

MODIFICAÇÕES PARA ARMAS

Ao escolher seu equipamento no início de uma missão, você pode requisitar armas *modificadas*, com uma ou mais melhorias. Cada modificação aumenta a categoria do item em I e fornece certos benefícios. Assim, uma katana (categoria I) com as modificações certa e perigosa é uma arma de categoria III. Modificações iguais não se acumulam — uma arma não pode ser certa duas vezes, por exemplo.

Descrição das Modificações

ALONGADA. Com um cano mais longo, que aumenta a precisão dos disparos, a arma fornece +2 nos testes de ataque.

CALIBRE GROSSO. A arma é modificada para disparar munição de maior calibre, aumentando seu dano em mais um dado do mesmo tipo. Por exemplo, um revólver de calibre grosso causa 3d6 pontos de dano, enquanto um fuzil de precisão causa 3d10. Armas com esta modificação precisam usar munição específica de calibre grosso. Munição de calibre grosso possui o mesmo custo em categoria de munição normal, mas não pode ser usada em armas normais.

CERTEIRA. Fabricada para ser mais precisa e balanceada, a arma fornece +2 nos testes de ataque.

COMPENSADOR. Apenas para armas automáticas. Um sistema de amortecimento reduz o coice da arma, anulando a penalidade em testes de ataque por disparar rajadas.

CRUEL. A arma possui lâmina especialmente afiada ou foi fabricada com materiais mais densos. Fornece um bônus de +2 nas rolagens de dano.

DISCRETA. A arma possui modificações para ocupar menos espaço e chamar menos atenção. Se for uma arma de fogo, pode ser desmontável, se for um bastão pode ser retrátil, se for uma espada, pode ter a lâmina dobrável e assim por diante. Reduz o número de espaços ocupados em 1, fornece +5 em testes de Crime para ser ocultada e permite que você faça esse teste mesmo que não seja treinado na perícia.

DUM DUM. Estas balas são feitas para se expandir durante o impacto, produzindo ferimentos terríveis. Esta modificação só pode ser aplicada em balas curtas e longas e aumenta o multiplicador de crítico em +1.

EXPLOSIVA. Estas munições possuem uma gota de mercúrio ou glicerina, que fazem a bala explodir ao atingir o alvo. Esta modificação só pode ser aplicada em balas curtas e longas e aumenta o dano causado em +2d6.

FERROLHO AUTOMÁTICO. O mecanismo de ação da arma é modificado para disparar várias vezes em sequência. A arma se torna automática (veja a página 59).

MIRA LASER. Um laser interno cria um reflexo vermelho num retículo luminoso, que é visto pelo atirador e ajuda-o a realizar disparos mais letais. Aumenta a margem de ameaça em +2.

MIRA TELESCÓPICA. A arma possui uma luneta com marcações de medidas, ideal para disparos precisos de longa distância. Aumenta o alcance da arma em uma categoria (de curto para médio, de médio para longo, de longo para extremo) e permite que a habilidade Ataque Furtivo seja usada em qualquer alcance.

PERIGOSA. A arma possui lâmina afiada como uma navalha ou foi fabricada com materiais maciços. Seja como for, seus golpes possuem impacto terrível. Aumenta a margem de ameaça em +2.

SILENCIADOR. Um silenciador reduz em -10 a penalidade em Furtividade para se esconder no mesmo turno em que atacou com a arma de fogo.

TÁTICA. A arma possui cabo texturizado, bandoleira e outros acessórios que facilitam seu manuseio. Você pode sacar a arma como uma ação livre.

VISÃO DE CALOR. A mira tem um sistema eletrônico que sobrepõe imagens visíveis e imagens em infravermelho, criando um contraste entre zonas frias e quentes. Ao disparar com a arma, você ignora qualquer camuflagem do alvo.

TABELA 3.5: MODIFICAÇÕES PARA ARMAS

| MODIFICAÇÃO | EFEITO |
|---|--|
| <i>Modificações para Armas Corpo a Corpo e de Disparo</i> | |
| Certeira | +2 em testes de ataque. |
| Cruel | +2 em rolagens de dano. |
| Discreta | +10 em testes de ocultar e permite teste destreinado. |
| Perigosa | +2 em margem de ameaça. |
| Tática | Pode sacar como ação livre. |
| <i>Modificações para Armas de Fogo</i> | |
| Alongada | +2 em testes de ataque. |
| Calibre Grosso | Aumenta o dano em mais um dado do mesmo tipo. |
| Compensador | Anula penalidade por rajadas. |
| Discreta | +5 em testes de ocultar e reduz o espaço em -1. |
| Ferrolho Automático | A arma se torna automática. |
| Mira Laser | +2 em margem de ameaça |
| Mira Telescópica | Aumenta alcance da arma e da habilidade Ataque Furtivo. |
| Silenciador | Reduz em -10 a penalidade em Furtividade para se esconder após atacar. |
| Tática | Pode sacar como ação livre. |
| Visão de Calor | Ignora camuflagem. |
| <i>Modificações para Munições</i> | |
| Dum dum | +1 em multiplicador de crítico |
| Explosiva | Aumenta o dano em +2d6. |

ARMAS DE FOGO E A LEI

Em muitos países, incluindo o Brasil, a posse, porte e venda de armas de fogo e munição é extremamente restrita e controlada, chegando a ser ilegal na maioria das circunstâncias. Isso significa que personagens portando armas de forma ostensiva geralmente serão confrontados pela polícia e causarão certo estranhamento para a população. Também dificulta bastante o acesso a armas de fogo e munição durante uma missão, pois não é possível simplesmente "comprá-las em uma loja". Muitos agentes inclusive usam documentos falsificados para justificar o porte de suas armas e evitar problemas com os órgãos de segurança e com a lei.