

ARTIGLIERE			
Oggetto	Creazione	Vendita	Effetto
Pistola a doppia canna (raro)	20 ma + 1 minerale comune	80 ma	<i>(solo armi da fuoco a una mano)</i> Il PG può portare in gioco un'arma da fuoco munita di due canne e doppio sistema di carica. Può quindi sparare due volte prima di ricaricare; per il resto segue ogni regola delle armi normali. Se l'arma fa cilecca, l'arma è inutilizzabile per il resto della giornata.
Spingarda (raro)	30 ma	60 ma	<i>(solo armi da fuoco a due mani)</i> Il danno base di quest'arma diventa 3 . Se l'arma fa cilecca, l'arma è inutilizzabile per il resto della giornata.
Arma pirotecnica	10 ma	20 ma	Una volta ogni 5 minuti, il PG può dichiarare PIROTECNIA, quindi sparare su un bersaglio un colpo con quest'arma che infligge un danno in meno (minimo 1); nei 5 minuti successivi aumenta di 1 tutti i danni con le armi da fuoco su quel medesimo bersaglio. Non si può applicare due volte l'effetto sullo stesso bersaglio.
Arma incendiaria	5 ma	10 ma	Al danno base dell'arma viene aggiunta la chiamata FIAMMA.
Pistola dell'infame	5 ma	10 ma	<i>(solo armi da fuoco a una mano)</i> Quest'arma non risente del limite minimo di misura della lunghezza dell'arma. Il DCM dell'arma diventa 1.
Tromboncino	20 ma	40 ma	<i>(solo armi da fuoco a due mani)</i> Una volta ogni 5 minuti il PG può aggiungere la chiamata LINEA ad un colpo con questa arma da fuoco.