

Armas a distancia

(página 127 a 130)

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Armas ordinarias								
Arco corto	16	32	150	3	1a	9 COs	75	Abundante
Arco normal	24	48	250	3	1a	18 COs	80	Común
Ballesta ligera	32	64	300	3	2a	35 COs	90	Común
Improvisadas	2	6	10	C	1a	-	-	-
Jabalina (1 uso)	8	16	50	C	1a	45/-	30	Media
Lanza	8	14	30	C	1a	15 COs	60	Común

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arma de especialista: Bombas								
Bomba	6	12	18	6	1a	75 COs	15	Muy rara

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arma de especialista: Lazos								
Lazo	8	16	30	-	3a	14 COs	10	Abundante
Boleadoras	12	24	50	1	1a	25/-	20	Escasa

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arma de especialista: Ballestas pesadas								
Ballesta de repetición	32	-	100	1	*	100 COs	130	Muy rara
Ballesta pesada	32	64	300	4	2a	85 COs	120	Media
Ballesta pesada de repetición	32	-	100	3	*	195 COs	150	Muy rara
Pistola Ballesta	16	32	50	2	2a	30 COs	90	Rara

* Dispara dos veces por asalto. El cargador contiene 10 dardos o virotes. Se tardarán 8 asaltos en llenar de nuevo el cargador.

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arma de especialista: Armas arrojadas								
Cuchillo arrojadizo	6	10	24	C	1a	2 COs	10	Media
Hacha arrojadiza	6	10	24	C	1a	3 COs	25	Media

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arma de especialista: Cerbatanas								
Cerbatana	12	24	50	C	1a	18 COs	15	Rara
Dardo	4	8	20	C	1a	8/-	2	Escasa

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arma de especialista: Arcos largos								
Arco largo	32	64	300	3	1a	50 COs	90	Media
Arco largo Imperial	32	64	300	4	1a	130 COs	95	Muy rara

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arma de especialista: Hondas								
Honda	24	36	150	1	1a	15/-	10	Común
Honda de mango largo	28	40	200	2	2a	10 COs	30	Rara

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arma de especialista: Incendiarías								
Cóctel molotov	4	8	12	F	1a	-	20	-

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arma de especialista: Armas de fuego								
Pistola*	10	18	50	5	3a	180 COs	35	Muy rara
Trabuco*	24	48	250	6	4a	220 COs	70	Muy rara

- Cuando se efectúa un disparo con un arma de fuego no se debe descontar los puntos de armadura para determinar el daño (siempre y cuando no se trate de una armadura mágica).

Notas:

- C - Deberá aplicarse la F del lanzador
- F - Daño normal por fuego (ver fuego)
- FE - Fuerza efectiva del arma

La Ballesta de repetición y la Ballesta pesada de repetición, no tienen alcance largo. Cualquier distancia por encima de la distancia corta se considerará extrema.

Arcos élficos

Todos estos arcos son extremadamente difíciles de conseguir. Aunque su disponibilidad sea de la categoría *Muy rara*, será aún más difícil hacerse con ellos.

Este tipo de arcos sólo podrán ser usados por personajes de raza élfica. En manos de cualquier otra raza contarán como arcos ordinarios. Aunque siempre cabe la posibilidad de que cualquier arco élfico se ofrezca como recompensa, ofrenda o similar por parte de una raza élfica a una raza no élfica. Sólo en este caso, el arco mantendría las bonificaciones correspondientes.

Tipo	DC	DL	DE	FE	Ca	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Arcos élficos (normales y cortos)								
Arco corto élfico	20	40	180	3	1a	35 COs	50	Muy rara
Arco Sagrado	26	60	300	3	1a	70 COs	60	Muy rara
Hoja plateada	26	50	300	4	1a	80 COs	50	Muy rara
Arcos largos élficos								
Arco élfico común	32	64	300	3	1a	75 COs	80	Muy rara
Arco largo de Loren	36	70	350	4	1a	100 COs	70	Muy rara
Cólera del Elfo	36	80	370	5	1a	500 COs	70	Muy rara
Espíritu del bosque	32	68	320	4	1a	90 COs	65	Muy rara