

# ARMAS DE FUEGO



Un suplemento de reglas para RuneQuest 6ª Edición

# CRÉDITOS

Investigación, reglamento, mecanismos y autoría principal: Pete Nash.

Materiales adicionales: Lawrence Whitaker.

Edición y diseño: Lawrence Whitaker.

Traducción española: M. Alfonso García.

# INTRODUCCIÓN

Como muchos de vosotros ya sabréis, se ha diseñado la Sexta Edición de *RuneQuest* con la mente puesta en entornos de juego históricos o de fantasía. Sin embargo, bastante gente ha mostrado su interés en usar armas de fuego en sus partidas, desde armas de pólvora negra en campañas de piratas hasta las pistolas de radio empleadas en Barsoom. Para no limitar meramente el sistema de juego a los tipos de entornos que se presuponen en el manual básico, este suplemento muestra cómo retocar el juego, permitiendo emplear en él prácticamente cualquier arma de distancia imaginable, incluyendo armas de fuego de alta tecnología como las que podrían aparecer en un entorno de campaña de ciencia ficción.

Estas reglas forman la base a partir de la cual usaremos las armas de fuego en cualquier entorno, ya sea en un suplemento publicado formalmente o como futuras guías de descarga gratuitas. Animamos al Director de Juego a que tome estas ideas y las adapte a sus necesidades, empleándolas en sus propias campañas. ¡Pasadlo bien!

*RuneQuest* es una marca registrada de Issaries Inc. Usada bajo licencia por The Design Mechanism. Todos los derechos reservados. Esta edición de *RuneQuest* tiene copyright © 2012. Este PDF es un suplemento gratuito, utilizable para uso personal, pero no corporativo o con ánimo de lucro. Es posible emplear el material que contiene libremente de acuerdo a nuestra Política de Buen Uso, pero la utilización de cualquiera de las reglas o mecanismos que contiene en su interior fuera del ámbito personal requiere el permiso y consentimiento expreso de The Design Mechanism.

Reproducido y traducido con el permiso de The Design Mechanism.

Para conocer más detalles sobre la licencia Gateway de *RuneQuest*, por favor póngase en contacto con The Design Mechanism ([designmechanism@gmail.com](mailto:designmechanism@gmail.com)).

# CONSIDERACIONES BÁSICAS

La propuesta de modificar las reglas de combate para incluir el combate con armas de fuego es bastante problemática, pues es casi imposible evitar las balas o rayos láser, ya que estos viajan más rápido que la velocidad de los reflejos humanos.

Usando las reglas tal y como son, esto significa que, a no ser que intente abandonar el ángulo de fuego utilizando Evasión, cualquier impacto exitoso inmediatamente expondrá a la víctima a uno o más efectos especiales. También cambia la economía de puntos de acción. Si el personaje no puede emplear AC de forma reactiva para defenderse, obviamente acabará usando todas sus acciones en disparar, apostando por la incompetencia de sus oponentes.

Para manejar este cambio de paradigma, tanto el Director de Juego como los jugadores deberán cambiar la forma en la que ven -y resuelven- el combate con armas de fuego. Algunos de los principales factores son:

- ¡El combate con armas de fuego es peligroso!
- En general, la prioridad de todo el mundo es evitar que les disparen más que disparar a los demás.
- El método más frecuente de protección es conseguir cobertura.
- El fuego de supresión es la mejor forma de evitar que los oponentes te disparen.

- Las armas de fuego son sorprendentemente imprecisas a no ser que se tome tiempo en apuntar y/o apoyarse.
- Cuando alguien da, va a pasar algo realmente malo.

Protegerse de forma eficaz en un tiroteo es algo que depende fundamentalmente de la armadura corporal utilizada, aprovechar la cobertura e intentar que los oponentes no puedan devolver el fuego. Por tanto, la mayoría de tiroteos suelen ser muy tácticos -con uso casi continuo de fuego de supresión, movimientos de flanqueo y formas de obligar a los oponentes a abandonar sus coberturas- en donde los personajes pueden pasar rondas de combate completas con la cabeza gacha e imposibilitados para responder hasta que la oposición deje de disparar... algo que muchos jugadores encuentran increíblemente tedioso.

Es perfectamente posible que un tiroteo entero acabe sin heridos, finalizando solo cuando uno de los bandos lo abandona al haberse quedado sin munición o huye por completo del campo de batalla. Después de todo, nadie quiere afrontar el riesgo de recibir de lleno una ráfaga de fuego automático.

A continuación presentamos una serie de añadidos a las reglas existentes de combate para reflejar estos factores, mecanismos que deberían fundirse sin problemas con los ya existentes.

## NUEVAS ACCIONES DE COMBATE

Para reflejar la dura realidad de las armas de fuego, presentamos varias acciones proactivas nuevas. Para utilizar alguna de ellas será necesario que el armamento empleado sea de un nivel tecnológico suficientemente avanzado.

### BUSCAR COBERTURA

Buscar cobertura es una acción proactiva que permite al tirador agacharse detrás de cualquier cobertura disponible en su inmediata vecindad, utilizándola para protegerse de los disparos enemigos. A diferencia de Esquivar no hace que el personaje acabe en el suelo, pero sí depende de la existencia de cobertura, por ejemplo apretándose contra la esquina de un corredor o acucillándose detrás de una mesa en un bar.

Dependiendo de las circunstancias existentes, la cobertura podría ser insuficiente para proteger por completo al personaje. El tipo de cobertura empleada también determinará sus cualidades protectoras; una gruesa puerta de acero, por ejemplo, mostrará ser impenetrable para las balas, mientras que un tabique fino de madera solo proporcionará 4 PA. En líneas generales, para determinar la protección que pueden ofrecer los distintos tipos de materiales puede consultarse la Tabla de armadura y puntos de golpe de los objetos inanimados que se encuentra en la página 117 del *Manual Básico de RuneQuest*.

## CAMBIAR MODALIDAD DE DISPARO

Esta acción le permite al usuario de un arma automática, o con capacidad múltiple, cambiar el selector de su arma para aprovecharse de otra modalidad de fuego que posea. Así, se puede emplear en un rifle de asalto para pasar desde semiautomático a ráfaga corta, elegir distintos tipos de munición (como los *Lawgivers* de Juez Dredd) o acceder a un sistema suplementario existente, como un lanzagranadas integrado. Aunque las armas actuales exigen invertir un punto de acción durante el turno del personaje para cambiar la modalidad de disparo, las armas de fuego de tecnología suficientemente avanzada podrían emplear solo una acción gratuita, activada mediante implantes electrónicos o leyendo psíquicamente la mente del usuario.

## ECHAR UN VISTAZO

Echar un vistazo le permite a alguien, que esté completamente a cubierto tras una cobertura, asomarse rápidamente para juzgar cual es la situación táctica actual. Este movimiento es seguro, permitiendo al observador una única tirada de Percepción antes regresar tras la protección de la cobertura. Sin embargo, cuando la tirada de Percepción es una pifia, el personaje se ha asomado demasiado y queda a la vista lo suficiente como para que los oponentes puedan dispararle con facilidad.

## ESTABILIZAR EL ARMA

Permite al personaje establecer una postura firme de disparo o afirmar un arma automática para que se mantenga estable. Requiere que el personaje esté parcialmente expuesto y la cobertura no le cubra por completo. Su principal beneficio es reducir la penalización por retroceso de un arma disparada en fuego automático o ráfaga corta en un paso. Este efecto sigue activo hasta que el personaje se mueva.

## RECARGA

Funciona de acuerdo a las reglas de Preparación del Arma del *Manual Básico de RuneQuest*. El tiempo de recarga de un arma variará enormemente según el arma en cuestión. Se tarda mucho más en recargar un mosquete de pólvora negra de un solo disparo que en cambiar un cargador de munición actual o una batería futurista. En condiciones de combate lo primero llevará entre 15 y 20 segundos (de 9 a 12 turnos) mientras que lo segundo puede ser tan rápido como 5 segundos (3 turnos).

## ¿POR QUÉ BUSCAR COBERTURA NO ES UNA ACCIÓN REACTIVA?

Aunque puede parecer injusto que Buscar Cobertura no sea una acción reactiva, hay varias razones para ello. La primera es que la mayoría de armas de fuego emplean munición que viaja a velocidades supersónicas o equivalentes a la de la luz. En términos de un laico, esto quiere decir que para cuando quieres escuchar el sonido del disparo e intentar quitarte de su trayectoria la bala del mosquete ya te ha dado. Segundo, añade un elemento muy táctico a los tiroteos, haciendo que sea arriesgado exponerte a la hora de disparar, a no ser que esperes al momento exacto donde el oponente tenga que recargar o dispongas de amigos que te proporcionen fuego de supresión.

Por otro lado, en algunos géneros existen armas a distancia, como los blaster, que son tanto subsónicos como muy visibles. En estos casos podría ser más “heroico”, y de hecho más divertido, permitir que los personajes empleen la acción de Buscar Cobertura como acción reactiva.

# NUEVOS EFECTOS ESPECIALES

Aunque algunos jugadores de RQ6 piensen que hay pocos efectos especiales que sean realmente útiles con armas a distancia, lo cierto es que muchas de las opciones ofensivas se pueden emplear igual de bien con ambos tipos de armas (tal y como se ve en la sección de Efectos especiales modificados). Sin embargo, para recalcar las diferencias que sí existen, a continuación presentamos algunos efectos nuevos, pensados específicamente para combinarlos con el uso de armas de fuego.

## INCAPACITAR Oponente

*Ofensivo, solo armas de fuego.*

Asumiendo que el blanco sufra al menos una herida menor del disparo, se verá forzado a hacer una tirada opuesta de su Aguante contra la tirada de ataque del personaje. El fallo indica que el blanco sucumbe al dolor y conmoción, quedando incapacitado e imposibilitado para seguir luchando. Una tirada de Primeros Auxilios, o el uso de ciertos productos analgésicos o tecnológicos existentes en la campaña, concluirá el efecto. Si no, el personaje estará temporalmente incapacitado una cantidad de minutos igual al valor obtenido al dividir 60 entre su tasa de curación.

## MAL FUNCIONAMIENTO

*Atacante pifia, solo armas de fuego.*

El arma de fuego del atacante funciona incorrectamente de tal modo que queda inutilizada hasta que haya tiempo de desarmarla por completo y limpiarla.

## PENETRACIÓN

*Ofensiva, crítico, solo armas de fuego.*

Si se dispara sobre dos oponentes colocados uno detrás del otro, o sobre un grupo muy denso de gente, este efecto especial permite que la bala atraviese por completo a la primera víctima para golpear a una segunda, situada inmediatamente tras ella, asumiendo que supere la armadura que golpee al primero de los blancos. La segunda víctima solo sufrirá la mitad del daño original debido a la atenuación y enlentecimiento del proyectil. La segunda víctima no recibe ningún efecto especial del ataque original.

Generalmente Penetración solo se emplea con armas de alta energía, capaces de infligir enormes cantidades de daño, o que poseen algún tipo de capacidad para perforar blindajes.

## PUNTERÍA

*Ofensiva, solo armas de fuego.*

Permite al tirador alterar la localización de golpe obtenida en el ataque, para impactar en otra localización de golpe adyacente a la original. A la hora de usar este efecto especial se debe tener en cuenta la fisiología del blanco y el sentido común. En un humanoide, un disparo en una pierna podría aplicarse al abdomen. Pero, disparar a un grifo en el pecho permitiría seleccionar en su lugar la cabeza, las patas delanteras o las alas.

## RETORNO

*Ofensiva, solo armas de fuego.*

Este efecto especial le permite al tirador inmediatamente regresar tras una cobertura que poseyese sin necesidad de tener que esperar a su siguiente turno para ejecutar una acción de Buscar Cobertura. El personaje ya debía estar adyacente o agachado tras una cobertura para emplear este efecto.

## SUPERAR COBERTURA

*Ofensiva, solo armas de fuego de alta tecnología.*

Asumiendo que el tirador esté usando algún tipo de armamento de alta tecnología, es capaz de disparar ignorándola. En casi todos los casos requerirá algún tipo de munición con sistema de guía incorporado. También podría significar una carambola, por ejemplo, haciendo reflectar el haz de un láser sobre una superficie reflectante o haciendo rebotar una bala en una pared, pero en este caso exigirá que la tirada de ataque haya obtenido un resultado crítico, además de hacer que el daño causado se vea reducido en algún modo.

## SUPRIMIR

*Ofensivo, apilable, solo armas de fuego.*

Similar a Presionar Ventaja, este efecto especial obliga al blanco a hacer una tirada opuesta con su Voluntad contra la tirada de ataque. El fallo

implica que el blanco se asusta, encogiéndose tras cualquier cobertura que disponga y no es capaz de devolver el fuego durante su siguiente turno. Nótese que este efecto funciona incluso si el blanco no recibió ningún daño (quizás debido a la protección de la cobertura o el uso de una esquivia exitosa) pues se basa en el efecto intimidatorio del disparo pasando muy cerca de él.

Aunque una víctima suprimida de este modo no puede disparar durante el tiempo aplicable, sí puede seguir realizando otras acciones que no supongan exponerse a nuevos disparos, como reptar alejándose del lugar en busca de otra cobertura, recargar su arma, comunicarse con terceros, etc.

## EFFECTOS ESPECIALES MODIFICADOS

Dependiendo del tipo de munición o energía que proyecte el arma, se deberá modificar, o incluso prohibir, algunos efectos especiales ya existentes. Es imposible cubrir todos los posibles armamentos a distancia concebibles, así que solo proporcionamos indicaciones generales sobre los efectos más frecuentes.

- **Atrapar:** Aunque generalmente se utiliza solo con armas arrojadas, como las redes o las boleadoras, en algunos entornos basados en las edades de oro y plata de la ciencia ficción las armas de fuego atrapadoras son un tópico frecuente. Debería permitirse el acceso a este efecto especial a los Atrapadores y armas de fuego similares.
- **Aturdir Localización:** Perfecta para ciertos tipos de proyectiles, aunque también puede ser un bono inherente de las armas de rayos aturdidores que no causen daño letal. En estos casos se realiza con normalidad la tirada de daño, pero solo se emplea para determinar si el arma logra superar la armadura utilizada por la víctima en vez de causar heridas.
- **Dañar Arma:** Como golpear en el arma esgrimida a distancia es bastante más difícil que golpear en una localización del cuerpo, generalmente este efecto especial solo debería poder elegirse con un resultado crítico. Sin embargo, hay varias excepciones a esta regla: la primera son los escudos, que por su propia naturaleza deberían ser mucho más fáciles de impactar. La segunda se aplica a las armas exóticas que disparen rayos amplios, con forma de cono, capaces de afectar a los objetos esgrimidos en sus áreas de efecto; por ejemplo, una pistola de inducción cuyo efecto sea calentar objetos metálicos.
- **Derribar Oponente:** Asumiendo que el arma de fuego emplee algún tipo de munición con masa propia no hay ninguna razón por la cual este efecto no pueda emplearse al golpear las piernas de un oponente, incluso si el daño causado no es suficiente para superar la protección de la armadura empleada por el blanco.
- **Desangrar:** Como la mayoría de armas de fuego causan heridas profundas pero estrechas, lo cierto es que es más difícil dañar o cortar con ellas una arteria principal que con un arma cortante o punzante convencional. Por ello, Desangrar debería ser un efecto que requiera una tirada crítica para impactar, excepto cuando el arma empleada utiliza algún tipo de munición especial, como shuriken, cuchillas flechette, campos de fuerza aplanados u otra munición exótica.
- **Desarmar Oponente:** Emplea las mismas reglas que Dañar Arma anteriormente presentadas. No hay nada tan satisfactorio como arrancarle la pistola a un oponente de la mano de un disparo.
- **Empalar:** La munición de la mayoría de armas que empleen proyectiles sólidos debería poder empalar. El DJ puede restringir esta capacidad o prohibirla para armas basadas en energía, como láseres o armas de plasma. Las balas, flechette y otros proyectiles similares son demasiado pequeños para imponer los efectos secundarios del empalamiento.
- **Empujar:** Este efecto especial generalmente implica desequilibrar al oponente más que moverlo hacia atrás directamente aplicando pura fuerza bruta, y por tanto, es perfectamente posible que las armas de fuego de munición sólida desequilibren a un blanco si golpean en una extremidad. Las armas de energía, por otro lado, es menos probable que puedan infligir este efecto especial a no ser que la física del rayo implique algún tipo de explosión al entrar en contacto.
- **Escoger Localización:** Funciona de acuerdo a las reglas normales y por tanto solo es posible seleccionarla como resultado de una tirada de ataque crítica, a no ser que el blanco esté dentro de su alcance corto y bien esté estacionario o bien no sea consciente del ataque. Las miras telescópicas podrían extender la distancia de uso (consulta Reglas especiales).
- **Forzar Rendición:** Generalmente las armas de fuego son muy intimidatorias. Por tanto, no hay por qué limitar este efecto especial solo a los blancos afectados por una desventaja táctica clara; además, también puede utilizarse a distancia.
- **Inmovilizar Arma:** Empleada solo por armas de fuego muy especializadas, como podría ser pistolas arpón o rifles de rayo-tractor.
- **Maximizar Daño:** Todas las armas de fuego pueden emplear este efecto especial. Recuérdese, sin embargo, que solo afecta a uno de los dados de daño del arma. El DJ debe tener este aspecto muy en cuenta a la hora de diseñar sus propias armas modernas o futuristas en la campaña.
- **Muerte Silenciosa:** Obviamente no se puede seleccionar este efecto cuando el arma inherentemente causa mucho ruido, salvo si se emplea algún tipo de silenciador. En general, cualquier arma que emplee munición más rápida que el sonido causará un ruido significativo, sin importar el método que use para acelerar el proyectil. Un rifle de francotirador basado en microondas, por otro lado, será completamente inaudible.



- **Recarga Rápida:** Aunque es útil en el caso de armas de pólvora negra o que solo tienen un único disparo, este efecto especial tiene menos utilidad cuando se emplean armas automáticas, donde el siguiente disparo entra en la recámara automáticamente. Sin embargo, sí puede utilizarse para cambiar con rapidez cargadores. También podría ser aplicable a armas de energía que posean un ciclo lento de recarga por batería o que deban permitir que el cañón se enfríe antes del siguiente disparo.
- **Romper:** Una elección bastante inusual. Solo sería apropiado en el caso de armas de energía diseñadas para destruir blindajes ablativos o basadas en conceptos más exóticos, como pistolas de ondas gravitatorias, etc.
- **Superar Armadura:** Aunque este efecto especial supuestamente puede emplearse con cualquier tipo de ataque, ciertos tipos de munición podrían verse imposibilitados para elegirlo (como las postas de una escopeta, debido a su dispersión), o al revés, otorgarlo automáticamente debido a su funcionamiento (munición teleportadora). Todo depende de cómo haya diseñado el arma el DJ en su campaña.
- **Superar Parada:** Obviamente apenas tendrá uso a no ser que el blanco posea algún tipo de escudo resistente a las armas de fuego, o estés disparando a un jedi ya preparado con su sable de luz...



*Rifle blaster ligero de repetición de 20 mm y rayo dual Carles Weapon Systems "Violator"*

## REGLAS ESPECIALES

Aunque dirigir un combate basado en armas de fuego es muy parecido al normal, proporcionamos una serie de reglas especiales relacionadas, ideadas para ayudarnos a resolver ciertos rasgos de las armas y las situaciones que suele generar.

## PRECISIÓN DE LAS ARMAS DE FUEGO

Las armas de fuego generalmente tienen un alcance muy superior al obtenido por sus contrapartidas menos avanzadas tecnológicamente, pero siguen teniendo los mismos problemas de precisión cuando se dispara con ellas. El diseño de un arma de fuego también puede tener un efecto importante sobre su precisión. Por ejemplo, las pistolas son menos precisas que los rifles, debido a su cañón más corto y una posición de disparo menos estable. En líneas generales, emplea los siguientes modificadores cuando utilices la Tabla de ajustes a la dificultad por tamaño y alcance.

- **Pistolas:** Incrementan la penalización en un paso.
- **Carabinas/subfusiles:** Sin ajustes.
- **Rifles:** Reducen la penalización en un paso.
- **Rifles de francotirador:** Reducen la penalización en dos pasos.

Recuérdese que como excepción a las reglas normales, las penalizaciones por alcance se apilan con el resto de modificadores circunstanciales al combate a distancia.

## FUEGO AUTOMÁTICO

Algunas armas de fuego automáticamente introducen en la recámara el siguiente disparo, utilizando la expulsión de gases, el retroceso o la energía generada por el disparo anterior. Al no tener necesidad de amartillar manualmente, el arma puede emplear distintas tasas de disparo, dependiendo de cuánta munición desee gastar el usuario.

Estas modalidades de disparo reciben los nombres de semiautomático, ráfaga corta y automático. Aunque esta capacidad permite al arma causar mayor daño, lograr que se conserve la precisión es problemático debido al retroceso.

Estas reglas se aplican, sobre todo, a las armas de fuego automáticas que empleen munición sólida.

**Semiautomático:** Se trata de la tasa de fuego utilizada por defecto en la mayoría de pistolas, donde cada vez que se jala el gatillo se dispara un único proyectil y se carga el siguiente.

**Ráfaga corta:** Cada vez que se aprieta el gatillo se libera una pequeña cantidad de proyectiles, generalmente no más de tres o cinco, según el arma empleada. Su propósito inicial era permitir un fuego de supresión limitado, pero la gran cantidad de munición necesaria restringe el objetivo. No pretende mejorar las posibilidades de impactar del usuario, puesto que el retroceso acumulado por el disparo continuado dificulta conservar la puntería. Disparar de este modo impone una penalización Difícil a la tirada de ataque. Si el ataque tiene éxito, sin embargo, el tirador lanza un dado para determinar cuántos de los proyectiles disparados alcanzan el blanco. Así, si la ráfaga corta es de tres balas, se usará 1d3 para determinar cuántas impactan. Se tira la localización de daño y el daño generado de forma separada para cada proyectil que alcance al blanco.

**Automático:** Normalmente se emplea para realizar fuego de supresión que mantenga inmobilizados a múltiples blancos, pero puede ser devastador cuando se dispara de cerca a un grupo de oponentes muy juntos. El tirador elige cuantos proyectiles va a emplear (con un máximo que imponga el ciclo de recarga del arma) y luego distribuye esa cantidad proporcionalmente entre todos los blancos incluidos en el arco de disparo. Cualquier proyectil sobrante se considera que se ha desperdiciado al moverse entre distintos blancos (por ejemplo, si se disparan quince balas a seis blancos, cada uno de ellos podría recibir dos disparos). Se hace una tirada de ataque separada por cada blanco, pero a dificultad Formidable, a causa del retroceso acumulado por la tasa de fuego. Las víctimas que sean afectadas reciben una cantidad aleatoria de proyectiles como si fueran blancos de una ráfaga corta.

*Nótese que solo el primer disparo que impacta en un blanco al emplear una ráfaga corta o fuego automático genera efectos especiales. Por tanto, un ataque crítico al disparar en modo automático permitiría seleccionar Maximizar Daño, pero solo se aplicaría sobre la primera bala que impacte, incluso si todas golpean al objetivo.*

## DOS ARMAS

Los personajes pueden emplear dos armas de fuego a la vez, disparando ambas simultáneamente durante su turno para obtener una tasa de fuego superior. Esto tiene su propia reducción de la precisión. Disparar con una pistola en cada mano significa una penalización de Difícil a impactar. Cuando se emplea una carabina o subfusil en cada mano la penalización aumenta a Formidable.

## PIFIAS CON ARMAS DE FUEGO

Como los disparos generalmente no se resisten con ninguna habilidad activa, hay que hacer un ajuste menor cuando un tirador pifa su tirada de ataque. En este caso, quien fuera el potencial blanco del ataque puede seleccionar un efecto especial de pifa y aplicarlo al tirador, incluso si no tuvo “éxito” en su propia tirada. Consulta también el efecto especial de Mal Funcionamiento en este mismo suplemento.

## PARAR DISPAROS CON ESCUDOS

Es imposible parar deliberadamente, como ya se ha explicado anteriormente, un proyectil subsónico o un rayo de energía. Los escudos, sin embargo, siguen siendo parcialmente efectivos puesto que funcionan como cobertura “portátil”. Para utilizar un escudo en un tiroteo, simplemente usa las reglas de Bloqueo pasivo de la página 144 de RQ6.

## ¿POR QUÉ ESTÁ TAN PENALIZADO EL FUEGO AUTOMÁTICO?

Puede parecer que las reglas de fuego automático son injustamente duras comparadas con la aparente precisión de las armas de fuego modernas. Hay varias razones para ello, pero las principales son la claridad de uso y el equilibrio interno del juego. Los jugadores que critiquen la falta de precisión de sus personajes deberían recordar que los ajustes también se aplican a su favor cuando los oponentes les disparan a ellos: dada la letalidad del fuego automático seguro que lo agradecen.

Por supuesto, también es posible mitigar las penalizaciones por retroceso al emplear armas automáticas, por ejemplo, usando Estabilizar Arma. Lo cierto es que un tiroteo real es muy distinto de disparar a un blanco en la galería de tiro (consulta la columna de Diferencias entre el combate real y las galerías de tiro). El instinto de buscar cobertura cuando empiezan a volar las balas, la necesidad de estar constantemente en movimiento y de rastrear el origen de cada disparo hacia el tirador solo con el oído o el brillo del fogonazo en la oscuridad a menudo impiden el apuntar o buscar apoyos. ¡El dicho “Llévalo todo de balas y ponte a rezar” se acuñó por una buena razón!



Con independencia de si se trata de armas de fuego actuales o de carácter futurista, el DJ podría otorgar al escudo una cantidad de PA en vez de asignarle un Tamaño, basándose en el material en el que esté construido. Por ejemplo, un escudo de madera puede proporcionar 4 PA, un escudo táctico de kevlar 8 PA y un brazalet de fuerza, como el empleado en *Ulises 31*, 15 PA.



*Pistola gauss sin retroceso Tyrell Industries .408. Se la conoce afectuosamente como "Cañón de mano"*

## DISEÑO DE ARMAS DE FUEGO

Los Directores de Juego que deseen crear sus propias armas de fuego para sus campañas de RQ6 deben considerar varios factores a la hora de diseñar cada modelo de arma y los efectos que tiene sobre los personajes.

### PROPÓSITO

El primer factor a sopesar es sobre quién se ha pensado que se va a usar el arma. En un rifle mata elefantes, por ejemplo, se ha calculado la munición a emplear en función de la masa necesaria para derribar grandes animales cargando, y por tanto inflige mucho más daño que el de otro rifle de caza pensado para capturar venados.

El tipo de daño también es muy importante. Un cohete autopropulsado está pensado para ser usado contra tanques. Aunque es más que capaz de causar heridas terribles, su propósito real es destruir el blindaje del vehículo, con la intención de que otro disparo que impacte en el mismo lugar supere la protección con mayor facilidad (consulta el rasgo *Ablativo* un poco más adelante). Por tanto, los dados base de daño en el juego no tienen porqué ser muy grandes, permitiendo a quienes se vean cogidos en su onda expansiva sobrevivir con mayor facilidad.

## MIRAS TELESCÓPICAS

Una mira telescópica aumenta la precisión de un arma de fuego a mayores distancias cuando el personaje se toma el tiempo de apuntar con ella (consulta *Apuntar* en la página 151 del *Manual Básico de RuneQuest*). Las miras telescópicas más frecuentes son simples magnificadores ópticos, pero a medida que aumenta la tecnología comienzan a añadir otros avances, como medidores de distancia, calculadores de trayectoria, sensores de fuerza del viento, lentes compensadoras atmosféricas, amplificadores de visión UV o IR y muchos otros extras diseñados para aumentar la distancia "de impacto" efectiva.

Por tanto, las miras telescópicas reducen la distancia aparente (en la Tabla de ajustes a la dificultad por tamaño y alcance) en una cantidad de pasos igual al multiplicador. Por ejemplo, una mira x12 extenderá el alcance corto a doce veces la distancia normal, mientras reduce la distancia aparente en 12 pasos, o 240 metros (12 x20 metros) antes de comenzar a calcular penalizaciones.

Existen otros modos distintos de causar daño. El aturdimiento y la parálisis permiten la creación de armas no letales. La desintegración, por otro lado, podría causar daño permanente en las localizaciones dañadas. ¡Un arma de este tipo será aterradora si no existe ninguna forma de regenerar el daño causado!

### DAÑO

En el mundo real es bastante posible que te disparities con una pistola de calibre pequeño o mediano y que sigas pudiendo actuar. En el extremo opuesto de la escala, la munición de rifle causa un daño terrible, incapacitando a la víctima, pero esta no tiene porqué morir inmediatamente. Todo depende del tipo de munición usada, por supuesto, pero generalmente el objetivo es herir y no aniquilar completamente al blanco.

Con eso en mente, las armas pequeñas diseñadas con blancos humanos en mente, deberían escalar su daño en torno a 1d6, causando heridas menores y una razonable posibilidad de Heridas Serias. Este daño simularía algo del calibre .38 de pistola. Las más potentes, también con la mente puesta en humanos, no deberían causar más de veinte puntos de daño máximo, y su media justo

## DIFERENCIAS ENTRE EL COMBATE REAL Y LA GALERÍA DE TIRO

*Desde 1970, la Sección de armas de fuego y tácticas del Departamento policial de Nueva York ha estado acumulando datos estadísticos sobre tiroteos en los que ha estado implicada la policía local. Los resultados muestran que la capacidad del agente en la galería de tiro tiene muy poca importancia práctica cuando ese agente participa en un tiroteo real.*

*Los valores siguientes muestran los porcentajes de éxito de policías entrenados disparando durante tiroteos reales. No solo son sorprendentes, sino que también demuestran que algunas de las penalizaciones que hemos modelado para el uso de armas de fuego en RQ6 son, en realidad, muy indulgentes, cuando se las compara con la vida real.*

*Disparos a 3 yardas<sup>1</sup> o menos:*  
1990, 38%  
1992, 28%

*Disparos entre 3 y 7 yardas:*  
1990, 11,5%  
1992, 11%

*Disparos entre 7 y 15 yardas:*  
1990, 9,4%  
1992, 4,2%

*Disparos entre 15 y 25 yardas:*  
1990, datos no incluidos en la media.  
1992, 2,3%

*Media total de disparos exitosos a 15 yardas o menos:*  
1990, 19%  
1992, 17%

*(1) NdT. La yarda (o vara inglesa) es una unidad de longitud básica en USA y el Reino Unido. Es equivalente a 0,9144 metros.*

un poquito por encima de la mitad del máximo, suficiente para causar una Herida Seria. Por ejemplo, un arma similar al M24 o el rifle de francotirador Dragunov debería hacer alrededor de 2d8+4 de daño.

Todo lo que haga más daño de esto es simplemente desperdiciar la masa de la munición o energía del disparo, y a la larga dificulta la supervivencia de los propios jugadores, cuando deban hacer frente a oponentes igual de equipados que ellos.

## PROYECTIL O ENERGÍA

El tipo de proyectil o energía impulsado desde el arma tendrá también consecuencias sobre cómo funciona. Por ejemplo, un láser visible podría ser capaz de atravesar un cristal antibalas y rebotar en espejos, pero no servirá para nada en una situación de niebla o bajo la lluvia.

Las armas de energía suelen generar un único efecto fijo mientras que las armas de proyectil sólido pueden ser más versátiles en función del tipo de munición que empleen. De hecho, el tipo y cantidad de daño causados depende más de la bala empleada que de la pistola que la propulsa. El arma en sí, sin embargo, sí tiene influencia en las modalidades de fuego, el alcance, precisión, etc.

## CANTIDAD DE MUNICIÓN

Independientemente de si un arma de fuego propulsa proyectiles sólidos o emite rayos de energía, dispondrá de una cantidad limitada de disparos antes de agotar su cargador o batería, haciendo que deba reemplazarse. Es un factor muy importante, no por consideraciones basadas en el mundo real o científicas, sino porque sin añadir paradas para añadir nueva munición a las armas, acabará ganando el tiroteo quien logre establecer primero fuego de supresión y luego avance hasta donde se esconden sus indefensos oponentes.

Sin necesidad de recargar las armas, cada batalla acabará en un baño de sangre, algo que está muy bien si simplemente estás empleando clones o droides, pero será muy frustrante para los jugadores cuando vayan por su undécimo personaje.

Las armas de fuego actuales tienen cargadores de entre diez y treinta proyectiles, suficiente para disparar unas cuantas veces sin tener que detenerse a cambiar el cargador. Las armas de apoyo más pesadas, con una cadencia mayor de disparo, deberían tener cargadores proporcionalmente más grandes.

## SUPERAR LA ARMADURA

Otros entornos de juego ya existentes basados en d100 han compensado el valor protector de las armaduras aumentando el daño base que hacen las armas de fuego hasta valores muy altos. Aunque este mecanismo permite dañar con ellas a quienes emplean armaduras corporales, tiene el efecto secundario negativo de hacer que dichas armas sean completamente letales contra blancos desprotegidos, algo que no es necesariamente realista.

Una alternativa mucho mejor es hacer que las armas de fuego reduzcan o superen automáticamente una cierta cantidad de PA debido a su capacidad de penetración. Esto permite que el daño base del arma permanezca en valores a los que se pueda sobrevivir. Las armaduras podrían no tener ningún efecto contra ciertos tipos de armas, como armamento electromagnético de alta o baja frecuencia; o armas que infligen otros efectos, como un Interferidor Cerebral que cause inconsciencia.

Por supuesto, a la hora de emplear las armas más exóticas también deberá crearse algún tipo de contramedida o protección contra sus efectos. En un entorno de Ciencia Ficción Dura, a la hora de defenderse contra un láser de rayos-X podría hacer falta una armadura con 1 cm de grosor de plomo que reduzca sus efectos a la mitad (grandioso para un *crossover* con trolls de Glorantha), o 150 metros de aire, lo que significa que un rifle de rayos-X no va a ser un buen arma de francotirador.

## NUEVOS RASGOS PARA ARMAS

La lista siguiente proporciona nuevos rasgos de armas, muchos de ellos específicos de las armas de fuego. Es posible crear otros rasgos distintos a la hora de diseñar armamento aún más exótico.

- **Ablativa:** Diseñada para atacar directamente el blindaje protector de un objeto o persona. El daño causado se aplica en primer lugar a los PA. Solo cuando estos han sido eliminados completamente cualquier daño aún sin aplicar afecta a los PG del blanco. La mayoría de la munición HE (“alto-explosiva”) tiene este rasgo.
- **Cauterizadora:** El proyectil o rayo inmediatamente sella cualquier vena o arteria dañada, evitando el desangramiento del blanco en el caso de una Herida Grave.
- **Debilidad:** Generalmente se aplica a rayos y descargas de energía; el arma sufre una degradación importante en su efectividad por una condición medioambiental o sustancia presente. La debilidad exacta vendrá indicada en la descripción del arma o como nota a pie de página.

- **Desintegradora:** Causa una pérdida permanente de PG en el blanco, literalmente vaporizando el área golpeada.
- **Dispersión:** El arma o proyectil empleado en realidad está formado de diminutas postas, flechettes o perdigones que se dispersan antes de golpear, reduciendo la penalización por distancia en un paso e infligiendo daño a 1d3 localizaciones de golpe adyacentes. Esto, sin embargo, no va sin coste. Primero, el daño del arma en cada localización se divide a la mitad; segundo, cualquier blindaje llevado, ya se trate de armadura natural o artificial dobla su protección en PA contra este daño.
- **Fragmentadora:** El proyectil explota violentamente, afectando a todo lo que haya en su onda expansiva. El radio de efecto vendrá indicado en la descripción entre paréntesis. Los blancos en el área de efecto reciben medio daño en 1d3-1 localizaciones de golpe (se tira por cada una). Algunas cabezas explosivas (HEAP) también poseen el rasgo de Perforante, de tal modo que detonan tras superar el blindaje protector. Aquellas que no logren penetrarlo completamente verán su daño explosivo reducido por el doble de los PA que no superaran.
- **Frangible:** Se trata de proyectiles diseñados para desintegrarse cuando golpean una superficie más dura que ellos mismos. Se emplean sobre todo en entornos peligrosos, como el interior de un aeroplano o una planta de fusión, donde una bala perdida que golpee el equipamiento puede generar efectos catastróficos. Generalmente son ineficaces contra los blindajes corporales.
- **Guía Automática:** Permite la selección del efecto especial de Superar Cobertura.
- **Incapacitante:** Similar al rasgo de Paralizante, esta arma de energía no inflige daño, sino que deja inconsciente a la víctima si esta pierde en una tirada opuesta de su Voluntad contra la tirada de ataque realizada.
- **Incendiaria:** Diseñada para que prenda en llamas todo lo que el proyectil o rayo golpee. Si el blanco es inflamable estallará en llamas de acuerdo a las reglas de Fuego de la página 111 del *Manual Básico de RuneQuest*. Se trata como una fuente de calor de intensidad 3 para determinar si provoca un incendio.
- **Paralizante:** La localización de golpe afectada por este rayo de energía no recibe daño físico, sino que queda incapacitada si el blanco falla en una tirada opuesta de su Aguante contra la tirada de ataque realizada.

- **Perforante:** Ignora una cantidad de PA igual a la mitad del daño máximo que pueda generarse al disparar el arma. Por ejemplo, la munición perforante (AP) disparada desde una pistola del calibre .45 ignorará los primeros cuatro puntos de protección, mientras que la procedente de un rifle de francotirador del calibre .50 ignorará los primeros doce puntos.
- **Punta Hueca:** El proyectil se aplana dentro del blanco, aumentando la cantidad de daño que inflige. Tira el daño causado dos veces y aplica el mejor resultado.
- **Tranquilizante:** Esta munición permite aplicar al blanco una droga o medicina, bien inyectándola desde una pequeña ampolla incorporada en la punta o bien haciendo que el proyectil se disuelva al entrar en contacto con el flujo sanguíneo. Dependiendo de su naturaleza es posible que deba calcularse el daño causado para ver si logra superar cualquier protección que tenga el blanco.



# EJEMPLOS DE ARMAS

Esta sección proporciona una serie de listados con distintas armas de fuego, que pueden usarse como ejemplos para modelar armas adicionales. La gran mayoría de ellas están pensadas para usarse contra otros seres humanos, o animales de tamaño modesto. Tampoco hemos hecho un esfuerzo consciente por diferenciar entre distintos modelos de armas, excepto por su forma y el calibre que emplean.

Los valores de juego que ofrecemos también son aproximaciones, representando un arma con especificaciones en la media según su calibre y longitud del cañón. Las armas específicas tendrán rendimientos distintos. Animamos a los DJ que tengan un profundo interés en las armas de fuego a retocar estos valores para que representen sus armas favoritas.

Teniendo en cuenta la naturaleza de las armas de fuego, hemos eliminado varios de los valores normales empleados en la descripción de armas en RQ, como la Potencia, PA/PG, o el coste, pues todos estos valores dependen del entorno de juego empleado.

Por otro lado, también hemos modificado otros valores. La tasa de fuego indica, si es un solo número, que se trata de un arma de acción simple o semiautomática, mientras que si vienen 3 valores representa la tasa de fuego en modo semiautomático, ráfaga corta y fuego automático respectivamente. El último número también indica el ciclo máximo de recarga que puede emplearse en cada acción de combate.

Del mismo modo el valor de recarga (que depende del arma) asume la existencia de un cargador disponible, que puede cambiarse con facilidad tras eyectar y dejar caer el anterior. Si no hay un cargador ya preparado o un acelerador de recarga, habrá que cargar bala a bala, o cartucho a cartucho, a una tasa de un único proyectil cargado por turno.

## ARMAS DE PÓLVORA NEGRA

La pólvora negra es una mezcla de azufre, nitrato de potasio y carbón en polvo.

Las armas de chispa son el tipo de arma más conocido entre las que emplearon pólvora negra. Los mecanismos de chispa funcionan haciendo golpear un trozo de pedernal afilado contra una pieza de acero duro (llamada “*pie de gato*”), unida a un muelle. Al apretar el gatillo, el martillo empuja el *pie de gato* abriéndolo y dejando al descubierto la cazoleta que alberga la pólvora. Las chispas generadas caen en la cazoleta y encienden la carga de ignición. La llamarada viaja a través de una pequeña salida en dirección al cañón para encender la carga propulsora que impulsa el proyectil.

Estas armas requieren mucho más mantenimiento y cuidados que sus contrapartidas actuales. Cargar un arma de pólvora negra exige munición, que puede venir en forma de cartucho (que contiene tanto el balín como la pólvora necesaria para la carga de propulsión, envueltos en papel) o simplemente el balín al que se debe añadir manualmente la cantidad de pólvora deseada: en este caso es necesario un cuerno de pólvora para añadirla y preparar la carga, así como una baqueta para aplastar la carga e introducirla por la boca del arma. Como las armas de pólvora negra deben recargarse por el extremo superior (a veces se las denomina “armas de avancarga” en español) lleva bastante tiempo preparar cada disparo.

Arma	Daño	Distancia	Tasa de fuego	Munición	Recarga	Rasgos	IMP
Pistola de manguito	1d6	5/10/25	1	Un disparo	4 rondas	-	-
Pistola de chispa	1d8	10/20/50	1	Un disparo	4 rondas	-	1
Pistola de chispa, dos cañones	1d8	10/20/50	1	2	6 rondas	-	2
Mosquete de chispa	1d10	15/100/200	1	Un disparo	4 rondas	-	3
Fusil de chispa	2d6	20/200/500	1	Un disparo	4 rondas	-	3
Arcabuz	2d6	5/10/25	1	Un disparo	4 rondas	Dispersión	2

## ARMAS ACTUALES

La mayoría de armas modernas no poseen rasgos, pues es su munición quien los proporciona. Empleando munición convencional, un arma no posee ningún rasgo y simplemente inflige la cantidad de daño indicada en su descripción. Sin embargo, casi todas las armas actuales permiten usar munición especializada, de tal modo que es posible comprar munición con los rasgos siguientes: Frangible, Incendiaria, Perforante, y Punta Hueca.

Las escopetas de combate tampoco son una excepción a esta regla, pues poseen su propia munición especializada. Además de los cartuchos de balín grande, las escopetas pueden emplear los siguientes tipos de munición especializada: granadas antipersonal (Fragmentación con 2 metros de radio), balas de goma (Aturdir Localización, daño temporal), frangibles (Frangible) y perdigón grande (Dispersión).

Arma	Daño	Distancia	Tasa de fuego	Munición	Recarga	Rasgos	IMP
Pistola del .38	1d6	50/100/200	1	6-9	3	-	1
Pistola de 9mm	1d6+1	50/100/200	1	6-9	3	-	1
Pistola del .45	1d8	50/100/200	1	6-9	3	-	1
Pistola del .357	1d8+1	50/100/200	1	6-9	3	-	1
Pistola de 10mm	1d10	50/100/200	1	6-9	3	-	2
Pistola del .50	1d12	50/100/200	1	6, cargador	3	-	2
Carabina de asalto 5.56mm	2d6-1	500/900/2000	1/3/-	30, cargador	3	-	3
Rifle de asalto 5.56mm	2d6+1	600/1000/3000	1/3/20	30, cargador	3	-	3
Ametralladora ligera 5.56mm	2d6	600/1000/3000	-/-/20	200, cinta	6	-	4
Ametralladora media 7.62mm	2d8+2	800/1500/4000	-/-/22	50, tambor o 200, cinta	3 tambor, 6 cinta	-	5
Rifle de francotirador 7.62mm	2d8+4	900/1500/5000	1/-/-	20, cargador	3	-	4
Rifle francotirador antiblin-daje .50	2d10+4	900/1500/5000	1/-/-	10, cargador	3	-	6
Escopeta de combate, cal. 12	3d6	20/100/200	1/-/8	8, cargador o 32, tambor	3	-	3

## ARMAS DE ENERGÍA

Típicos de entornos de juego de ciencia ficción, las armas de energía emiten bien un rayo o bien un proyectil de energía en vez de impulsar un proyectil sólido. Su fuente de energía suele proceder de una batería o generador incluido en el arma, o transportado aparte y conectado al arma mediante un cable. Los generadores externos proporcionan una capacidad muy superior a los demás métodos. Las armas láser son silenciosas, proyectan un haz de luz coherente en forma de chorro continuo. Los blaster disparan pulsos de plasma acompañados de un distintivo sonido chisporroteante cuando el proyectil abandona la boca del arma.

El valor de recarga en las armas de energía representa el tiempo cambiando la batería. El valor de munición indica cuántos disparos pueden obtenerse antes de agotar la fuente de energía. Para simplificar, asume que el arma transporta su propia batería o generador. Si es necesario usar una fuente externa de energía separada, multiplica el valor de munición por diez.

Dependiendo del entorno de juego los rasgos apropiados pueden ser los previsibles o variar mucho. Los blaster, por ejemplo, pueden debilitarse para que solo aturdan, en vez de matar. Cambiar la modalidad (el rasgo) del arma es una acción gratuita. La ciencia ficción ha creado numerosos armas con rasgos muy distintos. La lista siguiente además de los ya más tradicionales láseres y blaster, ofrece algunas de las variantes de armas más exóticas aparecidas en distintos libros, películas y series de TV.

Arma	Daño	Distancia	Tasa de fuego	Munición	Recarga	Rasgos	IMP
Blaster, bolsillo	1d8	5/15/90	1	20	2	Cauterizadora	0.25
Blaster, pistola	1d8	10/30/120	1	100	3	Cauterizadora	1
Blaster, pistola pesada	1d10	7/25/50	1	50	3	Cauterizadora	1
Baster, carabina	2d6	15/50/220	1	50	3	Cauterizadora, Incapacitante	2
Blaster, rifle	2d6	30/100/300	1	100	3	Cauterizadora, Incapacitante	3
Blaster de repetición ligero	2d6	30/100/300	-3/25 <sup>1</sup>	25 (250 con generador de mochila)	15	Cauterizadora	7
Desintegrador, pistola	1d10	8/24/100	1	15	3	Desintegradora	2
Desintegrador, rifle	2d10	25/75/300	1	10	3	Desintegradora	4
Disruptor, pistola	1d6	10/30/120	1	40	3	Incapacitante, Paralizante	1
Disruptor, rifle	1d8	30/100/300	1	50	3	Incapacitante, Paralizante	3
Láser, Pistola <sup>2</sup>	1d6+1	12/36/144	1	50	3	Cauterizadora, Incendiaria, Debilidad	1
Láser, Carabina <sup>2</sup>	1d8+2	18/60/300	1	30	3	Cauterizadora, Incendiaria, Debilidad	2
Láser, Rifle <sup>2</sup>	1d10+2	40/120/380	1	80 (800 con generador de mochila)	3	Cauterizadora, Incendiaria, Debilidad	3
Láser, Rifle pesado <sup>2</sup>	1d12+2	80/240/1000	1	25 (250 con generador de mochila)	3	Cauterizadora, Incendiaria, Debilidad	4
Fáser, bolsillo	1d6	4/12/50	1	12	3	Cauterizadora, Incapacitante, Paralizante	0.25
Fáser, pistola	1d8	8/25/75	1	24	3	Cauterizadora, Incapacitante, Paralizante	1
Fáser, rifle	1d8	20/60/240	1	48	3	Cauterizadora, Incapacitante, Paralizante	2
Sónico, rifle <sup>3</sup>	Especial	Especial	1	20	3	Paralizante <sup>3</sup>	4

(1) Puede disparar 3 ráfagas cortas o fuego automático de hasta 25 disparos.

(2) Los láseres se ven afectados por materiales defensivos que dispersan, refractan o reflejan la luz, como las partículas de los aerosoles anti láser, la niebla o los espejos. Todas estas sustancias, y otras parecidas, ayudarán a bloquear un haz de láser visible. El DJ debe decidir la efectividad final del arma en función de las sustancias específicas, reduciendo el daño del láser en un porcentaje apropiado.

(3) Los rifles sónicos producen una intensa onda de sonido que afectará a todos los blancos que no estén provistos con atenuadores sónicos o protección acústica directamente en un cono de 20 metros desde el tirador. No tires la localización de golpe. Las víctimas que no tengan éxito en una tirada de Aguante a Difícil (no es opuesta) quedarán incapacitadas hasta que el arma sea desconectada.



## ARMAS EXÓTICAS

Las armas de esta categoría son balísticas, en vez de energéticas, pero tienen una serie de rasgos de arma distintos que las separan de las armas convencionales actuales. Representan futuros avances de tecnología balística, algunos de los cuales están siendo investigados actualmente en los laboratorios.

Arma	Daño	Distancia	Tasa de fuego	Munición	Recarga	Rasgos	IMP
Agujas/flechete, pistola	1d6	5/15/90	1	80	2	Dispersión, Tranquilizante	1
Gauss, Pistola <sup>1</sup>	1d12+1	40/80/150	1	12	3	Punta Hueca	2
Gauss, Rifle <sup>1</sup>	2d12+2	80/160/300	1/3/-	30	3	Perforadora, Punta Hueca	4
Gauss, Rifle pesado <sup>1</sup>	2d12+6	160/400/1200	-/-/22	80, tambor o 300 cinta	3 tambor, 6 cinta	Perforante, Punta Hueca	6
Girojet/Aceleración, pistola	1d6	5/15/90	1	20	2	Frangible	1
Girojet/Aceleración, rifle	1d8	10/30/180	1/3/-	50, tambor	3	Frangible	3
Lanzallamas, pistola	1d8	3/10/40	1	8	4	Incendiaria	2
Lanzallamas, rifle	2d8	12/36/150	1	20	4	Incendiaria	4
Fragmentación, pistola	1d6	10/30/120	1	18	3	Fragmentadora	2
Fragmentación, rifle	1d10	15/50/220	1	50	3	Fragmentadora	4
Multipropósito, pistola <sup>2</sup>	Especial	50/100/200	1	15	3	Variable	2
Multipropósito, rifle <sup>2</sup>	Especial	50/100/200	1/3/-	50, cargador	3	Variable	4

(1) Las armas gauss disponen una sucesión de electroimanes a lo largo del cañón que aumentan sustancialmente la velocidad a la que es propulsado el proyectil, de tal modo que pueden emplear un calibre inferior para causar un daño superior. Todas las armas gauss necesitan un suministro de energía, en forma de batería interna, que debe cambiarse tras realizar 50 disparos.

(2) Las armas multipropósito usan una sofisticada tecnología computarizada y balística para cambiar el tipo de munición que se dispara con la simple presión de un interruptor (las versiones más avanzadas son activadas por voz). Estas armas aplican uno de los siguientes rasgos de arma para aumentar los efectos de la munición convencional que emplean: Penetradora, Punta Hueca, Incendiaria o Guía Automática. Para cambiar la selección del rasgo se debe emplear la acción de combate Cambiar Modalidad de Disparo.

## EL DIABLO ESTÁ EN LOS DETALLES...

Los ejemplos de armas que hemos proporcionado claramente no son exhaustivos, y existen cientos -si no miles- de variantes. Nuestra intención es proporcionar un ejemplo representativo que pueda actuar como plantilla de diseño para generar otras armas específicas, reales o imaginarias, que el Director de Juego emplee en su propia campaña.

Esperamos que hayas disfrutado leyendo esta pequeña expansión de reglas para *RuneQuest*. Con su guía deberías ser capaz de crear armas de fuego que se adapten perfectamente a cualquier género que necesites, a la vez de disfrutar usándolas tanto como nosotros hemos disfrutado desarrollándolas.

Si lo deseas, puedes enseñarnos tus propias creaciones en nuestra página web ([www.thedesignmechanism.com](http://www.thedesignmechanism.com)). ¡Podrían servir de inspiración a otras personas!