

Flechas en Savage Worlds. Y virotes. Y armas lanzables.

Author : Raszak

No me cansaré de decir que Tipos Duros es una ambientación que homenajea todos los tópicos del cine de acción más cañero. Eso incluye, por supuesto, una buena cantidad de armas y efectos para ellas. Pero podéis estar tranquilos que tampoco os voy a sobrecargar. Todo va a seguir siendo rápido, divertido y furioso. Y si quieres echarte unas risas, aplica la siguiente regla opcional para las flechas en Savage Worlds (y otras armas voladoras) y tipos de munición alternativas.



Flechas, virotes y armas lanzables que se clavan (regla opcional)

Como proyectiles las flechas, virotes, cuchillos, hachas, lanzas y, por lo general, cualquier cosa que se les parezca, además de letales son un verdadero incordio. Se atascan entre los huesos, hacen palanca allá por su propio peso, molestan al movimiento de lo que no han roto, siguen retorciéndose dentro y desgarrando al son del exterior, etc.

Cuando un arma de proyectil o arrojadiza causa herida (no si sólo aturde) se queda clavada en el blanco, y por cada uno que permanezca clavado el personaje tendrá -1 a todas las tiradas.

Es posible extraer una flecha (o cualquiera de esos proyectiles) dedicando un turno a ello. Se puede hacer “a las bravas” y causa 1d6 de daño, o pasando una tirada de Sanar para que no cause ningún perjuicio adicional.

Tipos de flechas en Savage Worlds

Flechas y virotes explosivos

Las flechas explosivas no dejan de ser una pequeña granada adaptada a la forma y uso de la punta de una flecha. Por supuesto los resultados tienden a ser espectaculares.

Las flechas explosivas reducen a un tercio el alcance del arco o ballesta en que se usen y pasan a causar 3d6 de daño en un radio de área pequeña (PAP).

Flechas y virotes perforantes

Con puntas diseñadas para maximizar la penetración y en ocasiones con recubrimiento antiadherente, los proyectiles perforantes son la elección contra blancos blindados. Suman +2 a la PA del arma.

Flechas y virotes de caza

Algunas flechas están conformadas con la idea de resultar letales incluso con el paso del tiempo, causando desgarros mayores aún con el paso del tiempo y resultando más difíciles de extraer.

Las flechas y virotes de caza causan 1d6 de daño cada turno que pasen clavadas en una víctima que se mueve (o que combate, o que conduce, o que... está jodida). Además causan 1d6 de daño adicional si se extraen "a las bravas" sin realizar la tirada adecuada de Sanar.