

BULLET IN THE HEAD!

Reglas de Armas de Fuego Modernas
para Anima Beyond Fantasy





Diseño y elaboración

Francisco Solier Pérez

Asesores técnicos

Manuel del Río Sanchez

Fionn

Agradecimientos

A quienes han participado con su buena voluntad
en la prueba de este reglamento.



Todas las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores y
están empleadas sin ánimo de lucro.

Anima Beyond Fantasy es © 2005 de Anima Project. La edición en
castellano es © 2005 de Edge Entertainment.



Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-
Compartir bajo la misma licencia 3.0 España de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.



Advertencias previas

Bullet in the head! es un suplemento para el empleo de armas modernas en Anima Beyond Fantasy diseñado con afán de resultar peligroso, letal y heroico tanto en su manejo como resultado. De tal modo el realismo y detalle han tenido que ser, conscientemente, dejados de lado en muchos puntos concretos.

Adicionalmente todo el material presentado en este suplemento esta especialmente pensado para su empleo en Hijos de la Cuarta Ola, una ambientación post apocalíptica con una sociedad colapsada por la brujería, los demonios, la degeneración del ser humano y la brutalidad mas espeluznante... por tanto las alusiones a la disponibilidad de las armas, munición y equipo están supeditas a dicho entorno de juego y probablemente sean inútiles para otros tipos de partida.

Dicho esto no queda más que señalar que la inclusión de este tipo de armamento en el juego, aunque contemplada en los consejos finales del manual básico de ABF se trata de un modo muy superficial. Bien... aquí se presentan algunas soluciones que no solo permiten desarrollar partidas contemporáneas o futuristas con presencia de un armamento realista equilibrado sino que usar dichos elementos en las partidas de corte medieval con inclusión de elementos tecnologicos o futuristas es realmente sencillo.

Consideraciones generales

Defenderse de un disparo de un arma de fuego moderna es, virtualmente, imposible. La velocidad de estas armas hace que reaccionar de modo que puedan esquivarse o bloquearse las balas es humanamente imposible.

A la hora de realizar una defensa contra un ataque de este grupo de armas no cabe emplear la Esquiva ni la Parada, de modo que cualquiera que quiera evitar ser agredido por ellas tan solo contará con la tirada de un dado de cien, aplicando los negativos pertinentes por proyectil disparado al tipo de habilidad adecuada.

Como hemos dicho es humanamente imposible defenderse de ellas... por fortuna lo humano no es una limitación insalvable para los personajes o sus más duros antagonistas. Si el personaje logra -de alguna forma- poder realizar acciones inhumanas (consiguiendo Inhumanidad ya sea mediante el ki, la psíquica u otros métodos) podrá eliminar esta restricción aplicando su habilidad de Defensa de forma plena.



Ellis patrulla Tokio desde los tejados

Las armas modernas requieren de la inclusión de un nuevo concepto, el de Cargador, y emplea, como arcos y ballestas o pistolas de mecha, el de Recarga.

Cargador: la capacidad de munición que puede llevar el arma antes de tener que ser recargada. Varía normalmente entre 6 y 30 para el común del armamento.

Recarga: igual que otras armas de disparo indica los asaltos requeridos para sustituir el cargador al completo. Cada 100 puntos de habilidad en Ataque o Trucos de manos reduce este valor en 1 punto, pudiendo reducirlo a 0 llegado el caso.

Tablas de Armas de Fuego

El listado de armas está limitado a unas categorías generales de armamento, no a modelos o variantes concretas y abarca nueve categorías de arma, que

al igual que sucede con cada una de las armas de Anima tiene una Tabla propia.

Es obligatorio recordar que la Tabla de Projectiles del manual básico de ABF incluye no solo arcos y ballestas sino el manejo de las armas de pólvora más básicas. Esta tabla en ningún momento debería permitir el uso de armas de fuego modernas, y con la presencia de estas reglas lo más correcto sería que no incluyese el uso de ningún arma de fuego.

Como es habitual adquirir el conocimiento de estas nueve tablas tienen un coste de 20 PDs por cada una de ellas, que se consideran similares entre sí. Por último se incorpora una Tabla de Armas de Fuego que incluye el manejo de todas ellas por un coste de 50 PDs.

Arma	Cargador	Recarga	Turno	Fue Req.	Crítico	Alcance	Especial
Revolver	6	4	0	5 / 7	PEN	7 m	Fuerza 9
Pistola	12	2	0	4 / 5	PEN	7 m	Fuerza 7, Disparo Rápido
Subfusil	30	2	-10	7 / 10	PEN	20 m	Compleja, Fuerza 8, Ráfaga, Fuego Automático
Carabina	25	2	-15	7 / 12	PEN	30 m	Compleja, Fuerza 10, Ráfaga, Fuego Automático
Fusil de asalto	20	2	-20	7 / 12	PEN	45 m	Compleja, Fuerza 11, Ráfaga, Fuego Automático
Rifle de precisión	5	3	-40	6 / 8	PEN	200 m	Compleja, Fuerza 11, Precisa, Largo Alcance
Escopeta	8	4	-15	6 / 9	PEN	30 m	Fuerza 10, Dispersión, Impacto
Escopeta de 2 cañones	2	2	-15	6 / 9	PEN	30 m	Fuerza 10, Dispersión, Impacto, Tiro Doble
Ametralladora	60	3	-30	8 / 14	PEN	55 m	Compleja, Fuerza 13, Fuego Automático, Ráfaga fija

Las armas de fuego siempre indican la Fuerza requerida para ser empleadas a dos manos, y a continuación la puntuación para usarlas con una sola mano. Las más potentes armas automáticas requieren indefectiblemente una Fuerza sobrehumana para emplearse de este modo sin ningún perjuicio a la puntería.

Por supuesto el abanico de armas de fuego moderno es mucho más amplio, existen toda una multitud de variantes en cuestión de calibres, capacidad de cargador, alcances y precisión que sería imposible reproducir fielmente sin una intensa matización y reajustes en la mecánica básica. Este espectro básico

abarca los usos necesarios dentro del sistema para hacer de los tiroteos un intercambio de fuego y plomo variado y emocionante.

Descripciones

Revolver: tipo de pistola que se caracteriza por llevar la munición dispuesta en un tambor. Su mayor puntería y fiabilidad le permiten seguir teniendo su espacio ante las armas semiautomáticas. Un revolver nunca se encasquilla. Una pifia con un efecto mayor de 80 evita el disparo por un fallo mecánico o atasco, pero tras esto puede seguir disparándose normalmente sin repararla.

Pistola: arma semiautomática de corto alcance y carga mediante cargador, habitualmente con un disparo de doble acción que le permite disparar consecutivamente de forma rápida.

Cuando este arma pifia sobre 80 se encasquilla. (Ver reglas de Encasquillamiento).

Subfusil: es una eficaz arma de tiro automático y de corto alcance, pensada para proporcionar gran potencia de fuego en distancias cortas. Usa munición similar a la de pistola, pensado para usarse preferentemente a dos manos y a menudo desde el hombro con culata. Cuando este arma pifia sobre 80 se encasquilla. (Ver reglas de Encasquillamiento).

Carabina: es una arma de fuego similar, pero generalmente más corta y con menor potencia de fuego, a un fusil, siendo esencialmente fusiles más cortos con la misma munición, aunque comúnmente con una velocidad menor. Cuando este arma pifia sobre 80 se encasquilla. (Ver reglas de Encasquillamiento).

Fusil de asalto: son generalmente el arma portátil individual estándar en todos los ejércitos caracterizados por su capacidad de fuego selectivo y munición de potencia media, habiendo sustituido prácticamente a los fusiles de guerra. Cuando este arma pifia sobre 80 se encasquilla. (Ver reglas de Encasquillamiento).

Rifle de precisión: es un tipo de arma de fuego de precisión que permite el disparo a objetivos a muy larga distancia, busca la mayor precisión posible en el disparo, para lo cual va equipado con una mira telescópica y utiliza munición específica para el arma que permita alcanzar largas distancias sin perder precisión de tiro. Cuando este arma pifia sobre 80 se encasquilla. (Ver reglas de Encasquillamiento).

Escopeta: Una escopeta es un arma de fuego, de ánima lisa o rayada, de mano, y que se sostiene contra el hombro, diseñada para descargar varios proyectiles (pequeñas balas, municiones conocidas como perdigones) en cada disparo. Las escopetas, en combate, al disparar proyectiles múltiples, es decir, una "nube" de

perdigones a la vez con cada disparo, permiten acertar con facilidad a corta distancia siendo un impacto de lleno, demoledor. El poder de detención de un disparo a corta distancia es enorme. Se puede acertar a más de un blanco a la vez, si están juntos. Esta puede ser de repetición, semiautomática o de corredera. Cuando este arma pifia sobre 80 se encasquilla. (Ver reglas de Encasquillamiento).

Escopeta de dos cañones: una variante muy concreta de la escopeta que tiene dos cañones permitiendo un disparo conjunto de sus dos únicas cargas para un disparo realmente dañino. Cuando este arma pifia sobre 80 se encasquilla. (Ver reglas de Encasquillamiento).

Ametralladora: arma de fuego automática diseñada para disparar una gran cantidad de balas a partir de un cargador o un cinturón de municiones, que normalmente en un lapso breve

dispara cientos de balas por minuto, debido

a su mecanismo de disparo automático, e impactando en un determinado campo de tiro. Generalmente son pesadas, voluminosas y están montadas sobre un afuste. Cuando este arma pifia sobre 80 se encasquilla. (Ver reglas de Encasquillamiento).

Encasquillamiento

La mayoría de estas armas son complejas y cuando fallan habitualmente se encasquillan, esto es, la pieza queda atascada, torcida o afecta de algún modo al normal funcionamiento del arma, impidiéndole disparar adecuadamente. Este efecto requiere de invertir algo de tiempo en solucionarlo, ocupando por defecto tres acciones en solucionar el problema. Este tiempo puede apresurarse con una tirada de Ciencia (Mecánica) a

Cualquiera puede ir armado en un mundo tan peligroso

Muy Difícil (140) o de Trucos de Manos a Casi Imposible (240) para reducir el tiempo de reparación a una sola acción.

Alcance

El Alcance de las armas de fuego se aplica en la mecánica de juego de una forma diferente a la que los conocedores de Anima están acostumbrados, este se ha diseñado buscando reflejar las diferencias con las armas de proyectiles arcáicas. Un arma de fuego pierde potencia con la distancia como cualquier otro proyectil, pero a efectos prácticos esta pérdida es más difícil de apreciar por la distancia y velocidad a la que se produce. En cambio acertar al objetivo con un arma de fuego es realmente complicado a partir de distancias bastante cortas, requiriendo un entrenamiento muy importante, debido a que un desvío casi imperceptible del cañón a diez metros ya puede suponer incluso un metro de diferencia con el objetivo.

Los alcances de las armas de fuego indican la distancia a la que se puede disparar sin ningún penalizador de habilidad adicional. Por encima de esto, cada incremento de dicha distancia supone un aplicar un -30 adicional. Es decir, disparar una pistola contra un objetivo a 5 metros no tiene penalizador, disparar si está a 12 metros conlleva un -30, hacerlo contra un blanco a 25 metros es un -60, etc. El daño base, al contrario que con las armas arrojadizas o de proyectiles, no se ve alterado nunca.

Especiales

Las armas de fuego tienen modos de disparo o diferentes características que se representan mediante capacidades o reglas especiales.

Fuerza X: Las armas de fuego no aprovechan la fuerza del usuario, sino que tienen un valor de Fuerza propio que se suma al daño base de las

balas del modo habitual. Las armas de calidad incrementan por cada +5 un punto esta Fuerza en lugar de incrementar el daño base.

Rafaga: Este modo de fuego dispara cortas ráfagas sobre el enemigo, de modo que la lluvia de proyectiles sobre él hace el ataque más dañino a cambio de sufrir el retroceso del arma. La ráfaga supone disparar 3 balas contra el objetivo, logrando aumentar el daño base en 5 puntos a cambio de un -10 a la HA.

Fuego Automático: Se trata de disparar una gran cantidad de munición sobre los objetivos o una zona. En este último caso se le suele denominar fuego de cobertura. Al emplear el fuego automático es posible disparar contra numerosos blancos, a cambio de sufrir el retroceso y emplear una gran cantidad de munición en el proceso.

Dependiendo de la munición invertida es posible afectar a más blancos con el mismo ataque. Algunas armas automáticas poseen este especial señalado del siguiente modo Fuego automático (20). Se trata de cadencia máxima de fuego de dicho arma y por tanto no pueden aplicar más disparos que los señalados.

Concentrar el fuego automático sobre un único blanco permite aplicar un efecto similar al de la ráfaga, provocando un daño masivo en el objetivo.

El fuego de cobertura permite definir un área en lugar de blancos fijos y evitar que a lo largo de todo el turno nadie cruce a salvo esa zona... desde el momento en que se inicia el fuego de cobertura cualquiera que entre en esa área sufre un Ataque por el valor de la tirada inicial. Esta maniobra requiere el máximo de munición posible para el área, tiene un modificador de -60 a la HA pero no está limitado a una cantidad fija de blancos.

10 balas: -15 HA. 3 blancos o 1 blanco con +10 al daño base.

20 balas: -30 HA. 4 blancos o 1 blanco con +15 al daño base.

30 balas: -45 HA. 5 blancos. o 1 blanco con +20 al daño base.

Para poder emplear esquiva contra este tipo de fuego que ocupa una amplia área se considera que cada bala tiene un área de 1 metro, si su movimiento no le permite salir del área del ataque no podrá aplicar su esquiva (incluso poseyendo Inhumanidad).

Ráfaga fija: Las ametralladoras de gran calibre y armas similares no permiten hacer disparos únicos en muchos casos, su disparo está como mínimo ajustado en ráfaga. Estas armas aplican el -10 a la habilidad de Ataque, pero su incremento de daño ya está considerado en la Fuerza del arma en cuestión.

Dispersión: Las escopetas disparando al menos por encima de la mitad de su Alcance base pueden efectuar un ataque en área sobre dos oponentes adyacentes sin adquirir penalizador alguno.

Impacto: Estas armas tienen una gran capacidad de parada, si disparan a menos de la mitad de su alcance aplican un Impacto equivalente a la Fuerza del arma.

Disparo rápido: Las pistolas semiautomáticas permiten disparar rápidas secuencias de disparos sobre el mismo objetivo. Las armas con este especial pueden realizar dos Ataques sobre el mismo blanco incluso sin que el tirador tenga 100 puntos en HA. Igualmente cada uno de ellos sufrirá un -25.

Tiro Doble: Disparar de este modo el arma reduce nuestra precisión pero incrementa enormemente el daño logrado. A cambio de un penalizador de -20 a la HA el arma incrementa en 2 puntos la Fuerza efectiva a todos los efectos tanto de Daño como otros especiales que posea.

Largo Alcance: El arma ha sido especialmente diseñada para trabajar en largas distancia, minimizando la pérdida de precisión y la facilidad de acertar a un objetivo. Cuando sobrepasa su alcance efectivo recibe un penalizador de -10 en lugar de -30, lamentablemente por debajo de un tercio de su alcance es realmente difícil impactar sobre los objetivos recibiendo un penalizador de -60.

Municiones

Incluir municiones de diverso efecto no supone un gran dificultad, pero debe ser tenido en cuenta seriamente la facilidad de obtener dichas variantes y si compensa la complicación de reglas que supone con respecto al beneficio en juego. En cualquier caso a continuación se ofrecen algunas ideas simples.

Perforante: Reduce en 2 puntos el TA del objetivo.



Una Paladín de la Salvación en pleno rescate

Explosiva: *Ataca en el TA de Calor.*

Antidisturbios: *Divide el daño a la mitad, ataca en el TA Contundente.*

Punta hueca: *Cualquier TA presente se incrementa en 4 puntos. Obtiene un +40 al nivel de Crítico.*

Explosivos

En cuestión de granadas diferenciamos entre ofensivas (daño Base 100) con un alcance efectivo de 10 metros; y las defensivas (daño Base 80) abarcando hasta los seis metros de radio. Es un ataque en área con un número de Ataque fijo según la distancia a la que se esté situado del foco de explosión. El primer valor es el empleado para las ofensivas, el segundo para las defensivas.

1 m de radio: 320 para ambos tipos (Inhumano, requiere por tanto Inhumanidad)

3 m de radio: 280 / 240

6 m de radio: 240 / 180

10 m de radio: 180

Por encima del alcance dado la explosión ya no causa daño real. Una granada puede ser rechazada si se actúa con una diferencia de iniciativa menor a 25 puntos. Llegado ese momento, la granada hace explosión.

Una granada de contacto, no podría ser rechazada, pues explota al ser tocada. Algunas otras granadas de alto explosivo tendrían un daño base mayor, mientras que otras tienen un cono de acción distinto, más pequeño, orientado en una dirección, etc.

Las Fuerzas de Control de Tokio son una policía contundente y a veces incluso despiadada

Otras consideraciones

Las armas de fuego nunca aprovechan un bono de contra, no importa el tipo de ataque, salvo que se encuentren en situación de bocajarro.

Adicionalmente aplican todos los modificaciones apuntado o situación aplicables a las armas de proyectiles.



Gun Fu

El gun fu es un elaborado sistema de combate de creación moderna y muy poco difundido. Este arte marcial está formado por una serie de movimientos, katas y estudiadas acrobacias sumandas a un complejo y eficiente estudio estadístico y matemático requiere de empleando una elevada habilidad de un gran talento acrobático así como de una prodigiosa capacidad de cálculo. Sus contados estudiantes rara vez hablan de donde lo aprendieron y es que su habilidad, única en el mundo, les permite llegar a ser unos maestros del combate sin igual, evitando verdaderas ráfagas de disparos y haciendo que, en el culmen de su habilidad, lleguen a esquivar las balas.

Sus practicantes son expertos en aprovechar el flujo del combate a su favor y posicionarse mientras evitan los disparos de tal modo que puedan descargar disparos a bocajarro. Estos practicantes combaten en cuerpo a cuerpo con armas de fuego, enfrentándose a cualquier arma, de melee o disparo.

Lamentablemente los fundamentos matemáticos y estadísticos de este peculiar arte marcial la hacen completamente incompatible con otras artes de combate cuerpo a cuerpo, los bonos otorgados por Gun Fu no son combinables con artes marciales, sus filosofías son totalmente incompatibles.

Complejidad: 3

Grado Base

Ventajas: Reduce a la mitad los penalizadores por esquivar proyectiles (lanzados o disparados).

Daño: 10 más el bono de Fuerza. Ataca en Contundentes.

Requisitos: Acrobacias 30, Ciencia 30.

Conocimiento Marcial: Ninguno

Bono: +10 a Esquiva

Grado Avanzado

Ventajas: El movimiento lo es todo en este estilo, fluir por el escenario de batalla, usarlo a favor y no ser estorbado por él es básico para un verdadero maestro de gun fu. Mientras emplea armas de fuego modernas, y solo entonces, des-



HIJOS DE LA CUARTA OLA

plazarse mas de una cuarta parte de su movimiento, cambiar de blanco durante el turno, o haber defendido durante el turno no suponen un penalizador para el practicante. Adicionalmente el penalizador por esquivar proyectiles de cualquier tipo es anulado por completo.

Daño: 10 más el bono de Fuerza. Ataca en Contundentes.

Requisitos: Acrobacias 60, Ciencia 60, Habilidad de Esquiva 130.

Conocimiento Marcial: Ninguno

Bono: +10 a Esquiva

Grado Supremo

Ventajas: Llegado este punto es cuando los conocimientos duramente adquiridos dan su verdadero fruto, la maestría calculando trayectorias y probabilidades del practicante es total, de tal modo que puede sumar su Esquiva cuando se defiende de disparos de armas de fuego modernas, sin requerir Inhumanidad.

Daño: 20 más el bono de Fuerza. Ataca en Contundentes.

Requisitos: Acrobacias 100, Ciencia 80, Maestría en Esquiva.

Conocimiento

Marcial: Ninguno

Bono: +10 a Esquiva

Tabla de armas de kata

El entrenamiento del gun fu lleva asociado el aprendizaje de armas de fuego variadas, por ello adquirir esta tabla de armas otorgar por 35 PD el uso de:

Pistola, Revolver, Escopeta, escopeta de dos cañones, subfusil, fusil de asalto y carabina.

