



Armas de Fogo



Em *A Trilogia do Fogo das Bruxas, Livro Um – A Mais Longa das Noites*, as armas de fogo foram introduzidas ao cenário de jogo dos REINOS DE FERRO, e várias perícias novas de Ofícios e Profissão foram listadas. Aqui está explicado em mais detalhes o real funcionamento das armas de fogo em combate. Note que as armas de fogo dos Reinos de Ferro são bastante diferentes de suas contrapartes históricas no mundo real – elas não têm a intenção de aderir exatamente à história da Terra. Mais importante, elas *não* têm a intenção de substituir arcos e bestas no jogo.

A habilidade de usar pistolas, rifles e canhões depende do personagem possuir o talento Usar Arma Exótica. "Armas de Fogo" (para pistolas e rifles apenas) deve ser adicionado à lista de Armas Exóticas que está no Capítulo 5: Talentos, do LRB I. "Canhão" deve ser adicionado à lista também, embora um tratamento destas armas pesadas terá de esperar.

Usar uma pistola ou arma longa em combate também exige uma nova perícia: Ofícios (armas de fogo). Esta perícia permite que um personagem recarregue uma arma, conserte o resultado de um tiro errado e limpe uma arma para mantê-la em condições de funcionamento. Da mesma forma, recarregar e manter armas pesadas de pólvora exige Ofícios (canhoneiro).

Recarregar uma arma de fogo de qualquer tipo sempre leva ao menos uma ação padrão, e sempre exige um teste bem-sucedido de Ofícios (armas de fogo ou canhoneiro). Os detalhes da ação e a CD do teste dependem da complexidade da arma. Pistolas e rifles normalmente exigem 1 ou 2 ações padrão para serem recarregadas, mas uma arma mais complexa como um canhão poderia tomar muitas ações de rodada completa para ser posta em funcionamento, talvez até mesmo envolvendo mais de um operador. A CD do teste de recarregar será normalmente 10 ou menos para armas de fogo, então "escolher 10" para recarregar armas antes ou depois do combate garante o sucesso.

Se o teste de Ofícios for bem-sucedido, a arma será recarregada após as ações necessárias terem sido gastas. Se

o teste falhar, ou se um processo de recarregar de várias rodadas for interrompido, ele deve começar de novo. Se o teste falhou por 5, a recarga foi uma falha crítica, e a munição está arruinada. Por último, todas as ações de recarga provocam ataques de oportunidade.

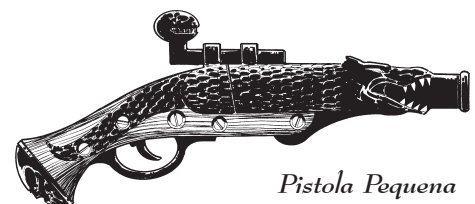
Durante a recarga, o operador tem algumas tarefas para fazer. Primeiro, a parte traseira da arma deve ser aberta. Depois, os restos de pólvora da carga velha precisam ser limpos. A nova munição deve ser colocada com firmeza na câmara de disparo, e a parte traseira deve ser fechada. Por último, o mecanismo de disparo de molas deve ser girado ou engatilhado. Todos esses passos estão cobertos por um único teste de perícia.

Exemplos de Armas de Fogo

Todas as armas de fogo têm ao menos 2 dados de dano e um valor de sucesso decisivo de 19-20/x3 ou melhor. A taxa de recarga é mostrada como "2P/CD8", onde 2P é o número de ações padrão necessárias, e 8 é a CD do teste de perícia de Ofícios (armas de fogo ou canhoneiro). Armas que exigem ações de rodada completa para serem recarregadas mostrarão um "C" ao invés do "P".

Os mestres podem criar novas armas com facilidade variando estas estatísticas. Armas mais poderosas devem ter recargas mais longas e/ou mais difíceis, assim como munição mais cara. Armas de repetição devem ser muito raras.

Pistola Pequena: a maior virtude desta arma é sua facilidade de ser escondida, tendo apenas 20 centímetros de comprimento. 400 PO, 2d4 de dano de perfuração, recarga 1P/CD6, dec. 19-20/x3, incremento de distância 12 metros, 2 quilos.



Pistola Pequena

Pistola Militar: esta é uma pistola maior e mais poderosa, tipicamente usada por oficiais militares. Tem 30 centímetros de comprimento, com um cano grosso. 600 PO, 2d6 de dano de perfuração, recarga 1P/CD8, dec. 19-20/x3, incremento de distância 24 metros, 2,5 quilos.

Rifle Militar: um rifle militar básico tem normalmente 1 metro de comprimento, ou um pouco mais. Regimentos de rifles são bastante raros. 1.200 PO, 2d8 de dano de perfuração, recarga 2P/CD 12, dec. 19-20/x3, incremento de distância 60 metros, 7,5 kg.

Canhão Pequeno: estas estatísticas são as típicas para a menor variedade de canhão, como aqueles colocados em navios de guerra compactos. 3.000 PO, 2d12 de dano de perfuração, recarga 3C/CD12, dec. 19-20/x3, incremento de distância 45 metros, 100 kg.

Munição

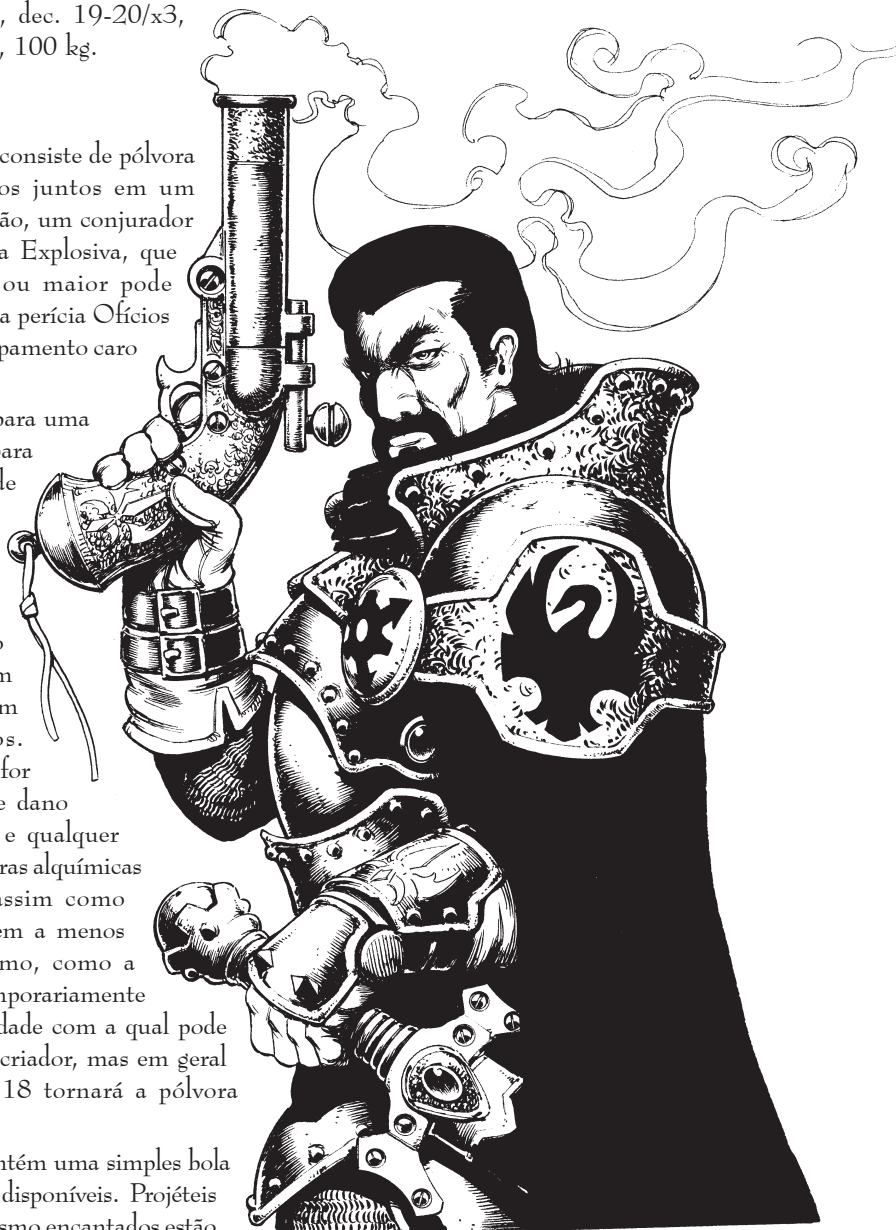
A munição de armas pequenas consiste de pólvora explosiva e projéteis, embrulhados juntos em um cilindro apertado. Para fazer munição, um conjurador precisa ter o talento Criar Pólvora Explosiva, que qualquer conjurador de nível 5 ou maior pode adquirir. O processo também exige a perícia Ofícios (alquimia), reagentes especiais, equipamento caro e muito tempo.

Munição custa de 6 a 10 PO para uma carga de pistola, e de 8 a 12 PO para uma carga de rifle. Uma carga de canhão custa de 20 a 50 PO, dependendo de seu tamanho. Os custos para munição podem variar dramaticamente dependendo do local e da procura; às vezes, munição pode não estar disponível a nenhum preço, transformando as armas em porretes caros e bem decorados. Munição é frágil; ela é arruinada se for molhada ou se receber 1 ponto de dano físico. Ela também é inflamável, e qualquer exposição a fogo irá destruí-la. Pólvoras alquímicas queimam com ferocidade mas, assim como pólvora moderna, elas não explodem a menos que estejam confinadas. Por último, como a munição é mágica, ela pode ficar temporariamente inerte com *dissipar magia*. A facilidade com a qual pode ser desativada depende do nível do criador, mas em geral um teste de dissipar contra CD 18 tornará a pólvora explosiva inerte por 1d4 rodadas.

A maior parte das munições contém uma simples bola de chumbo, mas há outras opções disponíveis. Projéteis incendiários, envenenados ou até mesmo encantados estão disponíveis pelo preço certo. Os canhões disparam um projétil muito maior, então há algumas opções de projéteis

especialmente demoníacas à disposição do canhoneiro. É claro, projéteis especiais aumentam o custo da munição dramaticamente, em particular se forem mágicos.

As armas de fogo, o talento Criar Pólvora Explosiva e as munições especiais são descritas em detalhes no *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro*, o livro básico deste mundo de jogo. Saiba mais sobre os REINOS DE FERRO em www.jamboeditora.com.br/reinosdeferro.



O Capitão Helstrom e sua pistola militar

Armas de Fogo

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Este documento foi produzido pela Jambô Editora, com material cedido pela Privateer Press, Inc.
Conteúdo registrado © 2001 Privateer Press, Inc. Todos os direitos reservados.

Tradução: Leonel Caldela Editoração: Guilherme Dei Svaldi

Saiba mais sobre os REINOS DE FERRO em www.jamboeditora.com.br/reinosdeferro.

