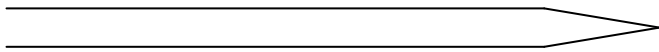


TIPOS DE FLECHAS

Los usuarios de armas de proyectiles en el juego del señor de los anillos se encuentran muy limitados a la hora de elegir el tipo de flecha que quieren lanzar, como es lógico en el libro básico solo se explica la flecha normal o ni eso y se entiende que solo hay un tipo. Esto es discriminarlos ya que un usuario de armas empuñadas tiene mucha más variedad donde poder elegir, pues bien aquí describo unos cuantos tipos de flechas para hacer el juego un poco más divertido.

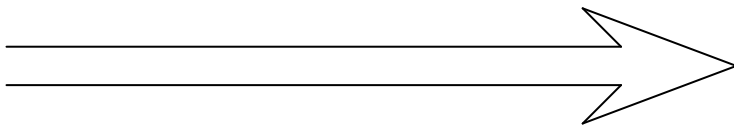
Flecha de fajo

Sería el tipo de flecha más asequible y el menos profesional, sería un palo de madera con una punta hecha en un extremo y quemada para ganar consistencia y sea menos probable que se rompa. Como es lógico tienen un -10 al ataque y un 25% de que se rompan al ser lanzadas. Las flechas que utiliza todo el mundo, las más asequibles.



Flecha de descarga

Este tipo de flecha en su punta lleva un trozo de metal para que penetre más en el objetivo, es más cara por el metal y sería la flecha por defecto de los buenos arqueros.



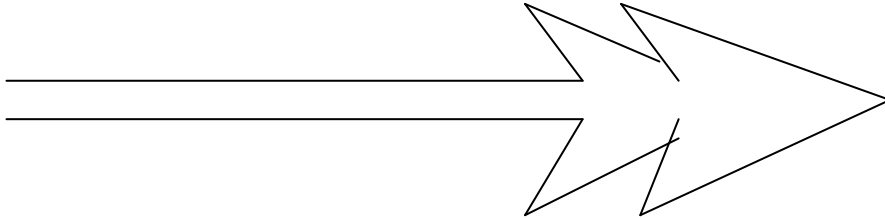
Flecha penetradora

En este caso la punta es de metal muy puntiagudo con lo que en armaduras de metal es mucho más fácil de penetrar. Son más difíciles de hacer por lo que son más caras (normalmente el doble que una de descarga). Hace que si el objetivo lleva armadura de metal su defensiva se vea reducida en -5 , si la armadura es de cuero la flecha tiene la misma utilidad que una de descarga. La posibilidad de que se rompa es de un 15% .



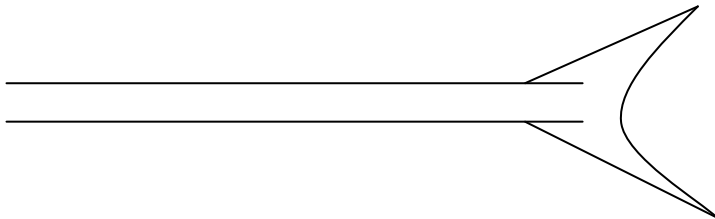
Flecha doble

Flecha aposta para hacer más difícil que puedan sacar la flecha cuando está clavada, tiene una doble punta que a parte de hacer más daño que una flecha de descarga hace que su extracción sea mucho más dificultosa. Añade 5 puntos más al daño que se ha sacado en la tabla y es un –10 más difícil de sacar la flecha. 15% de posibilidades que se rompa. Como es lógico este tipo de flecha vale cinco veces más que una flecha de descarga.



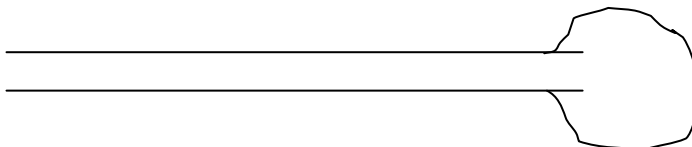
Flecha cortadora

Esta flecha no tiene punta, en su caso existe un semicírculo afilado que corta que sirve para cortar cualquier tipo de cuerda. Ideal para salvar a un amigo de la horca a distancia. Se hacen por encargo y son bastante caras y difíciles de hacer. El daño que puedan hacer se ve reducido a –15 ya que no penetra (no puede cercenar miembros que os conozco pillines).



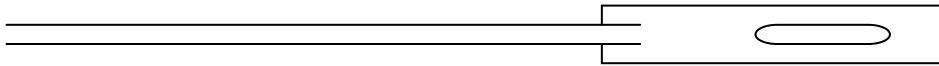
Flecha embolada

Cuando es más importante aturdir que matar, se utiliza este tipo de flecha, esta no tiene punta de metal, en su caso tienen una bola de metal para impactar sin penetrar, las posibilidades de quedarse aturdido tienen que ser calculadas por el DM ya que depende mucho de la situación y el objetivo. Este tipo pueden valer cuatro veces más que una flecha de descarga, el posible daño se ve reducido a la mitad. Críticos en la tabla de aplastamiento.



Flecha de aviso

Esta flecha no esta diseñada para hacer daño, en su caso en la parte de delante lleva una pequeña caja alargada con un agujero que cuando es lanzada con el arco el aire que entra la hace silbar. Sirve para dar avisos a otra gente. El daño puede ser mínimo, harían un 10% del daño normal y si llegar a penetrar nunca. Valen tres veces más que una flecha de descarga.



Pido disculpas por los dibujos, ya se que son un poco toscos, pero es para que entendáis la idea de cada tipo de flecha.