

В мире используется огнестрельное оружие с несколькими видами замков:

Фитильный — самый древний из всех ружейных замков, сейчас большей частью ушедший в прошлое, но после того, как Алхимическая война прошла по миру, множество старых фитильных аркебуз нашло своё применение в руках самых разных людей. В фитильном замке порох поджигается тлеющим фитилём, закреплённым в специальном зажиме и по нажатию спускового крючка опускающимся на полку. Разумеется, фитиль перед началом стрельбы нужно поджечь, затем следить за ним, чтобы от него не загорелось ничего лишнего, и после боя погасить. В дождь и сильный ветер фитильное оружие бесполезно.

Фитильный замок вычитает 100 из стоимости мушкетов и 50 — из стоимости пистолетов. Фитили стоят 1\$ за штуку, поэтому беспокоиться об их учёте обычно не имеет смысла.

Колесцовый — творение забытого ныне механика, замок, в котором порох поджигается вращающимся колесцом, высекающим искры, с пружиной, заводимой специальным ключом. Колесцовый замок не снискал большой популярности из-за сложности в изготовлении и потому дороговизны, сложности в обслуживании при необходимости частого обслуживания: колесцо весьма чувствительно к загрязнению. Каждый раз, когда стрелок выбрасывает единицу на основном кубике (вне зависимости от результата на диком кубике), оружие получает один пункт загрязнения. Когда набирается три пункта загрязнения, оружие выходит из строя и требует проверки Ремонта для чистки. Успешная проверка Ремонта между сражениями позволяет очистить колесцо, обнулив счётчик загрязнения.

Колесцовый замок добавляет 50 к стоимости оружия.

Кремневый — самый массовый из ружейных замков. Порох в нём поджигается искрами, высекаемыми ударом кусочка кремня об железо. К сожалению, этот способ часто даёт осечку: каждый раз, когда стрелок выбрасывает единицу на диком кубике, выстрела не происходит, если стрелок — статист, то он бросает d6, чтобы определить, не было ли осечки. В дождь и сильный ветер кремневое оружие бесполезно.

Кремневый замок считается замком по умолчанию.

Электрический — разработан в последние годы Алхимической войны и снова пущен в массовое производство Гением и Безумцем независимо друг от друга. Порох в нём поджигается электрической искрой, и электрическое оружие абсолютно надёжно в любых условиях (разве что макать его в воду не стоит), но батарею нужно время от времени менять. Заряда батареи хватает на несколько десятков выстрелов — считайте, что она требует замены либо после каждого массового сражения, в котором принимали участие персонажи, либо после каждой игровой сессии, в которой было хотя бы несколько перестрелок. Если батарея не была заменена, её заряда хватает на d12 выстрелов, причём бросок должен делаться тайно от игроков.

Электрический замок добавляет 50 к стоимости оружия и 1 к весу — это стоимость и вес батареи.

Капсюльный — сравнительно недавно был изобретён Безумцем: в нём порох поджигается взрывом капсюля из гремучей ртути, по которому ударяет боёк. Капсюльное оружие хорошо всем кроме одного — капсюли покупаются отдельно, у алхимиков. Капсюльный замок не увеличивает стоимость оружия, но заставляет покупать капсюли —

20 штук по 20\$.

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Цена	Вес	Мин. Сила	Примечани я
Двуствольн ый пистолет	5/10/20	2d6+1	2	250	1.5	-	Перезарядк а 2 каждый ствол
Дуэльный пистолет	10/20/40	2d6+1	1	250	1	-	ББ 2, Перезарядк а 3
Гранатомёт	10/20/40	См.	1	400	8	d6	Перезарядк а 2
Карманный пистолет	4/8/16	2d6	1	250	0.5	-	Перезарядк а 2
Крепостной мушкет	12/24/48	2d10	1	300	10	d6	Перезарядк а 2, Стационарн ое
Мушкет	10/20/40	2d8	1	300	7	d6	Перезарядк а 2
Мушкетон	5/10/20	1-3d6	1	300	6	d6	Перезарядк а 2, Дробовик
Пистоль	5/10/20	2d6+1	1	150	1	-	Перезарядк а 2
Трёхствольн ый пистолет	5/10/20	2d6+3	1	300	1.5	-	+2 Стрельба, Перезарядк а 2 каждый ствол
Тромблон	КШ	3d6	1	350	6	d6	Перезарядк а 2
Штуцер	15/30/60	2d8	1	350	7	d6	ББ 2, Перезарядк а 3