

Cartas de Armas para DH

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis

Cartas con la información de las armas de combate a distancia resumida para su fácil localización durante las partidas.

Créditos:

Creadas por: Eklab



PISTOLA BÓLTER

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA BÓLTER 8 3,5KG T/2/-
(PISTOLA)



1

DESGARRADORA:

AL REALIZAR EL DAÑO DEL ARMA, PUEDES USAR UN DADO ADICIONAL Y COGER EL DE MEJOR RESULTADO.



4 30m 1

DAÑO

1D10+5
(EXPLOSIÓN)

BÓLTER

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA BÓLTER 24 7KG T/2/-
(BÁSICA)



1

DESGARRADORA:

AL REALIZAR EL DAÑO DEL ARMA, PUEDES USAR UN DADO ADICIONAL Y COGER EL DE MEJOR RESULTADO.



4 90m 2

DAÑO

1D10+5
(EXPLOSIÓN)

BÓLTER PESADO

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA BÓLTER 60 40KG +/-10
(PESADA)



2

DESGARRADORA:

AL REALIZAR EL DAÑO DEL ARMA, PUEDES USAR UN DADO ADICIONAL Y COGER EL DE MEJOR RESULTADO.



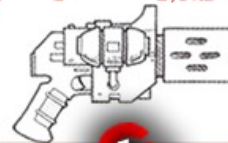
5 120m 2

DAÑO

2D10
(EXPLOSIÓN)

PISTOLA INFERNO

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA FUSIÓN 3 2,5KG T/-/
(PISTOLA)



1

NADA ESPECIAL.



12 10m 1

DAÑO

2D10+4
(ENERGÍA)

RIFLE DE FUSIÓN

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA FUSIÓN 5 8KG T/-/
(BÁSICA)



2

NADA ESPECIAL.



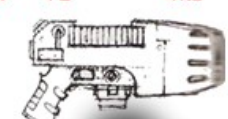
12 20m 2

DAÑO

2D10+4
(ENERGÍA)

PISTOLA DE PLASMA

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA PLASMA 10 4KG T/-/
(PISTOLA)



4

RECARGA:

PARA DISPARAR NECESITA UN TURNO ANTERIOR ACUMULANDO ENERGÍA.

SOBRECALENTAMIENTO:

UNA TIRADA DE 91 O MAS HACE QUE EL ARMA SE SOBRECALIENTE (TABLA 5-6 PAG 130)



6 30m 1

DAÑO

1D10+6
(ENERGÍA)

RIFLE DE PLASMA

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA PLASMA 20 11KG T/2/-
(BÁSICA)



8

RECARGA:

PARA DISPARAR NECESITA UN TURNO ANTERIOR ACUMULANDO ENERGÍA.

SOBRECALENTAMIENTO:

UNA TIRADA DE 91 O MAS HACE QUE EL ARMA SE SOBRECALIENTE (TABLA 5-6 PAG 130)



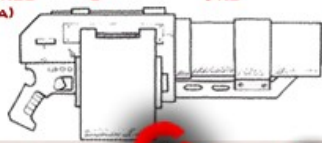
6 90m 2

DAÑO

1D10+6
(ENERGÍA)

LANZAGRANADAS

TIPO CARGADOR PESO CDD
LANZADORES 6 9KG T/-/



ESPECIAL *:

LA PENETRACIÓN, DAÑO Y TIPO DE DAÑO VIENE DADO POR EL TIPO DE GRANADA QUE SE LANCE.



LANZACOHETES

TIPO CARGADOR PESO CDD
LANZADORES 1 15KG T/-/



ESPECIAL *:

LA PENETRACIÓN, DAÑO Y TIPO DE DAÑO VIENE DADO POR EL TIPO DE GRANADA QUE SE LANCE.



GRANADAS: FRAGMENTACIÓN

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARROJADIZA 1 0,5KG T/-/



EXPLOSIÓN (4):

TODO LO QUE ESTÉ DENTRO DEL RADIO DE EXPLOSIÓN (NUMERO ENTRE PARENTESIS EN METROS DE RADIO) ES IMPACTADO. DETERMINA CADA LOCALIZACIÓN Y DAÑO POR SEPARADO.



GRANADAS: PERFORANTES

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARROJADIZA 1 0,5KG T/-/



NADA DE ESPECIAL.



GRANADAS: CEGADORAS

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARROJADIZA 1 0,5KG T/-/



HUMO:

DONDE IMPACTE, SE CREA UNA COBERTURA DE 3D10 METROS DE DIAMETRO. LA DURACION ES DE 2D10 EN CONDICIONES CLIMATICAS NORMALES. PUEDE PRODUCIR ASFISIA (VER PAG 210)



GRANADAS: FOTONICAS

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARROJADIZA 1 0,5KG T/-/



ESPECIAL:

TODOS EN UN RADIO DE 15 METROS DEBE SUPERAR RESISTENCIA PARA NO QUEDAR CEGADO 1D5 ASALTOS.



GRANADAS: ALUCINOGENAS

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARROJADIZA 1 0,5KG T/-/



ESPECIAL:

TODOS EN UN RADIO DE 10METROS DEBE SUPERAR RESISTENCIA -1D PARA NO SER ABRUMADO POR ALUCINACIONES DURANTE 1D10 ASALTOS.
TODO AFECTADO. TIRA D100 EN SU TURNO! 50 O MENOS PUEDE ACTUAR, 51 A 75 CORRE EN CIRCULOS BRITANDO Y MAS DE 76 ATACA AL OBJETIVO MAS CERCANO



GRANADAS: INCENDIARIAS

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARROJADIZA 1 0,5KG T/-/



EXPLOSIÓN (3):

TODO LO QUE ESTÉ DENTRO DEL RADIO DE EXPLOSIÓN (NUMERO ENTRE PARENTESIS EN METROS DE RADIO) ES IMPACTADO. DETERMINA CADA LOCALIZACIÓN Y DAÑO POR SEPARADO.

INCENDIARIA:

DEBE DE HACERSE UNA TIRADA DE ABILIDAD -1D PARA NO INCENDIARSE.



ARCO

TIPO PRIMITIVAS (BÁSICA) CARGADOR 1 PESO 2KG CDD T/-/-



1/2

PRIMITIVA:

LAS ARMADURAS NO PRIMITIVAS DUPLICAN SU BLINDAJE ANTES DE RESTAR LA PENETRACIÓN.

FIABLE:

SI SE ENCASQUILLA, TIRA UN D10, SOLO SE ENCASQUILLA SI OBTINES UN 10.



0

30m

2

DAÑO

1D10
(ACERADO)

BALLESTA

TIPO PRIMITIVAS (BÁSICA) CARGADOR 1 PESO 3KG CDD T/-/-



2

PRIMITIVA:

LAS ARMADURAS NO PRIMITIVAS DUPLICAN SU BLINDAJE ANTES DE RESTAR LA PENETRACIÓN.



0

35m

2

DAÑO

1D10+1
(ACERADO)

BOLEADORAS

TIPO PRIMITIVAS (ARROJADIZA) CARGADOR 1 PESO 1,5KG CDD T/-/-



-

APRESADORA:

UNA VEZ IMPACTADO EL OBJETIVO ESTA INDEFENSO SI FALLA POR AGILIDAD HASTA LIBERARSE POR AGILIDAD O FUERZA.

IMPRECISA:

NO SE PUEDE APUNTAR CON ESTA ARMA.



0

10m

1

DAÑO

-

HONDA

TIPO PRIMITIVAS (BÁSICA) CARGADOR 1 PESO 0,5KG CDD T/-/-



1

PRIMITIVA:

LAS ARMADURAS NO PRIMITIVAS DUPLICAN SU BLINDAJE ANTES DE RESTAR LA PENETRACIÓN.



0

15m

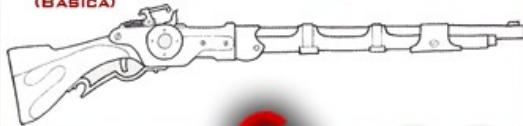
2

DAÑO

1D10-2
(IMPACTO)

MOSQUETE

TIPO PRIMITIVAS (BÁSICA) CARGADOR 1 PESO 7KG CDD T/-/-



5

PRIMITIVA:

LAS ARMADURAS NO PRIMITIVAS DUPLICAN SU BLINDAJE ANTES DE RESTAR LA PENETRACIÓN.

IMPRECISA:

NO SE PUEDE APUNTAR CON ESTA ARMA.

POCO FIABLE:

SE ENCASQUILLA CON UN RESULTADO DE 91 O MAS.



0

30m

2

DAÑO

1D10+2
(IMPACTO)

PISTOLA BALLESTA

TIPO PRIMITIVAS (PISTOLA) CARGADOR 1 PESO 1KG CDD T/-/-



1

PRIMITIVA:

LAS ARMADURAS NO PRIMITIVAS DUPLICAN SU BLINDAJE ANTES DE RESTAR LA PENETRACIÓN.



0

15m

1

DAÑO

1D10
ACERADO

PISTOLA DE CHISPA

TIPO PRIMITIVAS (PISTOLA) CARGADOR 1 PESO 4KG CDD T/-/-



3

PRIMITIVA:

LAS ARMADURAS NO PRIMITIVAS DUPLICAN SU BLINDAJE ANTES DE RESTAR LA PENETRACIÓN.

IMPRECISA:

NO SE PUEDE APUNTAR CON ESTA ARMA.

POCO FIABLE:

SE ENCASQUILLA CON UN RESULTADO DE 91 O MAS.



0

15m

1

DAÑO

1D10+2
(IMPACTO)

RIFLE DE AGUJAS

TIPO CARGADOR PESO CDD
EXÓTICA 6 2KG T/-/



FIABLE:

SI SE ENCASQUILLA, TIRA UN D10, SOLO SE ENCASQUILLA SI OBTINES UN 10.

TÓXICA:

SI AL MENOS SE SUFRE UNA HERIDA, SE DEBE PASAR UNA TIRADA DE RESISTENCIA CON -5 POR CADA HERIDA INFRINGIDA. SI SE FALLA CAUSA 1D10 HERIDAS MAS.



PISTOLA DE AGUJAS

TIPO CARGADOR PESO CDD
EXÓTICA 6 1,5KG T/-/



FIABLE:

SI SE ENCASQUILLA, TIRA UN D10, SOLO SE ENCASQUILLA SI OBTINES UN 10.

TÓXICA:

SI AL MENOS SE SUFRE UNA HERIDA, SE DEBE PASAR UNA TIRADA DE RESISTENCIA CON -5 POR CADA HERIDA INFRINGIDA. SI SE FALLA CAUSA 1D10 HERIDAS MAS.



PISTOLA LANZAREDES

TIPO CARGADOR PESO CDD
EXÓTICA 1 3,5KG T/-/



APRESADORA:

SI IMPACTA: TIRADA DE AGILIDAD PARA NO QUEDAR INMOVILIZADO. TIRADA DE FUERZA O AGILIDAD EN CADA UNO DE SUS TURNOS PARA DEJAR DE CONSIDERARSE INDEFENSO. CADA VEZ QUE SE FALLA ESTA TIRADA -10 A LAS POSTERIORES. APARTIR DE UN -30, 1D5+1 HERIDAS. LA RED SE DESACE SOLA EN 1D10 ASALTOS.



PISTOLA LANZAREDES

TIPO CARGADOR PESO CDD
EXÓTICA 1 8KG T/-/



APRESADORA DE AREA:

AFECTA A 5 METROS DE RADIO DE DONDE IMPACTE. TODOS DENTRO DEL AREA: TIRADA DE AGILIDAD PARA NO QUEDAR INMOVILIZADO. TIRADA DE FUERZA O AGILIDAD EN CADA UNO DE SUS TURNOS PARA DEJAR DE CONSIDERARSE INDEFENSO. CADA VEZ QUE SE FALLA ESTA TIRADA -10 A LAS POSTERIORES. APARTIR DE UN -30, 1D5+1 HERIDAS. LA RED SE DESACE SOLA A LAS 105 HORAS.



LANZALLAMAS

TIPO CARGADOR PESO CDD
LANZALLAMAS 3 6KG T/-/



LANZALLAMAS:

NO USA HP. TODO EL QUE ESTÉ EN UN ÁNGULO DE 30° Y DENTRO DEL ALCANCE, DEBE REALIZAR UNA TIRADA DE AGILIDAD O SERÁ IMPACTADO. SI ES IMPACTADO, TIRADA DE AGILIDAD O SE INFLAMA. SE ENCASQUILLA CON UN RESULTADO DE 9 EN EL D10 DEL DAÑO. LA COBERTURA NO PROTEGE. LOS MALUS AL HP PASAN COMO BONUS A LA AGILIDAD DEL LOS OBJETIVOS.



PISTOLA LANZALLAMAS

TIPO CARGADOR PESO CDD
LANZALLAMAS 2 3,5KG T/-/



LANZALLAMAS:

NO USA HP. TODO EL QUE ESTÉ EN UN ÁNGULO DE 30° Y DENTRO DEL ALCANCE, DEBE REALIZAR UNA TIRADA DE AGILIDAD O SERÁ IMPACTADO. SI ES IMPACTADO, TIRADA DE AGILIDAD O SE INFLAMA. SE ENCASQUILLA CON UN RESULTADO DE 9 EN EL D10 DEL DAÑO. LA COBERTURA NO PROTEGE. LOS MALUS AL HP PASAN COMO BONUS A LA AGILIDAD DEL LOS OBJETIVOS.



PISTOLA AUTOMÁTICA

TIPO
ARMA PS
(PISTOLA)

CARGADOR
18

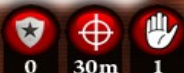
PESO
2,5KG

CDD
T/-/6



1

NADA ESPECIAL.



0 30m 1
DAÑO
1D10+2
(IMPACTO)

REVÓLVER BAJO CALIBRE

TIPO
ARMA PS
(PISTOLA)

CARGADOR
6

PESO
1KG

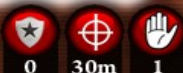
CDD
T/-/-



2

FIABLE:

SI SE ENCASQUILLA, TIRA UN D10, SOLO SE ENCASQUILLA SI OBTINES UN 10.



0 30m 1
DAÑO
1D10+3
(IMPACTO)

PISTOLA BAJO CALIBRE

TIPO
ARMA PS
(PISTOLA)

CARGADOR
9

PESO
1,5KG

CDD
T/3/-



1

NADA ESPECIAL.



0 30m 1
DAÑO
1D10+3
(IMPACTO)

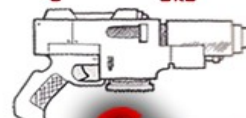
PISTOLA PESADA

TIPO
ARMA PS
(PISTOLA)

CARGADOR
5

PESO
3KG

CDD
T/-/-



2

GRAN RETROCESO:

SI NO SE DISPARA A DOS MANOS, SE SUFRE UN MODIFICADOR DE -10.



2 35m 1
DAÑO
1D10+4
(IMPACTO)

RIFLE AUTOMÁTICO

TIPO
ARMA PS
(BÁSICA)

CARGADOR
30

PESO
3,5KG

CDD
T/3/10



2

NADA ESPECIAL.



0 90m 2
DAÑO
1D10+3
(IMPACTO)

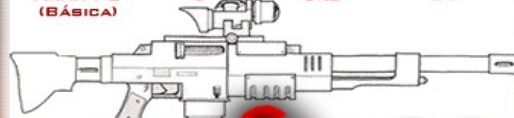
FUSIL DE CAZA

TIPO
ARMA PS
(BÁSICA)

CARGADOR
5

PESO
5KG

CDD
T/-/-



1

PRECISO:

+10 HP Y +1D10 AL DAÑO* SI SE USA LA ACCION APUNTAR.
*POR CADA 2 NIVELES DE EXITO (MAX 2D10)



0 150m 2
DAÑO
1D10+3
(IMPACTO)

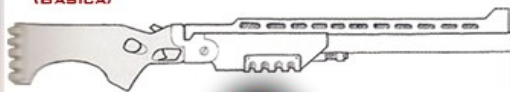
ESCOPEA

TIPO
ARMA PS
(BÁSICA)

CARGADOR
2

PESO
5KG

CDD
T/-/-



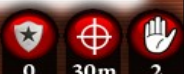
2

FIABLE:

SI SE ENCASQUILLA, TIRA UN D10, SOLO SE ENCASQUILLA SI OBTINES UN 10.

DISPERSION:

SI SE DISPARA A QUEMARROPA, POR CADA DOS NIVELES DE EXITO: IMPACTO ADICIONAL (TABLA 7-6). A DISTANCIA LARGA O EXTREMA: BLINDAJE X2.



0 30m 2
DAÑO
1D10+4
(IMPACTO)

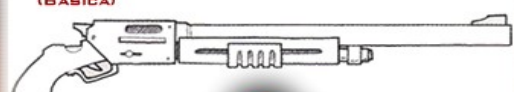
ESCOPEA CORREDERA

TIPO
ARMA PS
(BÁSICA)

CARGADOR
8

PESO
5KG

CDD
T/-/-



2

DISPERSION:

SI SE DISPARA A QUEMARROPA, POR CADA DOS NIVELES DE EXITO: IMPACTO ADICIONAL (TABLA 7-6). A DISTANCIA LARGA O EXTREMA: BLINDAJE X2.



0 30m 2
DAÑO
1D10+4
(IMPACTO)

ESCOPEA DE COMBATE

TIPO
ARMA PS
(BÁSICA)

CARGADOR
18

PESO
6,5KG

CDD
T/3/-



1

DISPERSION:

SI SE DISPARA A QUEMARROPA, POR CADA DOS NIVELES DE EXITO: IMPACTO ADICIONAL (TABLA 7-6). A DISTANCIA LARGA O EXTREMA: BLINDAJE X2.



0 30m 2
DAÑO
1D10+4
(IMPACTO)

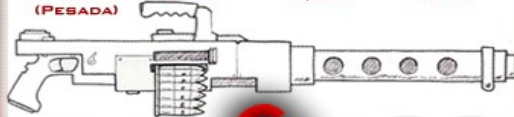
AMETRALLADORA PESADA

TIPO
ARMA PS
(PESADA)

CARGADOR
200

PESO
6,5KG

CDD
-/10



2

NADA ESPECIAL.



3 120m 2
DAÑO
1D10+4
(IMPACTO)



RECARGA



PENETRACIÓN



ALCANCE



USO DE MANOS

PISTOLA LÁSER

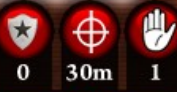
TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA LASER 30 1,5KG T/-/



1

FIABLE:

SI SE ENCASQUILLA, TIRA UN D10, SOLO SE ENCASQUILLA SI OBTINES UN 10.



0

30m

1

DAÑO

1D10+2
(ENERGETICO)

CARABINA LÁSER

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA LASER 40 3KG T/2/-



1

FIABLE:

SI SE ENCASQUILLA, TIRA UN D10, SOLO SE ENCASQUILLA SI OBTINES UN 10.

DISPARAR A UNA MANO:

SI SE DISPARA A UNA MANO, SE HACE CON UN MODIFICADOR DE -10 EN VEZ DEL -20 HABITUAL.



0

60m

2

DAÑO

1D10+2
(ENERGETICO)

RIFLE LÁSER

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA LASER 60 4KG T/3/-



1

FIABLE:

SI SE ENCASQUILLA, TIRA UN D10, SOLO SE ENCASQUILLA SI OBTINES UN 10.



0

100m

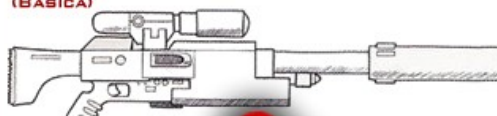
2

DAÑO

1D10+3
(ENERGETICO)

RIFLE LÁSER L.A

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA LASER 40 4,5KG T/-/



1

FIABLE:

SI SE ENCASQUILLA, TIRA UN D10, SOLO SE ENCASQUILLA SI OBTINES UN 10.

PRECISO:

+10 HP Y +1D10 AL DAÑO* SI SE USA LA ACCION APUNTAR.

*POR CADA 2 NIVELES DE EXITO (MAX 2D10)



1

150m

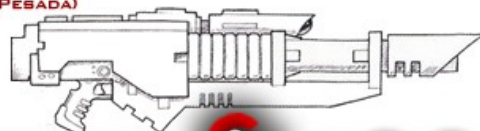
2

DAÑO

1D10+3
(ENERGETICO)

CAÑÓN LÁSER PORTÁTIL

TIPO CARGADOR PESO CDD
ARMA LASER 5 55KG T/-/



2

NADA ESPECIAL



10

300m

2

DAÑO

5D10+10
(ENERGETICO)



RECARGA



PENETRACIÓN



ALCANCE



USO DE MANOS

