

[Walküre] Accesorios de armas de fuego II

Author : Raszak

Arma auxiliar – NT6, NT7 y NT8

Con el objetivo de hacer más versátil al soldado de infantería existe una pequeña selección de armas “reducidas”, capaces de ser instaladas bajo el cañón de un arma convencional y de ampliar el rango de cometidos que puede desarrollar. Algunos ejemplos son: lanzagranadas de 40mm como el M320 o la escopeta M26 MASS estadounidenses.

Sólo pueden instalarse bajo el cañón de armas tipo fusil o fusil de asalto, y las características y precio son propias de cada arma, debiendo consultarse en la sección correspondiente.

[caption id="" align="aligncenter" width="640"]



Lanzagranadas auxiliar M320 acoplado a una variante del M16.[/caption]

Bayoneta - NT6

Una bayoneta es un cuchillo largo que puede usarse por sí mismo (con las características que aparecen en la página 283 de Walküre), pero cuyo motivo de ser es ser anclada en el cañón de un fusil o fusil de asalto con el objetivo de poder ser utilizado en combate cuerpo a cuerpo (en

cuyo caso el conjunto se podrá considerar equivalente a una lanza, también descrita en la página 283 del manual básico).

Debido a las condiciones habituales de combate en el frente, a cuyas unidades va dirigida la bayoneta, y el alto coste de soluciones más modernas, no se han creado en serie tipos de bayoneta de mayor nivel tecnológico.

El precio es de 50 cr. y al acoplarla al arma aumenta su estorbo en un consecuente 0,25.

[caption id="" align="aligncenter" width="800"]



SIG 550 con bayoneta.[/caption]

Interfaz de rail – NT6 y NT7

Como respuesta técnica a la creciente cantidad de aditamentos para las armas y la necesidad táctica de modificar la configuración de estas de forma eficiente, existen una plétora de sistemas de anclaje y ensamblaje de accesorios basados en “raíles” con muescas sobre los que afianzar los añadidos. El término genérico por el que se les conoce es RIS, por el inglés Rail Interface System.

Cada nación o afiliación dispone de un sistema propio, todos similares pero incompatibles entre sí, como el Picatinny de EEUU, el RASSTANAG de la OTAN o el XXXX alemán. Se han hecho tan comunes que, por norma general, todas las armas construidas tras el año 2000 se asume que tienen de serie un interfaz adecuado sobre el arma o bajo el cañón (en el caso de las armas cortas), aunque pueden ser instalados de forma mecánica en otras armas y aumentar el número instalado en las armas que ya lo tuvieran. Las armas de NT7 y NT8 cuentan con RIS de NT7, claro.

Para armas largas existe una versión mayor, denominado IRIS, por Integral RIS, que sustituye por completo al guardamanos y permitiendo instalar hasta cuatro accesorios no pesados (nada de armas auxiliares) alrededor del cañón (arriba, abajo, a la derecha y a la izquierda).

El RIS de NT6 permite quitar un accesorio con sólo 3PA, e instalarlo con 10PA, mientras que el de NT6 permite quitarlo con Los RIS de NT6 son ensamblajes puramente mecánicos, y

permiten poner un accesorio alineado en sólo 10PA para una persona entrenada y quitarlo en sólo 3PA; mientras que los de NT7 utilizan una serie de imanes superconductores para afianzar los accesorios de forma más rápida y precisa, necesitando sólo 5PA para instalar y 1PA para quitar un accesorio.

A NT6 un RIS vale 25 cr. y el IRIS 200, mientras que a NT7 pasan a valer 50 cr. y 500 cr. respectivamente.

[caption id="" align="aligncenter" width="1227"]



Y conectados en el RIS una mira y una empuñadura adicional.[/caption]

Supresor de sonido – NT6

El mal llamado “silenciador” suele ser una forma cilíndrica hueca y ocupada por cámaras de descompresión por las que se expanden de forma controlada los gases generados por la deflagración necesaria para propulsar las armas de proyectiles convencionales. La expansión de los gases antes de su salida tras la bala hace que ésta se haga a mucha menos presión, eliminando buena parte del ruido del disparo.

Un supresor de sonido se puede colocar al final del cañón de cualquier arma de fuego de proyectiles convencionales sólidos, con o sin casquillo, que tenga un daño de 4 o inferior. Por tanto no puede ser utilizado con armas de más de daño 5, cuyas balas por lo general son

supersónicas y producen su propio estruendo de crack supersónico, escopetas, armas láser, de pulsos, de plasma, gauss ni de agujas.

Los efectos que produce son un +3 a la dificultad de escuchar o identificar un disparo, además de la reducción de un punto de daño en el ataque (un arma de daño 4 pasaría a tener daño 3 al usar supresor).

Tiene un coste de 300 cr. y aumenta en 0'2 el estorbo para armas de hasta daño 3 y 0,4 para todas las demás.

[caption id="" align="aligncenter" width="800"]



Colección de armas con supresores de sonido acoplados.[/caption]

Otros complementos

Empuñaduras adicionales, bocachas modificadas, bípodes, son otros accesorios que quedan en el tintero pero que pondré más adelante porque no tienen sentido con las reglas actuales de Walküre. Cuando explique los dos métodos alternativos de acciones de combate: uno igual de sencillo pero algo modificado y otro por completo simulacionista.