

Armas de fuego

Muchos países tienen leyes muy restrictivas respecto a la posesión de armas automáticas, y las pistolas y las escopetas deportivas sufren controles cada vez mayores. Incluso en el Mundo de Tinieblas es complicado adquirir rifles de asalto sin contactos en el mercado negro o los permisos adecuados, y cualquier empleo de armas en una ciudad atraerá sin duda alguna la atención de la policía. El Narrador tiene todo el derecho de convertir la obtención y empleo de este material en un dolor de cabeza para los jugadores.

Revólveres

Los revólveres son pistolas que operan alrededor de un cilindro que contiene cinco o más proyectiles. Normalmente son más voluminosos que las pistolas automáticas, pero son más fiables debido a la mayor sencillez de su funcionamiento. En términos de juego esto significa que casi todos los fracasos con un revólver resultarán en un proyectil defectuoso (no llega a producirse la detonación) o en que se acierta a un amigo, no en un encasquillamiento o en la explosión del arma. Casi todos los revólveres modernos son de doble acción, lo que significa que cada vez que se aprieta el gatillo se dispara el arma y se gira el cilindro para preparar un nuevo proyectil. Muchos modelos antiguos (como el famoso Colt Peacemaker de la frontera americana) y algunos de los nuevos de gran calibre son de acción sencilla; esto exige que se amartille el arma manualmente entre disparos, reduciendo enormemente la cadencia de fuego. Al contrario de lo que se muestra en muchas películas, es imposible acoplar silenciador a un revólver.

Especial del Sábado por la noche: se trata de una categoría general para cualquier revólver barato de pequeño calibre. La mayoría de los crímenes con armas de fuego se realizan con estas armas, demasiado variadas como para indicar modelos. Los dos principales inconvenientes de los Especiales del Sábado por la noche son su falta de fiabilidad y de potencia. Sin embargo, son muy fáciles de comprar en la calle en poco tiempo, la munición es barata y no representa una gran inversión, por lo que no duele demasiado deshacerse de ellos mientras se huye.

Calibre: variable; los más normales son el .22 y el .25 y el .38 Especial

Daño: 3 o 4

Alcance: 10 a 15

Cadencia: 3

Cargador: 5, 6 u 8

Ocultación: B



Smith & Wesson M686 y Colt Python: se trata de dos pistolas de mediano calibre muy bien diseñadas y con una excelente reputación. Estos modelos y otros similares, han estado muy extendidos en el pasado entre las fuerzas de policía, aunque en la actualidad casi todos los revólveres han sido reemplazados por pistolas automáticas. Disponen de diferentes longitudes del cañón, lo que no tendrá efecto alguno salvo que el Narrador quiera trastear con los alcances.

Calibre: .357 Magnum

Daño: 5

Alcance: 30

Cadencia: 2

Cargador: 6

Ocultación: C



Ruger Redhawk: el Redhawk es un enorme y brutal revolver empleado principalmente en la caza. Una versión mayor con un cañón más largo, el Super Redhawk, incluye una mira telescópica y una cinta para transportarlo. Las dos versiones son demasiado grandes para dispararlas con una mano si no se dispone de Fuerza 4 o mayor.

Calibre: .44 Magnum

Daño: 6

Alcance: 50, 100 el Super Redhawk

Cadencia: 2

Cargador: 6

Ocultación: G



Freedom Arms Casull: esta arma, que adopta el nombre de su fabricante, se construye a medida a partir del Ruger Redhawk y dispara proyectiles de fusil modificados. Se emplea principalmente para abatir jabalís, alces y demás caza mayor. Acepta miras telescópicas. Como ocurre con el modelo anterior, es imposible disparar un Casull con una mano si no se tiene Fuerza 4 o mayor. Es de acción sencilla, lo que no tiene más efecto que la menor cadencia y el efecto intimidatorio del personaje deteniéndose a amartillar con el pulgar. Su elevado precio hace muy difícil que un personaje sin Recursos 3 o más disponga de uno.

Calibre: .454 Casull

Daño: 7

Alcance: 10

Cadencia: 40

Cargador: 5

Ocultación: G



Remington XP-100: aunque no es un revólver, esta pistola se incluye aquí por simplificación. Tanto ella como sus "hermanas" son pistolas de un solo disparo y de cerrojo que sirven como armas deportivas de precisión. Por supuesto, esta precisión puede ser empleada de otro modo por cualquier personaje emprendedor... La XP-100 es un arma de francotirador del tamaño de una pistola. Permite acoplar una mira.

Calibre: .221

Daño: 5

Alcance: 50

Cadencia: 1

Cargador: 1

Ocultación: C



Pistolas automáticas

El término *pistola automática* es hasta cierto punto incorrecto, ya que *pistola automática* ha terminado siendo sinónimo de "totalmente automática". Sería más correcto denominar a estas pistolas "autocargadoras", lo que significa que se alimentan a sí mismas de un cargador interno y que empuñan el retroceso del disparo para preparar la siguiente bala en la recámara. Aunque muchas autocargadoras se fabrican con cargadores de 15 o más balas, la reciente legislación estadounidense exige que todas estas pistolas se vendan con cargadores con un máximo de 10 balas. Fallan con más frecuencia que los revólveres debido a su mayor complejidad (es frecuente que los fracasos resulten en encasquillamientos o en la destrucción del arma), pero están mucho más extendidas debido a su mayor cadencia de fuego, sus superiores prestaciones y el menor tiempo de recarga. Las pistolas autocargables pueden llevarse con un cargador lleno y una bala en la recámara lista para disparar. El Rasgo Cargador se aplica a los cargadores llenos y la recámara vacía; el +1 indica que puede llevarse con una bala preparada (aunque eso hace mucho más probable que en caso de caer al suelo el arma se dispare).

Hammerli M280 Target: como ocurre con la Remington XP-100, la Hammerli M280 es una pistola especializada de precisión. Sin embargo, casi todas las M280 se fabrican con empuñaduras ergonómicas adaptadas a una mano específica. En términos de juego se suma un dado a la reserva de Armas de fuego para ese usuario determinado, mientras que cualquier otro tendrá una penalización de un dado. Esta característica está disponible en casi todas las pistolas, pero la M280 es una de las pocas que la incorpora como un estándar. Admite una mira.

Calibre: .22 Rifle largo

Daño: 4

Alcance: 30

Cadencia: 5

Cargador: 5+1

Ocultación: C



Sites M380: fabricada en Italia, esta esbelta y elegante autocargable está diseñada para cualquiera que no tenga experiencia con armas y que sienta la necesidad de llevar una pistola fácil de esconder. Su uso es muy sencillo y su tamaño mínimo. Existen otras dos versiones de funcionamiento idéntico, la M9 y la M40, que disparan calibres de 9 mm y .40 S&W respectivamente.

Calibre: .380 Automática (9 mm la M9, .40 S&W la M40)

Daño: 4 (5 la M40)

Alcance: 20

Cadencia: 4

Cargador: 8+1 (9+1 la M9 y la M40)

Ocultación: B



Walter PPK: esta pistola alemana es famosa en el mundo entero como el arma de James Bond. Aunque le falta la potencia de las pistolas de calibre mayor, es lo suficientemente pequeña como para ocultarla en el tobillo o en otros lugares similares. Debido al amplio uso del silenciador en las películas de Bond es relativamente sencillo (aunque bastante ilegal sin los permisos adecuados) conseguir uno para esta pistola.

Calibre: .380

Daño: 4

Alcance: 15

Cadencia: 3

Cargador: 7+1

Ocultación: B



Beretta Model 92: fabricada en Italia, esta arma es la más utilizada en los departamentos de policía de los EE.UU. También fue adoptada a principios de los 80 como la M9, la pistola oficial del ejército estadounidense (aunque muchos siguen fieles a sus M1911). El modelo 92 es un buen representante de muchas autocargables de 9 mm de gran capacidad,

como la Ruger P85 (la que utiliza Antonio Banderas en *Desperado*), la Browning High-Power (con un cargador de 13 balas) y la serie Smith & Wesson 5900 (la antigua pistola oficial del FBI), todas idénticas a la 92 a propósitos de juego.

Calibre: 9 mm

Daño: 4

Alcance: 20

Cadencia: 4

Cargador: 15+1

Ocultación: C



Calico Model 950: esta arma parece más una pistola de ciencia- ficción que una tradicional, pero no por ello deja de ser muy eficaz. Se alimenta desde un cargador cilíndrico de alta capacidad que se acopla a la parte superior del arma paralelamente al cañón, en vez de deslizarse por la empuñadura como en prácticamente todas las demás. La 950 no se usa demasiado profesionalmente, debido sobre todo a su tamaño. Existe una variante, la ametralladora 960A, que emplea el mismo cargador y sistema con un culatín plegable y un cañón más largo.

Calibre: 9 mm

Daño: 4

Alcance: 20 (40 la 960A)

Cadencia: 4 (21 la 960A)

Cargador: 50+1 o 100+1

Ocultación: G



Glock 17, 20, 21 y 22: cuando la Glock 17 salió al mercado a principios de los 80 se produjo una gran conmoción periodística debido a su supuesta "indetectabilidad". Aunque su estructura está compuesta de plásticos y polímeros, el cañón y otros componentes internos bastan para saltar en las máquinas de rayos X y los detectores de metales (además, Glock incluye tiras metálicas en la empuñadura para que sean visibles a los detectores). Quizá debido a esta gran atención informativa las Glock sean tan populares hoy en día. Se fabrican diversos modelos, reunidos

ARMAS DE FUEGO PARA VAMPIRO: LA MASCARADA

por simplificación. Todos estos modelos disponen de una versión compacta con un cargador de 10 balas (más una adicional en la recámara) y Ocultación B.

Calibre: 9 mm (modelo 17); .40 S&W (modelo 22); 10 mm (modelo 20); ACP (modelo 21)

Daño: 4 el modelo 17, 5 los demás.

Alcance: 20 el modelo 17, 25 los demás

Cadencia: 4 los modelos 17 y 22, 3 los modelos 20 y 21

Cargador: 17+1 (modelo 17); 15+1 (modelo 20 y 22); 13+1 (modelo 21)

Ocultación: C



Heckler & Koch P7M13: la empresa alemana Heckler & Koch diseñó esta pistola específicamente para uso policial, combinando la máxima seguridad de transporte con la mínima dificultad para desenfundar y disparar. La seguridad de la 7M13 es parte de la empuñadura; dispara mientras se la sostenga, pero si se libera la presión de la mano el seguro entra automáticamente en funcionamiento, evitando accidentes si se deja caer. Todas las armas de Heckler & Koch tienen una gran reputación de fiabilidad (y su elevado precio), y la P7M13 no es una excepción.

Calibre: 9 mm

Daño: 4

Alcance: 20

Cadencia: 4

Cargador: 13

Ocultación: B



Colt M1911A1: EL Colt M1911A1, la clásica “.45 automática”, fue el arma de servicio del ejército de los EE. UU. desde su aparición a mediados de los 80. Aún es muy popular en el ejército, la policía y el ámbito civil, y posiblemente sea la pistola más extendida del mundo. Ha sido vista en incontables películas. Lara

Croft la usa en *Tomb Raider*, así que deben seguir siendo buenas...

Calibre: .45 ACP (Automatic Colt Pistol)

Daño: 5

Alcance: 25

Cadencia: 3

Cargador: 7+1 a 9+1, dependiendo del modelo exacto

Ocultación: C



SIG-Sauer P220 y P230: la colaboración entre los suizos SIG y los alemanes J.P. Sauer & Sohn ha producido siempre excelentes armas. SIG-Sauer ofrece diversos modelos de pistola automática, siendo los dos indicados bastante representativos. Los agentes especiales Fox Mulder y Dana Scully de *Expediente X* llevan una P220 y una P230 respectivamente.

Calibre: .45 ACP (P220), .380 (P230)

Daño: 5 (P220), 4 (P230)

Alcance: 25 (P220), 20 (P230)

Cadencia: 3

Cargador: 7+1

Ocultación: C



IMI Desert Eagle: aunque muchos profesionales creen que la Desert Eagle es demasiado grande y propensa a fallos mecánicos, no se puede negar su capacidad de intimidación. Esta arma israelí es la autocargable más grande y potente que se fabrica hoy en día, y es casi imposible dispararla con una sola mano (Fuerza mínima 4). Además de su impresionante calibre, existen versiones para el .357 Magnum y el .44 Magnum.

Calibre: .50 Action Express

Daño: 7

Alcance: 30

Cadencia: 1

Cargador: 7

Ocultación: C



Subfusiles y pistolas ametralladoras

Los subfusiles fueron diseñados para llenar el hueco entre las pistolas y los fusiles automáticos. Son armas pequeñas (menos de un metro de longitud) que disparan munición de pistola con una gran cadencia. A pesar del parecido en uso y aspecto con los fusiles, su funcionamiento interno se asemeja más al de las pistolas. Normalmente se emplean en los grupos militares de operaciones especiales, los SWAT policiales y las bandas, ya que las distancias relativamente pequeñas a las que se enfrentan estos grupos no suelen precisar del uso de fusiles.

Como las pistolas automáticas, los subfusiles y las pistolas ametralladoras pueden alojar una bala adicional en la recámara, de ahí el +1 en el Rasgo Cargador. Preparar esta bala adicional suele ser excesivo y lento si se compara con el beneficio obtenido, pero algunos elementos "especiales" insisten en hacerlo.

Beretta Model 93R: clasificada como pistola ametralladora (un arma del tamaño de una pistola que dispara con la velocidad de un subfusil), la Beretta 93R es una versión de la anterior Model 92 capaz de disparar ráfagas de 3 tiros. Incorpora una empuñadura y un culatín plegables. No es capaz de realizar fuego totalmente automático, por lo que es mucho más fácil de controlar que otras pistolas ametralladoras.

Calibre: 9 mm
Daño: 4
Alcance: 20
Cadencia: 15
Cargador: 20+1
Ocultación: C



Ceska Model 61: normalmente conocido como Skorpion, este modelo checo es uno de los subfusiles más pequeños que se fabrican. Fue empleado a gran escala en los ejércitos del bloque soviético y ha llegado hasta los arsenales del tercer mundo, grupos terroristas y de bandas callejeras de todo el planeta. La relativa falta de potencia de su munición y la dificultad para

controlarlo se equilibran con su pequeño tamaño y su bajo precio.

Calibre: .32 ACP
Daño: 3
Alcance: 20
Cadencia: 15*
Cargador: 10+1 a 20+1
Ocultación: C



Glock 18: la Glock 18 es una versión ametralladora totalmente automática de la Glock 17 pensada para fuerzas de policía, ejércitos y usos antiterroristas. Aunque su aspecto es similar al de la Glock 17, ha sido diseñada deliberadamente para que sus piezas sean incompatibles.

Calibre: 9 mm
Daño: 4
Alcance: 20
Cadencia: 19*
Cargador: 17+1, 19+1 o 33+1
Ocultación: C



Heckler & Koch serie MP5: la serie MP5 es la colección más respetada y fiable de subfusiles de todo el mundo. Existen numerosas variantes, incluyendo la MP5K (muy fácil de ocultar gracias a su cañón corto) y la serie MP5SD, cuyo supresor incorporado los convierte en los subfusiles más silenciosos del mundo (no hay ni que mencionar que es imposible que un civil se haga con uno). Puede verse en *Navy SEALs*, en las dos primeras partes de *Jungla de Cristal* y en muchas otras películas. Las utilizan casi todas las unidades de operaciones especiales occidentales.

Calibre: 9 mm, aunque existen versiones de 10 mm
Daño: 4 (5 para los de 10 mm)
Alcance: 40 (25 la MP5K)
Cadencia: 21*
Cargador: 15+1 o 30+1
Ocultación: G (C la MP5K)

ARMAS DE FUEGO PARA VAMPIRO: LA MASCARADA



IMI Uzi: el Uzi fue el primer subfusil en alcanzar la fama (y la notoriedad) mundial. Se fabrica en Israel, pero se ha extendido por todo el mundo. En los EE. UU lo emplean el Servicio Secreto y muchas fuerzas de policía importantes. Existen dos versiones menores, la Mini-Uzi y la Micro-Uzi, idénticas en su funcionamiento pero con un menor alcance y control que el modelo superior.

Calibre: 9 mm y .45 ACP (los tres modelos están disponibles en ambos calibres)

Daño: 4 (9 mm), 5 (.45 ACP)

Alcance: 50 la Uzi, 25 la Mini-Uzi, 20 la Micro-Uzi

Cadencia: 21

Cargador: 16+1, 20+1 o 32+1 para todos los modelos de 9 mm; 16 todos los modelos de .45 ACP

Ocultación: G (C la Micro-Uzi)



Ingram M10: también conocida como MAC-10, esta arma apareció en los 70 y aún se la aplaude por su durabilidad. Su principal defecto es la falta de control al disparar ráfagas largas, ya que su gatillo solo permite disparar en automático completo. Se requiere práctica para lograr ráfagas de 3 tiros, y solo los más hábiles consiguen disparar una sola bala. Hay disponible un supresor de ruido, pero son difíciles de obtener legalmente.

Calibre: 9 mm y .45 ACP

Daño: 4 (9 mm), 5 (.45 ACP)

Alcance: 25

Cadencia: 32+*

Cargador: 32+1

Ocultación: C



Intratec TEC-9: aunque se vende como una pistola, es fácil convertir esta arma en una automática completa (Pericias: Armero 1 y unas herramientas

decentes lo consiguen en una o dos horas). Por eso es fácil verlas en manos de matones de pocas luces y gángsters que quieren algo barato con lo que rociar una habitación o un callejón. Los profesionales suelen preferir cosas que no te exploten en las manos con tanta frecuencia, ya que su fabricación no es buena y los modificaciones no hacen sino disminuir su fiabilidad.

Calibre: 9 mm

Daño: 4

Alcance: 20

Cadencia: 18*

Cargador: 20+1 o 32+1

Ocultación: C



Thompson M1928: el antaño omnipresente "Tommy" fue el primer subfusil empleado por el ejército de los EE. UU. Aunque hoy en día está obsoleto aún es eficaz, y es el protagonista de las películas de gángsters de los 30. el enorme cargador opcional le proporciona su famosa silueta. Como el MAC-10, el gatillo solo permite fuego automático total, haciendo de las ráfagas de 3 tiros algo difícil de controlar.

Calibre: .45 ACP

Daño: 5

Alcance: 50

Cadencia: 15*

Cargador: 20 o 100

Ocultación: G



Fusiles

A propósitos de juego, la categoría de "fusiles" incluye cualquier arma que no sea totalmente automática y que dispare un proyectil rápido (comparado con el de una pistola) de un pequeño diámetro por un cañón estriado. Los fusiles se utilizan para cazar y para lograr disparos de precisión; la única diferencia entre los dos suele ser la calidad de la manufactura. Los fusiles pueden ser de *cerrojo* o *palanca*, en cuyo caso el usuario debe situar cada bala en posición, o *semiautomáticos*, cuando se aprovecha el gas o el retroceso de cada disparo para cargar la

siguiente bala. Casi todos los primeros suelen alimentarse mediante una carga de munición interna (no gracias a un cargador externo), por lo que son más lentos de recargar.

Los fusiles, como las pistolas automáticas, pueden alojar un proyectil en la recámara además de los del cargador, de modo que disponen del +1. sin embargo, esta posibilidad no suele usarse nunca; si estás disparándole a algo (o al alguien...) al que hay que acertar 31 veces para acabar con él quizá sea mejor que lo dejes en paz.

Remington Model 700: se trata de un fusil de caza de cerrojo muy extendido, y es un buen representante de su categoría; muchas otras marcas tienen características similares, variando solo su aspecto externo. La versión militar, el Sistema de Armamento de Precisión M24, tiene grandes modificaciones y es extremadamente difícil de obtener (Recursos 4, Contactos o Aliados en el ejército y un Narrador permisivo).

Calibre: .30-06 y .308 Remington para el Modelo 700, .300 Winchester Magnum para el M24

Daño: 8 (700), 9 (M24)

Alcance: 300 (700), 500 (M24)

Cadencia: 1

Cargador: 5+1 (cargador interno)

Ocultación: N



Remington Model 740: se trata de una versión de menor calibre del interior, y también representa a su categoría.

Calibre: .223 Remington las versiones civiles, 5.56 las militares (intercambiables)

Daño: 7

Alcance: 275

Cadencia: 3

Cargador: 5+1 (interno)

Ocultación: N



Ruger 10/22: otro ejemplo representativo de un fusil de pequeño calibre empleado para caza menor. Este modelo en particular es semiautomático, pero existen versiones para todos los mecanismos. Es posible convertir esta arma en automática (e ilegal) con un taller decente y los conocimientos adecuados (Pericias: Armero 2).

Calibre: .22 LR (Long Rifle)

Daño: 4

Alcance: 100

Cadencia: 4

Cargador: 10+1 a 50+1

Ocultación: N



Weatherby Mark V: se trata de un fusil británico de cerrojo diseñado para cazar cosas como elefantes, rinocerontes y aviones pequeños. Su retroceso es lo suficientemente grande como para infligir (7 – Fuerza) dados de daño contundente a cualquiera que lo dispare sin prepararse adecuadamente (a discreción del narrador, cualquier posición en la que se esté desequilibrado, o si se dispara desde la cadera o en movimiento).

Calibre: .460 Weatherby Magnum

Daño: 10

Alcance: 300+

Cadencia: 1

Cargador: 3+1

Ocultación: N



Barret Model 82 "50 ligero": el arma más pesada disponible en el mercado civil; este monstruoso fusil semiautomático de casi metro y medio y más de 15 kg dispara la misma munición que las ametralladoras pesadas. Sus aplicaciones para la caza son, como poco, dudosas, aunque en los EE. UU. son legales y teóricamente es posible adquirirlos en cualquier armería importante. En el servicio militar se le conoce como M82A1 y es empleado por los francotiradores de las Fuerzas Especiales estadounidenses. Era el arma que usaba Dios en *Navy SEALs* y Robocop en *Robocop II*. Como ocurre con el Weatherby Mark V, el retroceso del 82 puede romper el hombro, el húmero, la clavícula y las costillas si lo utiliza alguien débil o carente de preparación.

Calibre: .50 BMG (Browning Machine Gun)

Daño: 12; el proyectil .50 BMG tiene la masa y la velocidad suficientes como para ignorar cualquier armadura o cobertura menor que un muro de bloques de hormigón aligerado o un vehículo militar, aunque Fortaleza ayuda a absorber del modo habitual.

Alcance: el efectivo es 300, aunque los francotiradores militares aseguran haber logrado blancos a 1500 metros en terreno abierto.

Cadencia: 1

Cargador: 11

Ocultación: N



Fusiles de asalto

Aunque existen versiones semiautomáticas de casi todas estas armas, los fusiles de asalto son armas militares. Por lo general no pueden llegar a manos civiles. A propósitos de juego esta categoría incluye los verdaderos *fusiles de asalto*, que disparan proyectiles pequeños con una gran cadencia de fuego, y los *rifles de combate*, que emplean una munición mayor pero que son más lentos. Los dos tienen los mismos cometidos y dejan a sus objetivos igual de muertos.

Repetimos que las armas capaces de realizar fuego automático, o incluso ráfagas de 3 balas, son totalmente ilegales para los civiles (tanto el uso como la posesión). Es posible conseguir versiones semiautomáticas de coleccionista de estas armas, que pueden convertirse en automáticas con Pericias: Armero 2. Sin embargo, cualquier uso de estos fusiles atraerá a la policía y a los federales (a la ATF no le gustan precisamente estas demostraciones). El Narrador tiene todo el derecho a hacer llover agentes del FBI, SWAT y de todas las siglas que quiera sobre los personajes.

Colt M16: el fusil de asalto estándar del ejército de los Estados Unidos, entre otros países. El diseño del M16 ha sido copiado para elaborar versiones militares y civiles. Los modelos más nuevos solo son capaces de disparar tiro a tiro o ráfagas de 3, aunque aún quedan en activo muchísimos modelos antiguos totalmente automáticos. Una carabina recortada, la M4, tiene una culata plegable y el cañón más corto, cambiando alcance por tamaño.

Calibre: 5.56 mm

Daño: 7

Alcance: 200 (120 la carabina)

Cadencia: 15 o 20, dependiendo del modelo

Cargador: 20+1 o 30+1

Ocultación: N (G la carabina)



Steyr AUG: el austriaco AUG (Armee Universal Gewehr) es sorprendente, ya que es extraño que un arma tan única haya sido adoptada por diversos ejércitos. El AUG aloja el cargador y el mecanismo tras la empuñadura y el gatillo, lo que permite tener una longitud menor sin acortar el cañón. También incluye una mira telescópica integral (ver más adelante) en el asa de transporte. Sin embargo, su característica más revolucionaria es su construcción modular; un AUG y

algunas piezas sueltas pueden separarse y reconvertirse en una ametralladora ligera, un subfusil, una carabina corta o el fusil básico en unos 15 minutos.

Calibre: 5.56 mm (9 mm en la configuración de subfusil)

Daño: 7 (4 en la configuración de subfusil)

Alcance: 200 (50 en la configuración de subfusil)

Cadencia: 21

Cargador: 42+1 (30+1 en la configuración de subfusil)

Ocultación: G (N en la configuración de ametralladora ligera)



Colt M14, FN FAL y Heckler & Koch

G3: estos añejos subfusiles de combate fueron empleados ampliamente (y aún se emplean) fuera de sus países de origen. El M14 estadounidense (en su versión semiautomática) se encuentra en manos civiles por todo el sudeste asiático, el FAL belga es común en África y el G3 alemán se emplea por toda América del Sur. Las tres armas disponen de valores de juego idénticos; el G3 pesa medio kg más y probablemente sea más fiable que los otros dos, por si alguien lo comprueba. Una versión del M14, el M21, aún se utiliza como fusil de precisión en el ejército de los EE. UU.

Calibre: 7.62 mm

Daño: 8

Alcance: 275

Cadencia: 10

Cargador: 20+1

Ocultación: N



Arsenal Estatal Ruso AK-47: el AK-47 es probablemente el fusil de combate más ampliamente extendido por todo el mundo. Aunque se ha criticado su munición por carecer de potencia y por ser inestable a grandes distancias, los soviéticos no parecían quejarse. Tiene fama de ser fiable incluso en las peores condiciones. Como ocurre con el AK-47, hay variantes con la culata plegable que se pueden ocultar en una gabardina con algo de práctica.

Calibre: 7.62 mm Soviético, incompatible con otra munición de 7.62 mm

Daño: 8

Alcance: 250

Cadencia: 10

Cargador: 30+1

Ocultación: N (G con culata plegable)



Escopetas

Las escopetas son armas de boca ancha (normalmente media pulgada) que disparan proyectiles o paquetes de perdigones por un cañón de ánima lisa. Son de alcance y capacidad de munición limitada, pesadas y de gran retroceso. Sin embargo, dan más miedo que Hacienda y son devastadoras a distancias cortas. Pueden ser de palanca o deslizamiento, o semiautomáticas. Existen disponibles muy pocas que sean totalmente automáticas; éstas recuerdan a grandes fusiles de asalto y son casi imposibles de controlar (además de ser muy, muy ilegales). Salvo que se indique lo contrario, todas las escopetas se alimentan de munición interna (lo que las hace más lentas de recargar que las que usan cargador).

Escopeta genérica de caza de dos cañones: las escopetas de doble cañón son probablemente las armas sencillas definitivas. Existe una enorme variedad en el mercado, y es posible recortar los cañones para ocultarlas mejor, a expensas del alcance y la legalidad (además, el que las dispara se arriesga a romperse la muñeca al no disponer de culata con la que absorber el retroceso).

Calibre: galga 12

Daño: 8

Alcance: 20, 10 o 15, dependiendo de la longitud del cañón

Cadencia: 2; los dos cañones pueden dispararse en la misma acción, empleando la misma tirada para acertar

Cargador: 2

Ocultación: normalmente N, pero las versiones recortadas pueden llegar a G e incluso C



Benelli M3 Super 90: una escopeta semiautomática muy extendida entre los equipos SWAT, así como una buena representante de su categoría.

Calibre: galga 12

Daño: 8

Alcance: 20

Cadencia: 3

Cargador: 7

Ocultación: G



Remington 870P, Ithaca M37 y Mossberg M500: estas tres escopetas de accionamiento están muy extendidas entre las fuerzas policiales regulares. En otras palabras, son las que probablemente saque la poli del coche patrulla a la hora de responder a los problemas causados por los personajes. Todas pueden serrarse para ocultarse, a expensas del alcance.

Calibre: galga 12

Daño: 8

Alcance: 20 (10 la versión recortada)

Cadencia: 1

Cargador: 5 (8 la Remington 870P)

Ocultación: N (G la versión recortada)



Franchi SPAS-12: esta escopeta semiautomática de aspecto futurista está también muy extendida entre las policías de EE. UU. y Europa. En caso de problemas puede emplearse como una de palanca, cayendo la cadencia a 1. la culata plegable dispone de una extraña sujeción que se extiende y que permite disparar con una mano sin abandonar el modo semiautomático. Es el arma que tenía Sarah Connor al final de *Terminator 2*.

Calibre: galga 12

Daño: 8

Alcance: 20

Cadencia: 3

Cargador: 7

Ocultación: N



Daewoo USAS-12: un arma totalmente extraña (y destructiva) de Corea del Sur. Esta bestia es una escopeta militar con capacidad total de fuego automático. Ha sido diseñada para tener el aspecto y el manejo de un gran fusil de asalto, aunque su retroceso es enorme y puede llegar a partir costillas. Los fallos de funcionamiento y de manejo con esta arma suelen ser ... espectaculares.

Calibre: galga 12

Daño: 8

Alcance: 20

Cadencia: 6

Cargador: 12 (cargador) o 28 (tambor)

Ocultación: N



Accesorios para armas de fuego

Miras telescópicas: la variedad más común de mira es la telescópica, que aumenta la imagen del objetivo para mejorar el alcance efectivo del arma al apuntar. La mira suma dos dados a la reserva del personaje a la hora de realizar un disparo apuntado. Esta bonificación se aplica tras un turno apuntando, y se acumula con cualquier otra bonificación por Percepción. Un disparo apuntado realizado con la ayuda de una mira aumenta en un 50% la distancia de un disparo a "distancia media". Las miras pueden instalarse sobre cualquier fusil o fusil de asalto y sobre algunos revólveres y pistolas de palanca (ver la descripción de cada arma). Las pistolas automáticas no pueden disponer de miras, ya que interferirían con el funcionamiento de las mismas.

Instalar una mira de cualquier tipo requiere Armas de fuego 3 (o Pericias: Armero 1), una hora y 20 balas (que se emplean para asegurar la correcta alineación de la mira). Si la instalación no es correcta o si se pierde la alineación no se recibirá bonificación alguna.

Miras de visión nocturna: el equipo de visión nocturna es cada vez más frecuente en el mercado abierto, aunque aún sigue siendo bastante caro. Este material adopta tres formas: aparatos amplificadores de luz (luz estelar), infrarrojos (IR) y térmicos.

El equipo de luz estelar amplifica la luz visible disponible hasta un nivel que se aproxima al diurno. No funciona en la oscuridad total. Estas miras reducen en uno los modificadores por oscuridad, pero no por debajo de +1. Para adquirir estas miras se necesita un mínimo de Recursos 2.

Un equipo IR convierte la luz infrarroja invisible en otra imagen visible en blanco y negro. Como el equipo de luz estelar, las miras y gafas IR no funcionan en la oscuridad total: sin embargo, esta tecnología puede beneficiarse de una linterna o un foco infrarrojo, invisible para el ojo humano. El equipo IR se encuentra en forma de miras y de gafas, reduciendo en dos los modificadores por la oscuridad, aunque nunca por debajo de +1. Para adquirir este material se necesita un mínimo de Recursos 3.

El equipo de visión térmica es más sofisticado que los dos anteriores, y literalmente muestra el calor como una imagen electrónica. Las miras térmicas "ven" a través del humo o la niebla y pueden localizar blancos vivos detrás de una pared delgada. De un vampiro solo captarán una imagen borrosa, salvo que se haya alimentado en las últimas dos horas. Este equipo reduce en tres las penalizaciones por oscuridad, niebla o humo y en uno las de al cobertura. Sin embargo, la lluvia reduce la efectividad del material térmico (la dificultad por oscuridad se reduce en uno y la de cobertura no se ve afectada). Las miras térmicas son material básicamente militar y es necesario disponer de Recursos 4 para obtenerlo. Sol legales, pero el gobierno puede realizar discretas averiguaciones sobre cualquiera que compre este equipo.

Miras láser: las modernas miras láser son de peso despreciable. Se acoplan a cualquier arma, pero normalmente se emplean en pistolas o subfusiles. Este equipo proyecta un haz luminoso muy delgado y de muy baja potencia, normalmente rojo, que aparece como un puntito en el objetivo al que se apunta. Aunque no basta para cegar un ojo humano, puede provocar desorientación temporal (los efectos quedan a discreción del

Narrador). Las miras láser están al alcance de cualquiera con Recursos 3. los efectos en el juego son añadir un dado a la reserva de cualquier disparo apuntado que se realice a menos de 30 metros.

Silenciadores y supresores: "silenciador" suele ser un término incorrecto, ya que pocas armas son totalmente silenciosas. Las armas hacen ruido de tres modos: la explosión del cartucho disparado, el crujido de la bala al romper la barrera del sonido y el ruido del metal que compone el mecanismo. Para silenciar totalmente un arma hay que eliminar estas tres fuentes.

Casi todas las armas reducen el ruido desviando los gases de la combustión mediante una serie de pantallas que reducen su velocidad por debajo de la del sonido (y frenando la bala en el proceso, ya que los gases que la propulsan se disipan). La munición de pistola suele ser más lenta que la de fusil, y confía en la masa para causar daño; por tanto, es más fácil silenciar una pistola o un subfusil que un fusil. Cualquier supresor lo bastante potente como para ser eficaz en un rifle frena el proyectil y reduce su daño en 2 o más. Además, cierta munición (como la de escopeta o las balas del calibre .50 BMG) es demasiado grande como para poder silenciarse.

Los supresores son voluminosos, a veces tanto como la propia pistola. Cualquier arma con un acoplado aumenta en un nivel su Ocultación (p. Ej., una pistola B pasaría a ser C).

Cuanto mayor es la munición más difícil es silenciarla. Por lo general, cualquier arma con un Daño superior a 4 no puede acallarse por completo, solo amortiguarse. Por ejemplo, una Colt M1911A1

(munición de calibre .45, daño 5) haría el mismo ruido que un diccionario golpeado contra una mesa. Aunque se tratará de un ruido fuerte, es posible que no se reconozca inmediatamente como un disparo.

Los silenciadores son ilegales para los civiles sin los permisos adecuados, y son muy difíciles de conseguir. Un armero habilidoso podría construir uno si dispone de tiempo y de las herramientas adecuadas (Pericias: Armero 4 mínimo, y al menos una semana), pero su fiabilidad no será muy alta.

Armas camufladas: es posible instalar un arma, normalmente un subfusil, dentro de una maleta u otro objeto cotidiano (Pericias: Armero 4). La configuración más común es la de colocar el arma por completo dentro del contenedor con un orificio de salida frente al cañón y una conexión mecánica con el gatillo que permita disparar. La dificultad aumentará en 2 y no será posible realizar disparos apuntados. Un arma disparada de este modo será evidente por el destello de la boca, aunque esté silenciada. Para recargar será necesario abrir el contenedor.

La Heckler & Hoch MP5K, la Glock 19 y la Ingram M10 pueden adquirirse con maletas o mochilas diseñadas específicamente para este uso. En la mayoría de los casos se dispone de un gatillo en el asa del maletín. Además, si la situación exige manejar el arma del modo normal es posible extraerla con facilidad.