

ARMAS DE FOGO

SISTEMA DAEMON

TIAGO "MURAZOR" MARASCHIN

PARENTAL
ADVISORY
LARGE CALIBERS



ARMAS DE FOGO

SISTEMA DAEMON



TIAGO "MURAZOR" MARASCHIN
tiagomm@hotmail.com

COLABORADOR: DIEGO "NIGHTMARE" MENESES

PLAYTESTERS: JEAN "POOVIX" FONSECA, LUCAS "ANDREWS",
RODRIGO "HARRY POTTER", CÉSAR "FALADOR" AUGUSTUS & DUDU LEEERDO".



INTRODUÇÃO

Este netbook tem como objetivo apresentar regras mais realistas para o uso de armas de fogo no sistema Daemon. As regras originais possuíam incoerências em certos pontos que sacrificavam o realismo em nome de diversão inocente e politicamente correta.

Mas combates com armas de fogo não são inocentes nem politicamente corretos. A maioria das informações aqui presentes estão de acordo com estudos balísticos, dados policiais, estatísticas do FBI, sites de fabricantes de armas e outras fontes sérias e nem um pouco divertidas. Estas fontes tendem a apontar para algumas verdades básicas sobre os combates com armas de fogo.

80% dos combates armados ocorre entre amadores não treinados a distâncias de 7 metros. 40% destas raivosas batalhas se dão a distâncias de 3 metros ou menos! A maioria (60%) acontece em condições difíceis e com pouca luz – em becos úmidos e escuros, com ambos os participantes palpitações e com respiração curta, parando momentaneamente para disparar um tiro sem mirar em uma sombra fugitiva, e então se agachando para se protegerem. Os acertos são surpreendentemente raros. Quando eles ocorrem (assumindo que estão sendo usadas armas de alto calibre e grande poder de parada), a vítima, geralmente

fica fora de combate ao primeiro disparo devido ao ferimento, choque e terror.

Realismo no RPG

Baseado nestas informações procuramos adaptar o realismo do combate com armas de fogo para o sistema de RPG. Para isso foi necessário alterar a escala de dano, a cadência dos tiros e alcance das armas, além de alguns outros elementos baseados nos seus correspondentes do mundo real.

Para avaliar o dano causado pelas armas foram usadas as estatísticas de **Poder de Parada** (Stopping Power) que determinam a eficiência de um determinado calibre em incapacitar um ser humano, dando uma idéia do dano médio que uma arma causaria em jogo.

A capacidade de penetração da arma foi estimada pela classificação norte americana para blindagens balísticas, fornecendo assim a resistência de um material a um determinado calibre e uma idéia do dano máximo que tal arma poderia infligir.

Outras informações relacionadas a armamentos podem ser obtidas em livros e sites especializados sobre as próprias armas.



ARMAS DE FOGO

Há vários fatores que influenciam no desempenho de uma arma de fogo, são eles o tipo de arma, o calibre da Munição, a capacidade do Pente, o alcance efetivo, o Dano causado e o Regime de Fogo do disparo. São muitos os tipos e marcas de armas de fogo existentes, mas se você conhece as características de uma arma, você poderá adaptá-la aqui, e até inventar novos modelos.

Armas Curtas

São armas de cano curto, que podem ser disparadas com apenas **uma mão**, tem precisão e alcance limitados. Podem ser ocultadas num bolso ou jaqueta e não causam nenhuma penalidade na iniciativa.

Revólveres: São armas pequenas (algumas nem tanto), de ação manual (o cão, ou martelo, vai para trás e depois volta, disparando quando se puxa todo o gatilho), municiado através de um tambor.

Pistolas: Qualquer tipo de arma de disparo simples (ou semi-automática) que pode ser disparada com precisão apenas com uma das mãos. São semelhantes aos revólveres, mas a ejeção automática de cápsulas e o armamento automático do cão após cada disparo melhoram o seu desempenho; e a utilização de pentes melhora sua capacidade.

Submetralhadoras: Qualquer tipo de arma que pode ser disparada automaticamente ou semi-automaticamente, utilizando apenas uma das mãos. São bem menores do que as metralhadoras e utilizam a mesma munição das pistolas, permitindo até mesmo a troca de munição.

Escopetas: Espingardas sem coronha, com cabo de pistola e cano curto ou serrado, de alma lisa (cano não raiado), que dispara balotes e cartuchos. Estas armas são devastadoras em combate a curta distância, mas perdem consideravelmente sua eficácia à medida que a os alvos se distanciam.

Armas Longas

São armas de fogo com cano longo, com maior alcance e precisão, mas menos mobilidade para tiros rápidos, por isso recebem uma penalidade a sua Iniciativa. Devem ser disparadas com as **duas mãos** (Teste DIFÍCIL se usar apenas uma) e só podem ser ocultadas em um sobretudo ou capa.

Fuzis: O fuzil é uma arma de cano longo que se tornou o armamento de dotação individual dos combatentes de infantaria dos exércitos modernos. Pode ser de repetição, automático ou semi-automático. Dispara balas de fuzil e tem Iniciativa -2.

Carabinas: São versões curtas dos fuzis de assalto, pouco maiores do que as submetralhadoras. São mais portáteis, com o cano reduzido ou formato bullpup e coronhas rebatíveis ou deslizantes. Dispara balas de fuzil e tem Iniciativa -1.

Rifles: Armas com grande precisão e longo alcance que utilizam munição de fuzil. Geralmente são semi-automáticos ou de ferrolho. Disparam balas de fuzil e tem Iniciativa -3.

Metralhadoras: Armas pesadas com altíssima cadência de disparo e recuo, geralmente fixas ou utilizadas por personagens fortes. Apesar de utilizar munição pesada como os rifles, fuzis e carabinas, sua munição não é compatível com aquelas armas, pois é disposta em cintas no alimentador ou carregadores especiais. Possui Iniciativa -3.

Espingardas: Armas de cano longo, não raiado, que dispara balotes ou cartuchos. As principais limitações dessa arma são o curto alcance de seus disparos e a pouca penetração de seus projéteis. É bom lembrar que esses projéteis, devido ao seu grande tamanho e peso e ao fato de serem disparados em um cano de alma lisa (sem raias), não possuem muito alcance. Tem Iniciativa -2.

Munição

Cada tipo de arma de fogo utiliza munição de um determinado calibre. De acordo com o calibre da munição é determinado o dano básico da arma e alguns outros detalhes.

O calibre de uma munição é a bitola ou diâmetro do projétil utilizado em uma arma de fogo que



normalmente é expressa em centésimos de polegadas. Então quando dizemos calibre 38, estamos informando que o projétil desta munição possui 0.38 polegadas de diâmetro ou seja, aproximadamente 9.6 mm.

Seu diâmetro em milímetros é também outra forma muito utilizada para especificar o calibre de uma munição. Por exemplo: uma pistola 765 significa que seu projétil possui 7.65 mm; uma pistola 635 possui projétil de 6.35 mm.

O calibre do cano raiado é dado pelo diâmetro entre os cheios das raias, isto é o menor diâmetro interno desse cano.

Estes conceitos são válidos para a maioria das munições/armas de fogo, porém para as espingardas (armas de canos longos e lisos, usadas na caça), o conceito de calibre é diferente. Para estas armas, o calibre corresponde ao número de esferas, de diâmetro igual ao cano da arma, possíveis de serem obtidas com a utilização de 1 libra (454 g) de chumbo. Por exemplo: pega-se 454 gramas de chumbo e com isto faz-se exatamente 12 esferas do mesmo diâmetro do cano da arma, assim pode-se dizer que esta arma é de calibre 12.

Pente

As armas de fogo têm uma capacidade de armazenamento de munição, e quando essa carga acaba, a troca pode levar muito tempo dependendo do método utilizado:

Câmara: Os projéteis são recarregados manualmente e ficam armazenados na câmara da arma. Utilizado em rifles e espingardas. Tempo de recarga de 1 rodada por projétil.

Clip: Um clip com um pente de munição, quando pressionada a alavanca, o pente vazio cai sozinho, o atirador encaixa o pente novo e destrava a arma para continuar no tiroteio. Utilizada em pistolas, submetralhadoras, carabinas, algumas metralhadoras e alguns fuzis. Tempo de recarga de 1 rodada.

Tambor: Os projéteis precisam ser recarregados um por um no tambor. Utilizada em revólveres. Tempo de recarga de 1 rodada por projétil. Se for utilizado um recarregador (acessório que puxa todos os projéteis ao mesmo tempo para auxiliar na recarga manual de revólveres e de alguns fuzis), o tempo de recarga total fica em 1 rodada.

Cinta: Fita de munição que é encaixada em um trilho interno da arma, precisando de operações complexas para inserir a nova cinta. Utilizada em algumas metralhadoras e canhões automáticos.

Alcance

Cada arma tem seus valores de alcance. O alcance indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance, o Personagem realiza um Ataque com **METADE** do valor. Além dessa distância a munição passará longe do alvo.

O Alcance de uma arma é determinado pelo seu tamanho e comprimento de cano, mas é comum haver variações de arma para arma dentro da mesma categoria. O Alcance pode ser aumentado com miras especiais que permitem disparos precisos a maiores distancias.

Tipo de Arma	Alcance
Revólveres	30m
Pistolas	50m
Submetralhadoras	200m
Fuzis	500m
Carabinas	300m
Rifles	800m
Metralhadoras	1000m
Espingardas	50m





Dano

O Dano que uma arma pode causar é determinado por seu calibre. Alguns tipos de munições especiais podem aumentar ou reduzir o dano padrão ou suas características.

Balas de Revólver

São as balas tradicionais, com uma ponta maciça de chumbo endurecido; geralmente utilizadas em revólveres, mas também são utilizadas em armas longas raiadas, conhecidas como rifles ou carabinas. Entre elas se destacam as de calibre .38 SPL, .357 Magnum, .44 Magnum e .44-40 Winchester. Os projéteis de chumbo apresentam duas qualidades: baixo custo e menor desgaste dos canos das armas.

Balas de Revólveres

Calibre (Outra Denominação)	Dano
.22 curto	1d3+1
.22 LR (.22 long rifle, 5.6mm Rimfire)	1d6
.32 Magnum	1d6+2
.32 S&W	1d6+1
.357 Magnum (9x32mm)	1d6+4
.38 Colt	1d6+2
.38 S&W (9x20mm R)	1d6+2
.38 super auto (9x23 mm HR)	1d6+2
.38 Especial (.38SPL)	1d6+2
.38 HV (.38 High Velocity)	1d10+2
.44 Magnum (.44 Special, .44 Remington Mag)	1d6+5
.45 Colt	1d6+1
.454 Casull	1d6+6

Balas de Pistola

Classificadas como “pontas enjaquetadas”, são projéteis de chumbo, envolvidos por uma carapaça de cobre ou alumínio. Comumente são empregados em armas automáticas e semi-automáticas, devido a sua maior confiabilidade no que diz respeito à alimentação. Seu desenho é geralmente ogival, permitindo-lhe uma boa penetração, porém o corte deixado no corpo de um indivíduo por esse tipo de projétil pode possuir muitas vezes uma baixa carga traumática, já que a ferida possui um canal mais estreito do que os causados por projéteis de chumbo.

Existem pistolas semi-automáticas que disparam calibres típicos de revólveres ou outros calibres ainda mais incomuns. São os casos da Desert Eagle (calibres .357 Magnum, .41 Magnum, .44 Magnum e .50 Action Express), da Coonan (calibre .357 Magnum) e da Wildey (calibre .475), além de outras.

Balas de Pistolas e Submetralhadoras

Calibre (Outra Denominação)	Dano
.4.6mm (4.6x30mm, .18 HK)	1d6[IP/2]
5.7mm (5.7x28mm FN Herstal)	1d6+1[IP/2]
.25 ACP (6.35x15 mm SR, 6.3 Browning)	1d3+1
.30 Mauser (7.62 mm)	1d6+1
7.62mm Tokarov (7.62x25mm TT, 7.63 Mauser)	1d6+2
.32 ACP (7.65x17mm SR, 7.65 Browning)	1d6+3
.380 ACP (9x17 mm, 9 mm short Browning)	1d6+4
9 mm Makarov (9x18 mm PM)	1d10
9 mm Makarov Modif. (9x18 mm PMM)	1d10+1
9 mm Parabellum (9x19 mm, 9mm P)	1d10+1
.40 S&W	1d10+2
10 mm Auto	2d6
.41 AE (.41 Action Express)	1d10+3
.45 ACP (11,43 mm)	1d6+4
.50 AE (.50 Action Express)	1d10+5

Balas de Fuzil

Classificadas como FMJ (*Full Metal Jacket* ou “Enjaquetada Total”) por causa do revestimento completo de cobre sobre o chumbo, são utilizadas em fuzis, rifles, metralhadoras e carabinas. São maiores e com ponta, além de atingirem altas velocidades, o que reduz a absorção de proteções. **Divida a IP do Alvo pela METADE!** Mas por outro lado transpassam o tecido e transferem pouca de sua energia cinética quando atingem matéria mole, o que faz com que tenham mais chance de causar *Clean Wounds* (uma ferida limpa, o buraco de entrada é quase igual ao de saída) do que os revólveres e pistolas. Mas a munição de Fuzil causa dano muito elevado quando se fragmenta dentro do alvo, atingindo um osso ou órgão vital, aumentando seu impacto e podendo nesse caso, facilmente amputar um membro ou explodir uma cabeça.



Balas de Fuzis/Rifles/Metralhadoras

Calibre (Outra Denominação)	Dano [IP/2]
5.45 x 39 mm (5,45 M74 Soviet)	1d10+4
5.56x45 mm (5.56 NATO, .223 Remington)	2d6+2
6.8x43 mm MPC (6.8 SPC Remington)	3d6
7.5 x 54 mm (7,5 Francês)	2d10
7.5 x 55,5 mm (7,5 Suíço)	2d10
7.62 x 33 mm (.30 US Carabina)	2d10
7.62 x 39 mm (7,62 M43 Soviet, 7.62 curto)	2d10
7.62 x 51 mm (7.62 NATO, .308 Win)	3d6+2
7.62 x 54 mm R (7,62 Rimmed, 7.62 M1908/30)	3d6+2
7.62x63mm (.30M2, .30US, .30-06 Springfield)	4d6
7.7 x 56R mm (.303 Britânico, .303 Enfield)	4d6
7.92 x 33 mm (Kurzpatrone PP43)	4d6+2
7.92 x 57 mm (7,92 mm Mauser M03/05)	3d10
8.60x70mm (.338 Lapua Magnum)	6d6+2
408 (.408 CheyTac)	4d10
9x 39 mm (9mm SP-5, SP-6, PAB-9)	7d6
12.7 x 99 mm (.50M2, .50BMG Browning)	5d10
12.7 x 108 mm (.50 Soviet, 12,7 mm M30/38)	8d6+2
14.5 x 114 mm (14.5 Soviet, 14.5 M41/44)	9d6+2
15.2mm (15.2 Steyer)	6d10
20 x 83.5mm (20mm MG151)	8d10

Balotes de Espingarda

Espingardas podem utilizar munição em balote ou cartucho. Apesar de ambos causarem o mesmo dano para seu calibre, são aplicados de forma diferente sobre o alvo. Um balote é um projétil singular, uma bala de chumbo sólido que provoca o dano normal para aquele calibre.

Cartuchos de Espingarda

Utilizados em espingardas e escopetas, são grandes cápsulas que, geralmente, contém várias esferas de chumbo que se espalham depois de disparadas, aumentando as chances de acertar. Considere o **TESTE FÁCIL** para acertar tiros de cartuchos. Um cartucho provoca a quantidade de dano relacionada para seu calibre, mas **CADA** dado de dano deve ser aplicado **SEPARADAMENTE** contra a IP do alvo.

Se o cartucho atinge o alvo a uma distância superior a 1/10 do alcance da arma, as esferas se dispersam de tal forma que o dano provocado acaba comprometido. Apenas **UM** dos dados de dano atinge o alvo. Sorteie os outros dois dados entre possíveis alvos que estejam próximos (até 2m), podendo ser uma parte do corpo desprotegida, outro personagem ou até objetos, a critério do Mestre.



Slash dispara com sua Remington carregada com cartuchos calibre .12 em direção a um beco onde estão dois membros da gangue local.

O dano desse disparo é 3d6, mas como os alvos estão a mais de 5 metros o tiro sofre dispersão. O Mestre determina que o primeiro D6 acerta em cheio o marginal, o segundo D6 acerta o outro delinqüente e o terceiro D6 atinge a parede.

Slash engatilha e volta a disparar no próximo turno. O beco se converte num paraíso de carne moída.

Espingardas e Escopetas

Calibre/Gauge	Dano
.10g	3d10
.12g	3d6
.16g	3d4
.20g	3d3
.28g	3d2

Regime de Fogo (ROF)

ROF é a abreviação de “Rate of Fire”, Regime de Fogo e determina quantos disparos uma arma pode dar em uma rodada. O número de disparos determina a categoria que a arma se enquadra:

Manual (ROF 1): A arma pode fazer um único disparo, sendo necessário ejetar a cápsula vazia e engatilhar manualmente um novo projétil na câmara, não permitindo que se faça mais disparos na mesma rodada. Esse é o método usado em espingardas tipo “Pump” e rifles de ferrolho.

Mecânica (ROF 2): A arma pode fazer até dois disparos contra o alvo na mesma rodada, sendo

necessário um teste para cada um. A ação mecânica faz com que o tambor gire e arma o cão para o próximo disparo, não sendo necessário engatilhar manualmente. Esse é o mecanismo dos revólveres. O recuo desse regime de fogo torna os **TESTES DIFÍCEIS** quando disparados sem uma posição de apoio adequada.

Semi-automática (ROF 3): A ejeção automática da cápsula e armamento automático do cão após cada disparo, permite a arma fazer até três disparos contra o mesmo alvo em uma rodada. É necessário fazer um Teste para cada tiro. Esse mecanismo é usado nas pistolas e em alguns rifles modernos. A maioria das armas automáticas também possui opção de disparo semi-automático. O recuo desse regime de fogo torna os **TESTES DIFÍCEIS** quando disparados sem uma posição de apoio adequada.

“Burst Fire” (ROF 4): Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de **rajadas curtas**, de apenas 4 tiros, chamadas “Burst Fire”. Esse tipo de rajada é usado para economizar munição e melhorar a precisão contra um alvo único. **Não causa recuo** significativo quando disparada nesse regime de fogo.

Automático (ROF 5 ou +): Armas automáticas são aquelas que disparam uma **rajada** de projéteis em cada disparo realizado pelo personagem. Considere que qualquer arma automática dispara um número de projéteis igual a sua ROF em uma rajada, ou a quantidade de projéteis disponíveis no carregador se o valor for inferior a este. Esse mecanismo é encontrado em metralhadoras, submetralhadoras e fuzis militares. O recuo desse regime de fogo torna o **TESTE DIFÍCIL** quando disparado sem uma posição de apoio adequada.



NOVAS REGRAS

Com as novas escalas de dano e estatísticas de armas baseadas em suas correspondentes verdadeiras, elas se tornaram realmente mortais, exatamente como na vida real. Mas se agora uma arma de grande calibre é realmente algo que deva ser temido, quem deseja perder personagem após personagem até perceber isto?

É aqui que entram as novas regras, acrescentando uma visão tática ao jogo. Nós fizemos este netbook com novas regras mais simples, diretas e rápidas. Assim você pode se concentrar em como lutar, como ganhar cada confrontação (você só perderá uma vez). Vamos apresentar regras que simulam as centenas de confrontos que imaginamos, além de dicas quentes que aprendemos com policiais, soldados, agentes de segurança e outros veteranos que tiveram que enfrentar isso realmente. É verdade, um tiroteio é perigoso. Mas você pode sobreviver.

Recuo

Toda arma de fogo produz certa força de reação cada vez que é disparada. O projétil ao ser disparado gera um impacto, projetando a arma para trás e desalinhando sua posição de tiro original. Este efeito é

conhecido como recuo. Armas de grosso calibre produzem uma força de recuo mais forte do que arma de calibre menor.

Esta força de recuo prejudica bastante a precisão de um atirador no momento em que o mesmo realiza múltiplos disparos numa rodada. Desta forma, qualquer personagem que venha a realizar mais de um disparo dentro de uma mesma rodada, sejam disparos consecutivos ou em rajada, faz um **TESTE DIFÍCIL** para acertar. Essa penalidade é aplicada sobre o valor de ataque de uma rajada ou de forma cumulativa para tiros consecutivos.

Hawkins "Cachorro Louco" dispara uma rajada com sua TEC-9 contra o agente federal que entra em seu apartamento. "Cachorro Louco" tem Submetralhadoras 30%, fazendo seu ataque com 15%.

O oficial de polícia O'Connor se envolve em um tiroteio com traficantes. Ele dispara sua Glock-17 em modo semi-automático (3 tiros) contra um dos criminosos. O'Connor tem pistolas 40% e o primeiro tiro não sofre penalidade, o segundo é feito com 20% devido ao recuo e o terceiro com 10%.

Posição de Tiro

Para evitar a penalidade de Recuo, o usuário de uma arma de fogo deve sempre dispará-la de uma posição que lhe dê o devido apoio para compensação do efeito do recuo produzido pela mesma.

Revólveres, Pistolas e Submetralhadoras devem ser disparados utilizando-se as duas mãos para evitar o modificador de Recuo em tiros múltiplos.

Escopetas, Espingardas e Armas Longas com calibre inferior a 7.5mm devem ser disparadas com as duas mãos utilizando-se um apoio adicional de ombro pode evitar a penalidade de recuo nos tiros múltiplos.

Armas Longas com calibre 7.5mm ou maior devem ser disparadas com as duas mãos e apoio de ombro além de bipés, tripés ou outra forma de apoio externa ao usuário para evitar a penalidade de recuo nos tiros múltiplos.

Sempre que o personagem conseguir uma dessas posições estáveis de tiro, ele estará livre da penalidade de recuo. Caso contrário fará um **TESTE DIFÍCIL** para acertar os tiros seqüenciados. O Mestre decide se o personagem apresenta ou não tal posição de apoio no momento em que o mesmo efetua os disparos.



Alvos Grandes e Pequenos

Para acertar **alvos grandes**, com o dobro ou mais do tamanho humano como veículos, animais de grande porte, monstros e estruturas, os Testes de Ataque são feitos com o **DOBRO** do valor.

Para **alvos pequenos**, com metade ou menos do tamanho humano, como animais de pequeno porte, objetos pequenos ou pontos específicos no corpo do alvo, os Testes de Ataque são feitos com **METADE** do

valor. Humanos **agachados** ou **deitados** também recebem este modificador.

Alvo em Movimento

Muitas vezes o alvo dos disparos encontra-se em movimento. Pode ser um personagem correndo, um veículo em alta velocidade ou um animal em fuga. Quanto mais rápido o alvo se mover, mais difícil será acertá-lo.

Se o atributo Agilidade (AGI) do alvo for superior a Percepção (PER) do atirador, o seu Teste de Ataque será feito com **METADE** do valor. Quando o alvo for um veículo ou objeto em movimento, considere a AGI correspondente a sua velocidade.

O policial Kurtz dispara sua pistola Glock 17 contra um criminoso em fuga. Kurtz tem PER 11 e Pistola 35%, o criminoso tem AGI 14. O Teste para o policial Kurtz acertar o criminoso é feito com metade do valor. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 17, o policial atinge o alvo.

Atirador em Movimento

Quando o personagem dispara em movimento, seja montado num cavalo a galope, correndo a pé ou na carroceria de um caminhão, seus Testes de Ataque são feitos com **METADE** do valor, devido a dificuldade de apontar corretamente para o alvo devido a velocidade.

Esta penalidade não se aplica as armas montadas em veículos, com torres e estabilizadores.

Tiro a Queima Roupas

Quando a arma esta muito próxima ou em contato físico com o alvo. Quase sempre acertará, só erra o Teste de ataque no caso de uma Falha Crítica. Falhas comuns são consideradas sucessos. Causa automaticamente o **dano máximo** da arma.

Atirando com duas armas

Um personagem com duas armas de fogo pode disparar simultaneamente com ambas na mesma rodada, contra o mesmo alvo ou alvos diferentes. O teste de ataque de cada arma é feito com **METADE** do valor, por que a atenção do personagem fica dividida. O ataque com a mão oposta deve subtrair o valor da DES antes de dividir.

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza a penalidade de DES e a manobra **Atirar com duas Armas** elimina o modificador **METADE**.

Mad Dog Macree dispara seus dois revólveres Colt Texas contra o xerife do condado. Mad Dog tem Destreza 15 e Revólveres 40%. Assim ele tem 20% de chance de acertar com a mão direita e 13% com a mão esquerda. Se Mad Dog fosse ambidestro, ambos os testes seriam feitos com 20%.



Rajadas

Como apresentamos os valores reais para a cadência das armas de fogo, faz-se necessário o uso de uma regra mais rápida para emprego de rajadas.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas de Fogo. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Faça UMA única jogada para a rajada inteira. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Se tiver sucesso no Teste, quando for calcular o número de tiros certos dentro de uma rajada, divida o total de tiros disparados pelo valor obtido em 1d10 e arredonde para cima. Independente do valor obtido no cálculo, um tiro SEMPRE acerta o alvo. No caso de um acerto crítico, o primeiro tiro causará dano dobrado.

Para uma **rajada frontal**, todos os tiros são efetuados contra o mesmo alvo. Verifique quantos acertaram e proceda ao cálculo do dano para cada um.

Num tiroteio entre as gangues e a polícia de Los Angeles, Mc Joe descarrega sua MAC-10 sobre um oficial da SWAT.

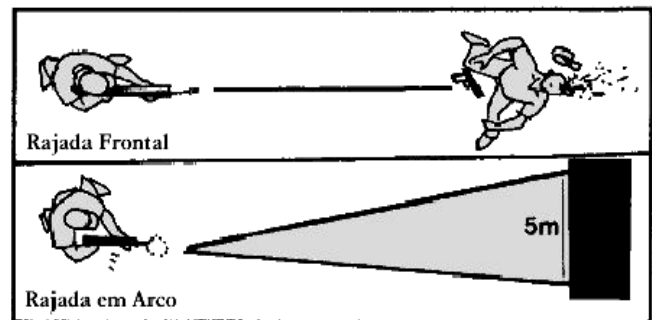
Mc Joe dispara uma rajada de 18 tiros. Ele possui Submetralhadora 40% e joga 1d10 conseguindo 2. Dividindo o número de tiros da rajada pelo valor do dado obtemos $18/2=9$. Dos 18 tiros disparados, 9 atingem o oficial, o transformando em peneira.

Para uma **rajada em arco** verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda ao cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui Metralhadoras 35% e joga 1d10 conseguindo 3. Dividindo o número de tiros da rajada pelo valor do dado obtemos $10/3=4$. Dos 10 tiros disparados apenas 4 deles atingem os inimigos.

Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada.



Ricocheteio

Algumas vezes as balas podem ricochetear quando atingem superfícies muito sólidas ou lisas, como metal, concreto e água! Quando um projétil não conseguir atravessar a IP de um material desse tipo, ele pode se desviar atingindo alvos próximos. O dano causado no primeiro alvo deve ser descontado nos danos subsequentes.

O patrulheiro Lopez dispara sua pistola 10mm contra o ladrão escondido atrás de um muro de concreto. O disparo causa 5 pontos de dano em 2d6, atingindo o muro que tem IP 15. A bala ricocheteia e muda de direção. O próximo alvo que ela atingir receberá 2d6-5 pontos de dano.

Obs. Balas expansivas/fragmentáveis e cartuchos de espingarda NÃO ricocheteiam.

Armas de Dois Canos

São espingardas e escopetas de 1ª geração, modelos mais antigos fabricados com dois canos, paralelos ou sobrepostos, com cães externos ou mochas. Pode ser utilizada para realizar dois disparos simultâneos contra um mesmo alvo. Para isso basta apenas **UMA** jogada de ataque. Caso seja bem sucedido, ambos os disparos atingem o alvo.

Red Neck Stanley faz um disparo duplo com sua espingarda de dois canos paralelos contra o turista desavisado que invadiu suas terras. Stanley faz apenas UM teste com sua perícia Espingarda 30% e se tiver sucesso acerta os dois tiros.



Coronhadas

É um ataque de corpo a corpo feito com sua perícia em **Armas de Fogo**, que consiste em golpear com a coronha da arma. Revólveres, pistolas e armas curtas causam dano de 1d3 mais bônus de Força; fuzis e outras armas longas causam 1d3+1 mais bônus de Força. Se o atacante visou a cabeça, o teste de ataque é feito com **METADE** do valor (Ataque Localizado) e o alvo deve fazer um teste de CON para evitar ser nocauteado.

Dano de Impacto de Armas de Fogo

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**.

No caso de armas de fogo, qualquer disparo que atingir um inimigo com uma armadura, sempre causa o

dano mínimo da arma, devido ao impacto certo que o tiro provocou.

Sargento Harker recebe um tiro de Magnum .357, sofrendo 1d6+4 pontos de dano. Mas ele veste um colete a prova de balas que garante proteção total contra esse calibre. Mas ainda sofre o dano de impacto do tiro, perdendo 5 PVs.

Trespessando

Quando um disparo de arma de fogo causar uma quantidade de dano **maior** que a **metade dos PVs** da vítima, assumo que a bala atravessou o seu corpo podendo atingir qualquer alvo que esteja atrás. O dano causado no primeiro alvo deve ser descontado nos danos subsequentes.

Num tiroteio no centro de Tóquio, o agente especial Hirohada dispara com sua pistola 9mm contra um mafioso yakuza. Ele acerta, causando 7 pontos de dano em 1d10+1. O mafioso tem 12 PVs, a bala o atravessa e atinge uma menina que se encontrava alguns metros atrás. A menina sofre (1d10+1)-7 pontos de dano.

Balas Alojadas

Se o dano de um disparo de arma de fogo **não exceder a metade dos PVs** da vítima, a bala ficará alojada no seu corpo, provocando infecção e dano posterior. Assumo que o personagem com uma bala alojada perde 1 PV por dia, impedindo a recuperação natural, até ser removida com um Teste de Cirurgia ou um Teste Difícil de Primeiro Socorros.

Se a bala estiver em locais perigosos como cabeça e órgãos vitais, a perda diária será de 2 PVs e os Testes de remoção são feitos com metade do valor.

Ferimentos Acumulados

Quando um personagem tem seus PVs reduzidos a uma quantidade igual ou menor que os seus dados de comparação, **TODOS** seus Testes ficam **DIFICEIS** devido a debilidade causada pela gravidade dos ferimentos. Seres humanos tem 3 dados de comparação enquanto algumas criaturas podem ter 4 ou mais.

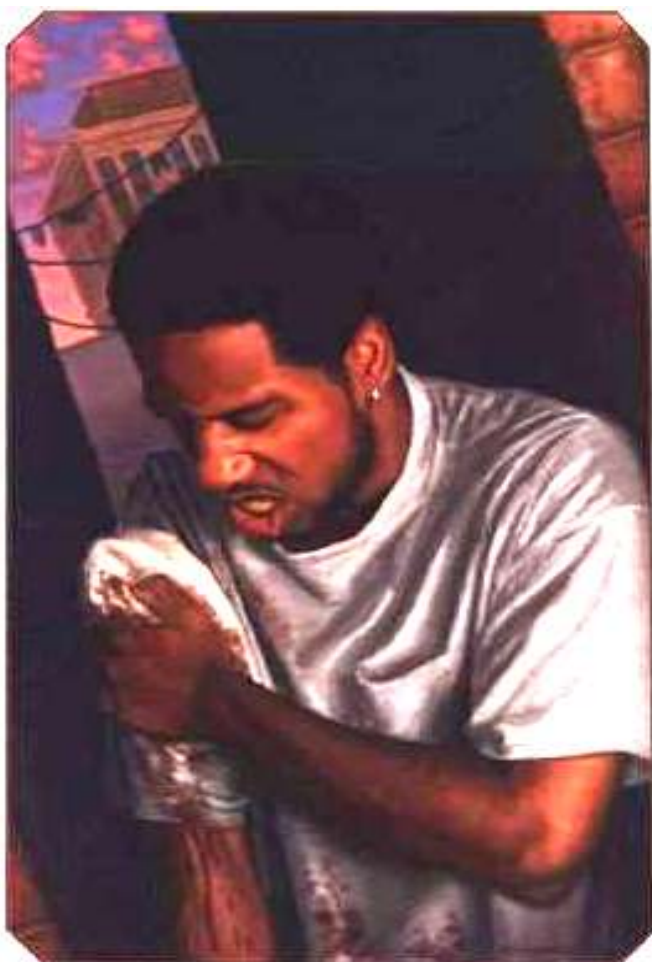
Big Joe tem 12 PVs e é baleado recebendo 9 pontos de dano. Como ele não possui nenhuma armadura seus PVs caem para 3. Big Joe está gravemente ferido agora, sofrendo os efeitos da dor, trauma e perda de sangue. Todos seus testes se tornam DIFICEIS.

Localização Aleatória de Dano

A maioria dos ataques com armas de fogo, principalmente as rajadas, raramente são mirados em alguma parte do corpo específica, o personagem só está procurando uma brecha para acertar. Isto significa que a não ser que o personagem esteja tentando um ataque localizado contra uma parte específica (Teste Difícil), ele terá de determinar aonde o tiro acertou de forma aleatória.

Considere o valor da unidade no seu teste de ataque em 1d100 ou jogue novamente 1d10 para determinar a localização do dano de forma aleatória:

0	Cabeça (dano x2, Teste de CON vs. Nocaute)
1	Órgãos vitais (dano x2)
2-3	Tronco
4	Braço direito
5	Braço esquerdo
6-7	Perna direita
8-9	Perna esquerda



Novos Aprimoramentos

Saque Rápido

1 ponto: Você treinou bastante a técnica de sacar uma arma (seja ela de fogo ou branca), antes mesmo de seus oponentes verem você. Você pode sacar uma arma sem gastar um turno e ganha +4 na sua iniciativa neste turno.

Aversão a armas de fogo

-2 pontos: seu personagem odeia armas de fogo e nunca as usará em nenhuma hipótese. Também não deixará de destruir qualquer arma de fogo que retire de seus inimigos derrotados e não deixará outros personagens do grupo usar armas perto dele. Se os aliados insistirem em usar armas, poderá até ocorrer brigas entre eles.

Novas Manobras

Atirar com Duas Armas (50) O personagem é capaz de atirar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo ou uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o Teste individualmente, SEM o modificador METADE por usar duas armas.

Carregamento Rápido (40) O Personagem pode carregar sua arma rapidamente num turno e ainda atacar.

Entrada Cruzada (30): Manobra de entrada e invasão para ambientes fechados realizada por uma dupla ou grupo de personagens. Cada personagem deve possuir a manobra para atuar em conjunto. Ambos entram no recinto rapidamente, cruzando-se entre si e assumindo uma postura ofensiva com as costas junto à parede do aposento invadido. O grupo de assalto estará dividido para que cada um assuma um quadrante do recinto. O personagem que fez a primeira entrada será o último a entrar no próximo aposento.

O primeiro personagem a entrar faz o teste de iniciativa para o grupo inteiro, somando +1 para cada integrante. Essa manobra não pode ser usada em locais que não possuam paredes internas, corredores e escadas.

Tiro Instintivo (20): O tiro instintivo é aquele que é disparado sem o auxílio das miras da arma. Pode ser feito usando-se a arma a na altura da cintura ou dos ombros, onde o atirador está com sua atenção voltada

inteiramente para o alvo e a arma é disparada como quem aponta com o dedo, instintivamente.

Trata-se de um tipo de tiro treinado para ser usado em curtas distâncias, que dificultam o uso das miras. Esta manobra dá um bônus de **Iniciativa +2**, mas o **alcance** da arma é reduzido pela **metade** quando for usada dessa forma. É um tiro normalmente efetuado quando o atirador está sob pressão, em que a ameaça é próxima e iminente, sendo comum o não uso das miras, uma vez que o atirador está com sua atenção voltada para o que o ameaça.

Sacar Rápido (30) Caso ganhe a iniciativa pode sacar a arma e atacar no mesmo turno.

Armas Genéricas

As armas apresentadas abaixo são genéricas, por exemplo, se você quiser saber como se comporta uma metralhadora de mão Mini-UZI 9mm, basta procurar na lista abaixo uma submetralhadora do calibre correspondente. A distinção entre os modelos de armas específicas dentro de uma mesma categoria fica a critério do Mestre. Isso representa um trabalho adicional e como constatado no mundo real, um modelo específico nunca chega a apresentar uma diferença tão expressiva em relação aos demais em sua categoria.

Armas	Calibre	Alcance	ROF	Dano	Pente
Revólveres					
Revólver leve	.22 LR	30m	2	1d6	6 (tambor)
Revólver médio	.38 Special	30m	2	1d6+2	6 (tambor)
Revólver pesado	.44 Magnum	30m	2	1d6+5	6 (tambor)
Pistolas					
Pistola leve	.765	50m	3	1d6+3	15 (clip)
Pistola média	9mm P	50m	3	1d10+1	15 (clip)
Pistola pesada	44 Magnum	50m	3	1d6+5	9 (clip)
Pistola muito pesada	.50 AE	50m	3	1d10+5	7 (clip)
Submetralhadoras					
Submetralhadora	9mm P	100m	10	1d10+1	30 (clip)
Submetralhadora	10mm Auto	100m	10	2d6	30 (clip)
Espingardas (Iniciativa-2)					
Espingarda pump	.12	50m	1	3d6	7 (câmara)
Espingarda cano duplo	.12	50m	2	3d6	2 (câmara)
Escopetas					
Escopeta pump	.12	25m	1	3d6	4 (câmara)
Escopeta cano duplo	.12	25m	2	3d6	2 (câmara)
Fuzis (Iniciativa-2)					
Fuzil de assalto médio	5.56mm NATO	500m	10	2d6+2[IP/2]	30 (clip)
Fuzil de assalto pesado	7.62mm NATO	500m	10	3d6+2[IP/2]	20 (clip)
Carabinas (Iniciativa-1)					
Carabina de assalto	5.56mm NATO	300m	10	2d6+2[IP/2]	30 (clip)
Rifles (Iniciativa-3)					
Rifle de precisão leve	.223 Remington	800m	3	2d6+2[IP/2]	20 (clip)
Rifle de precisão médio	.308 Winchester	800m	3	3d6+2[IP/2]	10 (clip)
Rifle de precisão pesado	.50 BMG	800m	3	5d10[IP/2]	5 (clip)
Metralhadoras (Iniciativa-3)					
Metralhadora leve	5.56mm NATO	1000m	10	2d6+2[IP/2]	200 (cinta)
Metralhadora Média	7.62mm NATO	1000m	10	3d6+2[IP/2]	200 (cinta)
Metralhadora pesada	.50 BMG	1000m	10	5d10[IP/2]	200 (cinta)





LISTA DE ARMAS

Muitos Mestres podem achar chatíssimo decidir qual oficial de polícia traz consigo uma S&W M640 ou uma M686, e simplesmente dizer que todos os tiras têm revólveres. Mas para os interessados em agitar mais um pouquinho as noites de sexta com um bom tiroteio, aqui serão apresentadas algumas armas de fogo atuais. Muitas delas foram adaptadas de armas reais ou similares. Algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo.

Revólveres

Revólveres são armas de fogo curtas, de ação simples, disparadas com apenas uma mão. Disparar um revólver com as duas mãos elimina a penalidade de recuo nos tiros múltiplos feitos na mesma rodada.

Smith & Wesson M640: este pequeno revólver, às vezes chamado de arma de detetive, é uma das mais populares armas de cano longo. Por não ter cão, ela não pode abrigar mais que cinco balas. O cano possui duas polegadas de comprimento.

Munição: .38 Special
Pente: 5 (tambor)
Alcance: 12 m
Dano: 1d6+2
ROF: 2



Colt Detective Special: Este revólver foi inventado durante a década de 20. É uma arma clássica de detetives e investigadores particulares.

Munição: .38 Special
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 30 m
Dano: 1d6+2
ROF: 2



Smith & Wesson M686: Uma magnum muito popular na polícia americana. Também pode receber munição de calibre .38 Special .



Munição: .357 Magnum/.38 Special

Pente: 6 (tambor)

Alcance: 30m

Dano: 1d6+4/1d6+2

ROF: 2

Colt Anaconda: Esta poderosa magnum é usada principalmente para caçadas e para disparar contra alvos afastados. Também pode receber munição calibre .45 Special.



Munição: .44 Magnum/.45 Special

Pente: 6 (tambor)

Alcance: 35 m

Dano: 1d6+5/1d6+4?

ROF: 2

Colt Python: Similar à Smith & Wesson M686 também é popular na polícia. Pode receber munição calibre .38 Especial (1d6+2). Sua popularidade vem sendo ameaçada pela King Cobra, uma arma mais barata, fabricada pela própria Colt.



Munição: .357 Magnum/.38 Special

Pente: 6 (tambor)

Alcance: 50m

Dano: 1d6+4/1d6+2

ROF: 2

Ruger Redhawk: Feito nos Estados Unidos, este revólver de tamanho avantajado é usado principalmente para caçada. Há uma versão ainda maior, a Super Redhawk, com apoio para mira telescópica e alcance efetivo de 91 metros. Essa pistola de grande porte é equipada com sua própria bandoleira.



Munição: .44 Magnum

Pente: 6 (tambor)

Alcance: 30m

Dano: 1d6+5

ROF: 2

Rossi modelo 851-853: Arma brasileira de excelente qualidade e mundialmente conhecida. Um dos modelos para civis mais poderosos e eficientes.



Munição: .38 Special

Pente: 6 (tambor)

Alcance: 40m

Dano: 1d6+2

ROF: 2

Cassull: Esta é uma arma caríssima, feita sob encomenda. Cassull é o nome do homem que as desenvolve, a partir das Ruger Redhawks.



Munição: .454 Cassull

Pente: 5 (tambor)

Alcance: 40m

Dano: 1d6+6

ROF: 2

Pistolas

São armas de fogo curtas que podem ser disparadas com precisão apenas com uma das mãos. São semelhantes aos revólveres, mas a ejeção automática de cápsulas e o armamento automático do cão após cada disparo melhoram o seu desempenho; e a utilização de pentes melhora sua capacidade. Disparar uma pistola com as duas mãos elimina a penalidade de recuo nos tiros seguintes feitos na mesma rodada.

Ceska CZ-75/85: Considerada por muitos especialistas como a melhor pistola de combate, a CZ-75 é popular entre os esportistas na Europa e EUA. Originária da República Tcheca, uma pistola precisa e confiável empregando um mecanismo de disparo similar ao Walther. A CZ-85 é uma versão melhorada da CZ-75, com melhor acabamento.

Munição: 9mm P
Pente: 16 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d10+1
ROF: 3



Colt M1911/Governmental: Uma das armas mais produzidas no mundo, chegando à casa dos milhões de unidades. Planejada para ser potente o suficiente para derrubar os guerreiros filipinos que, durante as operações militares dos Estados Unidos na região (final do séc. IXX), continuavam a atacar, mesmo após atingidos. Teve sua produção iniciada em 1911; sendo licenciada ou copiada por várias empresas, que mantiveram sua produção até a década de 80. Ela foi a arma secundária oficial de todo o exército americano entre 1911 e 1985, sendo largamente utilizada nas duas Grandes Guerras, na Guerra da Coréia e Vietnam (e todos os conflitos entre eles...). Ela foi substituída oficialmente no dia de 14 de Janeiro de 1985, pela pistola 9mm Beretta 92F/FS. Embora de difícil manuseio, pois era grande, pesada e com um forte recuo, era muito apreciada pela sua robustez e potência. A Colt M1911A1 foi adotada no Brasil em 1937, sendo fabricada anos depois pela Imbel.

Munição: .45 ACP
Pente: 7 (clip)
Alcance: 25m
Dano: 1d6+4
ROF: 3



Beretta 92FS: Construída em uma liga de alumínio, a Beretta 92FS é uma arma semi-automática de peso leve, .45 ACP, com pente para 15 balas. Essa é a pistola que substituiu a Colt M1911 no exército americano.

Munição: .45 ACP
Pente: 15 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+4
ROF: 3



Glock 17: Esta pistola, feita na Áustria, tornou-se muito conhecida antes mesmo de ser vendida em grande escala. O motivo era a possibilidade de que seu estojo de armação de polímero plástico a tornasse invisível a detectores de metal, preocupação que mais tarde se provou infundada.

Munição: 9 mm P
Pente: 17 (clip)
Alcance: 50 m
Dano: 1d10+1
ROF: 3



Glock 18: Pistola de 9mm, diferente da Glock 21 de calibre .45. Esta arma possui opção de tiro semi-automático de tiros seguidos (rajada). Esta opção (burst fire) é uma boa alternativa.

Munição: 9mm P
Pente: 17, 19 ou 31 (clip)
Alcance: 48 m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 4



Glock 20: Essencialmente, uma Glock 22 com munição de calibre 10mm, mais pesada que a de 9mm e com maior poder de parada.

Munição: 10mm
Pente: 15 (clip)
Alcance: 50 m
Dano: 2d6
ROF: 3



Glock 22: Usando um novo calibre criado no final dos anos 80, a Glock 22 é uma pistola leve com maior poder de parada que uma 9mm. Tem sido bem aceita por algumas polícias e vem tornando-se mais popular a cada dia.

Munição: .40 S&W
Pente: 15 (clip)
Alcance: 60 m
Dano: 1d10+2
ROF: 3



FN Five Seven Herstal: Introduzido em 1996, esta arma companheira da radical carabina FN-P90. Com intenção de substituir as pistolas militares de 9mm, o FN 57 usa a mesma munição 5,7x28mm que a submetralhadora P-90. Seu porte médio e o uso de polímeros avançados na sua construção a tornam leve apesar de seus magazines de alta capacidade comportarem 20 projéteis.

Munição: 5.7 mm
Pente: 20 (clip)
Alcance: 50 m
Dano: 1d6+1 [IP/2]
ROF: 3



Heckler & Kock P7M10: Também com novo calibre, esta arma tem tido dificuldade em cair no gosto popular.

Munição: .40 S&W
Pente: 10 (clip)
Alcance: 20 m
Dano: 1d10+2
ROF: 3



Heckler & Koch P7M13: Esta automática recentemente desenvolvida tornou-se popular entre as forças policiais do nordeste dos Estados Unidos bem como em sua terra natal, a Alemanha.

Munição: 9mm P
Pente: 13 (clip)
Alcance: 20 m
Dano: 1d10+1
ROF: 3



Heckler & Koch USP: Semelhante à Glock 17, esta arma tem um reforço especial sob o gatilho, que facilita a instalação de dispositivos de mira a laser.



Munição: 9mm P/.40 S&W/.45 ACP
Pente: 15/13/12 (clip)
Alcance: 50 m
Dano: 1d10+1/1d10+2/1d6+4
ROF: 3

SIG Sauer P-220: Esta automática de dupla ação tem se tornado famosa por sua confiabilidade. É provável que esta arma fique no mercado por muitos anos.



Munição: 9mm P/.45 ACP
Pente: 7 (clip)
Alcance: 50 m
Dano: 1d10+1/1d6+4
ROF: 3

SIG Sauer P-226: A Schweizerische Industrie Gesellschaft (SIG)-Sauer P226 é uma pistola de tamanho considerável, feita originalmente como 9mm Luger. Esta é uma versão de melhorada e de alta capacidade da P220, que foi desenvolvida para os agentes do serviço secreto americano. Mas perdeu para a Beretta M92 devido ao seu custo elevado. Um quarto das armas de 9mm da polícia americana pertence a esse tipo. A P226 também é usada pela polícia da Alemanha, onde é produzida. É considerada uma das melhores pistolas de combate do mundo pela sua durabilidade (abaixo de água, areia ou neve) e sua confiabilidade. Como é uma arma que atira mesmo coberta de lama, é a arma de escolha dos comandos SEAL.

Uma de suas características é a possibilidade de utilizar munições variadas, mudando-se apenas duas peças (o barril e o pente). Em segundos essa alteração pode ser feita, possibilitando o uso de três tipos diferentes de munição.



Munição: 9mm/.357 Sig/.40 S&W
Pente: 15/12/12 (clip)
Alcance: 50 m
Dano: 1d10+1/1d6+4/1d10+2
ROF: 3

SIG Sauer P-230: A P-230 é a pistola de bolso da série SIG. Ela possui linhas arrojadadas e opera da mesma forma que a velha P-220.



Munição: 7.65mm/.380 ACP
Pente: 8/7 (clip)
Alcance: 50 m
Dano: 1d6+3/1d6+4
ROF: 3

IMI Desert Eagle: Esta grande pistola tem tido pouca aceitação entre os que dependem dela para combate, mas é popular entre soldados amadores. Com um mecanismo giratório operado a gás e seus projéteis .50AE dão a Desert Eagle uma vantagem de poder volumosa em cima das outras pistolas. Feita em Israel, esta pistola tem grande poder de parada e também pode ser encontrada em calibres magnum .357 e .44.



Munição: .50AE/.44 Magnum/.357 Magnum
Pente: 7/8/9 (clip)
Alcance: 70 m
Dano: 1d10+5/1d6+5/1d6+4
ROF: 3

Submetralhadoras

São armas de fogo curtas que podem ser disparadas automática ou semi-automaticamente, utilizando-se apenas uma das mãos. São bem menores do que as metralhadoras e utilizam a mesma munição das pistolas, permitindo até mesmo a troca de munição. Disparar uma submetralhadora com as duas mãos elimina a penalidade de recuo nos tiros múltiplos feitos na mesma rodada.

HK MP5: Esta popular metralhadora de mão de fabricação alemã é a arma padrão das equipes SWAT, forças contra-terroristas como a SAS inglês, e mesmo algumas tropas americanas de Operações Especiais. A MP-5 é considerada a melhor metralhadora de mão no mercado aberto atualmente, conhecida por sua confiabilidade e manuseio rápido.

As MP5 possuem cano longo, quando utilizam a munição 9mm Luger, mas no começo dos anos 90 foram, em sua maioria, substituídas por versões mais curtas, capazes de atirar balas .40S&W ou 10mm Auto. A MP-5 10mm foi desenvolvida pela HK como uma metralhadora de mão para uso pelo FBI.



Munição: 9mm Luger/.40 S&W/10mm Auto
Pente: 15 ou 30 (clip)
Alcance: 100 m
Dano: 1d10+1/1d10+2/2d6
ROF: 3 ou 13

HK MP-7 PDW: Imagine uma arma compacta, que permita uma portabilidade de uma pistola, mas com a potência e poder de fogo de um fuzil de assalto. Pois bem, esta arma existe e é fabricada pelos alemães da Heckler & Koch (HK). Esta renomada empresa no desenvolvimento e produção de armas para uso profissional, conseguiu atingir um objetivo muito difícil de se atingir, com a MP-7 PDW (personal defense weapon) ou armas de defesa pessoal.

A HK precisou desenvolver uma nova munição, calibre 4,6x30 mm, que é pouco mais longa que uma munição de 9 mm, mas muito mais fina (calibre .18). O

desempenho desta munição é espetacular. A velocidade na boca do cano da MP-7 é de 783 m/seg, típico de uma munição de fuzil. Só para poder comparar, a velocidade de um projétil 9 mm é de 395 m/seg. A velocidade elevada do 4,6 mm permite atravessar um colete a prova de balas CRISAT a 200 m de distancia. Divida a IP dos alvos pela METADE!

O objetivo desta arma é prover o soldado que estiver dentro de um veículo militar que não permita o uso de um fuzil, ou ainda ser usado como arma secundária.



Munição: 4.6mm
Pente: 20 ou 40 (clip)
Alcance: 200 m
Dano: 1d6 [IP/2]
ROF: 3 ou 15

HK UMP 45: Criada logo após a virada do milênio, tem importantes diferenças do resto da linha MP-5. A “Universal Machine Pistol” é uma arma calibre .45 ACP e é um pouco mais leve que a MP5-PDW. Ela possui baixo ciclo do que o resto da série MP-5, é equipada com uma coronha robusta remanescente do fuzil de assalto HK G36.

Um magazine com uma abertura de plástico transparente no lado permite uma rápida visualização da munição restante e é encontrado em carregadores de 10 ou 30 tiros.



Munição: .45 ACP
Pente: 10 ou 30 (clip)
Alcance: 100 m
Dano: 1d6+4
ROF: 3 ou 11

Steyer TMP: A Steyer Tactical Machine Pistol TMP é uma opção de armamento barata, leve e principalmente com alta repetição de tiros no modo automático. É como se ele adicionasse algumas qualidades de um rifle numa pistola.



Munição: 9 mm P
Pente: 15 ou 30 (clip)
Alcance: 25 m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 15

TEC-9: A TEC9 é uma pistola semi-automática muito barata, facilmente convertida em automática. Está prontamente disponível nos Estados Unidos. Qualquer personagem que tenha a perícia Armeiro (Armas e Fogo) pode convertê-la. Contudo, a confiabilidade dessa arma é questionável.



Munição: 9mm P
Pente: 20 ou 32 (clip)
Alcance: 70m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 18

Ingram MAC-10: Extremamente popular à época de seu lançamento, esta metralhadora de mão tem sido ultrapassada por armas mais recentes. Ela vem de fábrica com uma coronha dobrável, mas um supressor de clarões e um freio de boca também são altamente recomendados.



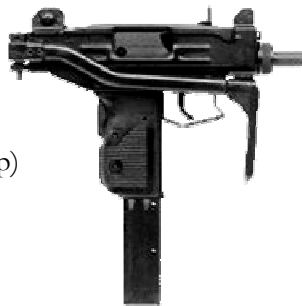
Munição: .45 ACP
Pente: 32 (clip)
Alcance: 25 m
Dano: 1d6+4
ROF: 3 ou 18

IMI Uzi: Possivelmente a mais conhecida metralhadora de mão no mundo, a Uzi tem encontrado usuários em organizações militares, terroristas e criminais em todo o mundo. Qualquer um, desde um membro da tripulação de um tanque israelense até um membro de gangue de Los Angeles pode ser visto usando-a. Ela foi criada para operações de guerra no deserto, sendo especialmente conhecida por sua confiabilidade.



Munição: 9mm P
Pente: 25 ou 32 (clip)
Alcance: 200m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 10

IMI Mini-Uzi: A linha israelita de Uzis tornou-se a mais conhecida marca de metralhadoras de mão do mundo, e inclui não apenas Mini-Uzis e Uzis, mas também Micro-Uzis e Uzis em outros calibres. A Mini-Uzi, mesmo não sendo tão popular quanto sua irmã como arma de combate, tem sido usada por tropas para operações em locais apertados.



Munição: 9mm P
Pente: 20, 25 ou 32 (clip)
Alcance: 100m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 15

Beretta M12: Submetralhadora usada pela polícia e pelo exército italianos, este modelo inspirou o desenho de diversos outros modelos criados posteriormente.



Munição: 9mm P
Pente: 20, 32 ou 40
Alcance: 200m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 9

FN P-90: Alguns planejadores OTAN (Organização do Tratado do Atlântico do Norte) começaram a se preocupar com o fato do uso de Kevlar (material 10 vezes mais forte que o aço, usado em coletes a prova de balas) e logo viram que, exceto o uso de rifles com grande calibre, não havia nenhuma alternativa para se combater isso, sem a opção de usar submetralhadoras (já que a *HK MP5*, já mundialmente aclamada possuía calibre 9mm, impossível de se penetrar kevlar), esses planejadores abordaram as indústrias de Armas Pequenas(ou seja, armas operadas por uma pessoa) sobre a possibilidade de produzir uma nova classe de cartuchos que substituísse os 9mm. Somente duas empresas se mostraram positivas sobre o projeto: Fabrique Nationale da Bélgica e Giat da França.

As duas companhias tomaram rumos diferentes, enquanto a Giat se concentrou em desenvolver um cartucho baseado no .30 Luger diminuído para o tamanho de 5.7x22mm, a FN não apenas desenvolveu um cartucho maior, 5.7x28mm, mas também uma série de inovadoras armas em cima do cartucho: uma arma bullpup de fogo-seletivo com um pente horizontal de 50(!) balas(que seria a FN P90) e também uma pistola altamente precisa, de peso leve e alta capacidade(20 balas), a *Five-Seven*.

Assim a FN superou a GIAT(que se tornou uma empresa parente durante essa época) e teve seu cartucho adotado pela OTAN, anunciando em 89 o começo da produção da arma em 90, com um tamanho de apenas 50 centímetros, pesando apenas 3 quilos carregada com um pente de 50 balas, se tornou uma opção compacta(ao contrário da carabina *Colt M4A1*) e de alto calibre(ao contrário da *HK MP5* de 9mm). Com dois grupos de gatilhos, possibilitando Fogo-Seletivo e alcance efetivo de 150 metros (se o alvo estiver usando proteção) e 400 metros (sem proteção de Kevlar), a P90 é uma arma bem versátil.



Munição: 5.7 mm
Pente: 50 (clip)
Alcance: 150 m
Dano: 1d6+1 [IP/2]
ROF: 3, 4 ou 15

Skorpion: Metralhadora de mão do tamanho de uma pistola, a Skorpion tem sido a arma padrão dos terroristas e dos agentes dos serviços de inteligência nos últimos 30 anos. Estas armas tchecas pararam de ser fabricadas, mas ainda são populares nos romances de espionagem.



Munição: .32ACP/.38ACP/9mm Makarov
Pente: 10 ou 20(clip)
Alcance: 25m
Dano: 1d6+3/1d6+4/1d6+3
ROF: 3 ou 14

Calico 950: Também sob observação de diversas equipes SWAT americanas, o inovador tubo de alimentação superior desta arma porta 100 cápsulas. Elas são ejetadas por baixo, facilitando assim ao usuário coletar os cartuchos usados em uma sacola debaixo da arma.



Munição: 9mm P
Pente: 50 ou 100 (clip)
Alcance: 76m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 12

Colt SMG M635: A Submetralhadora Colt é leve, compacta e tem o mesmo desenho estrutural do fuzil de assalto M16. Sua operação e treino é similar ao do fuzil M4 e M16, eliminando a necessidade de um treinamento substancial para aqueles que utilizam tais fuzis. Pode ser disparada com a perícia Armas de Fogo: Fuzil Automático ou Submetralhadora.



Munição: 9mm P
Pente: 32 (clip)
Alcance: 100m
Dano: 1d10+1
ROF: 3 ou 16

Escopetas

Espingardas sem coronha, com cabo de pistola e cano curto ou serrado, de alma lisa (cano não raiado), que dispara balotes e cartuchos. Estas armas são devastadoras em combate a curta distância, mas perdem consideravelmente sua eficácia à medida que a os alvos se distanciam.

Ithaca Double Strike: Espingarda calibre 12 de cano duplo serrado. Apesar de comportar apenas dois cartuchos, seus disparos duplos são devastadores. Tida como armamento comum, apesar de ilegal.



Munição: .12g
Pente: 2 (câmara)
Alcance: 25m
Dano: 3d6
ROF: 2

Cobray - The Rogue: Esta é uma linha de espingardas modificadas e ilegais, muito comuns no submundo. Ela tem o cano serrado, a coronha extraída restando apenas um cabo de pistola, sendo facilmente ocultadas sob a roupa.



Munição: .12g
Pente: 4 (câmara)
Alcance: 25m
Dano: 3d6
ROF: 1

Mossberg 590 Compact: Esta espingarda calibre 12 pump-action é um modelo muito popular da arma porque está disponível para os civis na maioria dos países. A arma só tem 33 cm de comprimento e o cano curto só permite carregar 5 tiros de cada vez na arma.



Munição: .12g
Pente: 5 (câmara)
Alcance: 25m
Dano: 3d6
ROF: 1

Remington 870 "Ninja": Escopeta da linha 870 Remington, na configuração de espingarda de pequeno porte, facilmente transportada e que pode ser conectada a um fuzil de assalto maior para dar mais versatilidade a tais armas. A Ninja 870 é adotada por muitas unidades de segurança e serviços especiais de proteção à testemunha.



Munição: .12g
Pente: 3 (câmara)
Alcance: 25m
Dano: 3d6
ROF: 1

Fuzis de Assalto

O fuzil é uma arma de cano longo que se tornou o armamento de dotação individual dos combatentes de infantaria dos exércitos modernos. Pode ser de repetição, automático ou semi-automático. Dispara balas de fuzil e devem ser disparados utilizando-se as duas mãos (Teste Difícil se usar apenas uma), mas se usar apoio adicional de ombro pode evitar a penalidade de recuo nos tiros múltiplos em calibres inferiores a 7.5mm e o uso de apoios extras como bipés ou tripés para calibres maiores. Possuem Iniciativa -2.

Automat Kalishnikov AK-47: Desenvolvido perto do fim de 2º guerra mundial, O velho e bom AK-47 foi a principal arma da antiga União Soviética, depois substituído pelo AK-74. Mas com a idade vem sempre a experiência, principalmente para um veterano de muitos conflitos como este grande fuzil! O AK-47 é bastante comum nos países do Terceiro Mundo e utilizado por mais de 50 exércitos nacionais, começa a tornar-se popular nos Estados Unidos também. A arma é famosa por ser barata, automática, confiável, mesmo quando coberta de lama, neve ou água, além de disparar volumosos projéteis de 7.62x39mm que passam facilmente por metal e concreto. É a arma por excelência de movimentos guerrilheiros, do Vietnã ao Afeganistão.



Munição: 7.62mm M43
Pente: 30 (clip)
Alcance: 300m
Dano: 2d10 [IP/2]
ROF: 3 ou 10

Automat Kalishnikov AK-74: O AK-74 substituiu o velho AK-47 como fuzil de assalto soviético. O AK-74 foi desenvolvido com o intuito de fornecer uma arma mais fácil de controlar em regime automático, que fosse mais precisa e leve de transportar. O antigo Kalashnikov AK-47 era uma arma com menor precisão que seus concorrentes ocidentais, e ainda é uma arma muito pesada. O recuo do AK-47 sempre foi um outro problema, e para solucionar isso, o calibre foi modificado de 7.62x39mm para o 5.45x39mm, que possui maior velocidade e menor recuo.



Munição: 5.45mm M74
Pente: 30 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 1d10+4 [IP/2]
ROF: 3 ou 10

Nikonov Abakan AN-94: Originalmente o AN94 foi concebido para substituir o AK-74, contudo a situação econômica da União Soviética impossibilitou que isto ocorresse, mas por seus resultados excelentes nos testes foi adotado como arma padrão das forças de elite do Exército Russo.

As mudanças mecânicas se manifestam no regime de rajada curta, que no AN-94 é de 2 tiros. Nesse regime, a cadência é de, incríveis, 1800 tiros por minuto!!! O resultado disso é que se consegue um agrupamento muito pequeno, e um impacto que se equivale, praticamente, a um impacto duplo. É como se o alvo fosse atingido, simultaneamente, por 2 tiros. E como esses impactos são, quase, que um sobre o outro, o uso de blindagens, tem sua eficiência muito prejudicada. Um disparo Duplo é feito com uma única jogada para acertar e tem seu dano somado e aplicado contra a IP do alvo.



Munição: 5.45mm M74
Pente: 30 (clip)
Alcance: 700m
Dano: 1d10+4 [IP/2]
ROF: 3, 2# (veja texto) ou 10

Colt M16 A1: Adotado em 1967 pelo exército americano este é um fuzil de assalto muito comum nos Estados Unidos. Popularizado mundialmente pela Guerra do Vietnã, pelos contingentes militares americanos e pela CIA, pode ser encontrado em praticamente qualquer lugar. Foi posteriormente substituído pelo M16 A2.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 20 ou 30 (clip)
Alcance: 460m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3 ou 11

Colt M16 A2: Rifle de assalto típico, usado por militares do mundo inteiro, o Colt M16-A2 foi substituído da célebre M16-A1 (a infame assassina do exército norte-americano). Esta versão melhorada apresenta carregador de 30 tiros, cano mais pesado e resistente, troca do passo do raioamento e da telha por uma nova em material sintético mais resistente e ainda tinha disponível uma nova posição no seletor de tiro: a de rajadas curtas, tornando-a mais eficiente e com a venerada precisão da M16 A1.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 30 (clip)
Alcance: 550m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3, 4 ou 11

FN FAL: Esse fuzil foi lançado pela empresa belga Fabrique Nationale Herstal, em 1953. O "FN" vem do nome da indústria que o criou, e "FAL" significa "Fuzil Automático Leve". A arma obteve notável aceitação, sendo adotada por mais de 90 países, principalmente na América Latina, Reino Unido e Israel. É o fuzil de assalto padrão do exército brasileiro.

O FAL possui um sistema regulável, que reduz o recuo de cada disparo. O modelo MD2 dispõe de coronha dobrável de metal, enquanto que o MD3 tem coronha fixa de madeira.



Munição: 7.62mm NATO
Pente: 20 (clip)
Alcance: 600m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 3, 4 ou 11

HK G3: A G3 dispara o poderoso cartucho 7.62mm, munição usada em diversas metralhadoras leves, mas muito incomum em fuzis de assalto. Por algum tempo, cerca de 60% dos exércitos do mundo usou este tipo de rifle. Este pesado fuzil de combate alemão tornou-se extremamente popular na América do Sul. No Brasil, é usado pela Força Aérea.



Munição: 7.62mm NATO
Pente: 20 (clip)
Alcance: 600m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 3 ou 10

HK G36: Este é atual fuzil de assalto da Bundeswehr (Forças Armadas Alemãs). O G36 foi desenvolvido como um fuzil modular, com capacidade de montar acessórios nele facilmente sem a necessidade de se usar a mão de um armeiro.

O G36 é construído, quase na sua totalidade, em plástico (polímero), sendo que as partes metálicas são as poucas que ainda não seriam seguras para serem construída com polímero, como o cano, cabeça do trancamento do ferrolho, molas etc... Essa peças em metal foram tratadas com cromo duro, e tenneferização que torna a peça virtualmente indestrutível.

Atualmente o exército alemão, o espanhol e o norueguês estão usando este fuzil. Nos EUA, muitas forças policiais e agencias do governo, também estão sendo equipado com esse excelente fuzil, provavelmente o melhor do seu tipo no mundo.

A coronha de todas as versões deste fuzil é rebatível, permitindo maior facilidade de transporte em lugares apertados, e o carregador, é de polímero semitransparente, o que torna a visualização da quantidade de munição muito fácil e rápida, além de serem mais resistente e leves que os carregadores tradicionais de aço. Ainda nos carregadores, existe dois encaixes nas laterais deles, que permite acoplar outros carregadores, tornando a troca de carregador, também muito rápida.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 30 (clip)
Alcance: 600m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3, 4 ou 12

IMI Galil ARM: A Galil foi desenhada para se tornar o fuzil de combate principal das FDA, tirando partido das melhores características, tais como a M16 e a AK-47, reunindo-as numa só arma. O resultado foi então a IMI Galil. A Galil foi utilizada pela infantaria durante a guerra do Líbano em 1982; no entanto, em meados da década de 1980, a arma já não era considerada tão eficiente.

No princípio da década de 1990, a recém nascida república da Estônia adquiriu alguns lotes de espingardas Galil para o seu exército. Nisto, os soldados Estônios consideraram a arma de bastante má confiança e afirmaram que não podia, de maneira nenhuma, a Galil ser comparada à AK47, uma vez que a primeira tornava-se inútil com pequenas mudanças de temperatura e que apenas uma muito pequena quantidade de areia e sujidade era o suficiente para provocar erros de funcionamento.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 35 ou 50 (clip)
Alcance: 450m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3 ou 10

SIG 550: A serviço das Forças armadas suíças, o SIG-550 é um fuzil de assalto preciso e seguro na melhor tradição suíça. O extenso uso de materiais plásticos tornaram a arma leve.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 20 ou 30 (clip)
Alcance: 700m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3, 4 ou 11

Carabinas de Assalto

São versões curtas dos fuzis de assalto, pouco maiores que as submetralhadoras. São mais portáteis, com o cano reduzido ou formato bullpup e coronhas rebatíveis ou deslizantes. Devem ser disparadas utilizando-se as duas mãos (Teste Difícil com apenas uma), mas se usar apoio adicional de ombro pode evitar a penalidade de recuo nos tiros múltiplos em calibres inferiores a 7.5mm e o uso de apoios extras como bipés ou tripés para calibres maiores. Possui Iniciativa -1.

Colt M4: Em 1994 o Exército Norte Americano começou a receber da Colt sua principal arma individual para o início do século XXI, o M4. Trata-se de uma variante mais curta do M16 A2 com uma taxa cíclica maior e com dispositivos para adaptação de mira laser, visão noturna e um lança granadas de 40mm. É a principal armas dos soldados do USMC e do US Army em operações de assalto.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 30 (clip)
Alcance: 360m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3 ou 15

Enfield SA-80: Este fuzil de assalto inglês foi feito para ser compatível com o M-16 e pode usar seus pentes. Desde seu lançamento, diversas opiniões conflitantes sobre sua qualidade foram lançadas, e desde então, tornou-se objeto de amor e ódio, como ocorreu com o M-16 no seu lançamento.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 20 ou 30 (clip)
Alcance: 400m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3 ou 8

Enfield L85-A1: O atual fuzil de assalto das forças armadas britânicas. Este fuzil de assalto inglês foi feito para ser compatível com o M-16 americano. Assim como o SA-80, tornou-se uma arma insatisfatória, sendo predisposta a falhas. Problemas a parte, é um fuzil muito preciso.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 20 ou 30 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3, 4 ou 8

FN 2000: fuzil F-200 foi desenvolvido para ser um fuzil modular que pudesse ter partes modulares instaladas, ou desmontadas rapidamente sem o uso de ferramentas. Por isso, a incorporação de acessórios como lança granadas, lanternas e outros dispositivos são fáceis de se montar.

Além de departamentos de polícia dos Estados Unidos, o F-2000 está sendo avaliado pelas forças especiais da Bélgica, que procuram uma nova arma para seus soldados.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 30 (clip)
Alcance: 300m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3, 4 ou 14

FN SCAR: Em novembro de 2004 foi, oficialmente, anunciado pelo comando das forças especiais dos Estados Unidos, a escolha do novo fuzil da FN desenvolvido para uma licitação daquela corporação. Naquela licitação, se requisitava um novo fuzil que tivesse como características a maior confiabilidade que os modelos AR-15, fosse leve e que

fosse capaz de mudar de calibre facilmente, com a troca de poucas peças pelo próprio infante. Esse último requisito, fez com que o outro projeto de fuzil em andamento, o Heckler-Koch XM-8, fosse descartado, dessa licitação.

As duas versões iniciais, foram o SCAR-L (light) em calibre 5.56 mm OTAN, e a versão SCAR-H (heavy), que usa a munição 7.62x51 mm OTAN, consideravelmente mais potente.

Fora esses dois calibres, existe um requisito que será preenchido, que é a fácil adaptação, em campo de batalha, desta arma para outros calibres como o 7,62x39 M43 de origem soviética, e muito comum nos cenários atuais e o 6,8x43 PMC, que está sendo desenvolvido para uso das forças especiais. Essa característica, é muito interessante, porque permite uma solução para uma eventual dificuldade com o estoque de munição do grupo de combate atrás das linhas inimigas.



FN Scar-L

Munição: 5.56mm NATO/6.8mm PMC

Pente: 30/30 (clip)

Alcance: 500m

Dano: 2d6+2/3d6 [IP/2]

ROF: 3 ou 10



FN Scar-H

Munição: 7.62mm NATO/7.62mm M43

Pente: 20/30 (clip)

Alcance: 500m

Dano: 3d6+2/2d10 [IP/2]

ROF: 3 ou 10

GIAT FAMAS: O Famas possui atualmente o maior ciclo de disparo de todos os fuzis de assalto em serviço. É equipamento padrão na Legião Estrangeira Francesa.



Munição: 5.56mm NATO

Pente: 25 ou 30 (clip)

Alcance: 450m

Dano: 2d6+2 [IP/2]

ROF: 3 ou 18

HK G36C: Versão compacta do G36, desenhada para ser usada com arma de “invasão” ou comando, por suas dimensões serem as mesmas de uma submetralhadora HK MP5. Possui Iniciativa -0.



Munição: 5.56mm NATO

Pente: 30 (clip)

Alcance: 200m

Dano: 2d6+2 [IP/2]

ROF: 3, 4 ou 12

HK XM-8: Desenvolvido pela empresa alemã Heckler & Koch para o exército dos EUA, o XM-8 deverá substituir o Colt M4 em 2010. Este fuzil é superior em muitos aspectos ao seu predecessor, sendo 20% mais leve que o M4 equipado e ainda oferece características adicionais e performance inalcançável por qualquer outro fuzil de assalto no mundo.



Munição: 5.56mm NATO

Pente: 10, 30 ou 100 (clip)

Alcance: 570m

Dano: 2d6+2 [IP/2]

ROF: 3, 4 ou 12

IMI Galil MAR: A Galil MAR (Micro Assault Rifle) retém as características internas com uma nova armação e cano ainda mais curto. Foi relatado que esta versão sofre de um grave problema de sobreaquecimento, sendo praticamente impossível tocar-lhe após algumas rajadas de fogo automático. Uma versão redesenhada está agora nas mãos das Forças Especiais Israelitas para missões secretas, uma vez que a arma é pequena o suficiente para ser escondida no interior de um casaco e extremamente potente ao mesmo tempo. Possui Iniciativa -0.



Munição: 5.56mm NATO

Pente: 35 ou 50 (clip)

Alcance: 200m

Dano: 2d6+2 [IP/2]

ROF: 3 ou 12

IMI TAVOR-21: O Fuzil de assalto TAVOR, calibre 5,56mm é o futuro substituto do atual Galil das forças armadas israelenses. O Tavor não será comercializado antes de 2006. Fabricado pela IMI, a Indústria Militar Israelense, é um fuzil de assalto bullpup manufaturado em polímeros e plásticos, tornando-o uma arma extremamente leve.



Munição: 5.56mm NATO

Pente: 20 ou 30 (clip)

Alcance: 500m

Dano: 2d6+2 [IP/2]

ROF: 3, 4 ou 15

SAR-21: Fuzil fabricado em Singapura, pela Singapore Kinectics Arms, sendo o armamento padrão das forças militares daquele país. Possui uma mira telescópica simples e alta cadência de tiro.



Munição: 5.56mm NATO

Pente: 30 (clip)

Alcance: 500m

Dano: 2d6+2 [IP/2]

ROF: 3 ou 10

Steyer AUG: Esse é um rifle de Assalto bem diferente dos outros, o seu desenho "futurista" não agrada muitos, mas seu modo de construção Bullpup faz com que seja mais curto do que os rifles de assalto normais. O design Bullpup abandona o principio de "Stock" dobrável presente em muitos tipos de armas, permitindo o AUG ser instantaneamente disponível para tiro de ombro (em que a arma é posicionada contra o ombro, modo mais eficaz de tiro). Um tamanho menor significa agilidade incomparável que dá ao usuário rapidez em aquisição de alvos e permite que o AUG seja facilmente manobrado em espaços pequenos, tais como um carro-patrolha, veículos da SWAT, e APC (armored personal carrier, ou veículo blindado de pessoal, como o nome diz, veículo militar usado para transportar pessoas). Além disso, o tamanho menor dá ao usuário uma vantagem decisiva em CQB (Close Combat Quarters, Combate Curta-Distância). O tamanho também permite um barril maior, aumentando assim precisão de mira e velocidades da munição. Sendo assim o AUG tem uma vantagem em relação a outras armas que dependem de um barril menor para agilidade. Vem com uma mira telescópica de pouca magnitude de fábrica. Seu recuo é essencialmente pequeno para um Rifle de Assalto e sua durabilidade o mantém no páreo desde seu lançamento (em 1977).

A Steyr Aug é feita na Áustria, mas também é usada pelos exércitos da Austrália, Arábia Saudita, Irlanda, Indonésia, Luxemburgo, Malásia, Philipinas, Nova Zelândia, Reino Unido (SAS), e por algumas forças Americanas. Os soldados que o usaram costumam dizer que "A arma se conecta com você, atira para onde você olha, e mata quem você quer matar."



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 30 ou 42 (clip)
Alcance: 500m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3 ou 11

Rifles de Precisão

Armas com grande precisão e longo alcance que utilizam munição de fuzil. Geralmente são semi-automáticos ou de ferrolho. São disparados com as duas mãos (Teste Difícil se usar apenas uma). Devem ser disparados de bipés, tripés ou outra forma de apoio externo ao usuário para evitar a penalidade de recuo nos tiros múltiplos em calibres acima de 7.5mm (ou de ombro abaixo disso). Possuem Iniciativa -3.

AWM Arctic Warfare Magnum: Criado com o objetivo de dar à infantaria britânica um rifle potente, preciso e com grande alcance, e que suportasse os cartuchos calibre .338 Lapua Magnum.

Seus cartuchos são extremamente letais, mesmo a mais de dois quilômetros de distância. O disparo do AWM causa um grande estrago, capaz de separar um membro como braço ou perna do corpo do alvo. Testes revelaram que um tiro a queima-roupa de AWM pode perfurar cinco blocos de concreto grosso. Não é recomendado o uso em locais com alta concentração de civis, pois o tiro pode atravessar o corpo do alvo e atingir outras pessoas, sendo mais utilizado em confrontos mais abertos.

Para evitar que se perca a mira por causa do coice, os fabricantes optaram por um ferrolho giratório manual na coronha, que dispara os dez tiros da caixa um a um. Seu alcance efetivo é de cerca de 4Km e seu alcance máximo é de mais de 5,5Km. Vem ainda com um bipé, para facilitar o manuseio. Sua mira telescópica permite uma grande precisão nos disparos, que podem até atravessar e inutilizar veículos com blindagem mais leve.

Seu grande problema, entretanto, é o som desnecessariamente alto, que torna fácil a sua localização após o primeiro disparo (Teste Fácil de PER

para localizar o atirador pelo som), além de poder causar danos auditivos às pessoas próximas (Teste de CON para evitar surdez temporária), caso estas não utilizem nenhuma proteção auricular. É possível montar um silenciador na boca do cano.



Munição: .338 Lapua Magnum
Pente: 5 (clip)
Alcance: 1100m
Dano: 6d6+2 [IP/2]
ROF: 1

Barret M82-A1: O rifle de alta precisão Barrett calibre 0.50 é considerado uma das armas mais confiáveis disponíveis para o atirador de elite. Este rifle foi projetado por Ronnie Barrett na década de 1980.

Com um Barrett, um atirador experiente é capaz de atingir um alvo localizado a uma distância de até 1,8 km - o que permite que ele atinja um oponente sem revelar sua posição. Apesar do peso de 14 kg, a arma foi projetada para ser transportada com rapidez.

O Barrett é uma efetiva arma de interdição a longa distância. Ela é uma arma antimaterial também, podendo ser usada contra edificações, veículos, aviões e helicópteros.

A arma opera em princípio de recuos curtos, onde o cano possui um "breque" em forma de focinho na ponta, o que ajuda a reduzir o recuo. Um bipé auto-nivelável ajuda o franco-atirador em mirar esse rifle altamente poderoso. Ele foi o primeiro rifle .50 a alcançar uso difundido. Seu comprimento volumoso (1.55m) e peso (13.4kg) faz dele um rifle vultoso e poderoso. Entre os usuários deste rifle estão os EUA, Austrália, Israel, Noruega, Reino Unido e Suécia.



Munição: .50BMG
Pente: 10 (clip)
Alcance: 1800m
Dano: 5d10 [IP/2]
ROF: 3

Black Arrow M-93: Um rifle sniper iugoslavo extremamente potente, extremamente confiável e extremamente pesado. Suas duas variantes são suficientes para tornar um atirador de elite um adversário mortal, tanto para inimigos de infantaria quanto para unidades mecanizadas.

Os dois modelos da arma diferem pelo tipo de munição utilizada, sendo o clássico 12,7mm anti-pessoal e o .50BMG anti-tanque.



Munição: 12.7mm M30-38/.50BMG

Pente: 5 (clip)

Alcance: 1000m/1600m

Dano: 8d6+2/5d10 [IP/2]

ROF: 1

Dragunov SVD: O Rifle de precisão Dragunov SVD, projetado por E. F Dragunov, é uma arma semi-automática que utiliza munição 7.62 x 54R, pesa cerca de 4,8 kg muniado e tem 1,22m de comprimento; seu sistema de disparo é semelhante ao da série AK (alma raiada e repetição por gás). Possui mira telescópica PSO-1 como padrão, mas é compatível com todos os tipos de sensores de mira termográfica do Exército Russo; alguns modelos da mira PSO-1 fabricada para o Exército Russo possui um iluminador laser para confirmação de alvo. Consegue uma razão de tiro de 30 disparos por minuto e precisão a até 1.300m com mira óptica, sem mira chega a 800m, contudo a munição 7.62 x 54R dá a arma um alcance efetivo de 1.000m; o visor da mira óptica dá ao atirador seis graus de visada e resolução 4x; pode ter acoplado a baioneta padrão da série AK. Foi a primeira arma especialmente projetada para os atiradores de elite russos, que são muito exigentes. É resistente e muito confiável. Não é a melhor arma para atiradores se comparada com outros sistemas, mas pode disparar satisfatoriamente em ambientes como o deserto, o ártico, na chuva e assim por diante. É uma arma perfeita para dar apoio de fogo de precisão a uma esquadra. Esta em serviço em diversos países como: Rússia, Hungria, Índia, Egito, Argélia, China, Irã, Polônia e Síria e na maioria dos antigos países do Pacto de Varsóvia ou que no passado receberam ajuda militar dos soviéticos.



Munição: 7.62mm R

Pente: 10 (clip)

Alcance: 1000m

Dano: 3d6+2 [IP/2]

ROF: 3

HK PSG-1: A PSG (Prazision Schützen Gewehr Eins) é sem dúvidas um dos melhores sistemas em uso atualmente, este rifle alemão é adotado por militares e policiais de todo o mundo.



Munição: .7.62mm NATO

Pente: 5 ou 20 (clip)

Alcance: 600m

Dano: 3d6+2 [IP/2]

ROF: 3

HK G3/SG1: Também muito usado por militares (unidades CI) e policiais, esta arma alemã vem com um bípode funcional de metal. Sua base é posicionada de uma maneira que emprega um contra-peso no rifle e dá uma impressão de balanço equilibrado, criando uma sensação de segurança no disparo. O rifle inteiro é baseado no H&K 91, uma versão civil do famoso rifle de assalto H&K G3A.

A taxa de disparo é verdadeiramente muito alta para um rifle desse porte, porém o alcance letal dele é "especulativo". Entretanto, uma vez acoplado a mira telescópica, você pode perceber facilmente o poder que este objeto representa.

Configurado como um rifle de assalto e utilizado como um rifle de precisão com múltiplos propósitos. No G3/SG-1, encontramos um botão atrás do gatilho, que é um seletor de grupo de modos de disparo. Com ele podemos escolher os modos semi-automático e automático.



Munição: 7.62mm NATO
Pente: 5 ou 20 (clip)
Alcance: 600m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 3 ou 10

IMI GALATZ: Este é um rifle de snipers baseado no fuzil de assalto Galil que por sua vez é baseado no AK-47 Kalashnikov. É uma arma semi-automática que tem em seu pente de 20 a 25 cartuchos. Tem uma alta potencia de fogo e é ideal para fogo de apoio táticos como o Dragunov SVD russo ou o G3-SG1 alemão. Apesar de ter adotado o M24 como arma padrão dos seus atiradores de elite, os israelenses sempre tem um especialista em GALATZ em suas unidades contraterroristas com a YAMAM. Sua confiabilidade é comparada com o fuzil de AK-47. Possui partes intercambiáveis com o Galil.

Hoje o Galil 7.62 mm ainda é produzido pela IMI Israeli Military Industries (tanto na versão regular, quanto na de snipers) e é principalmente exportado para países do terceiro mundo.



Munição: 7.62mm NATO
Pente: 20 (clip)
Alcance: 600m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 3

L96 A1: Fabricado por Accuracy International em Portsmouth, é o rifle padrão dos atiradores de elite das forças armadas britânicas. Ele foi o escolhido na década de 1980 para substituir o rifle sniper L42.



Munição: 7.62mm NATO
Pente: 5, 10 ou 12 (clip)
Alcance: 800m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 1

Parker & Hale 82: Uma arma poderosa e precisa é o que faz do P&H 82 um efetivo rifle sniper, mas considerando o raio de ação, o projétil precisa ser tirado da arma depois de cada tiro, assim sendo, é melhor acertar o primeiro tiro!



Munição: .308 Win
Pente: 4 (câmara)
Alcance: 800m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 1/2 (1 tiro a cada duas rodadas)

Remington M700: Fuzil de caça de efeito parafuso extremamente popular, cuja versão foi usada na Guerra do Vietnã como a arma de tocaia preferida dos Franco-Atiradores.



Munição: .223 Rem/.308 Win
Pente: 4 (câmara)
Alcance: 800m
Dano: 2d6+2/3d6+2 [IP/2]
ROF: 1

Remington M24: Tem sido a arma padrão das equipes de atiradores de elite das US Special Forces, veio para substituir o sistema M21 no US Army em 1988. Diferentemente do seu antecessor o M24 foi especialmente projetado para resistir as duras provas do campo de batalha. É usado também Exército israelense. O M24 entrou em serviço em Israel em 1997 também substituindo M21. O sistema de funcionamento do M24 está baseado no Remington modelo 700. Ele também é usado por forças policiais.



Munição: .308 Win
Pente: 5 (câmara)
Alcance: 800m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 1

SIG SG-551: Explodir cabeças é uma tarefa prazerosa com este excelente e extremamente preciso fuzil SIG. Quando o assunto é abater inimigos à distância, o SIG SG 551 é a arma certa para o serviço! Parabéns, Sig Arms!



Munição: .223 Rem
Pente: 5, 20 ou 30 (clip)
Alcance: 600m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 3

Steyer AMR 5057/AWS 2000: Provavelmente o mais poderoso rifle moderno anti-material existente, não é exatamente um rifle sniper, pois usa munição especial de grosso calibre.



Munição: .15.2mm
Pente: 5 (clip)
Alcance: 1000m
Dano: 6d10 [IP/2]
ROF: 3

Steyer Scout: O rifle de precisão austríaco Steyer Scout é a concepção do famoso atirador americano e guru das armas de fogo Jeff Cooper, que buscava um rifle versátil, leve e efetivo para alvos a médias distancias (300 a 400 metros). A Steyer desenvolveu este rifle em duas variantes: Standard e Tactical, com a diferença que a Tactical é alimentada por clips de munição.



Munição: .308 Win
Pente: 5 (câmara)/10 (clip)
Alcance: 600m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 1

Walther WA-2000: Rifle desenvolvido por Carl Walther Waffenback (Alemanha) na década de 70 como um rifle de precisão especializado para policia. Ao contrário de muitos outros rifles do mesmo período, WA-2000 não é a conversão de um rifle de caça ou esportivo, mas um modelo totalmente novo.

A arma é feita no formato bullpup, que a torna mais compacta mesmo com cano longo. O calibre básico é o .300 Winchester Magnum, com alcance efetivo de 800 metros com configuração especial para 7.62mm NATO (.308 Win) e 7.5mm Suíço. WA-2000 é um rifle semi-automático muito preciso e forte, mas o preço de cada unidade é elevado, pois ele não produzido em grande escala.



Munição: .300 Win Magnum/.308 Win
Pente: 6 (clip)
Alcance: 1000m/800m
Dano: 4d6/3d6+2 [IP/2]
ROF: 3

Metralhadoras

Armas pesadas com altíssima cadência de disparo e recuo, geralmente fixas ou utilizadas por personagens fortes. Apesar de utilizar munição pesada como os rifles, fuzis e carabinas, sua munição não é compatível com aquelas armas, pois é disposta em cintas no alimentador ou carregadores especiais. Para evitar a penalidade de recuo em tiros múltiplos devem ser disparadas apoiadas em bipés, tripés ou outra forma de apoio externo para calibres acima de 7.5mm (ou de ombro abaixo disso). Possuem Iniciativa -3.

Browning M2 HB: A metralhadora M2 HB calibre .50 apelidada de *Ma Deuce* pelas tropas é uma metralhadora pesada, que vem sendo usada desde o ano de 1932. Sua munição tem altíssimo poder de fogo, e por isso continua sendo usada por todo o exército americano.

Desenvolvida pela renomada fábrica de armas Browning como peça de artilharia para aeronaves, ela foi modernizada em 1921 e adaptada para uso terrestre, e em 1932, outras reestruturações — como cano mais pesado, resistente e estável e a introdução de “kits de remoção rápida de canos” — tornaram-na a metralhadora pesada favorita de diversos exércitos (de 30 países para ser exato), por décadas a fio!

A M2HB é municiada por correia, refrigerada a ar (uma das primeiras de sua época, que geralmente usavam água), empregando sistema de recuo e operando somente no regime automático (full auto). Pode ser montada em tripés M3 de engajamento terrestre (não tem ângulo para servir de antiaérea nesta base...) ou em suportes M63 antiaéreos (neste pode...) Também pode ser usada em torretas ou encaixada como arma coaxial em veículos. Nenhum ser humano pode disparar uma M2HB do ombro.



Munição: .50 BMG
Pente: 100 a 250 (cinta)
Alcance: 1500m
Dano: 5d10 [IP/2]
ROF: 3 ou 10

FN Minimi M249 SAW: A metralhadora Minimi, foi desenvolvida pela famosa fabricante belga FN Herstal, no final dos anos 70, e início dos anos 80. Sua produção em massa começou em 1982 na Bélgica, e quase que ao mesmo tempo, foi adotada pelo exército dos Estados Unidos como M249 SAW (Squad automatic weapon) em que há algumas modificações na telha e na alça da mira. Desde sua entrada em serviço em muitos países e forças, uma grande gama de verões e variações foram desenvolvidas, para cumprir requisitos específicos de seus operadores. Essa flexibilidade, algo inédito nessa categoria de arma, ajudou ainda mais, a elevar o nome desta metralhadora no mercado.

Originalmente desenvolvida em calibre 5,56x45 mm, o que permitiu uma vantagem tática na medida em que ela dispara a mesma munição usada pelos fuzis, dando uma facilidade logística, e aumentando a capacidade de munição no esquadrão e permitindo uma arma de apoio de fogo leve, móvel, e com baixo recuo.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 200 (clip ou cinta)
Alcance: 1000m
Dano: 2d6+2 [IP/2]
ROF: 11 ou 18

FN Minimi MK-48: Uma outra versão da FN Minimi, de calibre 7,62x51 mm, conhecida como MK-48 e que as forças US SOCOM, usam no lugar das M-60. O calibre 7,62 mm é muito útil, principalmente em situações onde haja muitos obstáculos que poderia ocasionar problemas para a mais fraca munição 5.56 mm.



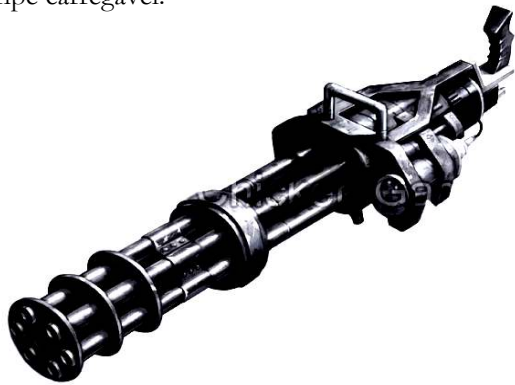
Munição: 7.62mm NATO
Pente: 200 (cinta)
Alcance: 1000m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 11

GE M134 Minigun: A General Eletrics GE-M134 Minigun é uma metralhadora de canos múltiplos (normalmente 6) com altíssima cadência de tiro, capaz de atirar milhares de tiros por minuto, bastando o atirador saber administrar o arco de tiro e a temperatura da arma.

O Design de múltiplos canos faz com que a Minigun atire rapidamente e evite o super aquecimento da arma. Enquanto um dos canos atira, os outros estão em processo de ejeção e posicionamento de projéteis enquanto o último está sendo recarregado.

No entanto a arma não utiliza apenas força própria (como um rifle ou pistola), mas um sistema de motores elétricos de 4 HP para o giro dos canos e alimentação de munição, portanto precisa estar conectada a uma fonte de energia externa.

Essa arma vem sendo usada desde a metade da Guerra do Vietnam, mas a versão atual, mais curta, mais rápida, mais leve e mais eficiente vem de vários upgrades feitos na arma original. Essa minigun é montada em várias aeronaves por sua grande capacidade, como os helicópteros UH-1 "Huey" Iroquois de transporte ou o AH-1 Cobra de ataque (não é necessário mencionar o uso no Black Hawk), no Gunship AC-47 ela é quase padrão. Existe uma versão protótipo que pode ser utilizada por dois homens em um tripé carregável.



Munição: 7.62mm NATO
Pente: 2.000 a 10.000+ (cinta)
Alcance: 1500m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 100

HK MG-36: Versão do fuzil de assalto alemão HK G36 com cano reforçado e equipado com carregador BETA de 100 tiros para uso como metralhadora de apoio de fogo. Possui o tamanho da versão básica do G36 e é equipada com um bipé no fim da telha. O cano pesado e o bipé adicionam 1,1kg ao peso do G36 ou do G36.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 30 ou 100 (clip)
Alcance: 700m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 3, 4 ou 12

IMI NEGEV: A Metralhadora Leve IMI NEGEV é a resposta israelense não só para o requisito de uma arma automática para apoio de fogo dos Grupos de Combate orgânicos dos Pelotões de Infantaria, mas também para servir como arma automática de emprego geral.

Buscou-se por volta dos anos noventa, uma Metralhadora Leve em calibre 5,56x45mm OTAN que pudesse atender aos requisitos daquela Força Armada, sendo a FN MINIMI, recém adotada pelo US Army, e em uso com as próprias Forças Especiais Israelenses, a candidata natural. Porém, os testes de campo mostraram que a Metralhadora Leve belga não era muito confiável em condições de uso real nas areias do deserto, fazendo com que fosse emitida uma ordem às Indústrias Militares de Israel para que fosse desenvolvida uma arma com características similares à da FN MINIMI, porém que tivesse um desempenho mais confiável no teatro de operações local. A determinação foi cumprida em um curto prazo, gerando como resultado a Metralhadora IMI "NEGEV", nome de um deserto daquele país, e que significa, em uma tradução livre do hebraico, "sinta a dureza". Sua produção em larga escala foi autorizada em 1997.



Munição: 5.56mm NATO
Pente: 35 ou 50 (clip) ou 150 à 200 (cinta)
Alcance: 1000m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 11 ou 16

Kalishnikov PKM: PK (Pulemyot Kalashnikova) foi desenvolvida na década de 1960 como uma metralhadora multipropósito para substituir as antigas metralhadoras russas da época da Segunda Guerra. PK pode ser usada com o bipé integral ou com um tripé leve (chamada PKS - PK Stankovyyj ou PK montada em tripé). A PK é operada a gás, ferrolho rotativo e alimentação por cinta. A PKM é uma versão mais portátil da PK original.



Munição: 7.62mm R
Pente: 100, 200 ou 250 (cinta)
Alcance: 1005m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 10

M-60: A metralhadora médio-universal M60 foi desenvolvida no final da década de 40, e teve muitas características “emprestadas” da sua antecessora, a alemã MG-42. Entrou em serviço em 1950 e servira maciçamente até ser substituída nos anos 80 pela FN MAG/M240.

É uma metralhadora operada a gás, armada por correias de balas e possui bipé integrado dobrável; tem cano intercambiável e encaixes para ser montado em tripés ou em suportes de Metralhadoras para veículos (tanques, helicópteros, lanchas)... Apesar de a mídia cinematográfica lhe retratar como uma arma austera e intimidadora — por sua estrutura truculenta e dimensões largas —, somente a segunda qualidade lhe é válida: o M60 é uma metralhadora média ordinária e fora muito criticada pelos Marines!

Seu desempenho sempre fora razoável, e algumas de suas características complicavam muito sua logística em campos de batalha desfavoráveis: o bipé e a câmara de disparo eram integrados ao cano, e isto complicava em muito sua manutenção e intercâmbio ou troca do cano superaquecido ou danificado (se o atirador não usasse luvas reforçadas, facilmente “assaria” a mão ao desmontá-la); para piorar, o seu cano tinha uma vida útil restritíssima — tinha que ser trocado a cada 200 disparos em modo automático e contínuo... atiradores mais experientes só usavam “bursts” para poder alcançar marcas recordes de 400 tiros sem estourar o cano!!! Por estas e outras, os Marines a rejeitaram e muito, porém a ausência de similares a manteve na ativa até os anos 80...



Munição: 7.62mm NATO
Pente: 100 (cinta)
Alcance: 1100m
Dano: 3d6+2 [IP/2]
ROF: 9

Espingardas

São armas de cano longo, não raiado, que disparam balotes ou cartuchos. As principais limitações dessas armas são o curto alcance de seus disparos e a pouca penetração de seus projéteis. Devem ser disparadas utilizando-se as duas mãos (Teste Difícil se usar apenas uma), com apoio adicional de ombro pode evitar a penalidade de recuo nos tiros múltiplos. Possui Iniciativa -2.

Benelli XM1014: Ela consegue aliar o ótimo poder de destruição das escopetas tradicionais com uma boa repetição de tiros, pois não é necessário engatilhá-la após cada disparo efetuado. Esta é sem dúvida uma das armas mais letais a curtas distâncias e deve ser respeitada ao extremo.



Munição: .12g
Pente: 7 (câmara)
Alcance: 40m
Dano: 3d6
ROF: 3

Benelli M3 Super 90: Este modelo é especialmente popular entre equipes SWAT. Esta espingarda tem um cano mais longo que a Mossberg, gerando uma menor dispersão de tiro, mas continua não sendo recomendado seu uso a longa distância. Com seu exclusivo sistema seletor de ação de tiro, permite um combate mais dinâmico quando em modo semi-automático; o atirador não precisará engatilhar um novo cartucho na câmara no início de cada turno de combate, a própria ação semi-automática se encarregará disso!



Munição: .12g
Pente: 8 (câmara)
Alcance: 50m
Dano: 3d6
ROF: 1 ou 3

Mossberg M500: Mais para uma arma da polícia do que de caça, ela é menor do que a Remington, mas não muito mais fácil de ser escondida. É uma típica espingarda “pump” para o uso da polícia e defesa do lar.



Munição: .12g/.20g/.410g
Pente: 7 (câmara)
Alcance: 40m
Dano: 3d6/3d3/3d2
ROF: 1

Remington 870: Arma de caça feita nos Estados Unidos, é muito popular, podendo ser encontrada em quase qualquer lugar.



Munição: .12g
Pente: 7 a 8 (câmara)
Alcance: 50m
Dano: 3d6
ROF: 1

Remington 1100: Esta escopeta americana é popular entre os caçadores e as forças policiais dos Estados Unidos.



Munição: .12g/20g
Pente: 5 a 7 (câmara)
Alcance: 50m
Dano: 3d6/3d3
ROF: 1

Remington 100 Single Shot: Espingarda de caça calibre .12 com tiro único. Para aqueles que preferem as coisas únicas da vida.



Munição: .10g/.12g/.20g
Pente: 1 (câmara)
Alcance: 50m
Dano: 3d10/3d6/3d3
ROF: 1

Remington 200 Side by Side: espingarda de caça com dois canos paralelos. Arma valiosa, mas com pequenos inconvenientes, usa só duas cargas de munição, é lenta e seu padrão de tiro é muito fraco para longas distâncias. Mas em geral, depois que você experimentar esse brinquedinho, muitas outras espingardas começarão a enferrujar por falta de uso.



Munição: 10g/.12g/.20g
Pente: 2 (câmara)
Alcance: 40m
Dano: 3d10/3d6/3d3
ROF: 2

Remington 300 Over & Under: Espingarda de caça com cano duplo. Similar a Remington 200, mas seus canos são dispostos verticalmente, permitindo uma melhoria de precisão.



Munição: 10g/.12g/.20g
Pente: 2 (câmara)
Alcance: 50m
Dano: 3d10/3d6/3d3
ROF: 2

SPAS-12: Espingarda de combate semi-automática, muito difundida entre as forças especiais de polícia de todo o mundo, por sua firmeza e estabilidade sob fogo cerrado.



Munição: .12g
Pente: 8 (câmara)
Alcance: 40m
Dano: 3d6
ROF: 1 ou 3

SPAS-15: Arma para uso militar, o SPAS-12 foi adotado em toda a Europa.



Munição: .12g
Pente: 6 (clip)
Alcance: 40m
Dano: 3d6
ROF: 1 ou 3

Saiga: Desenvolvido pela Federação russa nos anos 90 a espingarda de Saiga usa o mesmo mecanismo do AK-47/74. Ela é uma arma de calibre 12, e sendo uma arma automática, os cartuchos são armazenados em um pente em vez de serem carregados manualmente.



Munição: .12g
Pente: 5 ou 8 (clip)
Alcance: 40m
Dano: 3d6
ROF: 3

USAS 12: A USAS é uma escopeta totalmente automática. Parece muito com uma M-16 muito grande. Está sendo comprada por equipes SWAT dentro dos Estados Unidos e encontrou uso entre as Forças Especiais durante a invasão do Panamá.

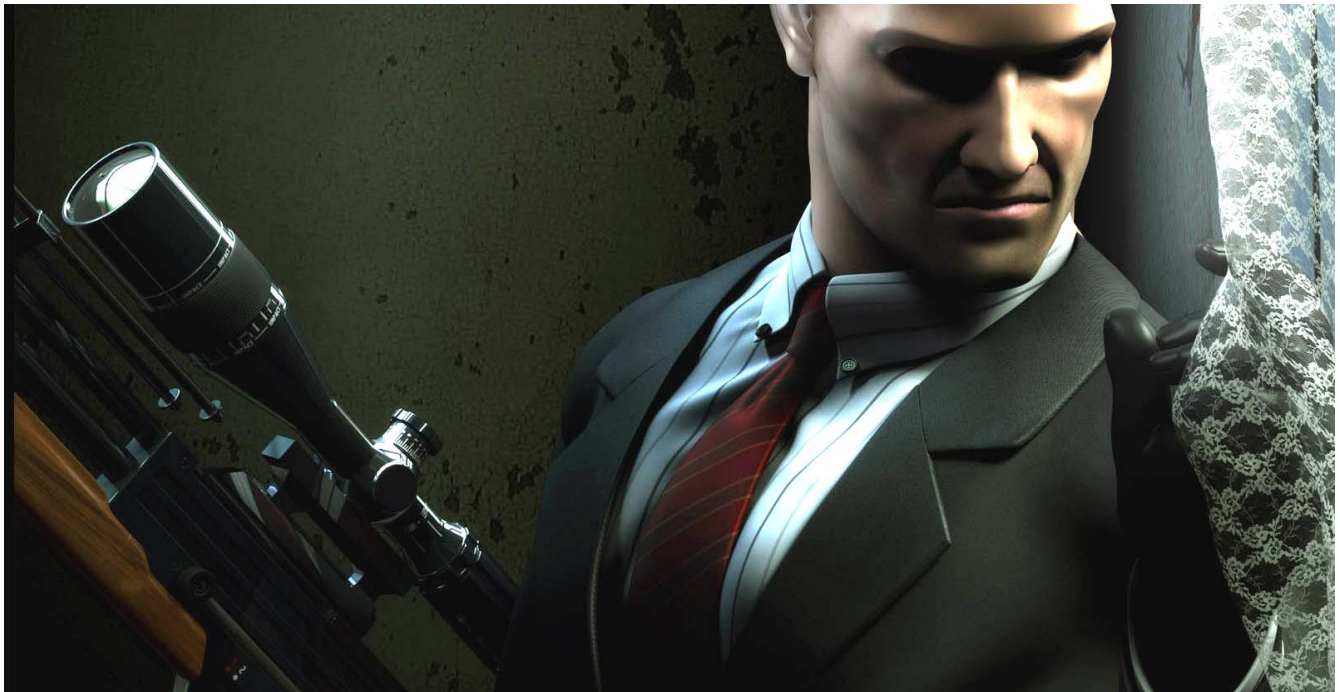


Munição: .12g
Pente: 10 ou 20 (clip)
Alcance: 40m
Dano: 3d6
ROF: 3

Pancor Jackhammer: A Jackhammer tem um design inovador. Construída em plástico de alta resistência e fibra de vidro, conta com operação a gás, e um sistema bullpup de municiação com a munição pré-carregada em cilindros para facilitar o recarregamento. É a única espingarda automática do mundo.



Munição: .12g
Pente: 10 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 3d6
ROF: 3 ou 4



CUSTOMIZAÇÃO

No complexo conjunto de sistemas integrados que hoje é operado pelos soldados, policiais e outros combatentes modernos, a arma de fogo tem o papel de servir como base, eixo principal, onde os outros sistemas se agregam para, ao final, formar uma ferramenta otimizada, que o torna apto a realizar com a maior probabilidade de sucesso a tarefa prevista, de forma a deixar este operador em condições de extrema superioridade em relação a outros soldados que ainda utilizam a “ferramenta de uso geral”, ou seja, a arma de fogo em sua forma simples. E a chave para se conseguir esta transformação é a modularidade.

A modularidade também pode ser traduzida por adaptabilidade. Ela é evidente hoje em dia tanto nos novos projetos de armas de fogo, como nos “reprojetos” daquelas já existentes, ou nos acessórios a elas destinados, que se disseminam cada vez mais pelos arsenais das Forças Armadas e policiais mais atualizadas tecnologicamente.

Acessórios

Lanterna Tática: Montada no cano da arma, é usada para encontrar o alvo no escuro e iluminar o

campo de visão. Elimina completamente as penalidades devido à escuridão total ou parcial até 20 m. Oponentes que estiverem sob o feixe de luz podem ser cegados temporariamente, tornando seus Testes de Ataque DIFICEIS.

Silenciador: Um silenciador é um acessório usado em armas curtas que abafa o som de um disparo dificultando assim sua detecção. Um silenciador é sempre instalado na extremidade do cano de uma arma de fogo curta (pistolas, submetralhadoras). Só é possível escutar um disparo de uma arma com silenciador com um Teste DIFÍCIL de audição (PER).

Supressor de Gases: Os fuzis, rifles e demais armas longas não usam silenciadores, e sim Supressor de gases. Silencia o disparo, sendo detectado apenas com um Teste DIFÍCIL de audição (PER).

Dispensador de Chamas: Usado em fuzis, metralhadoras e demais armas longas automáticas, o dispensador de chamas diminui o brilho do disparo e dificulta a localização do atirador. Testes de Percepção (Visão) para localizar o atirador pelo brilho dos disparos só tem sucesso com um Teste DIFÍCIL.

Extensor de Cano: Amplia o comprimento do cano de armas curtas (pistolas, submetralhadoras, etc) as transformando em armas longas, DOBRE o alcance normal da arma e Iniciativa -1.

Carregadores Estendidos: Carregadores ou Clips de munição com mais balas no magazine. Em vários formatos: caracol duplo, tambor, caixote, "J", modulares, cilíndrico, etc... Comportam mais balas que os convencionais, em geral acima de 40 tiros, sendo comum o de 50, 80 e até de 100 projéteis.

Compensador de Recuo: Mecanismo que reduz a penalidade de recuo das armas. Assim um fuzil de assalto equipado com compensador poderia ser disparado com ambas as mãos SEM o apoio de ombro e não sofrer modificador de recuo em tiros múltiplos.

Bipé: Elimina a penalidade de Recuo de Armas longas (Carabinas, Fuzis, Metralhadoras) quando disparar apoiado.

Tripé: Elimina a penalidade de Recuo de Armas longas quando disparadas montadas num tripé.

Carenagem para Arma Dupla: Possibilita fusão de armas distintas ou iguais: fuzil/pistola, fuzil/espingarda, submetralhadora/pistola pesada, fuzil ou espingarda/lança-granadas, etc... Não precisando gastar uma ação para trocar de arma.

Sistemas de Mira

Mira Telescópica: Um equipamento como este amplia a visão do atirador permitindo que ele consiga efetuar disparos precisos a uma distancia muito acima do alcance da arma. Quando estiver usando uma mira telescópica DOBRE o alcance normal da arma para tiros mirados.

Mira Laser: Um sistema de mira laser emite um pequeno feixe luminoso marcando com um ponto o local do disparo. Um sistema como esse pode ser montado em qualquer arma de combate a distância. Esse sistema de mira permite uma aquisição mais segura do alvo baseado na visualização do ponto laser pelo atirador, o que reduz em até 75% o tempo para efetuar-se a visada necessária a um tiro preciso (segundo estudos do próprio Exército Norte-Americano).

Adicione um bônus de Iniciativa +7 em combate do Personagem quando usar uma arma equipada com mira laser.

Mira TOP: Auxílio de pontaria semelhante à mira laser, porém, apenas o atirador com óculos especial vê o ponto vermelho, recebendo o bônus de Iniciativa +7 sem chamar a atenção do alvo.

Mira Noturna: Um sistema de pontaria ótica com visão ultravioleta que permite a visualização do alvo na escuridão total. Elimina a penalidade de escuridão para tiros mirados com esse sistema de mira.

Munição Especial

As armas não são a parte mortífera desse netbook, pois como todo mundo sabe, armas não matam pessoas, as balas sim. Uma larga variedade de munição está disponível aos usuários de armas de fogo, mas as diferenças são geralmente insignificantes. As exceções à regra seguem abaixo.

Explosivas: São aquelas em que, em sua ponta oca, existe uma pequena carga de pólvora selada com uma espoleta. Trata-se de uma munição extremamente perigosa, visto que pode estragar a arma que a dispara, explodindo em seu cano (do que, aliás, já se tem notícias). Explodem em contato com o alvo, causando +1 DADO de dano, dependendo do calibre.

Perfurantes de Armadura: Conhecidas como *Cop Killers* (matadoras de policiais), adquiriram sua fama terrível nos anos 80, ainda sendo muito comuns. Podem perfurar coletes à prova de balas. Porém, estas balas não têm a mesma área de impacto que as balas normais. Balas perfurantes causam -1 ao dano, mas o IP do alvo é reduzido a METADE.

Expansiva ou fragmentável: Balas expansivas ou fragmentáveis foram projetadas para ter uma área de impacto muito maior. Elas geralmente se alargam ou se fragmentam quando atingem o alvo, causando dano sobre uma área mais larga. Inclui balas de ponta oca (Hollow Points), que se achatam ao atingir o alvo, balas envidraçadas, que fragmentam ao impacto e balas dundum.

Este tipo de munição não atravessa um corpo e não ricocheteia ao atingir superfícies metálicas ou muito lisas, por isso são ideais para combates em ambientes fechados. Elas também não podem ser usadas para

identificação balística da arma porque se fragmentam quando atingem o alvo. Balas expansivas e fragmentáveis somam +2 ao dano, mas o IP do alvo é DOBRADO contra esse tipo de munição.

Urânio Exaurido: Utilizado somente em munições de armas longas e pesadas. Apesar de o urânio ser exaurido, esse material sempre guarda resíduos radioativos, podendo causar câncer em quem o manuseia. Pela sua rigidez, o urânio aumenta em +2 pontos o dano da arma e reduz o IP do alvo a METADE.

Traçante: Bala com material luminescente. Permite melhorar a mira à noite. Reduz um teste Difícil por causa da escuridão para Médio em tiros seqüenciados.

Munição Não Letal

Nem todas as balas foram feitas para matar seus alvos. Muitos tipos de munição não letal já foram criados, cada um com seu propósito.

Balas de borracha: Estas balas são normalmente usadas em controle de tumultos, e normalmente não são letais. Elas podem matar, e os personagens devem lembrar disso ao usá-las. Os personagens disparam essas balas normalmente, mas considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Festim: Esses cartuchos não disparam projéteis. Apenas um pequeno chumaço deixa a arma. Este chumaço não percorre mais de 3 metros, e só causa dano à queima-roupa. A essa distância, porém, os festins podem ser fatais, causando o dano normal da arma.

Adultrações

Determinados Personagens possuem, ou poderão possuir, perícias ou anotações, que os permitirão customizar as armas.

Com a Perícia Armeiro, mais um subgrupo (Pistolas, Escopetas...), o personagem será capaz de adulterar uma arma, lembrando que SEMPRE será

necessário ter as peças, ferramentas adequadas e conhecimento (manuais dizendo como se faz...).

As adultrações podem variar entre os seguintes atributos de uma arma: Tipo de munição (aumentando a variedade ou diminuindo-a), Alcance, Aumento do Dano, Pente (número máximo de munição) e ROF. A maior parte dessas modificações é ilegal ou mal vista pelas autoridades.

Munição expansiva caseira: Alguns cortes em "X" na ponta de um projétil de chumbo redondo transformam esse projétil em uma bala expansível e fragmentável, pois a bala se abre, causando +1 ponto de dano. Porém, o fato desta munição começar a se abrir antes de atingir o alvo diminui sua penetração. DOBRE o IP das armaduras contra esse tipo de bala.

Coronha Extraída: Essa modificação consiste em serrar ou remover a coronha de uma arma longa (fuzil, espingarda, etc) deixando apenas um cabo de pistola, o que permite disparar uma arma longa com apenas uma das mãos com Teste normal e torná-la mais ocultável. A eliminação da coronha impede que se use o apoio de ombro para eliminar o recuo da arma.

Cano serrado: Uma arma longa (espingarda, fuzil) com cano serrado tem seu alcance reduzido pela metade e sua Iniciativa +2. Essa modificação é usada para combates em curtíssimas distâncias, podendo ser disparada em luta corpo-a-corpo. Por tornar a arma menor, ela pode ser mais facilmente ocultável. Ilegal na maioria das partes.

Silenciador caseiro: Grande parte do ruído da detonação é produzida pela expansão dos gases, tem aquele silvo supersônico que a bala faz quando disparada. Para fazer um silenciador caseiro, basta furar buracos no cano da arma, vários deles. Isso permite que o gás escape e a bala saia abaixo da velocidade do som. Se furar errado, a arma explode na sua mão.

O Mestre deve fazer o teste de *Armeiro* para o personagem, de maneira que este não saiba se teve ou não sucesso até usar a arma modificada. Um sucesso indica que ela funciona como um silenciador, sendo necessário um Teste Difícil de Percepção para escutar o disparo. Uma falha no teste indica que a arma continua produzindo o som do disparo normalmente e numa falha crítica a arma explodirá quando usada, causando dano localizado à mão do atirador.



ARMADURAS E PROTEÇÕES

IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas NÃO reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Penetração Progressiva

As armaduras e proteções não conseguem continuar absorvendo dano indefinidamente. Uma opção é usar o conceito de penetração progressiva. Cada vez que a armadura for atingida por um ataque que o dano exceda o seu IP, reduza em 1 ponto o IP da

armadura. Quando o IP chegar a 0, a armadura não será mais capaz de deter danos.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**.

Qualquer golpe que atingir um inimigo com uma armadura, SEMPRE causa o **DANO MINIMO** (somado a um eventual bônus de FOR), devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: Mesmo quando um colete balístico consegue parar uma bala, a pancada é tão forte, que o personagem pode entrar em estado de choque (ficando fora de combate, porém vivo), ou ainda pode quebrar várias costelas, e dependendo de como elas quebram, podem acabar até perfurando pulmão, e causar uma embolia (o personagem morre mesmo sem ter sido perfurado!!!)

Armaduras Sobrepostas

Teoricamente é possível vestir várias camadas de armaduras até se tornar invulnerável. Se um policial pudesse sobrepor camadas de armadura sobre si mesmo antes de atender uma chamada de problemas domésticos, pode apostar que ele o faria. Porém, ele não o faz, por que isto simplesmente não é prático. Veja o porquê:

Quando você sobrepõe várias camadas de coletes a prova de balas, você não está invulnerável, somente imobilizado. Apesar das armaduras modernas não serem tão pesadas como as antigas, elas são bastante incomodadas do ponto de vista do movimento. Tiras, bolsas, estofa e plástico reforçado juntos restringem o movimento dos braços, endurecem o tronco e sobrecarregam as pernas. Braços estufados não levantam armas muito bem e pernas muito protegidas não valem grande coisa para agachar, escalar /ou correr.

Por esta razão, cada tipo de proteção tem uma Penalidade em DEX/AGI. Quando usar armaduras, some as penalidades de todas as proteções e subtraia do seu valor de DEX/AGI.

Coletes à Prova de Balas

Os coletes à prova de balas seguem os requisitos exigidos pelo NIJ (National Institute of Justice), órgão do governo norte-americano que regulamenta os materiais de proteção balística e classifica os coletes em diferentes categorias, segundo a potência de determinados projéteis, usados como padrão.

Para o caso dos coletes de Nível III ou maior, onde os projéteis são de rifles ou fuzis de alta potência, além



do painel balístico, dentro da funda do colete, do lado externo, coloca-se uma placa de cerâmica balística ou de compostos especiais, com a finalidade de fragmentar o projétil e formar um cone de fratura na placa cerâmica, aumentando a área de impacto sobre o painel balístico de tecidos conseguindo, desta forma, deter o projétil e manter um trauma ou deformação dentro dos limites de segurança.

Através das tabelas abaixo, pode-se avaliar e escolher o nível de proteção balística desejado. Os policiais militares do Brasil utilizam coletes nível II quando saem em patrulha e os soldados americanos em combate no Iraque usam coletes nível III.

Nível NIJ	Calibre	Massa do Projétil	Velocidade do Projétil
I	.38 Special	10,2g	259m/s
	.22 LR	2,6g	320m/s
II-A	.357 Magnum	10,2g	381m/s
	9mm P	8g	332m/s
II	.357 Magnum	10,2g	425m/s
	9mm P	8g	358m/s
III-A	.44 Magnum Chumbo	15,5g	426m/s
	9mm P	8g	426m/s
III	7.62mm (.308 Win)	9,7g	838m/s
IV	30-06 AP	10,8g	868m/s

Perfuração de Coletes

Quando o dano causado por um projétil balístico exceder a IP de um colete a prova de balas, atravessando-o, o dano resultante será **DUPLICADO**.

Ao atingir um colete que não consiga pará-lo totalmente, o projétil perfura-o, mas deforma-se no processo, chegando a fragmentar-se em pedaços ao perder bruscamente sua alta velocidade, e isto o faz espalhar-se por toda a área atingida, perfurando órgãos e abrindo um rombo no outro lado do corpo alvejado se não acabar alojando-se internamente.

Por mais paradoxal que isto seja, é confirmado por policiais e soldados, que muita gente estaria viva ou não estaria em cadeira de rodas se não vestisse um colete fraco ao ser atingido por um tiro de grosso calibre.

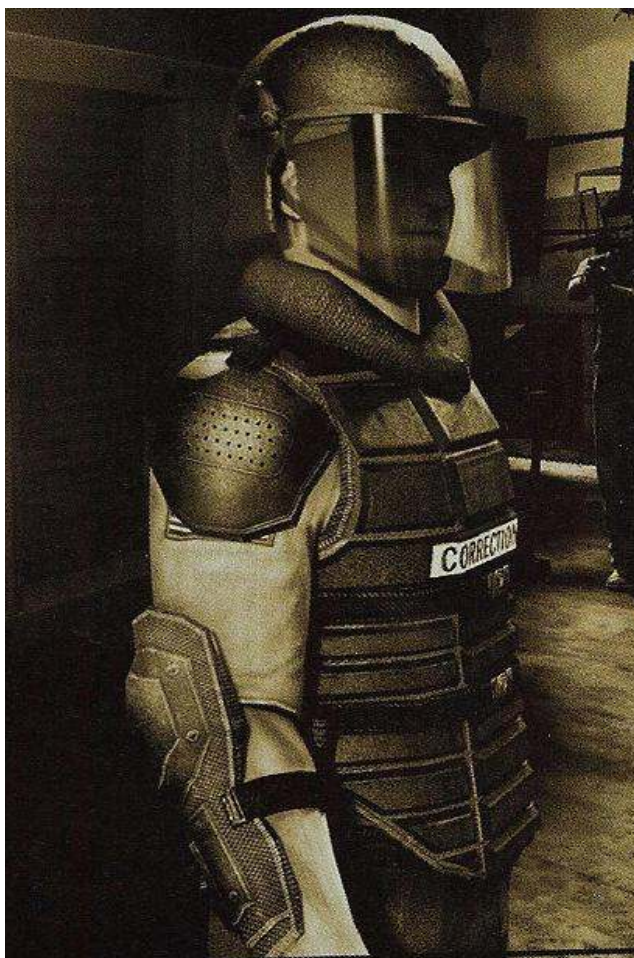
Armaduras Modernas

Jaqueta de Couro: Uma simples jaqueta de couro funciona como uma armadura leve, boa para brigas de rua, deter facas, etc. Sem dúvida, um tiro de 38 provavelmente fará o personagem em pedacinhos.

Protege o tronco e os braços do personagem com IP 1 e causa DEX-0/AGI-1.



Armadura CDU: Armadura usada por forças policiais em controle de distúrbios. Feita de placas anatômicas de plástico ou cerâmica no formato de peitorais, caneleiras e braçadeiras. Protege a totalidade do corpo do personagem com IP 4 e causa -2 em DEX/AGI.



EOD PS-820: O EOD PS-820 é um traje de Kevlar fabricado especialmente para o Esquadrão de Desmontagem de explosivos do exército. Diminui muito a mobilidade de quem o usa. O traje também possui uma camada de Nomex (isolante térmico). Protege o personagem com IP 36 e têm IP 12 contra fogo. Causa DEX-2/AGI-8.



Capacetes

Capacetes militares: Os capacetes militares modernos são fabricados em materiais balísticos capazes de parar um tiro calibre 9 mm, concedendo uma IP 11 para a parte superior da cabeça.

Capacete CDU (Controle de Distúrbios Urbanos): Item comumente utilizado pela polícia. O capacete tem um visor que cobre o rosto. A proteção contra ataques contundentes é muito boa, mas não tão efetiva contra outros tipos de ataque. Possui IP 5/3. A IP especificada após a barra é a proteção oferecida pelo visor transparente que cobre o rosto.

Armadura	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DES/AGI)	Proteção
Colete a prova de balas I	IP 4	8	0/0	Tronco
Colete a prova de balas II-A	IP 5	9	-1/-1	Tronco
Colete a prova de balas II	IP 5	10	-1/-2	Tronco
Colete a prova de balas III-A	IP 6	11	-2/-3	Tronco
Colete a prova de balas III	IP 40	40	-2/-4	Tronco
Colete a prova de balas IV	IP 48	48	-3/-5	Tronco
Jaqueta de Couro	IP 1		0/-1	Tronco, braços
Armadura CDU	IP 4		-2/-2	Tronco, braços e pernas
EOD PS-820	IP 36 e IP 12 contra fogo		-4/-8	Cabeça, tronco, braços e pernas
Capacete CDU	IP 5 e IP 3 na face		-	Cabeça
Capacete militar	IP 11		-	Cabeça (crânio)
Escudo CDU	IP +5		-3/-3	Geral

Escudos

As mesmas regras descritas para armaduras valem para escudos. Todo o dano recebido pelo personagem é reduzido pela IP do escudo, mas não protege contra ataques pelas costas, ataques localizados ou situações em que o personagem não pode agir.

É possível realizar ataques localizados desviando do escudo e ignorando sua IP, mas estes ataques são considerados **Difíceis** (metade do valor). Um acerto comum atinge a IP do escudo.

Pode-se usar um escudo ofensivamente se o personagem tiver gasto pontos na perícia para ataque, senão será considerado um **Teste Difícil**. Um golpe de escudo causa dano igual a **1d3+bônus de Força**. Só é possível esquivar ou bloquear com outro escudo um ataque desses.

Escudos CDU: Os escudos usados pelas tropas de choque e forças CDU (Controle de distúrbios urbanos) são de tamanho grande, tem de 100 a 120 cm de diâmetro e cobrem o personagem do ombro até metade da canela. São feitos de plástico transparente, oferecendo boa proteção e podendo até mesmo parar projéteis de baixo calibre. Possuem IP 5 e -3/-3 em DEX/AGI.



Coberturas

O personagem não precisa vestir uma jaqueta blindada onde quer que vá, muitas vezes a melhor proteção é o que ele pode encontrar à sua volta. As coberturas permitem que se mova de um lugar para outro, enquanto alguma outra coisa o protege do dano.

Coberturas	IP
Porta de madeira	IP 2 a 5
Porta de aço	IP 7
Parede de gesso	IP 4
Parede de tijolos	IP 8
Parede de Concreto	IP 15 a 24
Vidro a prova de balas	IP balístico 12 a 18
Carro blindado	IP balístico 10 a 20
Carro comum	IP 6
Bloco de motor	IP 25
Árvore grossa, poste telefônico	IP 10
Poste de concreto	IP 20
Caixa de Correio	IP 8
Hidrante	IP 15
Tampa de bueiro	IP 8

Utilizando-se de Coberturas

Lembre-se de que cobertura não significa automaticamente segurança. Se o alvo estiver atrás de uma porta de madeira e você tem um fuzil de assalto, vá em frente e dispare através da porta; as penalidades de disparo às cegas (metade do valor) não irão impedi-lo se você está a uma distância de disparo a queima roupa (dobro do valor), equilibrando a situação.

Se ele está atrás da porta de um carro, muito melhor; é preciso um bloco de motor para deter um balaço. Se você acha que ele está se escondendo atrás da

porta do apartamento que você está para entrar, faça um Teste de Percepção (PER) para descobrir de que lado da porta ele está, e dispare através da parede de gesso.

Quando você estiver na rua, certifique-se de que você não apenas sabe onde as coberturas estão, como também sabe o IP de delas. Se um esquadrão de estermínio estiver atrás de você, certifique-se de que há um poste de concreto atrás do qual você possa se esconder – eles fazem essas coisas fortes o suficiente para agüentar a batida de um carro. Se não houver cobertura disponível tente deitar na sarjeta. Bueiros funcionam muito bem se forem altos o suficiente.

Lembre-se de verificar suas linhas de visão. Afinal a cobertura não serve para porcaria nenhuma se o cara que estiver atirando em você se encontra numa posição mais alta. E não despreze o poder de rajadas em arco e tiros fora de alcance; claro, você provavelmente não será capaz de acertar a uma grande distancia, porém existe a chance de você fazer com que ele conserve a cabeça abaixada.

Preste atenção nisto, os cemitérios estão cheios de pessoas que não prestaram.



BIBLIOGRAFIA/SITES

Vampiro a Mascara: Guia do Jogador

GURPS

Cyberpunk 2020

OPERA

<http://world.guns.ru/main-e.htm>

<http://armeiros.vilabol.uol.com.br/index.htm>

[http://www.geocities.com/Pentagon/Quarters/7050/
menu.html](http://www.geocities.com/Pentagon/Quarters/7050/menu.html)

<http://www.militarypower.com.br/>

<http://campobatalha.blogspot.com/>

<http://www.tropaselite.hpg.ig.com.br/>

http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal

<http://www.barrettrifles.com/>

<http://kalashnikov.guns.ru/>

<http://www.taurus.com.br/>

<http://www.heckler-koch.de/flashintro.html>

<http://www.glock.com/>

<http://www.colt.com/>



HARD



DAEMON MOD