

# DARDI & FRECCHE

Tipi di dardo	Tipo di balestra	Danno	C	L	E	Effetti	Note	Costo	Ingombro
Guerra	balestra	1d6	si	si	si	critico	Corto e lungo se si effettua un tiro su AT da 01/05 si aggiunge +1 al danno.	3	15
Incendiario	balestra	1d6	si	si	no	fuoco	C=1dX 1d3 turni L=1dX 1d2 turni.	4	20
Rampino (1)	balestra spara rampini	//	si	si	no	aggancia un rampino	L'altezza dell'ostacolo deve essere inferiore di 3 metri per poter far presa rispetto alle gittate massime	5	20
Da mischia	//	1d3	//	//	//	corpo a corpo	Usata corpo a corpo se con AM colpisce e colpisce locazione 1-5/16-20/36-40/81-85/91-95 non considera 1 punto armatura.	30/-	10
Perforanti	tutte	1d6	si	si	si	perfora armature	In C e L quando colpisce non considera 1 punto armatura.	6	20
Piatta	tutte	//	si	si	no	stordente	Se colpisce stordisce per 1d3 turni piccole creature.	25/-	15

Arma	Spec.	Corto	Lungo	Estremo	Danno	C/T	Costo	Ingombro
Balestra spara rampini	//	12	24	36	//	1 Carica, 1 Tiro	30	130

## Nuova Abilità: Tiratore Infallibile

Se si possiede l'abilità "Tiratore Scelto" si possono spendere ulteriori 100 punti esperienza per acquisire la nuova abilità "Tiratore Infallibile": il Personaggio Giocatore, oltre ad avere benefici sul tiro, li guadagna anche sul danno. Se con il tiro per colpire riesce di controllare il risultato dei dadi. Se il risultato è maggiore di 50 si aggiunge 1 danno al tiro per i danni.

Tipi di frecce	Tipo di arco	Danno	C	L	E	Effetti	Note	Costo x5 Frecce	Ingombro x5 Frecce
Pesca	arco e arco corto	1d6	si	si	no	nessuno	Alla freccia e' collegato un filo di 5 m da maneggiare per poter recuperare il pesce.	25/-	15
Caccia	arco e arco corto	1d6	si	si	no	nessuno		35/-	15
Guerra	solo arco lungo	1d6	si	si	si	critico	Corto e lungo se di effettua un tiro su AT da 01/05 si aggiunge +1 al danno.	40/-	20
Alchimista (frecce dotate di piccolo contenitore)									
1) Incendiare	solo arco lungo	1d6	si	si	no	fuoco	C=1dX 1d3 turni L=1dX 1d2 turni.	1	20
2) Luminose	tutti	1d6	si	si	si	accecante	Se colpisce locazione 1/15 e 56/60 acceca il bersaglio per 1d2 turni	50/-	20
3) Velenose	tutti	1d6	si	si	si	veleno	Effetti collaterali a seconda del veleno.	50/-	20
Rampino (1)	solo arco lungo	//	si	si	no	aggancia un rampino	L'altezza dell'ostacolo deve essere inferiore di 3 metri per poter far presa rispetto alle gittate massime	1	20
Da mischia	//	1d3	//	//	//	corpo a corpo	Usata corpo a corpo se con AM colpisce e colpisce locazione 1-5/16-20/36-40/81-85/91-95 non considera 1 punto armatura.	20/-	10
Perforanti	solo arco lungo	1d6	si	si	si	perfora armature	In C e L quando colpisce non considera 1 punto armatura.	1	20
Piatta	tutti	//	si	si	no	stordente	Se colpisce stordisce per 1d3 turni piccole creature.	20/-	15
Fischiante	tutti	//	si	si	si	emette suoni	Non fa danno ed emette un suono udibile mentre vola.	30/-	10

Copyright © Lancar (Luca Tarantino) per La Locanda delle due Lune - Impaginato da dottwatson (dottwatson@wfrp.it)

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum> - Prima Pubblicazione: Gennaio 2011.

Questa è una espansione per Martelli da Guerra non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.