

Slayers GIGA - Armi

Le tabelle che seguiranno sono un elenco di armi che va a sostituire di abilità necessaria.

CM indica il colpo maldestro

C1 il colpo critico primario

C2 invece indica il colpo critico secondario

GB indica la gittata di lancio (o tiro), quando è nullo l'arma non proci

Il costo dell'arma è espresso in monete d'oro.

TAGLIO

NOME	CM	C1	C2	GB	COSTO
Spada	3	TA	/	/	1
Pugnale	1	PU (C)	/	5	0.3
Spadino	2	TA	/	1	0.7
Sciabola	4	TA	/	/	1
Scimitarra	4	TA	/	/	1
Kriss	1	PU (B)	/	3	0.4
Accetta	4	TA	/	3	0.5
Tomahawk	5	TA	/	5	0.9
Frusta	6	PR (C)	TA (A)	/	0.2

CONTUNDENTI

NOME	CM	C1	C2	GB	COSTO
Mazza	3	IM	/	/	1
Martello	5	IM	/	/	1.5
Mazzafrusto	8	IM	PU (A)	/	1.5
Clava	6	IM	/	1	0.1
Rete	6	PR	/	3	0.7

ASTA

NOME	CM	C1	C2	GB	COSTO
------	----	----	----	----	-------

Lancia	5	PU	TA (A)	7	0.2
Giavellotto	4	PU	/	10	0.3
Alabarda	7	TA	PU	/	1.5
Lancia da Cavaliere	7	PU	PE	/	2
Falcione	6	TA	IM	/	0.5
Partigiana	7	PU	PE	5	0.7

2 MANI

NOME	CM	C1	C2	GB	COSTO
Spadone	5	TA	IM	/	2
Ascia da Battaglia	5	TA	IM	/	1.3
Flagello	8	IM	PU	/	3
Bastone	2	PE	/	/	0.005

LANCIO

NOME	CM	C1	C2	GB	COSTO
Bola	7	PR	IM (A)	13	0.5
Fionda	6	IM (D)	/	17	0.1
Frombola	8	IM	/	13	0.001
Boomerang	5	PE	IM (A)	17	0.5

TIRO

NOME	CM	C1	C2	GB	COSTO
Arco Lungo	5	PU	/	33	1
Arco a Doppia Curva	4	PU	/	25	0.8
Arco Corto	3	PU	/	20	0.5
Balestra	6	PU	/	30	3

ESPLOSIVI

NOME	CM	C1	C2	GB	COSTO
Archibugio	13	PU	PE	25	30
Pistoletto	12	PU	PE (A)	20	25

Lanciafiamme	15	CA	/	3	50
Bomba	9	IM	PE	13	10
Bomba a Frammentazione	10	PU (D)	TA (A)	13	15
Dinamite	8	IM		7	20

DANNO DEGLI ESPLOSIVI

Il Bonus Offensivo quando si usano esplosivi è pari all'abilità del per incantesimi, considerando la concentrazione come prendere la mira. La tabella usata per i danni cambia da arma a arma:

Archibugio - Tiro e Contudenti

Pistoleto - Contudenti e Taglio

Lanciafiamme - 2 mani e Dardi

Bomba - 2 mani e Contudenti

Bomba a Frammentazione - Un unico tiro nella tabella Taglio

Dinamite - 2 tiri nella tabella 2 mani

Nel primo lancio si considera danni, critico e l'eventuale maldestro,

EQUIPAGGIAMENTI PER ESPLOSIVI

Pallettoni Grandi - Per Archibugio - 10 colpi - 4 round per cariche

Pallettoni Piccoli - Per Pistoleto - 12 colpi - 3 round per cariche

Tanica di Gas - Per Lanciafiamme - 20 attacchi - 5 minuti per

Polvere da Sparo - La necessitano tutte le armi che sparano - 1

Miccia Corta - Per le Bombe - Brucia per 2 round - 2 round per

Miccia Media - Per le Bombe - Brucia per 4 round - 2 round per

Miccia Media - Per le Bombe - Brucia per 6 round - 2 round per

Scatola di Fiammiferi - Per accendere le bombe - Un round per

GIGA - Armi

quello di base di Girsu, le armi sono divise per tipo

ura danno nel lancio.

SPECIALE
/
"-15 BO (CM/CP)"
"-10 BO (CM/CP), -5 BO (CR), +5 (CG), +10 BO (NA)"
"+5 al BO (NA/CG/CR), -5 BO (CM/CP)"
"+5 BO (CM/CP), -5 BO (NA/CG/CR)"
"-20 BO (CM/CP)"
/
/
"-10 BO, distanza minima di 3 M"

SPECIALE
/
"+5 BO (CM/CP)"
"+10 BO, in caso maldestro si subisce un critico B"
"+5 BO (CM/CP), -10 BO (NA/CG/CR)"
"Usa la tabella TA-6 fino all'attacco medio, blocca"

SPECIALE

"1/2 Mani, distanza minima 2 M"
"1/2 Mani, distanza minima 2 M"
"2 Mani, distanza minima 2 M"
"+15 BO, può essere usata solo a cavallo, in caso maldestro si subisce un critico C da urto"
"-5 BO (NA/CG/CR), distanza minima 2 M"
"-5 BO (CM/CP), distanza minima 2 M"

SPECIALE
/
"+5 BO (CM/CP), -5 BO (NA/CG/CR)"
"+10 BO, in caso di maldestro si subisce un critico C da impatto"
"-10 BO"

SPECIALE
"1 mano, -5 BO (CM/CP), in caso di maldestro si subisce un critico B da impatto"
"Carica 0, non ci si può muovere con l'arma carica"
"In caso di maldestro si subisce un critico A da impatto"
"Ritorna sempre se non fa danni"

SPECIALE
"2 mani, carica 1 oppure Carica 0 -35 BO, non ci si può muovere con l'arma carica"
"2 mani, carica 1 oppure Carica 0 -25 BO, non ci si può muovere con l'arma carica"
"2 mani, carica 1 oppure Carica 0 -10 BO, non ci si può muovere con l'arma carica"
"1 mano, carica 2, fino a 15 M dal bersaglio +20 BO"

SPECIALE
/
/

"Non può essere usato con un'armatura ferrosa a causa del rischio di esplosioni"
"Colpisce nel raggio di 2 M"
"Colpisce tutti i bersagli nel raggio di 10 M"
"Colpisce nel raggio di 8 M"

Personaggio in esplosivi + le normali modifiche applicate agli

nel secondo si considera solo il danno.

caricare l'arma - 3 MO

scaricare l'arma - 2,5 MO

lo scambio di taniche - 15 MO

Dura per circa 3 cariche dell'arma - 8 MO

per posizionarla - 0,001 MO

per posizionarla - 0,002 MO

per posizionarla - 0,003 MO

accendere la miccia - 1 MA