

GUS: Crime City 2

Scenario per GUS, ideato da Mark
(necessita di GUS Crime City)



Questo scenario è stato liberamente ispirato da film come "Carlito's Way", giochi per Pc tipo la serie di "Gta" e "Max Payne", tutti i nomi presenti sono di pura invenzione. Si tratta inoltre non di un'avventura ma di una serie di appunti ricavati dopo un gioco campagna ambientato nella fittizia città di New Paradise.

Niente Happy End!

La nostra campagna di Gus-Crime City si concludeva con i Pg al servizio della famiglia Patrone. Ormai arricchitisi grazie ai numerosi e pericolosi incarichi eseguiti, si erano creati una buona fama e un certo prestigio. Dopo una vacanza ai tropici sono tornati per riprendere con gli ultimi lavoretti prima di comprarsi magari una villetta con piscina. Ma ovviamente i sogni raramente divengono realtà.

Cosa accade?

Col tempo i Patrone sono riusciti a recuperare il controllo sulle zone che un tempo erano loro territorio, a discapito dei Colombiani che vedono il loro potere ridotto su più fronti, visto che anche la Triade e altre organizzazioni esterne riescono a indebolire la loro presa sulla città. Don Salvatore Patrone, vedendo che con la Triade ogni accordo fallisce, decide di far fronte comune con i Colombiani per opporsi agli altri avversari. La decisione fa discutere molti ma si decide di organizzare un meeting tra Don Salvatore e Fernandez. Forelli, Cipriani e Joey Scallione accompagnano in elicottero il Don al luogo dell'incontro, una zona abbandonata del vecchio porto.

Qui ci sono un paio di auto e alcuni colombiani. Gli italiani si dirigono verso di loro, facendo attenzione e guardandosi incontro, il misterioso Fernandez fa lo stesso, circondato dai suoi uomini. Inizia la discussione ma quando sembra tutto andare per il meglio, Joey corre via separandosi dagli altri che rimangono un attimo confusi, prima che il fuoco incrociato di armi automatiche li colpisca. Dai capannoni emergono uomini in tute nere con passamontagna. Fernandez, il Don e altri ancora cadono a terra, colpiti, Micheal Forelli è ferito ma riesce a fuggire verso l'elicottero. Prima di prendere il volo riesce a vedere Joey uccidere Cipriani e poi sparare verso di lui, mentre gli uomini in nero si occupano dei Colombiani superstiti.

E ora?

Micheal piomba a casa dei Pg (nel mio caso avevano un locale nel seminterrato di un edificio proprietà del Don), e li esorta a fare i bagagli e fuggire, prima che sia troppo tardi. Se indugiano troppo è probabile ci sia uno scontro a fuoco con un paio di scagnozzi inviati da Joey. Micheal Forelli li porterà in elicottero fino a Little Havana, territorio dei Cubani, E andrà diretto al bar di Ricardo Gonzales, chiedendo il suo aiuto. Ricardo è un amico d'infanzia di Forelli (sono nati nello stesso quartiere) e si fidano reciprocamente, quindi farà portare Forelli al sicuro in un posto dove potrà essere curato, mentre i Pg verranno portati in un rifugio, una baracca situata sul tetto di un edificio a due passi dal bar.

Nel frattempo Joey Scallione ha fatto eliminare il padre Vito, per raggiungere il suo scopo, ovvero diventare capo della famiglia. A suo sostegno numerosi giovani membri dei Patrone che come lui erano contrari ad alleanze, oramai che si era conquistata una solida posizione. Don Salvatore e Don Vito appartenevano alla vecchia generazione e per questo sono stati messi fuori gioco. Nel frattempo se possibile Joey cercherà di fare in modo di isolare i Pg da ogni tipo di aiuto, cancellando i loro conti, prendendo possesso delle loro proprietà e di tutto quello che avevano acquistato grazie ai compensi di Don Salvatore. Ma ovviamente non finisce così, vuole pure essere sicuro che non lasceranno il paese vivi e farà controllare gli aeroporti. Dal canto loro solo una cosa rimane da fare. Vendicarsi.

La Famiglia

Con Joey al comando molte cose sono cambiate, di seguito scrivo le variazioni che ci sono state per quanto riguarda i personaggi principali.

Robert e Frank Malone: i due fratelli sono stati promossi a Capi, per sostituire Tony Cipriani, defunto, e Micheal Forelli. Ovviamente conoscono bene i Pg e hanno l'incarico di farli secchi a vista. Per il momento però sono entrambi presi dall'organizzare al meglio gli uomini che sono sotto i loro comandi.

Mr. D'Angelo: il più fedele sicario del Boss è sparito misteriosamente. Senza lasciare traccia. Alcuni dicono che sia stato ucciso, altri che sia fuggito e sia pronto a vendicare la morte di Don Salvatore. Certo che solo questa idea fa venire gli incubi a Joey.

Zeb e Louis Bonetti: entrambi lavorano ancora per la famiglia ma non sono contenti del violento cambiamento. Louis infatti ha deciso di staccarsi un po' per vivere più in tranquillità e lavorare in proprio certo che non disdegna a collaborare, temendo l'ira di Joey.

Ray Vickers: come i Pg è stato avvertito da Forelli ed è fuggito. Si ignora dove si trovi attualmente, di certo è ben nascosto, non essendo mai stato particolarmente simpatico a Joey.

Nuove organizzazioni

A New Paradise molte cose sono cambiate. Nuovi gruppi offrono incarichi a chi potrebbe essere interessato a eventuali guadagni, in particolare se alcune persone fossero noti per essere professionisti. Per questo motivo ecco anche un paio di incarichi di esempio.

L'Agenzia: nessuno conosce i nomi dei potenti che stanno dietro a questa misteriosa organizzazione. A contattare coloro che lavorano per l'Agenzia è sempre la stessa persona, un uomo che comunque contatta separatamente ogni affiliato chiamando da telefoni pubblici. Nessuno che lavora per l'Agenzia conosce altri membri, se non quelli che lavorano a stretto contatto con lui. L'Agenzia si offre di eliminare persone scomode, i clienti pagano somme ingenti ma sono sempre soddisfatti, visto che solo i professionisti lavorano per l'Agenzia.

MORTE IN HOTEL: Un noto terrorista pare sia in città in uno degli alberghi più lussuosi. Peccato che sia circondato di guardie del corpo, ma d'altra parte infiltrarsi in un grande Hotel non è difficile. In più il posto è davvero grande, con piscina, palestra e varie sale.. l'unica cosa da fare è trovare un modo per farlo fuori senza farsi notare.

IL COMIZIO: Tobias Richmond è un noto uomo politico che qualcuno vuole morto al più presto. Terrà un comizio davanti al municipio, e la zona sarà abbastanza sorvegliata. La situazione potrebbe farsi critica qualora uno dei membri dell'agenzia tradisse, rivelando il giorno dell'assassinio e magari dando altre informazioni agli uomini di Tobias mettendo in pericolo gli esecutori.

Force of Nature: è un piccolo gruppo di Ecoterroristi, saranno circa una decina o poco più. Non hanno una grande conoscenza di armi ed esplosivi, inoltre sono sempre alla ricerca di alleati, pare che i fondi a loro non manchino, quindi sono sempre pronti a retribuire chi si unisce alla causa.

SABOTARE IL PICNIC: a primavera è uso organizzare un Picnic per le famiglie in grande parco di Paradise City, l'Eden Grove. I FoN intendono sabotare la manifestazione attraverso liberazione di animali selvaggi, chiodi sparsi sui prati, e altri modi per scoraggiare le persone a presentarsi alla manifestazione.

LA PELLICCERIA: I FoN intendono assaltare una pellicceria deturpando i capi con vernice spray e insomma rovinando il lavoro di quelli che chiamano "macellai". E' probabile l'intervento della polizia per questo dovrà essere un'operazione veloce.

Circolo dei Mecenate: si tratta di un ristretto gruppo di ricchi appassionati d'arte, disposti a pagare cifre elevate per possedere le opere d'Arte che vorrebbero. Questi si rivolgono a chi in modi più o meno leciti riesca a portare loro i quadri e le statuette richieste, che di solito appartengono a privati i quali non li vendereanno per nessun prezzo al mondo. Non discutono infatti se le opere d'arte vengono rubate, anzi, l'unica cosa è non ricompensano le persone violente, visto che il lavoro deve essere pulito e fatto da professionisti.

FURTO AL MUSEO: L'incarico è di rubare una statuetta egizia dal Museo di Arte Antica di New Paradise. Non si prospetta una missione facile, tra allarmi e guardiani. Inoltre bisogna ricordare l'etica dei Mecenate. Senza contare la possibilità che qualcun altro abbia assoldato altri ladri per lo stesso lavoro (con loro l'etica non conta!).

PREVENZIONE: Mr. Carter ha un problema. E' un membro del circolo dei Mecenati e sa che qualcuno sempre del circolo, gli vuole sottrarre un prezioso quadro, mentre sarà in viaggio d'affari. Lui non può fare altro che mettere qualcuno a sorvegliare. Ma che succederebbe se i ladri dovessero avanzare l'ipotesi di dividere la ricompensa con i guardiani se questi non dovessero ostacolarli?

Techies: hacker appassionati di tecnologia, hanno un'etica discutibile ma sono sempre pronti a ricompensare chi dovessero dar loro una mano. Bè di solito si tratta di recuperare congegni sperimentali, o rubare strumenti tecnologici, ma pare a volte abbiano richiesto anche di rapire cavie per il loro misteriosi esperimenti.

CAVIE: i Techies hanno bisogno di cavie per i loro esperimenti. Potrebbe essere una buona idea rubare un autobus con tanto di occupanti... oppure se c'è qualche altra idea geniale potrebbe essere ben accolta dagli zelanti scienziati.

L'AUTO PIU' VELOCE: La Yamagushi Corporation ha ideato un'auto velocissima e robusta, dalle prestazioni incredibili. Ovvio che i Techies vogliono studiarla, magari qualcuno potrebbe esser interessato. Fatto sta che è però necessario rubarla senza contare che è un'auto dal design iperfuturistico e insomma non passa inosservata. Per fortuna chiunque cerchi di recuperarla farà di tutto per non danneggiarla.

Vip Vigilance: o altrimenti detto VV. E' una delle organizzazioni di guardie del corpo più famose, infatti solo le persone più danarose si possono permettere i servizi. Ovvio che le bodyguard vengono scelte tra persone di bell'aspetto oltre che altamente qualificate. Dopo alcuni incarichi minori, se tutto va bene, un'aspirante guardia del corpo può essere accettata e ricevere incarichi più prestigiosi.

AL CONCERTO: il gruppo dei Necromancers terrà un concerto a New Paradise, il problema è che pare che un tizio abbia inviato lettere di minaccia di morte se il gruppo dovesse tenere il concerto. L'incarico consiste nel tenere d'occhio al concerto l'eventuale arrivo del pazzo, il problema però deriva dal fatto che il gruppo ama dar spettacolo con scene truculente, quindi saranno presenti sullo stage uomini con maschere da hockey, coltelli, individui in nero con motoseghe... ma se il pazzo fosse tra loro?

AMMIRATORI & CO: una famosa attrice richiede il servizio di protezione, 24 ore su 24 per qualche giorno. Purtroppo una sua caratteristica è il suo terribile carattere oltre al grande amore per il suo odioso cagnolino Tibby (che secondo alcuni è un'incarnazione diabolica. Si tratta di un cagnolino piccolo e rompiscatole) e una sfortuna che la porta a essere sotto le minacce di una serie di persone: i Force of Nature ce l'hanno con lei per le pellicce che spesso indossa e faranno un blitz alla villetta per provocare un po' di danni. Il circolo dei Mecenati sa che ha ereditato un quadro di grande valore e vorrebbero fosse nelle loro mani. Senza contare gli eventuali assalti dei fan o degli amanti respinti.

Ritorno a New Paradise Nuovi Incarichi

FAVORE DA AMICO: dopo qualche giorno Ricardo Gonzales farà visita ai Pg. Conosce la loro fama, e per questo avrebbe bisogno di un favore, che verrà ben retribuito, ovviamente. Alonzo è un amico di Ricardo, che è stato arrestato, e va liberato al più presto visto che attualmente a Ricardo serve il suo aiuto. Un paio di Cubani affiancheranno i Pg nella missione, questi conoscono il tragitto che probabilmente farà il furgone blindato che trasporta i prigionieri al penitenziario, inoltre verranno forniti di un paio di veicoli (un furgone e un'auto, entrambi veicoli piuttosto ordinari), una striscia chiodata, un paio di mitra e per i restanti delle pistole.

Nel veicolo viaggiano quattro agenti (Pistole 8, Fucili 7, Scazzottare 7), due nella cabina di guida e due dentro con i prigionieri. Sono tutti armati di pistole ma uno di quelli in cabina e uno dei sorveglianti hanno fucili a pompa.

Una volta liberato il prigioniero (che si trova dentro assieme ad altri tre detenuti, uno ei quali è della Triade e potrebbe anche essere una vecchia conoscenza dei Pg. E avercela con loro, a maggior ragione se non lo liberano. E ricordate che potrebbe impadronirsi delle armi dei poliziotti) bisogna trovare il modo di convincerlo che sono lì per aiutarlo, visto che non li conosce affatto! Nel frattempo potrebbe arrivare una volante sul posto e complicare le cose.

LA BOMBA: Joey vuole far saltare il bar di Ricardo. C'è un tipo (Guidare autoveicoli 8, Pistole 7) con un tir zeppo di esplosivo che si sta dirigendo a Little Havana. Bisogna fermarlo prima che sia troppo tardi ma un veicolo del genere non è facile da fermare.. soprattutto se bisogna cercare di farlo evitando di lasciarci la pelle.

OSTAGGI: Vicino al bar di Ricardo si trova una casa di appuntamenti. Un paio di Cubani andranno subito alla ricerca dei Pg perché pare che dentro stia succedendo qualcosa. Uno dei clienti è impazzito e ha preso in ostaggio un paio di ragazze. Il tipo (Pistole 8, Lottare 8) è armato di pistola e piuttosto su di giri, ha avuto un brutto periodo e andrebbe calmato prima che sia troppo tardi. Ovvio che anche una reazione brusca potrebbe sistemare le cose ma si mette in pericolo la vita delle due donne. Come verrà risolta la situazione?

SALVATAGGIO: un altro Cubano è in pericolo. Ramon Garcia è stato ferito in uno scontro con i Vodoo Boys e di è rifugiato in una chiesa, aiutato dal sacerdote. Pare che però i Vodoo siano ancora sulle sue tracce. Attualmente l'edificio è chiuso e l'unico modo per entrare sembra sia attraverso il tetto che in un punto è aperto per lavori, in attesa di riparazione. Certo ci sono le impalcature ma per arrivare bisogna salire su uno degli edifici vicini e poi di tetto in tetto raggiungere la chiesa barricata. Entrare poi non sarà difficile ma bisogna evitare di mettere in allarme il giovane Ramon, visto che è armato di Uzi ed è parecchio nervoso. Purtroppo è ferito alle gambe e non può uscire senza aiuto. Appena il prete aprirà la porta, un gruppo di Vodoo sarà ben lieto di farsi avanti. Solo un paio di loro sono armati di pistole, la maggioranza usa coltelli e machete (uso armi da taglio 9, Picchiare 8, Lancio Coltelli 7, Pistole 7).

RAPIMENTO E SCAMBIO: Due uomini di Ricardo sono stati catturati dalla Triade. Visto che i Cubani non si possono permettere altri morti, è necessario trovare materia di scambio per averli indietro, vivi. Intenzione di Ricardo è far catturare Lo Wang, giovane nipote di uno dei capi della Triade. Questi è sempre in una discoteca vicino a Little Havana (ed è il classico giovane smidollato & pieno di soldi, ha

guidare 8, ballare 8 e poche altre abilità utili), probabilmente affiancato da un paio di amici (Pistole 7, Kung Fu 8). Catturato il tipo bisogna provvedere allo scambio, Ricardo organizzerà l'incontro presso una zona disabitata, tra edifici in costruzione. Ci saranno due o più uomini della Triade oltre al negoziatore e i due Cubani legati come salami. Alla consegna è anche possibile che una volta preso Lo Wang, i membri della Triade si mettano a sparare su Pg e gli ostaggi Cubani.

AFFARI SPORCHI: Ricardo deve sbarazzarsi di un'auto che nel baule contiene il cadavere di un importante membro della Triade. L'auto si trova fuori da un Fast Food, e dev'essere portata dallo sfasciacarrozze. E' probabile che i Pg vengano seguiti ed è ancora più probabile che i membri della Triade faranno di tutto perché non riescano a raggiungere la zona delle demolizioni.

LA VENDETTA DEI VODOO: i Vodoo si vogliono vendicare per la brutta figura fatta nell'assalto nella chiesa. Un loro informatore sa dove si trova il rifugio dei Pg e quindi hanno deciso di mandare una piccola squadra a far loro la festa, nel bel mezzo della notte. Per non allarmare i vicini, hanno scelto di usare solo armi come bastoni, machete e coltelli (Armi da Taglio 8, Bastoni 8, Lottare 7) ma hanno comunque il vantaggio della sorpresa. Sei Pg dovessero comunque cavarsela sarebbe una buona idea cambiare rifugio.

LA CONSEGNA: i Pg devono consegnare un furgone carico di droga ai Jamaican Boys. Lavoro di ordinaria amministrazione ma i Colombiani cercheranno di non farsi fregare i clienti. Potrebbero cercare di rubare il furgone, o batterli sul tempo, vendendo prima loro, oppure potrebbero semplicemente attaccarli.

TAXI DRIVER: Un giustiziere della notte è intenzionato a far saltare il bar di Ricardo. Si sa che è un tassista, ex veterano del Vietnam. I Pg devono cercarlo o comunque trovare informazioni a riguardo se possibile, prima che sferrì l'attacco. Purtroppo nel frattempo il tassista ha trovato un gruppo di altre persone disposte ad aiutarlo. Lui è un vero osso duro (Guidare 10, Pistole 9, Picchiare 9, Fucili 8, Esplosivi 8), gli altri sono persone normali che ha personalmente addestrato (Pistole 7, Fucili 7, Picchiare 7).

GIORNO DI AFFARI: Pedro, un amico di Ricardo Gonzales, deve tenere uno scambio con la Yakuza e per questo a chiesto una scorta. Si tratta di vendere un quantitativo di droga in cambio di un bel po' di denaro, ma non hanno mai trattato con la Yakuza prima d'ora. Lo scambio andrà bene ma fino a un certo punto, visto che c'è un Colombiano su uno dei tetti (Fucile 9, Picchiare 8, Atletica 7, Guidare Moto 7) armato di fucile di precisione. Questi vuole solo rovinare un ottimo affare, il suo primo bersaglio sarà Pedro. Non sparerà molti colpi, vuole dare solo l'idea che sia solo una trappola della Yakuza. I cinque giapponesi presenti comunque (Arti Marziali 9, Pistole 8, Guidare veicoli 7) non attaccheranno se non provocati, cercheranno solo di mettere la pelle in salvo, mentre il cecchino fuggirà su una moto da cross.

CATTURATI: I Pg, o nel rifugio, o da un'altra parte, trovano una scatola. Tocandola/aprendola insomma in ogni caso uscirà un gas stordente che con molta probabilità li metterà fuori combattimento, comunque sia salteranno fuori degli uomini robusti, con tanto di manganelli e maschere antigas, che li preleveranno. Si risvegliano in una macelleria, legati a delle sedie. Davanti a loro Joey e i due Malone, soggghignanti. Questi faranno un po' di domande ai Pg, magari torturandoli. Mapoi li lasceranno soli (e disarmati).

A questo punto dovranno cercare di liberarsi tagliando le corde, rompendo le sedie, prima che torni qualcuno visto che vogliono trasformarli in hamburger. Fortunatamente anche se non dovessero riuscirci, un gruppo di Cubani ha seguito i mafiosi e cercheranno di liberarli, anche se non mancheranno scontri con le sentinelle (Pistole 8, Lottare 7, Armi da taglio 7), che per l'occasione potrebbero anche usare mannaie e vari attrezzi da macellaio presenti. Tra loro c'è pure Frank Malone (Fucili 9, Coltelli 9, Lottare 8, Pistole 7) che non darà tregua ai fuggiaschi. Colui che lo ucciderà finirà di certo nelle mire del fratello.

L'ESCA: Ivan, il contrabbandiere d'armi russo contatta i Pg perché ha bisogno del loro aiuto. Si tratta di trasportare delle armi, purtroppo Joey Scallione non vuole assolutamente che altre bande siano fornite di strumenti di morte e quindi, avendo saputo delle trattative con i Colombiani, sta tenendo sotto controllo Ivan. Il quale ha deciso che lo scambio si terrà comunque ma i Pg potranno fare da esca, con un falso carico, in modo da portare i mafiosi in una zona isolata dove subiranno l'agguato dei russi. Intanto da un'altra parte si potrà tenere lo scambio in tranquillità.

TORNA RAY VICKERS: Tutto accade mentre i Pg sono a cena o pranzo, o fanno shopping, insomma non stanno lavorando. Un'auto piena di fori di proiettile si schianta, e ne esce il vecchio Ray Vickers. Il problema è che il folle pilota (Guidare autoveicoli 10, Pistole 7, Lottare 7) è inseguito da due auto della mafia, in tutto da quattro a otto scagnozzi di Joey che lo vogliono morto. E se vedono i Pg, tanto meglio visto che potrai completare il lavoro. Se alla fine Ray viene recuperato sano e salvo e i mafiosi vengono seminati/eliminati o evitati in qualche modo, Ray sarà certamente disponibile per dare una mano qualora servisse un autista.

LA GRANDE FUGA: Forelli si è finalmente ristabilito e ha intenzione di contattare la vecchia famiglia di Chicago. Ovviamente Zeb e altri informatori di Joey Scallione sono sulle loro tracce e non lasceranno che nessuno di loro lasci la città. Si tenta una fuga, quindi dovranno fare da scorta fino all'aeroporto, dopodiché lui tornerà con i rinforzi per sistemare le cose con Joey una volta per tutte.

MEETING: Incredibilmente Fernandez è ancora vivo! E ha proposto una tregua ai Cubani, visto che tra Triade e Mafia è messo proprio male. Il meeting si tiene presso dei magazzini abbandonati e avrà 4 uomini di scorta (Mitra 8, Pistole 8, Picchiare 7), mentre Ricardo ha i Pg. Gli informatori di Joey hanno però deciso che anche questa è un'ottima occasione così lui ha inviato gli uomini dell'altra volta. Sono sei mercenari in abiti neri (Fucili 9, Mitra 9, Arti Marziali 8), tuttavia questa volta non avranno il vantaggio della sorpresa. Perché mentre si muoveranno silenziosamente tra gli edifici una voce avvertirà i presenti, seguita da un colpo di fucile. Si tratta di Mr. D'Angelo (Fucile 10, Pistola 9, Lottare 9), che si trova sul tetto di un edificio vicino. La sua posizione è ottimale per colpire i mercenari mentre i Pg e gli altri possono ripararsi dietro le auto. Finita la sparatoria il killer si riunirà ai Pg per aiutarli nell'ultima missione.

RESA DEI CONTI: Shangri-La è il nome della villa del Don, ora abitazione di Joey. Forelli è tornato con una dozzina di uomini (Pistole 8, Fucili 8, Lottare 7), poi ci sono i Pg, lui (Pistole 9, Lottare 9) e Mr. D'Angelo (vedi sopra). In più Louis Bonetti è disposto ad aiutare consentendo un'ingresso via elicottero, ovviamente per poche persone. Il piano è semplice, si tratta di introdursi nella proprietà e fare secco Joey e tutti quelli che si metteranno sulla strada. La villa è veramente grande, vicino sono presenti una piccola spiaggia (è in riva al mare), un campo da golf e uno da tennis, un giardino con piscina e labirinto di siepi. Poi c'è la villa stessa dove Joey (Pistole 7, Lottare 7) sarà barricato con Robert Malone (Mitra 9, Coltelli 9, Pistole 8, Lottare 8) e altri uomini. Magari aggiungete un po' di innocenti tipo cameriere e giardinieri, tanto per complicare le cose. Alla fine comunque Joey ci lascerà la pelle. Quel che sarà poi si vedrà nel prossimo capitolo.

Ancora NUOVE armi da fuoco

Modello	Azione	Calibro	Colpi	Danni	Mod	Gittata
Colt Anaconda .44	revolver	.44	6	3d6	-1	50
Sig Sauer P228	semiauto	9mm	13	2d6	+1	50
FN Browning .454 Casull Taurus	semiauto revolver	9mm .454	14 5	2d6 4d6+2	0 -2	50 50
Jackhammer	raffica	12	10	2d6	+2	25
Benelli	pompa	12	7	2d6	+2	25
Franchi	raffica	12	8	2d6	+2	25
H&K Caws	raffica	12	10	2d6	+1	25
Ak-47	raffica	7.62	30	4d6	-2	100
Dragunov	singolo	7.62	10	4d6	+2	1000
H&K Psg1	singolo	7.62	5	4d6	+2	1000
Springfield Armory M1A	semia.	7.62	20	4d6	-2	100
.50 Beowulf	singolo	.50	7	4d6	+1	500
.50 Barrett	singolo	.50	11	4d6	0	500
H&K Vp70	raffica	9mm	30	3d6	-1	50
H&K Mp5	raffica	9mm	30	2d6+2	0	50
Uzi*	raffica	9mm	40	2d6+2	0	50
Beretta 93R	raffica	9mm	20	2d6+2	0	50
M60 E1	raffica	7.62	**	4d6	-1	500
Fn Minimi	raffica	5.56	**	3d6	0	500

*= si tratta di UZI e non versione Smg o Mini Uzi, quindi ha caricatore più capiente ma difficilmente occultabile.

**= i nastri di munizioni per questi mitragliatori sono da 100, 150 o 200. Inoltre si considera l'uso del treppiede. Se non viene utilizzato c'è un ulteriore modificatore di -1.