

Nuevos Tipos de Flechas

Flecha barbada

También llamada flecha de pesca, no causa mucho daño cuando impacta, pero hace daño adicional (1d6) si no se retira apropiadamente (1d4+1 rounds, con tirada de primeros auxilios). Además, por cada round de actividad posterior la víctima tiene que hacer una tirada de Constitución o sufrir 1 punto de daño adicional por cada flecha barbada que le haya impactado. También se usa mucho para lanzar cuerdas de escalada.

Flecha caza, pájaros

De punta redondeada, para evitar partir en dos a las presas cuando se cazan pájaros.

Flecha incendiaria

Este tipo de flechas tiene atada en la parte final de su asta (por lo general ignífuga) un rollo de material altamente inflamable. Además de hacer un daño superior, esta flecha hace 1 punto de daño extra por round hasta que sea retirada, o apagado el fuego.

Flecha de Selûne

Este tipo de flecha, también llamada bifurcada, sirve para cortar cuerdas u otros materiales. Su uso contra enemigos que están escalando puede ser tremendamente eficaz (y mortífero según la caída).

Flecha perforante

Aunque no causa mucho daño, su punta afilada y estrecha proporciona un +2 para golpear a un oponente con armadura.

Flecha de punta hueca

Estas flechas tan sólo pueden ser fabricadas por un maestro. Tan sólo se encuentran a la venta en las ciudades más grandes, y aún así son difíciles de encontrar. En estas flechas, la punta ha sido sustituida por una pieza de cerámica muy bien equilibrada, con forma de bombilla. Su interior está hueco, y puede contener distintas sustancias. Debido a que actúan al impactar en la víctima o en su armadura, en muchos casos la armadura ofrece muy poca o ninguna protección contra ellas. Eso sí, para que la propia flecha haga daño (1d2) la flecha debe perforar la armadura.

Acido: Afecta un área de 1,5m de diámetro, causando 1d3 puntos de daño a todas las criaturas, más un punto de daño adicional en el turno siguiente, si no tienen éxito en una tirada de salvación contra arma de aliento (con un

bonificador de +1 a +4 si llevan armadura, que puede resultar dañada por el ácido).

Envenenada: Se usa para venenos de contacto, que afectan a todos los que estén en un radio de 1,5m.

Explosiva: La bombilla contiene una carga de pólvora de humo. Al impactar, hace 1d12 puntos de daño, causando 1d12 puntos de daño adicional si se saca un 12 (y así sucesivamente). La armadura puede sufrir daños debido al impacto.

Fogonazo: La víctima es cegada 1d6 asaltos por pólvora incendiaria.

Gas: Cuando la flecha impacta en el objetivo, la bombilla expelle un gas. En el primer round, afecta a la víctima y se extiende a una esfera de 1,5m de radio en el round posterior. Al tercer round, se extingue.

Incendiaria: Causa 1d4 puntos de daño por fuego, más un punto de daño por round hasta que se apaga el fuego. Puede prender las ropas de la víctima.

Pimienta: La víctima debe hacer una tirada de salvación contra venenos con un bonificador de +2 o estornudar durante 1 round, no pudiendo conjurar y atacando con un penalizador de -1.

Polvo: La víctima debe hacer una tirada de salvación con un bonificador de +2 contra los efectos de un determinado tipo de polvo (mundano o mágico).

Flecha de prácticas

En principio sólo se usa en los campos de tiro. Carece de punta de metal, tan sólo tiene afilada la punta de madera.

Flecha roma

Debido a su punta de metal redondeada, hace daño golpeante, pero también es menos mortífera.

Tabla de nuevas flechas

Nombre	Daño	Coste
Barbada	1d6/1d6	1mp
Caza, pájaros	1d4/1d2	5 mc
Incendiaria	1d6+1/2d4	5 mo
Perforante	1d4+1/1d4	1 mp
Prácticas	1d3/1d2	1 mc
Punta hueca, ácido	1d2/1d2	30 mo
Punta hueca, envenenada	1d2/1d2	30 mo
Punta hueca, explosiva	1d2/1d2	50 mo
Punta hueca, fogonazo	1d2/1d2	10 mo
Punta hueca, gas	1d2/1d2	30 mo
Punta hueca, incendiaria	1d2/1d2	30 mo
Punta hueca, pimienta	1d2/1d2	1 mo
Punta hueca, polvo	1d2/1d2	1 mo
Roma	1d4/1d4	5 mc
Selûne	1d6+1/1d6	1 mp