

OPERA

Pólvora Velha

André Ricardo Rodrigues Borghi

Este RPG e muitos outros estão disponíveis
para download ou consulta
no site do **OPERA**:



www.rpgopera.tk

Para entrar em contato com o autor, envie um e-mail para:

ozzyosborghi@yahoo.com.br

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de
Leonardo Antônio de Andrade (**leoandrade@yahoo.com**)
e Rogério de Mello Godoy (**robobservador@yahoo.com.br**).

A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA (**www.rpgopera.tk**)

Esta obra tem sua distribuição gratuita,
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

I - Introdução

Apesar do uso da pólvora ser comum na Europa desde o século XIV, só depois de 1500 é que as armas de fogo portáteis começaram a ser difundidas de forma significativa.

A evolução dessas armas correspondeu a evolução do mecanismo de combustão e disparo, conhecido como o fecho.

Fecho de Pedemeira



Feitas de ferro ou bronze e madeira, no início eram verdadeiras obras de arte e poucos tinham acesso em razão da sua difícil confecção e conseqüente alto preço; porém, com o passar dos anos, a industrialização tornou-as mais acessíveis.

Foram bem difundidas nos séculos XVII (final) até meados do século XIX quando surgiram as armas de percussão, usadas atualmente.

II - Definição e Descrição

São armas portáteis, ou seja, que podem ser transportadas e acionadas por uma única pessoa; de repetição, pois exigem manejo completo para cada disparo; e de antecarga, pois são recarregadas pela boca, isto é, pela parte anterior do cano.

Consistem em um cano de metal que funciona como cápsula para os disparos do(s) projétil(eis) quando abastecido de pólvora.

Tal cano é acompanhado de uma estrutura de sustentação e manuseamento e mecanismos para disparo, os quais estão descritos abaixo:

Coronha: Estrutura de sustentação da arma onde se encaixa o cano e se aparafusa o fecho, geralmente feita de madeira. É composta de 3 partes: coronha de sustentação, o punho ou empunhadura, e o protetor da coronha ou “coice”, situado na base do punho, por vezes revestido de metal, usado também como arma de impacto.

Coronha	Golpe	Aparo	Dano
Arma longa	+1	+1	1
Arma curta	0	0	1

Fecho: É o dispositivo de ignição da pólvora. Parafusado em dos lados da coronha, tal mecanismo quando acionado pelo gatilho faz com que o cão avance e interaja com a pólvora de formas diferentes em razão da espécie de fecho. Vejamos então as espécies de fecho:

a.) *fecho de mecha ou serpentina*: Aparafusada ao cão existe um mecha que antes do disparo é incendiada, o cão quando acionado pelo gatilho se move em direção a caçoleta, pondo fogo na pólvora lá existente e ativando a carga propulsora;

Mosquete Longo de Serpentina / Mecha



b.) *fecho de roda*: Abaixo do fecho existe um pequeno compartimento onde se aloja uma roda giratória com bordas serrilhadas movida por uma mola e ativada por corda.

Quando ativado o gatilho, o cão com uma pirita em sua extremidade é atirado contra a caçoleta, a roda então liberada pela mola friccional a pirita produzindo faíscas que incendeiam a caçoleta que por sua vez atinge a carga principal pela base do cano (culatra);

c.) *fecho de pederneira, pirita ou sílex*: Na extremidade do cão existe uma pequena pedra que gera faíscas em razão do atrito do cão com o patim de aço ao mesmo tempo que abre a caçoleta. As faíscas por sua vez incendeiam a pólvora da caçoleta atingindo a carga alojada na culatra.

Tal fecho possui um funcionamento similar aos dos isqueiros atuais.

Esse tipo de fecho, representou um grave avanço na produção de armaria de fogo, desde a descoberta da pólvora, na primeira metade do século XIV. Mais barato que o fecho de roda e mais confiável e furtivo que o de serpentina, foi aplicado na maioria das armas de fogo européias e americanas desde o fim do século XVII.

Fecho e Mosquete de Sílex / Pederneira



Caçoleta: Pequeno recipiente de pólvora, que funciona como uma ponte entre as faíscas causadas pela liberação do cão e a carga interna. A caçoleta nas armas de fecho de roda ou de pederneira possui uma tampa de segurança, que evita que a pólvora se derrame. Apenas nas armas de fecho de pederneira é acrescentada à tampa da caçoleta o “patim”, também conhecido como fuzil ou bateria, uma pequena lâmina de aço responsável pelo atrito com a pederneira e por conseguinte pela produção de faíscas.

Cão: peça de metal onde se prende através de um parafuso a pederneira ou a mecha (serpentina).

Gatilho: pequena peça de metal localizada abaixo do fecho que ativa o cão quando armado.

Guarda-mato: argola de metal que protege o gatilho.

Gatilho e Guarda-mato



Vareta: Haste geralmente de madeira, do tamanho do cano da arma; possui uma de suas extremidades um pouco mais grossa e achatada, por vezes revestida de metal.

É usada para empurrar os projéteis, as buchas e a pólvora para dentro do cano.

Fica embutida sob o cano, presa na coronha por pequenas presilhas chamadas de: “nichos da vareta”.

Pistola com Vareta embutida



III - Espécies de Armas

Quanto ao mecanismo de combustão e disparo (fecho), podem ser:

- a.) *Serpentina ou Mecha;*
- b.) *fecho de roda;*
- c.) *fecho de pederneira.*

Quanto à munição:

a.) *chumbo único:* São esferas maciças de chumbo, usadas para tiros certos, de longo alcance ou para rompimento de obstáculos. Dependendo da distância entre o disparo e o alvo um chumbo pode facilmente romper uma armadura.

Mosquetes, Arcabuzes, Carabinas, Pistolas de Coldre e de Bolso, geralmente recebem esse tipo de munição, por serem armas que primam pela precisão de seus disparos.

b.) *cartuchos:* consistem em cilindros de papel recheados de pequenos chumbos e pólvora, são usados para tiros onde a cobertura de área de tiro se faz mais importante que a precisão, como em caçadas ou fugas.

Exemplo:

Um viajante em sua carroça sendo perseguido por 3 ladrões que cavalgam relativamente próximos uns dos outros decide usar seu trabuco para atingir o número maior de alvos possíveis.

Importante lembrar que, por vezes as armas de grande dispersão de projéteis são abastecidas de chumbos a granel manualmente, o que aumenta o tempo de recarga em 4 rounds.

Exemplo:

O Bacamarte ou Trabuco, pode receber a munição tanto na forma de cartuchos como na de chumbos a granel, manualmente, ou seja, despeja-se um quantidade considerável de chumbo miúdo dentro do cano juntamente com a pólvora e a bucha. O tempo de recarga com cartucho para o nível de habilidade 0 com o bacamarte (Recarga) é de 10 rounds porém, se ele for carregado com chumbos a granel o tempo aumentará para 14 rounds.

Em termos de regras, o *OPERA*, em seu Capítulo V (Armas e Armaduras/Cartuchos) descreve o seguinte:

Distância do alvo	Até 1 metro	De 1 a 2 metros	Mais de 2 metros
Efeitos	Dobra-se o dano	+1 de bônus para acerto	+2 de bônus para acerto e Causa metade dos Danos em todos os Alvos que estiverem dentro do raio de 1 metro

Quanto ao calibre:

As armas antigas possuem calibres variados mesmo sendo da mesma espécie.

Em razão disso, para fins de regras, a apuração dos danos será em razão da espécie da arma que, por sua vez, teve como base de cálculo o calibre mais comum dentro de cada espécie.

E agora... vamos às armas:

a.) Pistolas: Também chamadas de “garruchas”, são armas de curto alcance e de empunhadura única, similares aos revólveres de hoje, podem ser abastecidas por munição de cartucho ou de chumbo único. O chumbo único era mais usado, como no caso das “pistolas de duelo”, onde a precisão do tiro era essencial. Eram muito populares nos Estados Unidos, França e Inglaterra em fins século XVIII como armas substitutas das espadas nos famosos duelos. Se subdividem em:

Proporção entre pistolas de coldre e outros objetos



a.1) *De coldre:* São pistolas de calibre médio. Possuem um tamanho grande se comparadas às de bolso, citadas abaixo, e por isso são geralmente carregadas em estojos especiais que facilitam seu transporte e uso chamados de coldres.

Com alcance de 30 metros, Podem ser:

a.1.1) *De um cano;*

a.2.1) *De dois canos:* Se dividem por sua vez em:

a.2.1.1) *De dois tiros independentes:* Possuem dois canos paralelos, dois gatilhos e dois fechos, o que lhe confere a capacidade de disparar dois projéteis de forma independente;

a.2.1.2) *De dois tiros simultâneos:* Disparam dois projéteis simultaneamente através de dois canos sobrepostos, acionados por apenas um fecho. São de confecção mais simples que as de tiros independentes.

Arma	TR/TM	Dano	Munição	Recarga
Pistola de coldre de um cano	0 /+1	D3+1	Chumbo único (<i>ChU</i>) ou cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 10 r <i>Ca</i> – 6r
Pistola de coldre de dois canos	0 / +1	D3+1 (cadência x2)	Chumbo único (<i>ChU</i>) ou cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 10r <i>Ca</i> – 6r (por cano)

Recarga = tempo de recarga para a habilidade nível 0 r = rounds

Pistola de Coldre e de Bolso



a.2) *De bolso*: Recebem essa denominação por serem pequenas e relativamente fáceis de se esconder. Possuem calibre pequeno e geralmente são munidas de chumbo único.

Tem alcance médio de 15 metros.

Pistolas de Bolso de um e dois canos



Existem pistolas de bolso de dois canos nos mesmos moldes das pistolas de coldre, apesar de serem raras devido à difícil confecção.

Arma	TR/TM	Dano	Munição	Recarga
Pistola de bolso	0 / +1	D2	Chumbo único (<i>ChU</i>) ou cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 10r <i>Ca</i> – 6r
Pistola de bolso de dois canos	0 / +1	D2 (cadência x 2)	Chumbo único (<i>ChU</i>) ou cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 10r <i>Ca</i> – 6r (por cano)

Recarga = tempo de recarga para a habilidade nível 0 *r* = rounds

b.) Armas de longo alcance: Como o próprio nome já diz, são armas que mais longe lançam de forma efetiva seus projéteis. São longas porque comportam longos canos e por isso necessitam de dupla empunhadura. Vejamos algumas espécies:

b.1) *Mosquete de serpentina*: Nome dado devido ao seu mecanismo de disparo ser por fecho de serpentina, era a arma mais usada pela infantaria do século XVII. Com cerca de 1,5 metros de comprimento, era muito pesado, tinha que ser manejado com um segundo apoio firme, a forquilha. (*vide acessórios*)

Tem alcance de 100 metros.

Arma	TR/TM	Dano	Munição	Recarga
Mosquete de Serpentina	-1 / +2	D3+2	Chumbo único (<i>ChU</i>) ou Cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 18r <i>Ca</i> – 14r

Recarga = tempo de recarga para a habilidade nível 0 *r* = rounds

Mosquete Longo



b.2) *Mosquete Longo de Silex*: Sucessor do “mosquete de serpentina”, começou a ser difundido no século XVIII, possuía o mecanismo de disparo feito através de pederneira ou sílex, mais eficiente e seguro.

O seu tamanho em relação ao de serpentina não foi alterado, porém o peso foi bem diminuído dispensando assim o uso da forquilha para um disparo mais firme e seguro.

Tem alcance de 100 metros.

Arma	TR/TM	Dano	Munição	Recarga
Mosquete Longo de Silex	-1 / +2	D3+2	Chumbo Único (<i>ChU</i>) ou Cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 14r <i>Ca</i> – 10r

Recarga = tempo de recarga para a habilidade nível 0 *r* = rounds

b.3) *Arcabuz*: Seria o equivalente a um mosquete padrão, por ser mais leve em relação ao mosquete longo, possui uma maior rapidez de manejo.

Foi em conjunto com a baioneta a arma padrão dos exércitos no final do século XVII e começo do XVIII. (*vide baioneta*)

A munição usada maciçamente, por ser mais eficiente nos campos de batalha, é a de chumbo único, porém nada impede o uso de cartuchos.

Tem alcance de 80 metros.

Arma	TR/TM	Dano	Munição	Recarga
Arcabuz	0 / +2	D3+1	Chumbo Único (<i>ChU</i>) ou Cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 12r <i>Ca</i> – 8r

Recarga = tempo de recarga para a habilidade nível 0 *r* = rounds

c.) Armas de alcance médio: São as que lançam seus projéteis efetivamente em distâncias médias, geralmente necessitavam de dupla empunhadura.

c.1) *Carabina*: Seria como um arcabuz sem baioneta, de cano mais curto, um pouco mais leve e rápido; Ideal à cavalaria.

Um carabineiro hábil* pode manejar sua arma com apenas uma mão sem que muitas penalidades lhe sejam atribuídas.

De calibre um pouco maior do que a do arcabuz a carabina é munida tanto de chumbo único quanto de cartuchos.

Tem alcance de 40 metros.

Arma	TR/TM	Dano	Munição	Recarga
Carabina	0 / +1	D3+2	Chumbo Único (<i>ChU</i>) ou Cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 12r <i>Ca</i> – 8r

Recarga = tempo de recarga para a habilidade nível 0 *r* = rounds

* *habilidade com carabina nível 2 em diante, mais teste de destreza. Caso falhe no teste será dado um ponto de penalidade para cada ponto excedente do teste.*

c.2) *Bacamarte ou Trabuco*: Também conhecido como "Boca de Sino", devido ao formato de cone da ponta do cano similar a um sino, era comum no século XIX, principalmente para uso civil.

Bacamarte / Trabuco



Quando acionado dispersa uma grande quantidade de projéteis, que em razão do cano de grosso calibre tomam direções diversas e podem cobrir uma área considerável.

Tem alcance de 30 metros.

Arma	TR/TM	Dano	Munição	Recarga
Bacamarte	-1 / +1	D4+2	Cartucho (<i>Ca</i>)	<i>Ca</i> – 10r

Recarga = tempo de recarga para a habilidade nível 0 *r* = rounds

IV - Armas Especiais

a.) Armas de Fogo conjugadas a Armas Brancas

Não muito comuns por serem verdadeiras obras de arte e engenhosidade, as armas conjugadas eram responsáveis pelas surpresas mais dolorosas sofridas pelos inimigos daqueles que as empunhavam.

São aparentemente armas brancas comuns, porém, com um mecanismo de propulsão escondido em algum lugar da arma.

Sabre-Garrucha



Tomemos como exemplo o “Sabre-Garrucha”, que consiste em um sabre com uma garrucha embutida na sua empunhadura, com o cano posicionado paralelamente à lâmina, de forma a permitir um disparo retilíneo apontando a ponta da lâmina para o alvo através do gatilho engenhosamente colocado na parte interna da empunhadura.

Por se tratar de um Híbrido de espada e arma de fogo, o “*Sabre-Garrucha*”, sofre penalidades em ambas as funções: arma branca e de fogo. Isso ocorre em razão do balanceamento e manejo da espada que é afetado pela existência do dispositivo de fogo, e pelo lado da arma, em razão dessa estar geralmente desprovida de seus dispositivos de mira, manejo e balanceio.

Assim, traduzindo em regras, qualquer arma conjugada terá sempre penalidade em ambas as suas funções, variando conforme a espécie.

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Sabre - Espada Média	+2	+2	D3

Arma	TR/TM	Dano	Munição	Recarga
Pistola de bolso “Garrucha”	0 / +1	D2	Chumbo único (<i>ChU</i>) ou cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 10r <i>Ca</i> – 6r

Arma	Golpe	Aparo	Dano/ branca	TR/TM	Dano/ de fogo	Munição	Recarga
“ <i>Sabre-Garrucha</i> ”	+2	+1	D-3	-2 / 0	D-2	Chumbo único (<i>ChU</i>) ou cartucho (<i>Ca</i>)	<i>ChU</i> – 10r <i>Ca</i> – 6r

b.) *Armas Brancas conjugadas a Arma de Fogo*

É o caso da baioneta, já mencionada, que será tratada com maiores detalhes no próximo capítulo.

Visualizando-a como arma branca, trata-se de uma lança média porém, com penalidade de um ponto para aparo.

Já pelo prisma da arma de fogo, em razão da engenhosidade da baioneta, esta não afeta o uso normal da arma. Porém se a baioneta for muito grande ou for improvisada deverão ser empregadas penalidades para o tiro.

c.) *Granada de Mão*

Arma usada nas guerras napoleônicas, consistente em uma esfera oca de metal com um pavio denominado rastilho que a atravessa, ficando com ambas as extremidades para fora, bem como um orifício de carga onde se deposita pólvora e os estilhaços.

A granada é carregada pelo orifício de carga, acesa pelo rastilho e arremessada tanto manualmente como através de um Lança-Granadas.

Em termos de regras, trata-se de uma granada de ignição por tempo, variável de acordo com o tamanho do rastilho, geralmente 10 segundos.

Os danos no caso são:

- **1m – 2(i) + D3(e)**
- **2m – 1(i) + D2(e)**
- **3m - 1(e)**

Vide: Opera, Capítulo V – Armas e Armaduras/Granadas

Obs.: Em situações de umidade 3 em cada 6 Granadas não explodem pelo apagamento do rastilho.

Granada e Lança-Granada



d.) *Lança-Granada*

O Lança-Granada foi concebido no século XVI para aumentar o alcance das granadas de mão.

Arma	TR/TM	Alcance	Munição	Recarga
Lança-Granada	-2 / 0	50 mts	Granadas de Mão	8r

Recarga = tempo de recarga para a habilidade nível 0 r = rounds

Além de pesada e desajeitada, é uma arma muito perigosa tanto para o alvo quanto para o granadeiro, qualquer erro pode ser fatal. Isso acontece, porque a granada é colocada acesa o Lança-Granada e na posição correta para evitar a sua explosão na própria arma.

Deve-se tomar muito cuidado com os tiros em seqüência pois qualquer erro significa o perda da arma e ferimentos tanto para o granadeiro quanto para outras pessoas que o cercam.

Disparo em Seqüência com Lança-Granada:
Probabilidade de Explosão = 2 para cada 6 disparos.

Vide Alcance e Mira, Capítulo VIII

V - Acessórios

Pederneira, pirita ou sílex: São pedras duras que produzem faíscas quando feridas, são peças-chave nos fechos de roda e no de pederneira.

Polvorinho: recipiente de metal, madeira ou osso onde se armazena a pólvora.

Bucha: Pedacos de madeira, papelão, couro ou tecido que possuem a finalidade de conter e comprometer as cargas de pólvora e de chumbo que são introduzidas no cano. Geralmente ficam dispostas da seguinte forma: *uma carga de pólvora, uma bucha, uma carga de chumbo, outra bucha.*

Forquilha: Apoio móvel que consiste em uma haste de metal de aproximadamente 1,5 metros, com uma forquilha ovalada em uma das extremidades. A forquilha é encaixada logo abaixo do fecho, ficando o atirador em pé, o que permite um disparo mais estável e seguro.

Estopas: pequenos pedaços de pano ou couro que servem para revestir o chumbo para que esse se ajuste perfeitamente ao cano.

Baioneta: A cadência de disparo, o alcance e precisão das armas de fogo de carregar pela boca nunca foi suficiente para impedir que uma carga de cavalaria chegasse aos atiradores, o que se tornava fatal pois, a força de embate do homem a cavalo garantiria a derrota de qualquer formação armada exclusivamente com armas de fogo.

Foi então que se idealizou uma arma que consistia em uma lâmina de metal retrátil (*baioneta de alavado*) ou de encaixe (*adaga de encaixe*), localizada na boca da arma, dando à mesma dupla utilidade: arma de fogo e lança.

Tornaram-se armas padrão nos arcabuzes e mosquetes dos exércitos do século XVIII.

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Baioneta	+2	+1	D2

VI - Procedimento de Disparo e Tempo de Recarga

Disparar uma arma de fogo, não era tarefa simples. O gesto de apertar o gatilho era antecedido de um verdadeiro ritual. Primeiro, o atirador tinha de colocar o fecho em posição de segurança; depois, pôr a quantidade exata de pólvora do polvorinho dentro do cano, ou introduzir o cartucho; a seguir, calcar a bala, envolvida na bucha ou contida no cartucho, usando a vareta. A operação ainda não estava concluída. O atirador tinha então de pôr mais um pouco de pólvora do polvorinho dentro da caçoleta, que tinha sua tampa fechada. aí era só colocar o fecho na posição e disparar.

O tempo de recarga varia conforme a espécie de arma e quanto a espécie de munição. Por exemplo: recarregar uma arma de curto alcance é mais rápido do que recarregar uma de longo alcance; recarregar uma arma com cartucho é mais rápido que carregar uma arma com chumbo único.

Quanto maior o nível de habilidade com a arma maior rapidez e eficiência da recarga.

Cada arma terá seu tempo base de recarga, referente a habilidade “0” da arma (Recarga), e serão subtraídos dois rounds do tempo de recarga para cada nível de habilidade com a arma até o limite mínimo de recarga de quatro rounds.

$\text{Tempo de Recarga} = \text{nível de habilidade da arma "0" (Recarga)} - 2 \text{ rounds}$

Exemplo:

<p><i>Um determinado soldado da infantaria de Napoleão possui arcabuz nível 4, como arcabuz possui tempo base de recarga 0 (Recarga) de munição de chumbo único (ChU) igual a 12 rounds (1 minuto), serão subtraídos de seu tempo de recarga 8 rounds (4 níveis da habilidade vezes 2 rounds). Assim o soldado poderá disparar um tiro a cada 4 rounds (20 segundos).</i></p>

<p><i>Se o mesmo soldado usasse a munição de cartucho, que é mais simples de recarregar em seu arcabuz, levando em consideração que o tempo base de recarga de arcabuz para esse tipo de munição é de 8 rounds, não seria possível fazer a mesma subtração de 8 pontos como feito acima pois excederia o limite mínimo de 4 rounds para recarga.</i></p>
--

VII - Nega

Por serem armas rudimentares e de complicado manuseio, o nível de confiabilidade não é dos melhores. É comum uma arma desse tipo negar fogo, porém existem situações que aumentam as probabilidades de nega, como é o caso dos tiros seqüenciados.

Devido ao alto nível de stress nos confrontos, e em razão da curta margem de tempo entre um tiro e outro, a probabilidade de erros aumenta consideravelmente.

Assim se aquele mesmo soldado francês do exemplo anterior, usar de toda a sua habilidade e disparar um tiro a cada 20 segundos, para cada tiro ele terá a probabilidade de nega de fogo de **uma em seis tiros**.

Porém se o soldado reduzir a velocidade de recarga e proceder com maior cuidado, excetuando a incidência fatores de ordem mecânica ou externa (umidade, por exemplo – *vide adendos: “ Umidade e Nega”*), a probabilidade de nega será inexistente.

Exemplo:

Lá está aquele mesmo soldado francês usando de sua máxima habilidade e atirando 3 vezes por minuto, sua margem de erro é mínima, o inimigo é impiedoso e seu stress também. Assim, a cada tiro do soldado será rolado um “D-6”, sendo que se o número sorteado for de “1 a 5” a concentração vencerá o stress e a nega não ocorrerá, caso ocorra um “6”, é sinal de que o stress venceu, ou seja, que o soldado falhou na sua recarga e a arma negou fogo.

VIII - Alcance e Precisão

Cada arma possui um alcance efetivo máximo de seu projétil quando do disparo, ou seja, um alcance limite para um disparo com dano efetivo. Dentro deste alcance existem modificadores quanto a distância do disparo do alvo. Vejamos a tabela constante do Capítulo I do Opera:

Distância do Alvo em Metros	Modificador
0,0 a 0,5	+6
0,5 a 1,0	+3
1,0 a 3,0	0
3,0 a 6,0	-1
6,0 a 9,0	-2
9,0 a 12,5	-3
12,5 a 25,0	-4
25,0 a 50,0	-5
50,0 a 75,0	-6
75,0 a 100,0	-7
100,0 a 200,0	-8

Esses tipos de armas, por serem carregadas pela boca, possuem o calibre do cano maior do que o do projétil. Sendo assim, o projétil, quando disparado, choca-se várias

vezes contra o interior do cano perdendo muito de sua aceleração e prejudicando muito a sua trajetória.

Por isso, essas armas são possuidoras de uma imprecisão de disparo, que aumenta proporcionalmente de acordo com a distância do alvo, muito maior que a das armas atuais. Isso acontece porque quanto maior a distância a ser coberta pelo projétil até o alvo maior é a oscilação do projétil devido a perda gradativa de sua aceleração.

Para simular essa imprecisão nas regras do OPERA, **multiplique** os modificadores para ataques a longa distância acima transcritas (“vide” OPERA - Cap1 – Modificadores para Ataques a Longa Distância) pelos modificadores de precisão falha de cada arma especificada na tabela abaixo constantes da coluna “Falta de Precisão”.

Obs.: Tais modificadores podem sofrer alterações em razão do tipo de manuseio ou cadência.

Arma	Falta de Precisão	Alcance
Pistola de Coldre	x2	30 mts
Pistola de Bolso	x2	15 mts
Mosquete de serpentina	-	100 mts
Mosquete de sílex longo	-	100 mts
Arcabuz	-	80 mts
Carabina	x2	40 mts
Bacamarte	x3	30mts

IX - Adendos

Fumaça e Pólvora

Nos disparos havia muita dispersão de fumaça em razão da pólvora negra, usada na época. A pólvora negra era constituída de uma mistura de enxofre, salitre e carvão.

Atualmente usa-se a pólvora branca que possui mínima dispersão de fumaça.

Mosquete de Serpentina e Furtividade

Os mosqueteiros que usam as armas de fecho de serpentina certamente sofrerão com o problema da fumaça e da luz, especialmente à noite, gerada pela mecha ardente, pois essas além de atrapalharem possíveis ataques furtivos, também denunciarão suas localizações ou esconderijos.

Umidade e Nega

A umidade é certamente, ao lado do stress, a maior causa de nega das armas de fogo desse tipo.

Por vezes o problema de molhar as armas pode ser driblado, como por exemplo na travessia de um rio erguendo-as para o alto, porém nas empreitadas em céu aberto fica difícil de evitar a ação de uma tempestade repentina.

Pensando em uma ação sob a ação da umidade, foi desenvolvida a seguinte tabela de probabilidades de nega em razão da umidade:

Arma	Probabilidade de Nega
De Fecho de Mecha	Três em seis tiros
De Fecho de Pederneira	Uma em seis tiros

Obs.: O fecho de pederneira não sofre com a ação da umidade porém o de mecha ou serpentina sofre, isso explica sua maior probabilidade de nega.

“As armas não passam de meros instrumentos canalizadores dos sentimentos humanos.”

***p*_{RR}**