

ARCIERE DI TORAN

Sviluppatore: Greg Smith

Traduzione: Andrea Garbellotto

Supervisione: Michele Bonelli di Salci

Impaginazione: Mirko Pellicioni, Baldassarre Minopoli

Sommerlund giace tra le ombre dei Monti Durncrag, oltre i quali si trova il Regno delle Tenebre. Ogni Sommerliano sa che i Signori delle Tenebre possono liberare le loro armate in qualsiasi momento e pertanto sono addestrati ad usare sia l'arco che la spada. In tempo di guerra, il Sommerlund chiama i suoi abitanti ad impugnare le armi e a combattere. I baroni portano i loro armigeri a unirsi ai Ranger di Confine, alla Guardia Reale e ai Cavalieri Ramas per formare l'armata del Re. Lasciati nelle retrovie a difendere le loro città e possedimenti, ci sono i Reggimenti Cittadini.

Il Reggimento delle Corporazioni Cittadine degli Arcieri di Toran è un Reggimento Cittadino, rinomato fra le nazioni libere come spauracchio per tutti i nemici di Sommerlund, perché i suoi arcieri sono senza eguali. I soldati che compongono questo Reggimento vengono scelti tra le corporazioni della città e chiamati all'azione solo quando Sommerlund è minacciata da una forza ostile. Molti membri delle corporazioni si sottopongono semplicemente all'addestramento iniziale fornito dal reggimento e non fanno mai più uso di un'arma in vita loro. Il prestigio del reggimento e il senso di cameratismo fra i suoi membri fa sì che ce ne siano invece molti che trascorrono i loro giorni liberi a fare pratica e le sere libere a ubriacarsi sempre assieme.

Quasi ogni apprendista di Toran, si arruola in questo reggimento raggiunta l'età matura, poiché è considerato un dovere e un onore. La famiglia e gli amici normalmente gli organizzano una festa la notte prima che si arruoli. Questa nottata è spesso la prima occasione in cui un giovane di Toran si lascia andare a grandi quantità di alcool, e quindi si tollera che la giovane recluta arrivi in ritardo al primo giorno di arruolamento.

Rifiutarsi di unirsi a questo reggimento provocherà il disprezzo tra i suoi concittadini e tra gli altri membri della sua corporazione oltre che un certo scontento tra i propri familiari. Per questo motivo, persino gli apprendisti cagionevoli di salute o di poca prestantza fisica cercano di arruolarsi.

Avventure: Non è insolito per un Arciere di Toran preferire la vita del soldato a quella della corporazione. A questo punto può decidere di unirsi all'esercito regolare di un Barone o a quello dei Ranger di Confine. Se desidera viaggiare e vedere il Magnamund, provare le sue abilità e testarle contro veri nemici o semplicemente cercar fortuna, è probabile che si unisca ad un gruppo di indivi-

dui che la pensi come lui e parta con loro in cerca di avventura.

Peculiarità: Un Arciere di Toran non fa affidamento sulla magia o sui misteri alchemici, bensì sulla sua abilità con l'arco per sopravvivere e la professione scelta per guadagnare. È consapevole che non può vincere tutte le battaglie combattendo da solo ed è per questo che si affida anche all'aiuto dei suoi compagni. Quali che siano le ragioni che lo spingono all'avventura, il suo codice d'onore gli impone di proteggere Toran, Sommerlund e tutti coloro che sono incapaci di difendersi.

Religione: Un Arciere di Toran crede in Ramas ma, come la maggior parte dei soldati, lo prega solo quando sta per cominciare una battaglia. Come tutti i Sommerliani, sa che il Dio del Sole favorisce i Cavalieri Ramas, e prega affinché parte di quella forza si trasmetta anche a lui in modo da sconfiggere il nemico.

Background: L'appartenenza al Reggimento delle Corporazioni Cittadine di Toran è limitato ai membri di una delle 53 corporazioni della città. Molti Arcieri iniziano come apprendisti ma, occasionalmente, la possibilità di aggregarsi a questo reggimento viene concessa anche a chi ha cambiato mestiere e a coloro che si sono trasferiti nella città di Toran. I giovani di Toran possono diventare apprendisti a sette anni, nel Giorno di Fehmarn: l'apprendistato è aperto a tutti ma, in pratica, viene assegnato solo ai figli e le figlie dei membri delle corporazioni. Con la notevole eccezione della Corporazione dei Maghi, ogni corporazione di Toran è rappresentata tra gli arcieri del Reggimento delle Corporazioni Cittadine, dai vasai ai muratori, dai carpentieri ai fabbri.

Altre Classi: Gli Arcieri di Toran vanno d'accordo con tutte le classi. In particolare, si uniranno con piacere ai Cavalieri del Regno di Sommerlund e ai Cavalieri Ramas, di cui saranno felici di eseguire gli ordini. Essendo di Toran vuol dire che non hanno preconcetti nei confronti della magia e rispettano i Confratelli della Stella di Cristallo. Considerano fratelli in armi i Nani Artificieri, sebbene trovino alquanto fastidioso il rumore delle loro armi da fuoco. Dovessero viaggiare a sud tanto da incontrare un Mago di Dessi o un Guerriero di Telchos, si uniranno prontamente a loro per la giusta causa. L'infamia che circonda un Bucaniere di Shadaki renderà difficili i rapporti ma, se quest'ultimo dimostrerà di non essere una persona malvagia, allora è probabile che l'Arciere si sia trovato un nuovo e fidato amico e compagno di bevute.

Informazioni sulle Regole di Gioco

Gli Arcieri di Toran hanno le seguenti statistiche di gioco:

Note Razziali: Quasi tutti gli Arcieri di Toran sono Sommerliani di Toran e ottengono le competenze nelle armi della loro razza. Devono scegliere un arco lungo capolavoro come propria arma gratuita. È possibile anche per un artigiano che non sia originario di Toran unirsi ad una corporazione di Toran e multi-classare come Arciere di Toran. In questo caso godrà dei suoi normali benefici razziali, ma dovrà acquistare un arco lungo.

Caratteristiche: La Destrezza è di fondamentale importanza per un Arciere di Toran, perché porta notevoli benefici ai suoi attacchi a distanza. Un Arciere conserva le sue abilità di Artigianato o Professione che ha imparato quando era apprendista e così anche l'Intelligenza e la Saggezza sono importanti. La Forza e la Costituzione non devono essere trascurate perché non tutti i nemici possono essere uccisi da lontano, e perciò a volte è necessario un braccio forte che sappia maneggiare una spada.

Dado Resistenza: d8.

Velocità Base: 9 metri.

Ricchezza Iniziale: L'Arciere di Toran in creazione parte con 150 corone d'oro.

Abilità di Classe

Le abilità di classe dell'Arciere di Toran (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Addestrare Animali (Car), Atletica (For), Artigianato (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (militari) (Int), Intimidire (Car), Percezione (Sag) e Professione (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Sag).

Punti Abilità al 1° Livello: (4 + modificatore di Int) x4

Punti Abilità ad Ogni Livello Aggiuntivo: 4 + modificatore di Int

Privilegi di Classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'Arciere di Toran:

Competenza nelle Armi e nelle Armature: Gli Arcieri di Toran sono competenti nell'uso di tutti i tipi di armi a una mano e in tutti i tipi di archi (eccetto le balestre), in tutti i tipi di armature leggere, ma non negli scudi. Da notare che si applica la Penalità di Armatura alla Prova alle prove delle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Atletica, Furtività, Rapidità di Mano e Scalare, quando si usano armature più pesanti di quella di cuoio o scudi.

Abilità della Corporazione (Str): Al 1° livello un Arciere di Toran può scegliere una delle sue abilità di Artigianato o Professione. Questa abilità guadagna un bonus uguale alla metà del suo attuale livello di classe quando deve utilizzarla. Questo rispecchia il lungo apprendistato svolto in gioventù presso una delle corporazioni in cui lavorava.

Faretra di Freccie (Str): L'Arciere di Toran inizia il gioco con una faretra con venti frecce. Quindici sono normali mentre le altre cinque possono essere scelte tra: sfondamento, incendiarie, acuminate, taglienti. Ogni Arciere Sommerliano ottiene un arco lungo capolavoro come parte del suo beneficio razziale; mentre gli Arcieri non Sommerliani sono costretti a comprarsi l'arco lungo. Arco lungo e frecce verranno sempre sostituiti gratuitamente se l'Arciere si trova a Toran.

Via dell'Arco (Str): Al 2°, 5°, 8°, 11°, 14°, 17° e al 20° livello, un Arciere di Toran può imparare un nuovo trucco con il suo arco diventando sempre più esperto con quest'arma.

ARCIERE DI TORAN

Livello	Combattività Base	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Grado Militare	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Apprendista	Abilità della Corporazione, Faretra di Freccie
2°	+2	+3	+0	+0	Apprendista Arciere	Via dell'Arco
3°	+3	+3	+1	+1	Soldato	Fabbricare Archi
4°	+4	+4	+1	+1	Furiere	Precisione a Distanza + 1d6
5°	+5	+4	+1	+1	Arciere	Via dell'Arco
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Arciere Capo	Freccie Infuocate
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Arciere Scelto	Fabbricare Archi Avanzato
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Sergente Arciere	Via dell'Arco
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Sergente Maggiore	Senza Arco
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Mastro Arciere	Fabbricare Archi Esperto
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Sottufficiale Arciere	Via dell'Arco
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Ufficiale Arciere	Precisione a Distanza + 2d6
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Arciere della Corona	Insegnare la Via dell'Arco
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Sottotenente Arciere	Via dell'Arco
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Superiore Arciere	Fabbricare Archi Superiore
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Tenente Arciere	Incoraggiare la Truppa
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Capitano Arciere	Via dell'Arco
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Maggiore	Precisione a Distanza + 3d6
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Maresciallo	Fabbricare Archi Superiore
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Maresciallo di Corporazione	Via dell'Arco

Fabbricare Archi (Str): Con questo privilegio l'Arciere di Toran è in grado di riparare il suo arco e fabbricare nuove frecce, anche nelle situazioni più difficili e mentre la battaglia gli infuria intorno: Può prendere 10 a qualsiasi prova di Artigianato (fabbricare armi) che riguardi archi o frecce in qualsiasi circostanza, anche se le condizioni gli impedirebbero normalmente di concentrarsi.

Precisione di Tiro: È spesso cruciale per un Arciere neutralizzare velocemente un avversario prima che possa colpirlo a sua volta con un'arma. A questo fine l'Arciere di Toran con Precisione di Tiro somma i dadi indicati al danno quando fa uso di un arco. Questo bonus si applica a qualsiasi tiro effettuato mentre il bersaglio si trova entro 9 metri. Oltre questa distanza è difficile mirare a zone vitali del corpo del bersaglio. Questo privilegio non è cumulativo, ma usa sempre il più alto valore indicato fino a 3d6 al 18° livello. Le creature immuni ai colpi critici ignorano questo tipo di danno extra.

Frecce Infuocate (Str): Un Arciere di Toran può estrarre e accendere una freccia incendiaria come azione gratuita. Inoltre egli non subisce penalità per queste frecce non bilanciate. Normalmente è richiesta un'azione di movimento per estrarre e accendere le frecce incendiarie ed inoltre si applicherebbe una penalità di -2 al tiro per colpire.

Fabbricare Archi Avanzato (Str): Raggiunto il 7° livello, l'Arciere di Toran è abile ad effettuare riparazioni sul campo delle sue armi. Perciò non subisce più la penalità di -2 alle prove di Artigianato (fabbricare armi) se impiega degli arnesi improvvisati per costruire o riparare archi e frecce.

Senza Arco (Str): Non tutti i nemici possono essere combattuti a distanza. Un Arciere può essere costretto ad ingaggiare un combattimento corpo a corpo prima che abbia la possibilità di estrarre la spada, e debba ricorrere a qualsiasi arma abbia in mano, di solito una freccia. Con questa capacità l'Arciere diviene competente con le frecce e quindi non subisce più la normale penalità di -4 per le l'utilizzo di armi improvvisate. Una freccia impiegata in questo modo è considerata un pugnale.

Fabbricare Archi Esperto (Str): Al 10° livello l'Arciere eccelle nell'arte di costruire archi e frecce. Può produrre oggetti di alta qualità senza impiegare il tempo extra normalmente richiesto. Tutti gli archi e le frecce costruiti da un Arciere di Toran sono automaticamente capolavoro, e forniscono un bonus di +1 ai tiri per colpire e per il danno. Un Arciere di Toran costruirà questi oggetti solo per se stesso o per il suo reggimento e mai per venderli. Ricordati che una freccia capolavoro è da considerarsi danneggiata, dopo che è stata usata, e non più considerata capolavoro.

Insegnare la Via dell'Arco (Str): La maggior parte del Reggimento delle Corporazioni Cittadine di Toran è composto da ragazzi, anziani e mercanti che hanno appreso solo i primi rudimenti sull'utilizzo dell'arco e che nella maggioranza dei casi sono anni che non ne fanno uso. Al 13° livello, un Arciere di Toran è capace di insegnare una delle Vie dell'Arco a tutti i personaggi che si stanno pre-

parando a combattere e siano competenti nell'uso di un arco lungo anche se non sono Arcieri di Toran. All'Arciere sono sufficienti cinque minuti per insegnare questa capacità ad un numero di persone equivalente al proprio punteggio di Carisma. Se ha tempo può insegnare questa capacità a diversi gruppi. Gli effetti di questa capacità durano fino al termine della prima battaglia combattuta o per un numero di giorni pari al modificatore di Intelligenza dello studente (minimo 1 giorno).

Fabbricare Archi Superiore (Str): Vetta dell'abilità di Fabbricare Archi di un'Arciere, questa capacità permette di costruire facilmente archi superiori, ignorando le normali regole per creare gli oggetti superiori. Se un Arciere impiega il doppio del normale a costruire un arco, questo sarà automaticamente un oggetto superiore: fornirà un bonus di +2 al tiro per colpire e per i danni. Come gli oggetti capolavoro, l'Arciere non li venderà: vengono costruiti solo per se stesso o come doni per gli amici. Per creare questo tipo di archi, l'Arciere ha bisogno degli strumenti adatti; non può impiegare la capacità Fabbricare Archi Avanzato per farne a meno.

Incoraggiare la Truppa (Str): Quando l'Arciere di Toran avrà raggiunto il 16° livello, ci si aspetta che comandi una 'carica' di 200 uomini, molti dei quali non hanno mai combattuto prima. Guadagna Diplomazia come abilità di classe e anche un grado gratuito in essa. Prima del combattimento l'Arciere può infervorare lo spirito dei suoi uomini facendo una prova di Diplomazia con una CD pari a 10 + il Grado Sfida della creatura più forte visibile dell'esercito nemico. Se ha successo tutti coloro che si trovano a 9 metri diventano Temerari (vedi pagina 269 del *Gioco di Ruolo di Lupo Solitario*) finché non entrano in mischia o l'Arciere muore o scappa. L'Arciere di Toran non guadagna gli effetti di questa capacità.

Fabbricare Archi Supremo (Sop): Al 19° livello le capacità manifatturiere di un Arciere di Toran diventano soprannaturali. Che sia una capacità dono di Ramas o che l'Arciere abbia assorbito un po' della magia latente della Confraternita della Stella di Cristallo è ignoto. Fabbricare Archi Supremo permette all'Arciere di costruire archi con un bonus magico di +1 ai tiri per colpire e per il danno. Il bonus è cumulativo con i bonus delle armi capolavoro o superiori, permettendogli così di creare un arco con un bonus di +2 o +3. Quando gli Arcieri costruiscono archi magici, incrementare il moltiplicatore del TDC di 1 (vedi pagina 86 del *Gioco di Ruolo di Lupo Solitario*). Tutti gli archi magici *devono* essere di qualità capolavoro o superiore.

Ex-Arcieri di Toran

Poiché il Reggimento delle Corporazioni Cittadine non è un esercito regolare, gli Arcieri di Toran sono liberi di lasciare questa classe. Molti membri delle corporazioni di Toran prendono solo un livello in questa classe e poi diventano Esperti. Un eroe che lascia volontariamente Toran, è libero di ritornare al suo reggimento e ricoprire la carica nella gerarchia militare che aveva precedentemente. Dato che le capacità di un Arciere sono basate sulle sue abilità come tiratore d'arco e artigiano, è in grado di progredire in questa classe ovunque si trovi.

Multiclassare in un Arciere di Toran

Ogni membro delle corporazioni di Toran, può entrare nel Reggimento delle Corporazioni Cittadine e diventare un Arciere. Entrare a far parte di una corporazione di Toran, quando non si è apprendisti, è un po' più difficile. Le corporazioni sono molto protettive nei confronti dei loro artigiani e commercianti e, pertanto, i nuovi arrivati devono dimostrare di non costruire beni scadenti, creando un oggetto capolavoro. Devono inoltre seguire le rigide regole disposte dalla loro corporazione in merito ai prezzi, le ore di lavoro e il pagamento degli impiegati. Dopo circa un mese la corporazione controlla se tutto è stato fatto secondo le regole e se è soddisfatta il candidato viene accettato nella corporazione e può diventare un Arciere di Toran a tutti gli effetti.

La Via dell'Arco

Queste sono doti uniche apprese dagli Arcieri di Toran, che forniscono nuove capacità con l'arco o migliorano quelle esistenti. I soldati veterani del reggimento insegnano queste abilità e trucchi alle nuove reclute.

Alcune doti della Via dell'Arco possono essere scelte più di una volta, fornendo ulteriori benefici. Queste doti non hanno un costo in Resistenza e non sono in alcun modo magiche.

Accuratezza – Può Essere Presa Due Volte

È la più basilare delle doti dell'Arciere: riuscire a colpire un bersaglio. L'Arciere trascorre molte ore a fare pratica mirando a bersagli grandi e piccoli. Permette di aggiungere +1 ai tiri per colpire e ai danni con l'arco e può essere applicata ad ogni tiro effettuato. Se Accuratezza viene scelta due volte il bonus ai tiri per colpire e ai danni viene incrementato a +2.

Doppio Colpo – Può Essere Presa Solo Una Volta

Un Arciere di Toran apprende a caricare e tirare con l'arco con grande velocità e accuratezza. Può sparare con l'arco due volte per round. È un'azione di round completo che permette un passo di 1,5 metri. Può scegliere di sparare allo stesso bersaglio o bersagli diversi. Inoltre se l'Arciere è in grado di fare attacchi multipli perché la sua Combattività Base è sufficientemente alta, usufruisce di un ulteriore attacco a distanza con l'arco con il bonus più alto.

Grande Gittata – Può Essere Presa Due Volte

Oltre a far pratica con bersagli di diverse dimensioni, un Arciere si allena a colpire lo stesso bersaglio da distanze superiori. Grande Gittata aumenta l'incremento di gittata di un Arciere del 25% (moltiplica per 1,25). Se viene scelto una seconda volta l'incremento di gittata è del 50% (moltiplica per 1,5). Gli incrementi non sono cumulativi.

Maestria nell'Arco Lungo – Può Essere Presa Solo Una Volta

Un arco lungo ideale è costruito appositamente per l'arciere che lo deve impugnare, in base alla sua altezza e forza. La capacità Maestria nell'Arco Lungo permette all'Arciere di applicare il suo bonus di Forza al tiro dei danni quando tira

con un arco di qualità capolavoro o superiore costruito appositamente per lui. L'arco lungo con cui il personaggio inizia il gioco, non è un'arma di questo tipo.

Tirare in Sella - Può Essere Presa Due Volte

Gli Arcieri di Toran abili nel cavalcare possono essere scelti per unirsi agli arcieri a cavallo del reggimento. Gli arcieri a cavallo non vengono chiamati ad esercitare spesso le proprie doti, ma tenersi in perfetto allenamento è, per loro, motivo di orgoglio. L'Arciere con Tirare in Sella non subisce la penalità di -4 quando tira con l'arco mentre la sua cavalcatura effettua un doppio movimento e la penalità per tirare mentre la cavalcatura sta correndo viene ridotta da -8 a -4. Se questa dote viene scelta due volte, l'Arciere non subisce alcuna penalità anche se la sua cavalcatura sta correndo. Nota: dato che mentre si sta cavalcando non è possibile utilizzare un arco lungo, questa dote deve essere impiegata con un arco corto.

Tiro in Movimento – Può Essere Presa Solo Una Volta

Gli Arcieri di Toran sono addestrati in tattiche di guerriglia. Quando effettua un attacco a distanza con un arco, l'Arciere può muoversi sia prima che dopo l'attacco, purché la distanza totale non sia maggiore della propria velocità.

Tiro Preciso – Può Essere Presa Solo Una Volta

L'Arciere è abile nel coordinare e mirare i suoi attacchi con l'arco. Può sparare contro un avversario impegnato in mischia senza subire la normale penalità di -4.

Frecce di Sommerlund

Diversi tipi di frecce sono fabbricate nel Regno di Sommerlund oltre a quelle tradizionali. Generalmente non sono a disposizione dell'esercito, ma possono essere date in dotazione ad unità speciali come i Ranger di Confine, i Cavalieri Ramas e gli Arcieri di Toran. Queste frecce possono acquistate sia per archi lunghi che corti e si possono trovare in tutte le città del Regno di Sommerlund e anche in diverse nazioni del Magnamund.

Frecce Acuminate: Questo tipo di frecce ha la punta seghettata e se colpisce è molto difficile da estrarre. Un personaggio che le estrae da una ferita, fallendo la prova di Guarire con CD 15, infligge 2 ulteriori danni, mentre se la prova riesce non ne infligge. Una creatura con RD colpita da una di queste frecce, non applica la RD quando viene estratta la freccia. L'intervallo di minaccia di un arco sale a 19-20 quando spara queste frecce.

Frecce Incendiarie: Una freccia infuocata è una freccia avvolta da uno straccio imbevuto d'olio infiammabile, che darà fuoco a qualsiasi oggetto infiammabile colpisca, ma al contempo è sbilanciata e imprecisa. Gli armaioli di Toran hanno sviluppato un'elegante soluzione al problema: una freccia la cui punta contiene una sezione aperta all'interno della quale versare l'olio, chiamata freccia incendiaria. Per accendere una freccia incendiaria o infuocata c'è bisogno di un'azione di movimento. Le frecce infuocate subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire, mentre le frecce incendiarie hanno una penalità di -2 al tiro per colpire, perché sono comunque pesanti. Entrambi

FRECCHE DI SOMMERLUND

Nome dell'Arma	Costo	Danno	Critico	Incremento di Gittata	Peso	Tipo
Acuminate (20)	3 co	–	–	–	1,5 kg	Perforante
Incendiarie (preparate) (20)	5 co	–	–	–	2 kg	Perforante & Fuoco
Incendiarie (non preparate) (20)	2 co	–	–	–	1,5 kg	Perforante
Sfondamento (20)	2 co	-1 ¹	–	–	1,5 kg	Perforante
Taglienti (20)	2 co	–	19-20/x3 ²	–	1,5 kg	Perforante

1. Le frecce da sfondamento infliggono 1 punto in meno di danno rispetto alle frecce normali.

2. Le frecce acuminate aumentano l'intervallo di minaccia di un arco da cui vengono sparate.

i tipi di frecce daranno immediatamente fuoco a qualsiasi oggetto molto infiammabile, come legna secca o paglia. Gli altri oggetti infiammabili (tessuti, armature di cuoio o pelliccia) hanno una probabilità del 50% di prendere fuoco se colpite. Vedi pagina 157 del *Gioco di Ruolo di Lupo Solitario* per le regole sui personaggi che prendono fuoco. Le frecce incendiarie una volta innescate e scoccate sono considerate distrutte, altrimenti si utilizzano le regole per le frecce ordinarie. Questo tipo di frecce possono essere acquistate già pronte con il materiale infiammabile, e con una protezione in cuoio che avvolge la punta (la rimozione di questa protezione equivale ad una azione di movimento).

Frecce da Sfondamento: Queste frecce hanno una punta a foglia pensata per penetrare le armature. Quando vengono usate contro nemici che indossano armature (da quella leggera o migliori, ma anche armature naturali), queste frecce riducono la CA dell'avversario di 1 e la RD di 2 punti per calcolare il danno inferto. A causa però della loro punta stretta, questo tipo di frecce infliggono un danno minore (1d6-1 se scagliate con un arco corto, 1d8-1 se utilizzate con un arco lungo, infliggono sempre almeno 1 danno).

Frecce Taglienti: Queste frecce, progettate con la punta a falce, sono state pensate per tagliare le corde del nemico mentre si appresta a scalare le mura con delle corde. Contro i bersagli Minuti e Minuscoli, la penosità al tiro per colpire è ridotta di 1.