

El Almacén de Aprovechamiento de “Rodillo de Vapor”:

Armas de fuego para el pueblo.

El extraordinario Barin “Rodillo de Vapor”, maestro armero e ingeniero enano, regenta en Nuln la armería “El almacén de provechamiento de Rodillo de Vapor”, la cual es un sueño hecho realidad para cualquier devoto de la pólvora.

Aparte de construir sus propias pistolas y una línea especial de pólvora y balas hechas con una aleación secreta, Barin actúa como consejero para la Escuela Imperial de Armería, y probablemente conoce el futuro de las armas de fuego mejor que nadie:

Además de manufacturar pistolas, rifles, pies de pato y una gran variedad de otras armas de fuego más estandarizadas, Barin también ofrece dos tipos muy especiales de pistolas para el comprador avezado.

Schmeid & Weissner NO.2 (S&W)

“Para gigantes”

La Schmeid & Weissner NO.2 fue diseñada y construida por los armeros Adolf Schmeid y Kurt Weissner. Hicieron los primeros modelos en otoño del 2158, y muy pronto la gigantesca pistola ganó su apodo de “para gigantes” por su tremendo poder de detención de doble cañón. Cuando los dos armeros murieron debido a un desafortunado accidente con la pólvora en 2173, Barin “Rodillo de Vapor” compró los derechos del diseño a sus parientes, y continuo con su producción de la misma manera que los dos inventores lo habían hecho – ciertamente un signo de respeto, dado que los enanos se enorgullecen de ser los mejores armeros e ingenieros del Mundo.

La para gigantes es una inmensa pistola, casi 42 cm de largo, pero su potencia proviene mas de su poderosa construcción y su ancho cañón que de la longitud de este.

Otra característica especial es que tiene dos cañones.

A pesar de su pesada construcción, la “para gigantes” es un arma increíblemente estable, aunque tiene algo de retroceso.

Reglas especiales

- Hace falta una fuerza de al menos 50 para poder disparar esta arma sin ser afectado por el retroceso. En caso de fuerza insuficiente, el usuario debe de hacer una prueba de fuerza o se arriesga a sufrir una herida en su muñeca (si falla la prueba en más de 20, su muñeca se rompe), además de dejar caer el arma al suelo.
- La “para gigantes” es un arma muy sólida, pero debido a su potencia se degrada

relativamente rápido. Debido a esto sufre de la cualidad de *Poco Fiable*

Coste	Estorbo	Grupo	Daño
750 CO	165	Ingeniería	5
Rango	Recarga	Cualidades	Disponibilidad
10/25	4 completas *	Impactante, Poco Fiable, Especial	Muy Rara

* Recargar cada cañón requiere de dos acciones completas

El especial de "Rodillo de Vapor"

Diseñada por primera vez por Barin en el 2336, el especial de "Rodillo de Vapor" es un arma de fuego para el caballero que necesita mucho poder pero no puede portar un trabuco giratorio con él. Actualmente, en su décima revisión, la especial de “Rodillo de Vapor” solo se produce por encargo y se fabrica con la mayor calidad.

El especial de “Rodillo de Vapor” es un arma extremadamente larga (hasta 48 cm de largo), lo que la hace parecer una mezcla entre un gran rifle, una pistola y un trabuco giratorio.

Reglas especiales

- La especial de “Rodillo de Vapor” es un arma de “Construcción de la Mayor Calidad”, y esta construida con la mejor madera y aleaciones, además de estar extremadamente bien equilibrada. Proporciona un +5% a la habilidad del usuario
- Una conjunción especial de pólvora y balas hechas de una aleación secreta – y esto solo esta disponible en la tienda de Barin al coste de 2 CO por disparo. Si el usuario utiliza pólvora y balas normales, la pistola se vuelve *Poco Fiable* después de 1D10 disparos
- Se necesita una fuerza al menos 60 para disparar esta pistola sin riesgo a ser herido por el retroceso

Coste	Estorbo	Grupo	Daño
950 CO	150	Ingeniería	6
Rango	Recarga	Cualidades	Disponibilidad
10/35	2 completas	Impactante, Perforante, Especial	Muy Rara

Clásicos de la Pólvora de Warhammer

Con la llegada de WFRP2 algunos viejos clásicos han desaparecido del arsenal de armas de fuego. Lo siguiente es una colección de algunas de esas armas, las cuales han aparecido en artículos de WFRP y publicaciones a lo largo de los años.

Arcabuz

El arcabuz es similar a un trabuco, pero carece del cañón ensanchado y, como una pistola, dispara una sola bala, solo que mucho más pesada.

El arcabuz se está poniendo en boga como un sustituto de la ballesta en Tilea, Estalia y Bretonia, pero todavía es poco fiable y proclive a los fallos, lo que la hace menos popular entre las tropas (que tienen que disparar los cacharros) que entre los patrones que solo piensan en una gloriosa y atronadora conquista.

Reglas especiales

Un arcabuz se usa generalmente en combinación con un apoyo – una vara ahorquillada que mantiene el cañón del arma nivelado mientras se apunta y dispara. Un personaje que use un arcabuz con un apoyo debe de gastar una acción completa colocando el apoyo antes de que pueda proceder a disparar¹.

Un personaje que intente disparar sin un apoyo sufrirá un penalizador de –20 a su HP.

Decir que apoyos provisionales pueden ser usados. Como la parte superior de un muro, el marco de una ventana, una roca o algo parecido. Lo importante es darle al tirador estabilidad.

Henricus Salus

Nombrado en honor de su inventor, Henrico Tagliatelli de Sartosa (también conocido como Henrico “el Sucio”, por sus desagradables hábitos de lucha, incluso entre los piratas). Esta aterradora arma guarda más parecido con un pequeño cañón que con una pistola.

Disparando una bala mayor incluso que aquellas usadas en los arcabuces, el Henricus Salus puede causar un daño terrible al objetivo. De todas maneras, debido al inmenso retroceso de la pistola puede ser casi tan peligrosa para el tirador como para el objetivo, dado que la fuerza del retroceso se concentra en su muñeca.

Reglas especiales

¹ N del T. El documento no indica si usando un apoyo improvisado también se debe de gastar una acción completa para apoyar el Arcabuz. Supondremos que no.

Cada vez que el Henricus Salus se dispara, el tirador debe de hacer una prueba de fuerza; si falla tira un 1D10, añade el bono de fuerza del usuario y consulta la siguiente tabla.

BF + D10	Resultado
3 – 4	Muñeca rota – el brazo queda incapacitado hasta que reciba la atención médica adecuada.
5 – 6	Muñeca torcida – el brazo queda incapacitado durante 1D5 horas; la atención médica adecuada reduce este tiempo a la mitad.
7 – 8	Muñeca torcida – el brazo queda incapacitado por 6D10 minutos; la atención médica adecuada reduce este tiempo a la mitad.
9 – 10	Muñeca torcida – el brazo queda incapacitado durante D10 minutos; la atención médica adecuada reduce este tiempo a la mitad.
11+	Muñeca adormecida – el arma cae de la mano de usuario debido al impacto; el usuario no puede hacer nada que requiera el uso de sus manos durante el turno siguiente debido al tremendo impacto.

Además, el Henricus Salus precisa de 2 medidas de pólvora por cada recarga de la pistola – aun así, no necesita de dos balas.

Jezzail

Este rifle de largo cañón es el equivalente de una versión ligera del arcabuz, y es la principal arma de fuego en Arabia. En su construcción se usan métodos especiales conocidos únicamente por los maestros armeros de Arabia, dándoles un tremendo alcance. Los jezzails son también bellos ejemplos de artesanía, con complejos grabados en las partes de madera y metal del arma – bastante a menudo, la boca del cañón se construye de manera que represente las fauces rugientes de un león, una serpiente o incluso un dragón. Muy pocos jezzail han llegado hasta el viejo mundo, y prácticamente todos aquellos que lo han hecho están en manos de coleccionistas y dirigentes. A pesar de que el rango del jezzail es mayor que el del arcabuz, su potencia de fuego es menor.

Regla especial

Como el arcabuz, es necesario un apoyo para disparar apropiadamente el jezzail.

Material traducido para IGARol por Exar.
como resultado del trabajo en el Eslizón
traductor. igarol@gmail.com