

Tabla de Armas Arrojadizas

Nombre del Arma	FUE/DES	BS%	CAR (p)	Daño	ARM	Alcance		T asa de fuego	P
						E f	Max		
Arco Corto	9/9	05	.5 (.05)	1D6+1	5	90	120	1/MR	150
Arco Largo	11/9	05	.5 (.05)	1D8+1	6	90	275	1/MR	350
Arco Compuesto	13/9	05	.5 (.05)	1D8+1	7	120	225	1/MR	350
Ballesta Pesada	13/7	25	8.0 (.05)	2D6+4	10	55	300	1/3AC	500
Ballesta Media	11/7	25	4.8 (.05)	2D4+2	8	50	270	1/2AC	400
Ballesta Ligera	9/7	25	3.4 (.05)	1D6+4	6	40	225	1/2AC	300
Ballesta Repetidora **	9/7	25	3.2 (.05)	1D6+4	6	60	170	1/MR	800
Honda	-/11	05	.1 (.1)	1D8	-	100	100	1/AC	30
Honda Cayado	9/11	10	.5 (.1)	1D10	10	120	120	1/AC	80
Lanza Piedras	11/7	25	3.4 (.1)	1D6+2	6	30	200	1/AC	300
Jabalina	9/9	10	1.5	1D8	8	20	50	1/MR	100
Atlatl	7/9	05	.5 (1)	+1D6 @	6	+10	+20	1/AC	20
Hacha Arrojadiza *	9/11	10	.5	1D6	6	20	20	1/MR	50
Cuchillo Arrojadizo	-/11	05	.2	1D4	4	20	20	1/MR	50
Piedra Arrojadiza *	-/-	15	.5	1D3	-	20	20	1/MR	0
Shuriken	-/13	05	.1	1D6	-	20	30	1/MR	25
Dardo ***	-/9	10	.5	1D6	3	50	50	1/MR	75
Cerbatana	-/11	10	.5 (.05)	1D3 ***	4	30	30	1/AC	50
Boleadoras *	9/13	05	3.0	1D4	-	15	25	1/AC	50
Búmerang de Guerra *	13/9	10	1.0	1D8	6	30	50	1/AC	30
Búmerang de Caza *	9/11	05	0.5	1D4	3	50	50	1/MR	20
Lazo de Cuerda *	9/13	05	1.0	Ninguno	-	10	10	1/5AC	200
Lazo con Palo *	9/9	20	3.0	Ninguno	4	3	3	1/AC	100
Látigo	9/9	10	1.0	1D4	6	5	5	1/AC	150

* Estas armas no empalan con un éxito especial.

** La ballesta repetidora tiene 12 disparos. Se recarga a una velocidad de MR-DES+3 por cada saeta.

*** El dardo usado en las cerbatanas suele impregnarse de un veneno de potencia 2D10.

@ Esto es un modificador de daño.

Tabla de Armaduras

T ipo Armadura	Puntos Armadura	Costo/CAR	CAR de la Armadura (precio total)			
			Pequeña (6-10)	Media (11-15)	Grande (16-20)	T roll (21-25)
Vestidos	0	Varía	2.0 (40)	2.5 (45)	3.0 (50)	3.5 (60)
Cuero Blando	1	20 p	3.0 (60)	3.5 (70)	4.0 (80)	5.0 (100)
Cuero Duro	2	20 p	4.0 (80)	5.0 (100)	6.0 (120)	7.0 (140)
Cuirbouilli	3	45 p	4.0 (180)	5.0 (225)	6.0 (270)	7.0 (315)
Bezanteada	4	70 p	6.0 (420)	7.5 (525)	9.0 (630)	10.5 (735)
Cota Anillos	5	110 p	8.0 (880)	10.0 (1100)	12.0 (1320)	14.0 (1540)
Lamelar	6	200 p	14.0 (2800)	18.0 (3600)	21.5 (4300)	25.0 (5000)
Escamas	6	120 p	16.0 (1920)	20.0 (2400)	24.0 (2880)	28.0 (3360)
Brigandina	7	200 p	17.5 (3500)	22.0 (4400)	26.5 (5300)	31.0 (6200)
Cota Malla	7	240 p	16.0 (3840)	20.0 (4800)	24.0 (5760)	28.0 (6720)
Coraza	8	170 p	20.0 (5400)	25.0 (6750)	30.0 (8100)	35.0 (9450)

Tabla de la CAR de la Armadura por Localización de Golpe

Localización de Golpe	F racción de la CAR T otal
Cabeza	1/10
Brazo	1/10 cada uno
Pecho	2/10
Abdomen	1/10
Piernas	2/10 cada uno

Localizaciones de Golpe Cubiertas

E scudos	Localizaciones de Golpe
Hebilla	Brazo del escudo
Diana / Heraldo	Brazo del escudo y otra más
Rectangular / Cometa / Redondo Vikingo	Brazo del escudo y otras dos localizaciones contiguas.

Particularidades de las Armaduras

- ♦ Una armadura blanda puede ponerse sobre otra dura. Se suman los puntos de armadura y la CAR. Se pueden usar dos armaduras duras, los puntos de armaduras se suman, pero la CAR total se triplica.
- ♦ Si una localización de golpe recibe un golpe y tiene un escudo colgado recibe la mitad de los puntos de armadura de éste.
- ♦ Cuando una armadura blanda recibe un golpe de una maza o garrote sus puntos de armadura se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba). Esto no sucede si tiene encima alguna armadura dura.
- ♦ Ponerse la armadura: Se tardan 2 MRs por cada punto de CAR. Se supone que el aventurero está alerta y despierto.
- ♦ Quitarse la armadura: Se tarda 1 MR por punto de CAR.