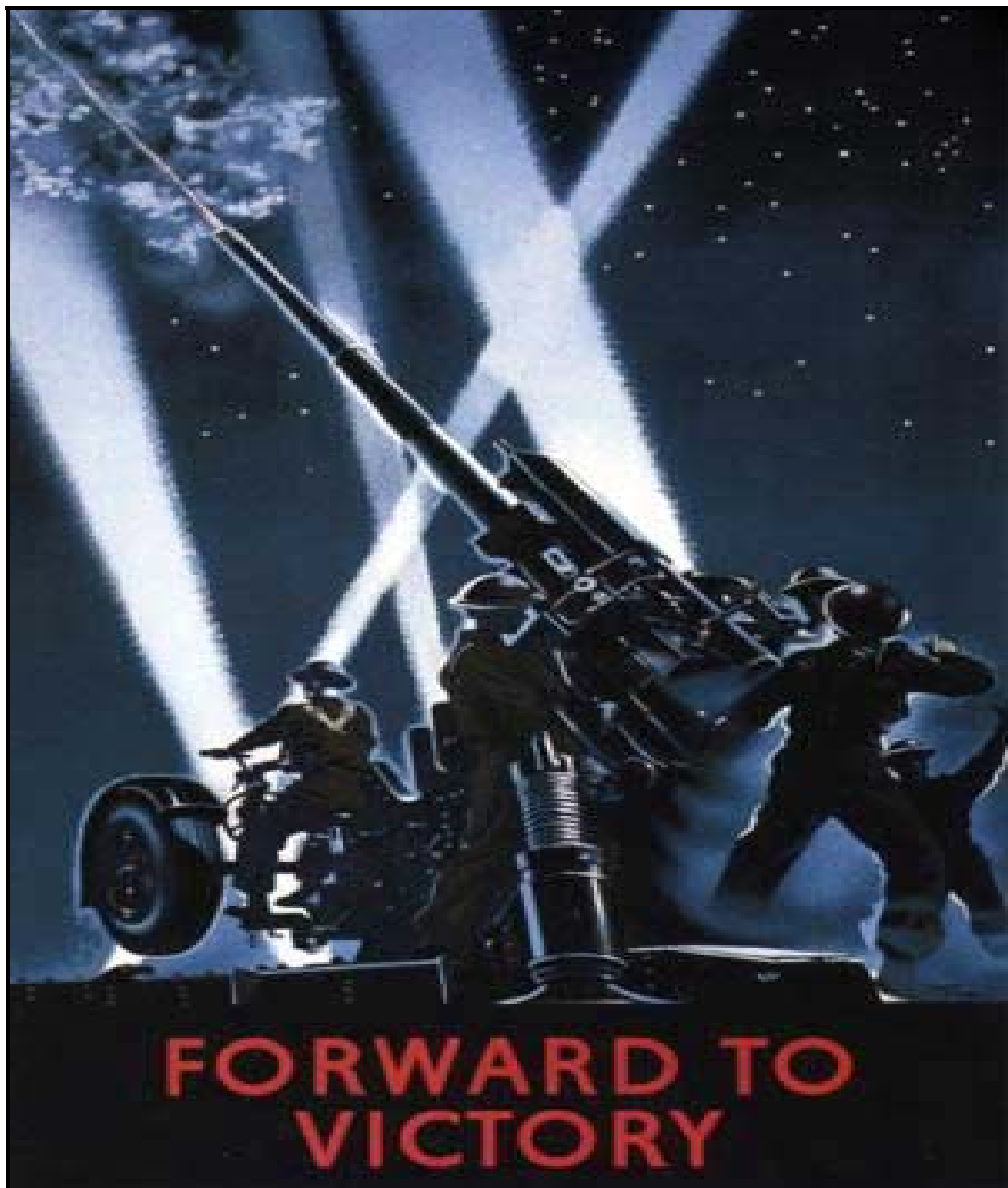
ROF: 1

Peso: 61,5kg

Preço: -

ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

INGLATERRA



REVÓLVERES

Webley Mk. IV: Arma de longa tradição nas forças armadas inglesas, o primeiro revólver Webley foi adotado em 1887. Durante os anos diversas variantes foram adotadas, tanto pelo exército, como pela marinha e RAF, o último deles em 1942, no calibre .38 (Webley Mark 4), os Webley, apesar de terem começado a ser substituídos em 1932, ainda foram muito usados na 2ª Guerra Mundial.

Munição: .38 S&W
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 30m
Dano: 1d6+1
ROF: 2
Preço: \$20
Peso: 0.8kg



PISTOLAS

Browning HP 35: Uma arma robusta e eficaz. Esta pistola foi usada pelos Aliados mas também pelos alemães (sabotando frequentemente sua manufatura na Bélgica durante a guerra). O termo HP refere-se à "High Power".

Munição: 9mm P
Pente: 13 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d10+1
ROF: 3
Preço: \$80
Peso: 1.1kg



SUBMETRALHADORAS

Sten Mk. II Silencier: Versão da Sten Mk. II com silenciador embutido, desenvolvido para os Commandos.



Munição: 9mm P
Pente: 32 (clip)
Alcance: 150m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 9
Preço: \$15
Peso: 4.2kg

Sten Mk. II: Necessitando repor os estoques de armas, após a derrota em Dunquerque, os militares britânicos encomendaram o desenvolvimento de uma submetralhadora simples, para produção acelerada. Baseados nos conceitos de produção em massa da MP38 alemã, engenheiros da Enfield desenvolveram a Sten, produzindo cerca de 100 mil exemplares em poucos meses. Extremamente feia e rústica,

foi no início encarada com desconfiança pelas tropas, porém provou ser eficiente.



Munição: 9mm P
Pente: 32 (clip)
Alcance: 150m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 9
Preço: \$10
Peso: 3,4kg

RIFLES

Lee-Enfield N° 4 Mk I: O rifle Lee Enfield n° 4 Mark I era uma versão simplificada para produção em massa do fuzil da 1ª Guerra I Mark III, do mesmo fabricante. Fabricado às centenas de milhares, tanto na Inglaterra quanto nos Estados Unidos, entrou em serviço a partir de 1940. Havia uma versão especial para "snipers", retrabalhada e com mira telescópica.

Este rifle usa cartuchos com cinco projéteis cada, sendo que pode ser usado com um cartucho por vez (pente 5) ou com dois (pente 10). Obviamente, um novo cartucho só pode ser inserido quando o que estava na arma ficar vazio.



Munição: .303 British
Pente: 5 ou 10 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 1
Preço: \$30
Peso: 4.5kg

Lee-Enfield N° 5: Usado principalmente em Burma, este modelo não era muito apreciado pelos soldados, devido ao seu forte recuo; entretanto foi adotado pelos mesmos por seu tamanho pequeno e seu peso.



Munição: .303 British
Pente: 5 ou 10 (clip)

Alcance: 500m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 1
Preço: \$30
Peso: 3.2kg

METRALHADORAS

Bren Mk. I: Baseada na metralhadora tcheca ZB vz.33, a Bren (da junção das letras BR, de Brno, sede da firma ZB e EN de Enfield Lock, onde foi produzida na Inglaterra), era robusta e confiável, sendo produzida durante toda a guerra. Após a derrota em Dunquerque, onde milhares delas foram perdidas, foi simplificada para produção em massa, sendo ainda empregada no pós-guerra por muitos anos.

Acompanha bipé, e pode ser manuseada tanto pela perícia Fuzil quanto Metralhadora normalmente.



Munição: .303 British
Pente: 30 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 3 ou 8
Preço: \$120
Peso: 11.7kg

Vickers: Inspiradas na metralhadora Maxim do séc 19 e como estas, refrigeradas à água, prestaram bons serviços ao exército e marinha (modelo de 12,7 mm) britânicos durante a I Guerra, continuando em uso, em versões aperfeiçoadas e simplificadas durante a II Guerra e mesmo após o conflito. Também foram usados pelos Estados Unidos (que chegaram a fabricá-la sob licença até 1918) e outros países, incluindo o Brasil.



Munição: .303 British
Pente: 250 (cinta)
Alcance: 1500m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 4 ou 8
Preço: \$300
Peso: 24.5kg (versão de infantaria) ou 46kg (versão fixa)

GRANADAS

Mills 36M: Apesar de ser uma idéia simples, a granada de mão foi uma das armas mais revolucionárias da primeira Guerra Mundial, dando ao infante a possibilidade de atingir um inimigo abrigado, tornando-se comum em todos os exércitos do mundo. A granada Mills foi introduzida em 1915 (68 milhões delas foram produzidas na 1ª Guerra - 56 mil por dia), continuando em fabricação até bem depois da 2ª Guerra (modelo 36M). Foi copiada por muitos países, inclusive o Brasil, onde os Paulistas fabricaram milhares em 1932.



Tipo: Defensivo
Alcance: 30 metros (lançamento manual)
Carga explosiva: Amanol/amatol ou trotil
Retardo: 1 rodada
Dano: 5d6
Pulso: 10m/1d
Preço: \$10
Peso: 0.8kg

ARMAS PESADAS

PIAT Mk. I: Operava em um princípio meio exótico, de uma mola que lançava a bomba (de carga oca), que então passava a funcionar como um foguete. Apesar de ser muito precisa e versátil (podia lançar também bombas de fumaça e de fragmentação), sua capacidade de penetração era insuficiente para lidar com os tanques mais modernos, além de ter um alcance útil muito reduzido logo a tornaram ultrapassada. Mesmo assim continuou em serviço até 1954.



Calibre: 100mm
Alcance: 685 metros (teórico), 90 metros (efetivo)
Carga explosiva: AT, carga oca
Nº de Usuários: 2 (atirador e municionador)
Dano: 60 de impacto; 10d10 da explosão
Preço: \$80
Peso: 15.7kg

LANÇA-CHAMAS

Nº 2 Mk I Lifebuoy: O exército britânico sempre soube da necessidade de um operador de lança-chamas, porém na guerra do deserto era uma arma pouco efetiva. Foi se mostrar mais útil no teatro de operações europeu, onde teve uma produção em massa.



Munição: Varia desde gasolina, gás metano a napalm

Capacidade: 4 galões de 15,14l de combustível

Pente: 10

Dano: 3d6

IP: 6

Alcance: 40m

ROF: 1

Preço: \$200

Peso: 29kg

ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

U.R.S.S.



REVÓLVORES

Nagant M 1895: Desenhada por Nagant, da Bélgica, era a arma pessoal dos oficiais russos. Tinha a curiosidade de ter um "mecanismo selante": o tambor movia-se para frente no momento do disparo, evitando o escape de gases entre ele e o cano. Esta sofisticação mecânica, contudo, não implicava em um melhor desempenho. Apesar de obsoleto, continuou em uso até o final da Segunda Guerra Mundial, junto com as pistolas Tokarev.

Munição: 7.62 Tokarev
Pente: 7 (tambor)
Alcance: 30m
Dano: 1d6+2
ROF: 2
Preço: \$20
Peso: 0.9kg



PISTOLAS

Tokarev TT-33: Destinada a substituir o revólver Nagant como arma padrão do Exército Vermelho, a TT-33, baseada no mesmo mecanismo da M1911 americana, era uma arma robusta e confiável, sendo utilizada e produzida por vários países, muitos anos após o fim da 2ª Guerra.

Munição: 7.62 Tokarev
Pente: 8 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+2
ROF: 3
Preço: \$25
Peso: 0.9kg



SUBMETRALHADORAS

PPS-43: Os soviéticos necessitavam uma arma mais simples e com um pente mais compacto do que o PPSH-41, então PPS-43 foi desenvolvido. Sudaev (o projetista da arma) produziu um protótipo desta arma em 1942, o PPS-42, e melhorou-o em 1943, surgindo então o PPS-43. Esta submetralhadora foi muito apreciada tanto pelos soldados quanto pelos generais. Os soldados gostavam de sua robustez, de seu tamanho e de seu peso leve, enquanto os generais apreciavam seu custo baixo e sua facilidade de produção.



Munição: 7.62 Tokarev
Pente: 35 (clip)
Alcance: 160m
Dano: 1d6+2

ROF: 3 ou 11
Preço: \$50
Peso: 3.9kg

PPSh-41: Esta submetralhadora, simples e robusta, foi planejada para produção em larga escala, tornando-se padrão até mesmo para os invasores alemães. Teve sua produção iniciada em 1942, durante a ocupação alemã, com mais de 5 milhões de unidades produzidas até 1945.



Munição: 7,62 Tokarev
Pente: 35 ou 71 (clip)
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 3 ou 15
Preço: \$65
Peso: 5.3kg

FUZIS

SVT-40: Fuzil resultante da evolução de um desenho de fuzil semi-automático de Tokarev, sempre visando a simplificação dos processos de produção e uma maior resistência, o modelo final, o SVT 40 foi distribuído principalmente para sub-oficiais. Algumas armas foram adaptadas com lunetas, para uso de franco-atiradores e outras foram produzidas na versão carabina, mais curta. Finalmente, um número muito reduzido, foi feito em uma versão totalmente automática, o AVT40. Não eram consideradas boas armas pelos soldados russos, por serem delicados e de manutenção complicada, apesar dos finlandeses e alemães gostarem muito dela. Um total de 5.800.000 foram fabricados, a maior parte no modelo SVT 38.



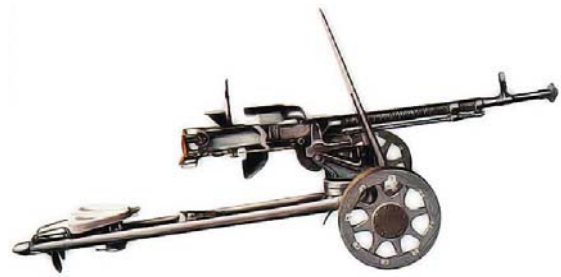
Munição: 7,62x54mm R
Pente: 10 (clip)
Alcance: 750m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 3
Preço: \$80
Peso: 4.2kg

RIFLES

Mosin-Nagant 1891/30: Adotado pelo exército Czarista, foi empregado a partir de 1918 pelo Exército Vermelho. O modelo 1891/30, usado na II Guerra, era ligeiramente menor e foi simplificado para facilitar sua produção, dispondo ainda de acessórios como lançadores de granada, silenciadores, baionetas e miras telescópicas.



Munição: 7,62x54mm R
Pente: 5 (câmara)
Alcance: 750m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 1
Preço: \$25
Peso: 4.4kg



Munição: 12,7mm
Pente: 30 ou 50 (clip)
Alcance: 1000m
Dano: 8d6+2 [IP/2]
ROF: 4 ou 10
Preço: \$800
Peso: 46.7kg (versão de infantaria) ou 163.7kg (versões fixas)

Goryunov SG 43: Principal metralhadora soviética da Segunda Guerra, era muito apreciada por sua precisão e qualidade. Possui uma versão com bipé e podia ser usada como auxílio à infantaria.

МЕТРАЛHАДФРАС

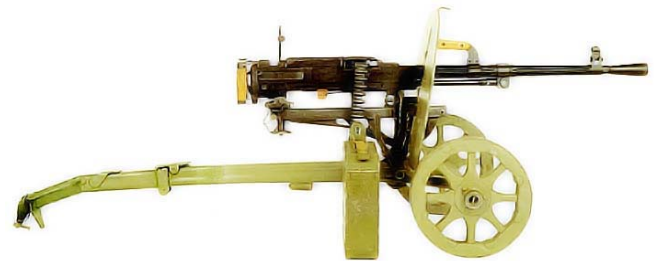
DP-28: Metralhadora padrão da infantaria soviética, introduzida em meados da década de 30 por Degtyarev (o D do DP, o P significa Pekhotniy, infantaria), não era um desenho brilhante, mas tinha um excelente funcionamento, permanecendo em uso até a década de 80.

Acompanha bipé, e pode ser manuseada tanto pela perícia Fuzil quanto Metralhadora normalmente.



Munição: 7,62x54mm R
Pente: 47 (clip)
Alcance: 800m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 4 ou 15
Preço: \$90
Peso: 11,9kg

DShK 1938: Metralhadora desenvolvida para ser de caráter antiaérea, mas funcionando muito bem como suporte a infantaria também. O modelo inicial tinha um cartucho de 30 balas, mas logo uma pequena alteração foi feita e passou a ser usados pentes de 50 balas.



Munição: 7,62x54mm R
Pente: 250 (cinta)
Alcance: 1000m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 4 ou 11
Preço: \$250
Peso: 22.7kg (versão de infantaria) ou 36.3kg (versões fixas)

ГРАНАДАС

F1 Fusganaya: Granada desenvolvida aos moldes do modelo americano, porém com um poder de fragmentação e letalidade num raio de 20 metros bem maior, causando profundos ferimentos nos alvos, devido à enorme quantidade de fragmentos.



Tipo: Defensivo
Alcance: 30 metros (lançamento manual)
Carga explosiva: 45-50 gramas de TNT
Retardo: 1 rodada
Dano: 5d6
Pulso: 4m/1d
Preço: \$10
Peso: 0.6kg

RDG 33: A O RGD-33 (Ruchnaya Granata Degtyareva - granada Degtyarev de mão) foi desenvolvida por Diakonov em 1933, e é inspirada pelo modelo 1914 de V.I.Rdutlovskiy. Foi melhorada então pelo coordenador Degtyarev. Para ativá-la, era necessário empurrar uma trava e introduzir o explosivo para dentro de um revestimento para detona-lo. Esta granada foi usada especialmente em sua versão defensiva porque poderia projetar fragmentos com mais de 20 centímetros. Era um bom explosivo, porém tinha seus contras: muitas ações para prepará-lo tomavam um demasiado tempo dos soldados no campo de batalha e suas muitas peças eram caras (além de levar muito tempo a produzir). Foi abandonada à favor do modelo RG-42.

Em termos de jogo, considere que o personagem gasta dois turnos para manusear essa granada (um para prepara-la e o outro para arremessá-la).



Tipo: Defensivo
Alcance: 25 metros (lançamento manual)
Carga explosiva: 118 gramas de TNT
Retardo: 1 rodada
Dano: 5d6
Pulso: 5m/1d
Preço: \$10
Peso: 0,3kg

RG 42: A RG 42 é uma granada antipessoal de fragmentação. Foi desenvolvida para substituir as RGD 33. Seu formato exótico, em forma de cilindro, era extremamente mortal num raio de 25 metros, podendo fazer literalmente uma chuva de estilhaços no seu raio de ação.



Tipo: Defensivo
Alcance: 25 metros (lançamento manual)
Carga explosiva: 118 gramas de TNT
Retardo: 1 rodada
Dano: 5d6
Pulso: 5m/1d
Preço: \$10
Peso: 0,4kg

LANÇA-CHAMAS

ROKS-2: O ROKS-2 (Ranzewüj Ognemjod K S-2), não diferenciava basicamente dos outros lança-chamas usados na Segunda Guerra, a não ser na questão da aparência: como tinha sido observado na 1ª Guerra que qualquer soldado portando um se tornava imediatamente o alvo preferencial do fogo defensivo, os soviéticos tentaram disfarçar sua arma, dando-lhe a forma de um fuzil e os tanques com a forma de uma mochila. O ROKS 3 era basicamente a mesma arma, feita de forma simplificada durante a guerra, sem o disfarce de mochila.



Munição: Varia desde gasolina a gás metano e napalm
Capacidade: 10l de combustível
Pente: 6
Dano: 3d6
IP: 5
Alcance: 30m
ROF: 1
Preço: \$220
Peso: 25kg

ΜΟΡΤΕΙΡΟΣ

120 HM-38: Uma das grandes invenções soviéticas da guerra apesar de não ter nenhuma inovação radical, dava um imenso poder de fogo às unidades de infantaria, substituindo com eficiência bem maior os canhões de acompanhamento usados até então. Em 1943 foi introduzida uma pequena modificação na arma, um sistema de amortecedores de choque, assim como aperfeiçoamentos na munição, a arma básica continuando em uso até hoje. Era um desenho tão

bom que os alemães a copiaram integralmente, colocando em produção como o Granatwerfer 42.



Calibre: 120mm

Alcance: 2000m

Dano: 12d10

Pulso: 0,5m/1d

ROF: 1/3 (um tiro a cada 3 rodadas)

Nº de Usuários: 3

Preço: \$2000

Peso: 280kg

ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

REICH



ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Alemanha



Pistolas

Luger P-08: Uma pistola clássica da 2ª guerra, facilmente reconhecível pelo seu formato característico, a Luger P08 entrou em serviço no exército alemão em 1908, sendo produzida até 1942, quando foi, afinal, substituída (pela Walther P 38), pois sua fabricação era muito complexa e cara, fato não desejável em períodos de guerra.

Munição: 9mm L
Pente: 8 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d10+1
ROF: 3
Preço: \$50
Peso: 1,1kg



Walther P-38: Desenvolvida como uma substituta para a lendária Luger, foi a pistola padrão do exército alemão na Segunda Guerra. A P38 tinha um processo de fabricação mais simples e rápido (apesar do seu gatilho de dupla ação, pioneiro na época), sendo muito precisa e robusta. Foi também produzida pelas firmas Mauser e Spreewerke.

Munição: 9mm L
Pente: 8 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d10+1
ROF: 3
Preço: \$35
Peso: 1,1kg



Walther PP: Introduzida primeiramente em 1929 para as forças policiais, esta pistola foi muito bem aceita também pelas forças militares germânicas.

Munição: 9mm L
Pente: 8 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d10+1
ROF: 3
Preço: \$75
Peso: 0,7kg



Mauser HSC: Essa pistola foi introduzida em 1938 e foi distribuída para as forças Aérea e Naval germânica.

Munição: .32 ACP
Pente: 8 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+3
ROF: 3
Preço: \$40
Peso: 0,6kg



Submetralhadoras

MP-40: Derivada da revolucionária MP38 que, pela 1ª vez, utilizava apenas metal e plástico na sua fabricação, com ampla utilização de peças estampadas em vez de usinadas, a MP40 era ainda mais simples. As técnicas de produção em massa para ela desenvolvidas foram copiadas por quase todas as nações, sendo aplicadas a outras armas. Ao final da guerra, mais de 1 milhão de MP40 haviam sido produzidas.



Munição: 9mm Luger
Pente: 32 (clip)
Alcance: 160m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 8
Preço: \$70
Peso: 4,7kg

Fuzis

Gewher 41W: O comando alemão compreendeu que um rifle semiautomático seria de grande diferença para suas tropas, enviando assim a ordem de produção de armas com essa função de fogo para as empresas Mauser e Walther. A empresa Mauser produziu o Gewehr 41M; esta arma pareceu encher os pedidos do exército alemão. Já a empresa Walther que produziu seu Gewehr 41 W sendo um modelo mais simples e barato, e de igual eficácia. O fuzil de modelo Walther foi selecionado em 1942 para ser aquele que equiparia o exército alemão até o final da guerra, pois além de mais barato, poderia, no caso de algum problema, ser utilizado como um rifle normal, de ferrolho.

Em termos de jogo, no caso de Falha Crítica ou algum outro imprevisto que tornaria a arma inutilizável, o combatente pode fazer um novo teste de Armas de Fogo na sua próxima ação; se passar, ele consegue continuar usando a arma como um rifle de tiro único. Além disso, pode ser manejado tanto pela perícia Fuzil quanto Rifle.



Munição: 7.92mm Mauser
Pente: 10 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 3d10 [IP/2]
ROF: 1# (veja texto) ou 3
Preço: \$60
Peso: 5kg

Fallschirmjager Gewehr 42: Fuzil desenvolvido especificamente para a Luftwaffe, demonstrando os problemas da rivalidade entre serviços na Alemanha, já que era uma arma inferior ao fuzil de assalto padrão em estudos para o Exército. Tinha o inconveniente de usar um cartucho normal, muito poderoso para uma arma automática. No final, somente 5.000 fuzis foram fabricados. Foi muito utilizada na França e Itália. O cartucho de munição é instalado do lado esquerdo da arma. A arma acompanha bipé e pode receber baioneta e luneta.



Munição: 7.92mm Mauser
Pente: 20 (clip)
Alcance: 800m
Dano: 3d10 [IP/2]
ROF: 3 ou 15
Preço: \$300
Peso: 5,6kg

Mauser Gewehr 43: Um fuzil básico desenvolvido para suprir a infantaria alemã, já que os Gewehr 41W do início da guerra já estavam obsoletos em relação aos M1 Garand americanos e os SVT-40 soviéticos. Foram produzidas cerca de 45.000 unidades, sendo que cerca de 4.500 destes vieram com uma luneta para snipers.



Munição: 7.92mm Mauser
Pente: 10 (clip)
Alcance: 1000m
Dano: 3d10 [IP/2]
ROF: 3
Preço: \$90
Peso: 4,6kg

MP-44: Foi o primeiro fuzil de assalto nazista. Foi desenvolvido em 1944 com seu projeto inovador para a época.



Munição: 7.92mm Kurzpatrone PP43

Pente: 30 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 4d6+2 [IP/2]
ROF: 3 ou 8
Preço: \$70
Peso: 6,1kg

Rifles

KAR-98K: Concorrente direto do fuzil Mauser 98K, é outra carabina excelente precisão e fácil manutenção. Foi produzido durante todo o período de guerra e foi usado por países da África e América do Sul até a chegada do AK-47.



Munição: 7.92mm Mauser
Pente: 5 (clip)
Alcance: 1000m
Dano: 3d10 [IP/2]
ROF: 1
Preço: \$35
Peso: 4,5kg

KAR-43 Sniper Rifle: Versão retrabalhada do KAR-98K para atiradores de elite.



Munição: 7.92mm Mauser
Pente: 10 (clip)
Alcance: 1000m
Dano: 3d10 [IP/2]
ROF: 3
Preço: \$50
Peso: 5kg

Metralhadoras

MG-34: Considerada como uma das melhores metralhadoras produzidas, a MG 34 introduziu o conceito de arma de emprego múltiplo, ou seja, podia ser empregada como metralhadora leve, equipada com um bipé, ou pesada, montada em um tripé, para fogo sustentado de saturação. Contudo a MG34 era muito cara, em função dos materiais necessários para sua fabricação (49kg de aço), e não podia ser desenvolvida no montante necessário para o exército Alemão, que se encontrava em expansão. Ficou, também, provado que era pouco resistente a condições climáticas mais severas, danificando-se facilmente quando suja.



Munição: 7.92mm Mauser
Pente: 75 (clip) ou 50-250 (cinta)
Alcance: 1000m
Dano: 3d10 [IP/2]
ROF: 4 ou 15
Preço: \$400
Peso: 13,1kg (versão de infantaria portátil) ou 36,7kg (versão fixa)

MG-42: A MG42 foi desenvolvida durante a segunda guerra mundial pela Alemanha com a intenção de substituir a MG34, com processo de fabricação mais simples. Seu batismo de fogo ocorreu na URSS e no norte da África, sendo um sucesso absoluto. Previam-se que ela iria substituir a MG 34, porém acabou complementando-a, por não atingir a escala de produção esperada.



Munição: 7.92mm Mauser
Pente: 50 à 250 (cinta)
Alcance: 1000m
Dano: 3d10 [IP/2]
ROF: 4 ou 20
Preço: \$300
Peso: 12,7kg (versão de infantaria portátil) ou 33,6kg (versão fixa)

Granadas

Stielhandgranate: Introduzida em 1915 (M15) como uma resposta às granadas de mão inglesas, recebia o seu nome devido a haste de madeira que tinha, para aumentar a distância de arremesso. No entre-guerras um modelo mais avançado foi lançado, o M24. Este foi simplificado em 1942 (M42) e foi introduzida uma camisa de fragmentação opcional. Apesar de seu custo de fabricação ser mais elevado que as granadas de mão normais, era muito apreciada por

seus usuários, milhões delas sendo fabricadas e vendidas para todos os países aliados ao Eixo na Europa.



Tipo: Ofensivo, Defensivo (com camisa de fragmentação opcional) ou Fulmígena (M39)
Alcance: 30 metros (lançamento manual)
Carga explosiva: 165 gramas de TNT
Retardo: 1 rodada
Dano: 5d10 (Ofensiva); 6d6 (Defensiva; +1d6 pontos de dano caso esteja com a camisa de fragmentação)
Pulso: 1m/1d (Ofensiva), 5m/1d (Defensiva); uma área de 6m de raio com 3 de altura (Fulmígena)
Preço: \$15
Peso: 0,6kg

Armas Pesadas

Panzerfaust: O Panzerfaust (punho blindado) foi desenvolvido a partir do Faustpatrone, como uma forma de prover o infante com um equipamento antitanque barato e de fácil uso – era só uma granada de carga oca, disparada de um tubo simples. Os primeiros modelos (Panzerfaust 30, 60 e 100, o número se referindo ao alcance em metros da arma) eram descartáveis, o último a ser adotado o 150, era reutilizável. Todos eles tinham capacidade mais do que suficiente para destruir o mais pesado tanque em serviço na Guerra. 6.700.000 deles foram feitos durante a guerra, assim como 1.500.000 faustpatrones.



Calibre: 50 mm (tubo lançador), 140 mm (granada)
Carga explosiva: carga oca, 800 grs.
Alça de mira: fixas, reguladas para 30, 60 e 80 metros
Penetração: 200mm
Nº de Usuários: 1
Dano: 200 de impacto; 14d10 da explosão
Preço: \$20+
Peso: 5,1kg

RPzB-54 Panzerschreck: Inspirada em exemplares capturados da Bazooka, mas com calibre maior para mais poder de fogo, a RPzB-54 (conhecida popularmente como Panzerschreck: terror dos blindados ou Ofenröhre: chaminé de fogão) incorporava um escudo, eliminando o problema de

sua antecessora, a RPzB-43, em que o propelente do rojão (que ainda queimava após deixar o tubo) atingia o rosto do atirador. Em compensação, o escudo provocava um recuo quando o propelente atingia a superfície do escudo. Operada por equipes de 2 soldados, era inicialmente menos efetiva que a descartável Panzerfaust, pois o seu tamanho levava o atirador a disparar de alcances maiores.



Calibre: 88 mm

Alça de Mira: Fixas a 100, 150 e 200 metros

Alcance: 180 m (máximo), 120 m (efetivo)

Granada: AT, carga oca RPzB.Gr. 4992 (regulado para um alcance máximo de 180 m)

Penetração: 100 mm

Nº de Usuários: 2 (atirador e municiador)

Dano: 100 de impacto; 9d10 de explosão

Preço: \$70

Peso: 12,5kg

Lança-chamas

Flammenwerfer 41: Devido ao grande sucesso que os lança-chamas alemães causaram na Primeira Guerra, a Alemanha repetiu o feito e utilizou o F-41 em toda a Segunda Guerra. Era uma arma muito útil principalmente em combates urbanos, como em Stalingrado e Berlim.



Munição: Varia desde gasolina a gás metano e napalm

Capacidade: 7,5l de combustível ou 10 cartuchos incendiários

Pente: 10

Dano: 3d6

IP: 4

Alcance: 30m

ROF: 1

Preço: \$200

Peso: 18kg

Morteiros

Granatwerfer 34: Modelo de morteiro básico nazista, foi largamente utilizado durante toda a Segunda Guerra. Havia uma versão que era montada sobre veículos, o GrW 67.



Calibre: 81,4mm

Alcance: 1000m

Dano: 8d10

Pulso: 0,5m/1d

ROF: ½ (um disparo a cada duas rodadas)

Nº de Usuários: 2

Peso: 53kg

Preço: \$400

ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Itália



Pistolas

Beretta M1934: A Beretta foi o resultado de uma evolução que começou com o modelo 1915, tornando-se uma das melhores pistolas desenhadas no entreguerras. Adotada pelas forças armadas italianas, sua excelente qualidade de fabricação tornou-a um troféu de guerra muito procurado, apesar de seu cartucho um pouco fraco para uso militar. Essa munição não era intercambiável com as armas de 9 mm alemãs, que usavam um cartucho um pouco mais possante. Apesar disso, a arma foi adotada pelos alemães, com o nome de Pistole P671(i).

Munição: .380 ACP

Pente: 7 (clip)

Alcance: 50m

Dano: 1d6+4

ROF: 3

Preço: -

Peso: 0.6kg



Submetralhadoras

Beretta 1938A: Excelente arma, a submetralhadora Beretta 1938A foi produzida em larga escala, mantendo, porém, um padrão de qualidade sem similar em outras companhias da época. Com a rendição da Itália em 1943, tornaram-se o armamento padrão alemão na península, pois controlavam a maior parte do país, confiscando a produção local.



Munição: 9mm P

Pente: 10, 20, 30 ou 40 (clip)

Alcance: 50m

Dano: 1d10+1

ROF: 3 ou 10

Preço: -

Peso: 5kg

FNAB-43: Submetralhadora apreciada pela seu tamanho compacto, tinha porém como principal defeito sua precisão ruim e cadência de tiro falha.



Munição: 9mm P

Pente: 20 ou 40 (clip)

Alcance: 100m

Dano: 1d10+1

ROF: 3 ou 10

Preço: -

Peso: 5kg

Rifles

Carcano 1980: O Carcano era a arma de pólvora sem fumaça do Exército Italiano, usando um ferrolho Mauser e um sistema de alimentação baseado nos desenhos de Mannlicher. Originalmente seguia o princípio da arma de pequeno calibre (6,5 mm), adotado também pela Suécia e Japão. Arma simples, leve e barata, já estava obsoleta no final da Grande Guerra, mas continuou em uso. Pouco antes da 2ª Guerra, uma variante foi feita (modelo 1938), com calibre 7,35 mm, mas essa nunca substituiu as armas antigas. Foram feitos fuzis e carabinas de cavalaria, sendo que estas últimas normalmente tinham uma baioneta rebatível presa ao cano.



Munição: 6x52mm Carcano

Pente: 6 (clip)

Alcance: 800m

Dano: 3d6 [IP/2]

ROF: 1

Preço: -

Peso: 3.8kg

Metralhadoras

Breda M1930: Aperfeiçoamento do modelo 1924, para uma arma automática leve de infantaria, seu desenhista escolheu utilizar um carregador fixo, sendo este alimentado por alimentadores especiais de 20 cartuchos ou, na falta desses, pelos cliques dos soldados de infantaria. Esse processo era lento e o carregador fixo, delicado. Além disso, tinha problemas de extração e os cartuchos tinham que ser oleados antes do disparo - um grande inconveniente no deserto. Apesar de não ser um desenho ideal, funcionava bem.

Acompanha bipé, e pode ser manuseada tanto pela perícia Fuzil quanto Metralhadora normalmente.



Munição: 6x52mm Carcano

Pente: 20 (clip)

Alcance: 1000m

Dano: 3d6 [IP/2]

ROF: 3 ou 8

Preço: -

Peso: 10kg

Fiat-Revelli M1914: Arma com algumas características exóticas, como um sistema de refrigeração em que a água

fervente era resfriada e depois levada de novo a manga em torno do cano e o sistema de carregamento, que era alimentado por carregadores de cinco tiros de fuzis de infantaria. A alimentação era problemática, havendo um sistema de lubrificação automática dos cartuchos antes destes irem para a câmara. Apesar desse desenho complicado, era mais leve que as metralhadoras similares e funcionava bem, o seu maior problema sendo o cartucho fraco, que levou à sua substituição parcial em 1937 por uma arma de desenho quase idêntico, mas refrigerada a ar e com um cartucho mais forte.



Munição: 8x59mm Breda
Pente: 50 (cintas)
Alcance: 500m
Dano: 6d6+1 [IP/2]
ROF: 3 ou 8
Preço: -
Peso: 35kg

Granadas

OTO Modelo 35: Uma das três granadas conhecidas como modelo 35 do exército italiano, a OTO ficou famosa nas mãos dos ingleses com o apelido de diabo vermelho, por ser pintada de vermelho e ser extremamente perigosa – para seu usuário. Às vezes deixava de explodir ao impacto, mas podia detonar se fosse tocada. Apesar de ser classificada com granada ofensiva, continha uma massa de grãos de chumbo, o que lhe dava uma certa funcionalidade como granada defensiva, mesmo considerando que a leveza desses grãos os tornarem inócuos em distâncias curtas. Entretanto, a posição dos grãos, na cabeça da granada, tornava a dispersão dos fragmentos irregular. Por tudo isso, pode ser considerada como uma granada de desenho inferior.

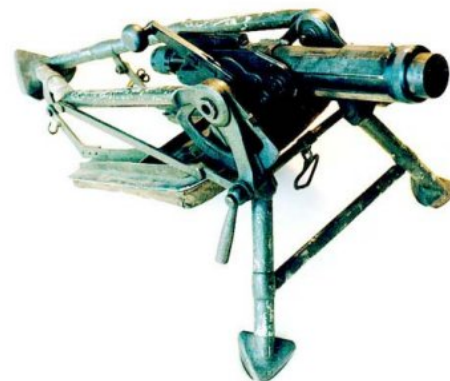
Esta granada não pode ser arremessada de volta, pois detona ao tocar o solo. Ela tem 20% de chances de não detonar quando isso acontece, mas se alguém toca-la, detonará automaticamente.



Tipo: Ofensivo
Alcance: 25 metros (vide texto; lançamento manual)
Carga explosiva: 71 gramas de TNT
Retardo: 1 rodada
Dano: 4d10
Pulso: 5m/1d
Peso: 0,2kg

MORTEIROS

Brixia: O morteiro Brixia era a arma de apoio padrão da infantaria italiana na Guerra, sendo que todos os infantess eram treinados a usá-lo, assim como os membros da juventude fascista, que usavam uma versão aligeirada. Era muito complicado e cheia de detalhes, como no caso de seu sistema de carregamento, por retrocarga. Além disso tinha uma bomba muito leve, especialmente quando comparada com os morteiros em uso por outros países. Apesar desses inconvenientes, a arma funcionava razoavelmente, sendo inclusive usada pelos alemães.



Calibre: 45mm L5
Alcance: 540m
Dano: 5d10
Pulso: 0,5m/1d
ROF: 1/3 (um disparo a cada três rodadas)
Nº de Usuários: 2
Peso: 19,5kg
Preço: -

ARMAS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

JAPÃO



PISTOLAS

Taisho 14: A “14 Nen Shiki Kenju” é um pistola descendente do modelo Taisho 04 (1915), que não chegou a ser adotado oficialmente, mas que foi muito usada por oficiais japoneses. O Modelo Taisho 14 (1925) é um desenho simplificado, visando facilitar a fabricação. Mesmo assim, era um projeto ruim, com uma série de problemas, inclusive uma trava de segurança que só podia ser acionado com o uso das duas mãos. Um dos defeitos da arma foi sanado por volta de 1940, com a colocação de um guarda maior, para uso com luvas no inverno da Manchúria. Foi a arma padrão dos oficiais do exército Japonês na II Guerra.

Munição: 8x22mm

Nambu

Pente: 8 (clip)

Alcance: 50m

Dano: 1d6+3

ROF: 3

Preço: \$15

Peso: 0,9kg



SUBMETRALHADORAS

Arysaka Type 100: Os japoneses tiveram durante todo o conflito, pouco interesse na idéia da submetralhadora, de forma que só em 1940 é que um desenho local foi aceito, o tipo 100. Inicialmente para distribuição apenas à pára-quedistas, tinha coronha rebatível, bipé e recebia baioneta. Em 1944 um outro modelo, feito a pedido das tropas foi aprovado, mais próximo da idéia ocidental de submetralhadora. Mesmo assim, o número fabricado foi muito pequeno.



Munição: 8x22mm Nambu

Pente: 30 (clip)

Alcance: 150m

Dano: 1d6+3

ROF: 3 ou 8

Preço: \$45

Peso: 5kg

RIFLES

Arisaka Type 99: Como fuzil Arisaka Type 38 tinha um cartucho pequeno e de baixa potência, começou a ser substituído, em 1930, por uma versão com cartucho 7,7mm, o Type 99.



Munição: .7,7x58mm

Pente: 5 (câmara)

Alcance: 800m

Dano: 4d6 [IP/2]

ROF: 1

Preço: \$30

Peso: 4,1kg

METRALHADORAS

Nambu Type 96: A tipo 96, introduzida em 1936, foi a arma introduzida para substituir a tipo 11, ainda tinha sérios falhas mecânicas, que obrigavam a lubrificação da munição, com problema de sujeira que isso acarretava e o uso de um cartucho de carga e alcance reduzidos. Usava um carregador convencional, podia ter seu cano trocado de forma rápida e tinha uma baioneta – adição estranha para uma arma automática.

Acompanha bipé, e pode ser manuseada tanto pela perícia Fuzil quanto Metralhadora normalmente.



Munição: 6,50x50mm SR

Pente: 30 (clip)

Alcance: 730m

Dano: 3d6 [IP/2]

ROF: 4 ou 8

Preço: \$100

Peso: 9kg

Nambu Type 99: Parte das falhas do desenho foram solucionadas com o tipo 99, que usava a nova munição de fuzil adotada pelos japoneses em 1939, em calibre 7,7 mm. Foi usada durante toda a guerra, tendo sido feito um modelo desmontável, para pára-quedistas. Acompanha bipé, e pode ser manuseada tanto pela perícia Fuzil quanto Metralhadora normalmente.



Munição: .7,7x58mm
Pente: 30 (clip)
Alcance: 800m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 3 ou 13
Preço: \$100
Peso: 9,1kg

Taisho Type 3: Resultado de pequenas modificações cosméticas e do extrator da Hotchkiss francesa, esta arma do General Kirijo Nambu, sofria de um sério problema oriundo do tipo de munição usado. Esta não permitia uma ação automática segura e, por causa disso, os cartuchos tinham que ser lubrificadas antes de serem disparados, o que era muito problemático. Apesar disso, a arma do tipo 3 (1914) permaneceu em uso até o final da 2a Guerra.



Munição: 6,50x50mm SR
Pente: 30 (clip)
Alcance: 1500m
Dano: 3d6 [IP/2]
ROF: 4 ou 8
Preço: \$300
Peso: 28kg

Shiki Type 92: Modificação da Type 3 com calibre maior, mas ainda mantendo os mesmos problemas.



Munição: .7,7x58mm
Pente: 30 (clip)
Alcance: 800m
Dano: 4d6 [IP/2]
ROF: 3 ou 13
Preço: \$400
Peso: 27,6kg

GRANADAS

Type 91: Granadas largamente empregadas pelo Japão durante a Segunda Guerra, a Tipo 91 era uma evolução da Granada Tipo 10, tendo, porém, uma carga explosiva maior e, como a Tipo 10, podendo ser lançada manualmente ou via lança-granadas, ambas sofrendo, por isso, com um tempo de retardo muito longo, tornando-as inadequadas para lançamento manual.



Tipo: Defensiva
Carga explosiva: 65 g de TNT
Dano: 7d6
Pulso: 5m/1d
Retardo: 2 rodadas
Alcance: 30 m
Alcance com Lança-granada: 175m
Preço: \$10
Peso: 0,5kg

Type 91: Granadas largamente empregadas pelo Japão durante a Segunda Guerra, a Tipo 91 era uma evolução da Granada Tipo 10, tendo, porém, uma carga explosiva maior e, como a Tipo 10, podendo ser lançada manualmente ou via lança-granadas, ambas sofrendo, por isso, com um tempo de retardo muito longo, tornando-as inadequadas para lançamento manual.



Tipo: Defensiva
Carga explosiva: 65 g de TNT
Dano: 7d6
Pulso: 5m/1d
Retardo: 1 rodada
Alcance: 30 m
Preço: \$10
Peso: 0,45kg

MORTEIROS

Type 99: Apenas uma cópia do 81mm francês, sem a adição de nada de novo



Calibre: 81mm

Alcance: 1500m

Dano: 8d10

Pulso: 0,5m/1d

ROF: ½ (um disparo a cada 2 rodadas)

Nº de Usuários: 2

Preço: \$500

Peso: 47,5kg