

GUÍA DE ARMAS PARA ERA DE ACUARIO

ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma C. a C.	Habilidad de uso	Umbral de dificultad básico	Daño
Puño	Pelea	Fácil	-1
Patada	Pelea	Normal	1
Cabezazo	Pelea	Normal	0
Garras*	Pelea	Fácil	1
Mordisco*	Pelea	Normal	1
Cuchillo pequeño	Armas c. a. c.	Normal	0
Cuchillo grande o daga	Armas c. a. c.	Normal	1
Espada corta	Armas c. a. c.	Normal	3
Espada o sable	Armas c. a. c.	Normal	4
Espadón	Armas c. a. c.	Difícil	6
Hacha	Armas contundentes	Normal	4
Hacha a dos manos	Armas contundentes	Difícil	7
Porra	Armas contundentes	Normal	1
Bastón largo	Armas contundentes	Normal	2
Maza	Armas contundentes	Normal	4
Maza a dos manos	Armas contundentes	Difícil	6

* Se supone un animal de tamaño medio, como un perro.

ARMAS A DISTANCIA

Las armas que se describen son genéricas y los datos corresponden a promedios, si el AJ desea utilizar modelos en particular, éstos le servirán de referencia para crearlos.

Arma	Dist. Oper.	Mod. Uso *	Carg.	Veloc.	Auto?	Daño
Piedra	AGIx10	-1 umbral	1	1	No	0
Daga	AGIx3	-1 umbral	1	1	No	1
Jabalina	AGIx10	0	1	1	No	3
Honda	AGIx20	-1 umbral	1	1	No	1
Arco simple	100	0	1	1	No	2
Arco compuesto	200	-1 umbral	1	1	No	3
Arco de poleas	250	-1 umbral	1	1	No	4
Ballesta sencilla	100	0	1	1	No	3
Ballesta de caza	200	0	1	1	No	4
Pistola cal. 22	30	+2 umbrales	15	3	No	3
Pistola cal. 9 mm PB	40	+1 umbral	12	2	No	5
Pistola cal. 45	50	0	10	1	No	6
Revolver cal. 38	40	+1 umbral	6	2	No	5
Revólver cal. 45	50	-1 umbral	6	1	No	6
Subfusil cal. 9 mm PB	50	0	30	2/25	Sí	5
Subfusil cal. 45	60	-1 umbral	20	1/20	Sí	6
Escopeta cal. 10	60	+2 umbrales	2	2	No	12
Escopeta cal. 12	50	+2 umbrales	2	2	No	10
Escopeta cal. 12 recortada	10	+3 umbrales	2	2	No	10
Rifle cal. 30-08	500	+1 umbral	7	1	No	9
Fusil de asalto cal. 5,56	300	0	30	2/20	Sí	8
Fusil de asalto cal. 7,62	400	0	30	1/15	Sí	9

Fusil de precisión cal. 7,62	750	+1 umbral	5	1	No	9
Ametralladora cal. 5,56	400	-1 umbral	200	2/20	Sí	8
Ametralladora cal. 7,62	500	-2 umbrales	200	2/20	Sí	9
Ametralladora cal. 50	900	-1 umbral	200	1/15	Sí	14
Lanzagranadas 40 mm	75	0	1	1	No	Explos

* No nos cansaremos de recordar que estos modificadores son una orientación para establecer relaciones entre los diferentes tipos de armas, y que será el AJ, valorando las circunstancias en conjunto, el que deberá asignar un umbral de dificultad aceptable para cada acción.