

Tabla de maniobras de combate con arco

por Jorge Carrero Roig

TABLA DE MANIOBRAS DE COMBATE CON ARCO

Nombre	Tipo	Coste	Descripción
Recarga inmediata	ofensiva	3	El personaje maneja su arco con una familiaridad nacida tras años de práctica. Tras lanzar su ataque, prepara de forma automática otra flecha en su arco. Esto permitiría que el personaje disparase dos veces en un mismo asalto, si lo desea.
Disparo preciso	ofensiva	4	El arquero impacta en la localización que desea del cuerpo de su oponente, siempre que saque su tirada de ataque.
Disparo penetrante	ofensiva	4	No existe la protección perfecta. El arquero explota un fallo en la protección de su enemigo, e ignora su armadura siempre que saque su tirada de ataque.
Distracción - apertura	engaño	3	El arquero gasta una flecha de tal modo que el oponente malinterpreta la dirección del ataque, haciéndole abrir su defensa. El disparo subsiguiente impacta sin necesidad de tiradas y provoca una calidad de éxito ACIERTO. Como hay que volver a colocar una flecha en el arco tras la distracción, la maniobra incluye ya la recarga automática y no es compatible de ningún modo con el hecho de apuntar a una localización determinada.
Distracción - apertura completa	engaño	5	El arquero gasta una flecha de tal modo que el oponente malinterpreta la dirección del ataque por completo, haciendo que su defensa sea inútil. El disparo subsiguiente impacta sin necesidad de tiradas y provoca una calidad de éxito CRÍTICO. Como hay que volver a colocar una flecha en el arco tras la distracción, la maniobra incluye ya la recarga automática y no es compatible de ningún modo con el hecho de apuntar a una localización determinada.
Salva de flechas	defensiva	3 p/c	Al menos dos arqueros disparan de forma indiscriminada sobre el grupo enemigo, gastando al menos dos flechas cada uno. Cada arquero integrante de la salva de flechas puede afectar a un enemigo distinto a su elección, que serán obligados a agachar sus cabezas y a levantar los escudos, dándoles un penalizador de -20% a todas sus acciones en este asalto y el siguiente. Los disparos efectuados por los atacantes no requieren tiradas de ataque, pero tampoco provocan daños. El grupo enemigo no puede estar trabado en combate, de lo contrario la salva de flechas afectará también a su contrincante.

