

CAPÍTULO 6: EQUIPO

Para dejar huella en el mundo necesitas el equipo adecuado, incluyendo armadura, armas y otro material. Este capítulo presenta los diversos objetos que puedes comprar durante la creación de personaje. Por lo general suele estar a la venta en la mayoría de ciudades y otros asentamientos grandes.

Tu personaje empieza el juego con **15 piezas de oro (150 piezas de plata)** para gastar en cualesquiera objetos comunes de este capítulo. Los de una rareza poco común sólo se pueden comprar si tienes acceso a ellos debido a aptitudes seleccionadas durante la creación de personaje o si tu DJ te da permiso. En la pág. 268 hay paquetes de equipo básico para cada clase.

Una vez has adquirido tu equipo inicial, hay tres formas principales de obtener nuevos objetos y equipo: los puedes encontrar durante una aventura, los puedes fabricar o elaborar utilizando la habilidad Artesanía o los puedes comprar a un mercader.

MONEDAS Y EFECTIVO

Aunque en algunas zonas podrías hacer trueque de objetos valiosos, el efectivo es la forma más versátil de hacer transacciones cuando vas al mercado. El efectivo más común son las monedas. Hay cuatro tipos diferentes de monedas, cada una de ellas estandarizada en peso y valor.

- La **pieza de cobre (pc)** vale una décima parte de una pieza de plata.
- La **pieza de plata (pp)** es la unidad estándar de efectivo. Cada pieza de plata tiene un peso estándar en plata (que siempre es el mismo) y por eso suele ser típicamente aceptada por cualquier mercader o reino, no importa dónde ha sido acuñada.
- La **pieza de oro (po)** se utiliza a menudo para comprar objetos mágicos y otros objetos caros, puesto que 1 pieza de oro vale 10 piezas de plata o 100 piezas de cobre.
- La **pieza de platino (ppt)** se utiliza para comprar objetos muy caros o como forma de transportar fácilmente grandes cantidades de efectivo. Una pieza de platino vale 10 po, 100 pp o 1000 piezas de cobre.

Otros tipos de efectivo

Los objetos de arte, las gemas y la materia prima (como la usada para la actividad Artesanía) se pueden utilizar en gran medida como efectivo: los puedes vender al mismo Precio por el que los compras.

PRECIO

La mayoría de objetos de las siguientes tablas tienen un Precio, que es la cantidad de efectivo que cuesta típicamente comprar dicho objeto. Un objeto con un Precio de "—" no se puede comprar. Un objeto con Precio 0 normalmente es gratuito, pero su valor podría ser mayor basado en los materiales utilizados para crearlo. La mayoría de objetos se pueden vender por la mitad de su Precio, pero las monedas, las gemas, los objetos de arte y la materia prima (como por ejemplo los componentes para la actividad Artesanía) se pueden intercambiar a Precio completo.

NIVEL DE OBJETO

Cada objeto tiene un nivel, que representa su complejidad y cualquier magia utilizada en su construcción. Los más sencillos (con un nivel más bajo) son más fáciles de construir y no puedes elaborar objetos con un nivel superior al tuyo (pág. 234). Si no se indica el nivel de un objeto, su nivel es 0. Si bien los personajes pueden utilizar objetos de cualquier nivel, los DJ deberían tener en cuenta que conceder a los personajes acceso a objetos muy por encima de su nivel podría tener un impacto negativo en el juego.

CÓMO LLEVAR LOS OBJETOS

Un personaje lleva los objetos de tres formas: sostenidos, puestos y guardados. Los **sostenidos** los llevas en la mano; por lo general un personaje suele tener dos manos, lo que le permite sostener uno en cada mano o uno solo en ambas. Los **puestos** van alojados en bolsillos, saquillos de cinto, bandoleras, vainas, etc. y se pueden recuperar y devolver a su sitio de forma relativamente rápida. Los **guardados** están en una mochila o recipiente similar, y su acceso es más difícil.

Cómo empuñar los objetos

Algunas aptitudes requieren que empuñes un objeto, típicamente un arma. Empuñas un objeto en cualquier momento en el que lo sostienes en el número de manos necesarias para usarlo de forma efectiva. Cuando empuñas un objeto, no te limitas a llevarlo por ahí: estás listo para utilizarlo. Otras aptitudes podrían requerir que te limitaras a llevarlo puesto, a sostenerlo o simplemente a tenerlo sobre tu persona.

Extraer y guardar objetos

Extraer un objeto puesto o cambiar la forma en que lo llevas suele requerir el uso de una acción de Interactuar (a veces la acción de Soltar). Las opciones se detallan en la pág. 268. Muchas formas de usar los objetos requieren que inviertas múltiples acciones. Por ejemplo, beber una poción que llevas al cinto requiere que uses una acción de Interactuar para sacarla y una segunda para beberla, tal y como se describe en su entrada de Activar.

El número de manos que necesitas para Interactuar suele quedar claro y, si cambia durante la acción, ésta requiere el número máximo de manos necesarias durante la misma. En caso de que no quede claro, quien decide es el DJ. Puedes desenvainar, recoger del suelo o sostener un objeto que requiere dos manos utilizando sólo una mano, pero después tienes que cambiar de agarre para sostenerlo a dos manos si pretendes empuñarlo o utilizarlo.

Interactuar

Puedes utilizar la acción de Interactuar (pág. 417) para:

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Reglas
Monedas y efectivo
Precio
Nivel de objeto
Cómo llevar los objetos
Paquetes de equipo rápido
Impedimenta
Dañar objetos
Objetos de baja calidad
Objetos y tamaños
Armadura
Escudos
Armas
Reglas
Ataques sin armas
Armas cuerpo a cuerpo marciales
Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
Armas a distancia
Ragos y especializaciones
Descripciones
Equipo
Equipo de aventura
Sustancias alquímicas
Objetos de asistencia
Fórmulas
Servicios
Coste de la vida
Animales
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

PAQUETES DE EQUIPO RÁPIDO

Si quieres decidir rápidamente cómo gastar tu dinero inicial en lo que tu clase necesita, empieza con uno de estos paquetes de clase iniciales. Un equipo de aventurero, que se incluye en cada equipo de clase, contiene una mochila, un saco de dormir, 10 trozos de tiza, pedernal y acero, 50 pies (15 m) de cuerda, raciones para 2 semanas, jabón, 5 antorchas y un odre. La sección Opciones indica objetos que no están en el equipo de clase pero que muchos personajes de la clase podrían querer comprar.

Bardo

Precio 7 po, 5 pp, 2 pc;

Impedimenta Impedimenta 4, L4; **Dinero restante** 7

po, 4 pp, 8 pc

Armadura cuero tachonado

Armas espada ropera, daga, honda con 20 balas

Equipo equipo de aventurero, instrumento musical de mano

Brujo

Precio 1 po, 8 pp, 2 pc; **Impedimenta** Impedimenta 2,

L5; **Dinero restante** 13 po, 1 pp, 8 pc

Armadura ropa de explorador

Armas bastón, honda con 20 balas, hoz

Equipo equipo de aventurero

Opciones cacharros de cocina (1 po), material de curas (5 po)

Clérigo

Precio 1 po, 7 pp; **Impedimenta** Impedimenta 1, L2;

Dinero restante 13 po, 3 pp

Armadura ropa de explorador

Equipo equipo de aventurero, símbolo religioso (de madera)

Opciones el arma predilecta de tu dios (consulta las entradas de los dioses en las páginas 35 a 39; utiliza el Precio indicado en este Capítulo), cota de malla (6 po), material de curas (5 po)

Druida

Precio 4 po; **Impedimenta** Impedimenta 4, L4;

Dinero restante 11 po

Armadura armadura de pieles

Armas 4 jabalinas, lanza

Equipo equipo de aventurero, símbolo primigenio

Opciones material de curas (5 po)

Explorador

Precio 3 po, 7 pp; **Impedimenta** Impedimenta 2, L1;

Dinero restante 11 po, 3 pp

Armadura armadura de cuero

Armas daga

Equipo equipo de aventurero

Opciones arco largo con 20 flechas (6 po, 2 pp), espada larga y escudo de acero (3 po), 2 espadas cortas (1 po, 8 pp)

Guerrero

Precio 5 po, 8 pp; **Impedimenta** Impedimenta 3, L2;

Dinero restante 9 po, 2 pp

Armadura cota de escamas

Armas daga

Equipo equipo de aventurero, garfio de abordaje

Opciones arco largo con 20 flechas (6 po, 2 pp), mandoble (2 po), o bien espada larga y escudo de acero (3 po)

Mago

Precio 2 po, 6 pp; **Impedimenta** Impedimenta 2, L2;

Dinero restante 12 po, 4 pp

Armadura ropa de explorador

Armas bastón

Equipo equipo de aventurero, material de escritura

Opciones ballesta con 20 virotes (3 po, 2 pp)

Pícaro

Precio 6 po, 2 pp; **Impedimenta** Impedimenta 4, L1;

Dinero restante 8 po, 8 pp

Armadura armadura de cuero

Armas daga, espada ropera

Equipo equipo de aventurero, material de escalada

Opciones herramientas de ladrón (3 po)

- **Sacar, guardar o intercambiar** un objeto. Para guardarlo tienes que estar empuñando el objeto y para sacarlo tienes que llevarlo puesto. Intercambiar te permite guardar un objeto y sacar otro en la misma acción (como por ejemplo guardar una daga y sacar una maza). Las aptitudes que especifican qué haces cuando Interactúas sólo permiten esto si lo mencionan; la dote Desenvainado rápido permite a un pícaro Interactuar para desenvainar un arma, pero no le permite envainarla también. Intercambiar te permite hacerlo con tan sólo dos objetos; si estás empuñando dos armas, podrías guardar una de ellas y sacar un objeto diferente, pero tendrías que guardar la segunda por separado.
- **Recoger** un objeto del suelo.
- **Dar o recoger** un objeto sostenido por una criatura vo-

luntaria. La criatura a la que le das el objeto ha de tener una mano libre. También puedes arrojar un objeto a alguien. Típicamente tienes que tener éxito en un ataque a distancia CD 15 con un incremento de rango de distancia de 10 pies (3 m) para conseguirlo.

- **Soltar un escudo** u otro objeto que llevas utilizando una mano.
- **Cambiar de agarre** añadiendo una mano a un objeto.
- **Recuperar un objeto guardado** de una mochila, saquillo o recipiente similar (o guardarlo). A menudo tendrás que Interactuar para abrir o cerrar la mochila o recipiente.

Soltar

Puedes utilizar la acción gratuita Soltar (pág. 418) para:

- **Dejar caer** un objeto al suelo.
- **Cambiar de agarre** quitando una mano de un objeto.

IMPEDIMENTA

Cargar con objetos especialmente pesados o engorrosos puede hacer que tu movimiento sea más difícil, igual que sobrecargarte llevando demasiado equipo. El valor de Impedimenta de un objeto refleja lo difícil que es de manejar, representando su tamaño, su peso y su incomodidad en general. Si tienes un modificador por Fuerza alto, por lo general no tienes que preocuparte de la Impedimenta si no llevas encima numerosos objetos sustanciales.

Límites a la Impedimenta

Puedes llevar una cantidad de Impedimenta igual a 5 más tu modificador por Fuerza sin penalizador alguno; si llevas más, sufres el estado impedido. No puedes sostener ni llevar encima más Impedimenta que 10 más tu modificador por Fuerza.

IMPEDIDO

Llevas más peso del que puedes. Mientras estás impedido, estás torpe 1 y sufres un penalizador -10 pies (3 m) a todas tus Velocidades. Igual que con todos los penalizadores a la Velocidad, éste no puede reducirla por debajo de 5 pies (1,5 m).

Valores de Impedimenta

Todos los objetos tienen un número que indica su valor de Impedimenta, o pueden ser ligeros (lo que se indica con una 'L') o insignificantes (lo que se indica mediante una '—') a efectos de determinar la Impedimenta. Por ejemplo, una armadura completa tiene Impedimenta 4, una espada larga tiene Impedimenta 1, una daga o pergamino son objetos ligeros y una tiza es insignificante. Diez objetos ligeros cuentan como Impedimenta 1 y se redondean las fracciones hacia abajo (por lo que 9 objetos ligeros cuentan como Impedimenta 0 y 11 objetos ligeros cuentan como Impedimenta 1). Los objetos de Impedimenta insignificante no cuentan para tu Impedimenta a menos que intentes llevar cantidades ingentes, a juicio del DJ.

Cómo estimar la Impedimenta de un objeto

Por lo general, un objeto que pesa entre 5 y 10 libras (2,25 y 4,50 kg *respectivamente*) tiene Impedimenta 1, un objeto que pesa menos que unas pocas onzas (1 onza = 30 g) es insignificante y cualquier cosa entre ambas categorías es ligera. En particular, los objetos muy engorrosos podrían tener valores de Impedimenta mayores. Por ejemplo, una pértiga de 10 pies (3 m) no pesa demasiado, pero su longitud hace que sea difícil de transportar, por lo que su Impedimenta es 1. Los objetos hechos para criaturas mayores o menores tienen menor o mayor Impedimenta, tal y como se describe en la pág. 270.

Impedimenta de las monedas

Las monedas son una forma popular de cambio debido a su portabilidad, pero aun así pueden llegar a pesar si llevas muchas. Un millar de monedas de cualquier denominación o combinación de denominaciones cuenta como Impedimenta 1. Por lo general no es necesario determinar la Impedimenta de las monedas en fracciones de 1000; simplemente redondea hacia abajo las fracciones de 1000. En otras palabras, 100 monedas no cuentan como un objeto ligero y 1999 monedas son Impedimenta 1, no 2.

Impedimenta de las criaturas

Podrías necesitar saber la Impedimenta de una criatura, sobre todo si tienes que sacar a alguien auestas. Esta tabla indica la Impedimenta típica de una criatura, pero el DJ podría ajustar dichas cantidades.

Tamaño de la criatura	Impedimenta
Menudo	1
Pequeño	3
Mediano	6
Grande	12
Enorme	24
Gargantuesco	48

Arrastrar

En algunas situaciones, en lugar de llevar encima un objeto o criatura, podrías arrastrarlo. Si arrastras algo, trata su Impedimenta como si fuera la mitad. Típicamente, puedes arrastrar una sola cosa a la vez, tienes que utilizar ambas manos para hacerlo y arrastras lentamente, aproximadamente unos 50 pies (15 m) por minuto. Usa la Impedimenta total de lo que estás arrastrando (por ejemplo, si arrastras un saco lleno de tesoro) sumando la Impedimenta de todo lo que hay en su interior.

DAÑAR OBJETOS

Un objeto puede resultar roto o destruido si sufre suficiente daño. Todos los objetos tienen un valor de **Dureza**. Cada vez que el objeto sufre daño, reduce dicho daño en tantos puntos como su Dureza. El resto del daño reduce los Puntos de Golpe del objeto. Nuevamente un objeto sufre daño tan sólo cuando una criatura lo está atacando directamente; los objetos designados comúnmente como objetivo incluyen puertas y trampas. Una criatura que te ataca no suele dañar tu armadura u otro equipo, incluso si te acierta. Sin embargo, la reacción Bloqueo con el escudo puede hacer que tu escudo sufra daños cuando lo usas para evitar daños a ti mismo y algunos monstruos tienen aptitudes excepcionales que pueden dañar tus objetos.

Un objeto que sufre daño puede quedar **roto** o incluso destruido. Queda roto cuando sus Puntos de Golpe son iguales o menores que su **Umbral de rotura (UR)**; una vez sus Puntos de Golpe quedan reducidos a cero, queda **destruido**. Un objeto roto tiene el estado roto hasta que es Reparado por encima de su Umbral de rotura. Cualquier efecto que hace que un objeto quede automáticamente roto reduce de inmediato sus Puntos de Golpe a su Umbral de rotura si el objeto tenía más Puntos de Golpe que esos al ocurrir el efecto. Si un objeto no tiene Umbral de rotura, no sufre cambios relevantes en su funcionamiento debido a estar roto, pero sigue quedando destruido a 0 puntos de Golpe. Un objeto destruido no puede ser Reparado.

La Dureza, los Puntos de Golpe y el Umbral de rotura de un objeto suelen depender del material del que está hecho. Hay más información sobre los materiales en el *Manual de dirección*.

Inmunidades de objeto

Los objetos inanimados y los peligros son inmunes a los ataques no letales, la curación, los efectos de muerte, los efectos mentales, las enfermedades, los espíritus, el sangrado, el vacío, el veneno y la vitalidad, además de los estados condenado, drenado, fatigado, inconsciente, indispuesto y paralizado. Los objetos conscientes y pensantes no son inmunes a los efectos mentales. Muchos objetos son inmunes a otros estados, a discreción del DJ. Por ejemplo, una espada no se puede mover, por lo que no puede sufrir un penalizador a su Velocidad, pero una trampa de cuchilla giratoria podría verse afectada.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ROTO

El de roto es un estado que afecta a los objetos. Un objeto está roto cuando el daño ha reducido sus Puntos de Golpe por debajo de su Umbral de rotura. Un objeto roto no se puede utilizar para su función normal, ni concede bonificadores, a excepción de la armadura. Una armadura rota sigue concediendo su bonificador por objeto a la CA, pero también impone un penalizador por estatus a la CA dependiendo de su categoría: -1 para una armadura ligera rota, -2 para una armadura intermedia rota o -3 para una armadura pesada rota.

Un objeto roto sigue imponiendo los penalizadores y limitadores en los que normalmente se incurre por transportarlo, sostenerlo o llevarlo puesto. Por ejemplo, una armadura rota seguiría imponiendo su límite al modificador por Destreza, su penalizador a las pruebas y así sucesivamente.

Si un efecto hace que un objeto quede automáticamente roto y éste tiene más PG que su Umbral de rotura, dicho efecto también reduce los PG actuales del objeto al Umbral de rotura.

OBJETOS DE BAJA CALIDAD

Los objetos de baja calidad, ya sean improvisados o de dudosa manufactura nunca están disponibles para su compra excepto en las comunidades más desesperadas. Cuando está disponible, un objeto de baja calidad suele costar la mitad del Precio de un objeto normal, aunque tú nunca puedes venderlo.

Los ataques y las pruebas que afectan a un objeto de baja calidad sufren un penalizador -2. Este penalizador también se aplica a cualquier CD que se aplica a un objeto de baja calidad (como la CA que se obtiene al llevar armadura de baja calidad o la CD para librarse de unos grilletes de baja calidad). Una armadura de baja calidad también empeora en 2 el penalizador a las pruebas de armadura. Los Puntos de Golpe y el Umbral de rotura de un objeto de baja calidad son en uno y otro caso la mitad que los de un objeto normal de su tipo.

OBJETOS Y TAMAÑOS

Las reglas de Impedimenta de este capítulo son para criaturas Pequeñas y Medianas, puesto que la mayor parte de las ascendencias son de dichos tamaños; sin embargo, otras ascendencias poco comunes y raras podrían ser más grandes o más pequeñas y requerir objetos especialmente contruidos para criaturas de dichos tamaños. Las criaturas grandes pueden llevar más carga y las criaturas pequeñas pueden llevar menos, tal y como se indica en la tabla Conversiones de Impedimenta.

Estas reglas sobre los límites de Impedimenta aparecen a menudo cuando un grupo intenta cargar una montura o un compañero animal. Las reglas para objetos de tamaños diferentes tienden a entrar en juego cuando los personajes derrotan a una criatura Grande que dispone de equipo, puesto que usualmente las únicas criaturas de otros tamaños son las que controla el DJ.

En la mayoría de casos, las criaturas Pequeñas o Medianas, pueden empuñar un arma Grande, aunque es engorrosa, lo que les impone el estado torpe 1, y el tamaño mayor se equilibra con la dificultad de empuñar el arma, por lo que no concede efecto especial alguno. La armadura de tamaño Grande simplemente es demasiado grande para las criaturas Pequeñas y Medianas.

Conversiones de Impedimenta para tamaños diferentes

Tal y como se muestra en la tabla Conversiones de Impedimenta,

las criaturas Grandes o mayores se ven menos impedidas por los objetos engorrosos que las Pequeñas o las Medianas. Una criatura Grande trata 10 objetos de Impedimenta 1 como Impedimenta 1; una criatura Enorme trata 10 objetos de Impedimenta 2 como Impedimenta 1; y así sucesivamente. Una criatura Menuda trata 10 objetos de Impedimenta insignificante como Impedimenta 1. Los objetos insignificantes funcionan de forma similar: una criatura Enorme trata los objetos de Impedimenta 1 como insignificantes, por lo que puede llevar cualquier cantidad de objetos de Impedimenta 1. Una criatura Menuda no trata ningún objeto como si tuviera Impedimenta insignificante.

CONVERSIONES DE IMPEDIMENTA

Tamaño de la criatura	Límite de Impedimenta	Trata como ligera	Trata como insignificante
Menudo	Mitad	—	ninguno
Pequeño o Mediano	Normal	L	—
Grande	x2	Imp. 1	L
Enorme	x4	Imp. 2	Imp. 1
Gargantuesco	x8	Imp. 4	Imp. 2

Objetos de diferentes tamaños

Las criaturas de tamaño distinto a Pequeño o Mediano necesitan objetos apropiados a su tamaño. Dichos objetos tienen Impedimenta diferente y probablemente un Precio diferente. La tabla Objetos de diferente tamaño proporciona el Precio y la conversión de Impedimenta para dichos objetos.

OBJETOS DE DIFERENTE TAMAÑO

Tamaño de la criatura	Precio	Límite de Impedimenta	Se vuelve ligera	Se vuelve insignificante
Menudo	Normal	Mitad*	—	—
Pequeño o Mediano	Normal	Normal	L	—
Grande	x2	x2	Imp. 1	L
Enorme	x4	x4	Imp. 2	Imp. 1
Gargantuesco	x8	x8	Imp. 4	Imp. 2
*Un objeto que vería su Impedimenta reducida por debajo de 1 tiene Impedimenta ligera				

Por ejemplo, un manguel del tamaño de una criatura mediana tiene un Precio de 1 po e Impedimenta 1, por lo que uno construido para una criatura Enorme cuesta 4 po y tiene Impedimenta 4. Uno construido para una criatura Menuda sigue costando 1 po (debido a lo intrincado de su construcción) y tiene Impedimenta 1/2 (redondeado a Impedimenta ligera). Debido a la forma en que una criatura trata la Impedimenta y que la Impedimenta del equipo de su tamaño escala de la misma manera, las criaturas Menudas o Grandes (o mayores) suelen poder llevar y transportar más o menos la misma cantidad de equipo que una criatura Mediana.

Los objetos mágicos de alto nivel que cuestan significativamente más que 8 veces el coste de un objeto mundano utilizan su Precio de lista sin importar el tamaño. Sin embargo, los materiales preciosos tienen un Precio que se basa en la Impedimenta del objeto, por lo que hay que multiplicar el valor de la Impedimenta tal y como se describe en la tabla Objetos de diferente tamaño y después usar la fórmula que viene en la entrada del material para determinar el Precio del objeto. Consulta el *Manual de dirección* para más información sobre los materiales.

ARMADURA

La armadura incrementa las defensas de tu personaje, pero algunos tipos de armadura intermedia o pesada pueden dificultar el movimiento. Si quieres incrementar la defensa de tu personaje más allá de la protección que tu armadura proporciona, puedes usar un escudo. La armadura sólo protege a tu personaje cuando la lleva puesta.

CLASE DE ARMADURA

Tu **Clase de armadura (CA)** mide lo bien que te puedes defender contra los ataques. Cuando una criatura te ataca, tu Clase de armadura es la CD para dicha tirada de ataque.

CA = 10 + modificador por Destreza (hasta el límite por Destreza de tu armadura) + **bonificador por competencia** + **bonificador por objeto de la armadura a la CA** + **otros bonificadores + penalizadores**

Utiliza tu bonificador por competencia para la categoría (ligera, intermedia o pesada) o para el tipo específico de armadura que llevas puesta. Si no llevas armadura, utiliza tu competencia en defensa sin armadura.

PONERSE Y QUITARSE LA ARMADURA

Ponerse y quitarse una armadura cuesta un poco, ¡así que asegúrate de tenerla puesta cuando la necesitas! Tanto poner como quitar una armadura son actividades que implican muchas acciones de Interactuar. En ponerse una armadura ligera se tarda 1 minuto, para la intermedia o pesada, 5 minutos; se tarda 1 minuto en quitarse cualquier tipo de armadura.

ESTADÍSTICAS DE LAS ARMADURAS

La tabla Defensa sin armadura (pág. 273) proporciona las estadísticas de los diversos tipos de protección sin llevar armadura. La tabla Armaduras (pág. 273) proporciona las estadísticas para las armaduras que se pueden comprar y llevar, organizadas por categoría. Las columnas de ambas tablas proporcionan las siguientes estadísticas.

Categoría

La categoría de la armadura (sin armadura, armadura ligera, armadura intermedia o armadura pesada) indica qué bonificador por competencia utilizas cuando la llevas.

Bonificador a la CA (bon. CA)

Este número es el bonificador por objeto que sumas debido a la armadura cuando determinas la Clase de armadura.

Límite al modificador por Destreza (tope Des)

Esta cifra es la cantidad máxima de tu modificador por Destreza que puedes aplicar a tu CA mientras llevas un determinado tipo de armadura. Por ejemplo, si tienes un modificador por Destreza +4 y llevas una armadura de placas y mallas, tan sólo puedes aplicar un bonificador +1 debido a tu modificador por Destreza a la CA mientras la llevas puesta.

Penalizador a las pruebas (pen. pruebas)

Mientras llevas puesta una armadura, sufres este penalizador a las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y la Destreza, excepto las que tienen el rasgo ataque. Si cumples el umbral de Fuerza de la armadura (ver Fuerza más abajo), no sufres dicho penalizador.

Penalizador a la Velocidad (pen. Velocidad)

Cuando llevas puesta una armadura, sufres el penalizador a tu Velocidad indicado en esta entrada, así como a cualquier otro tipo de movimiento de que dispones, como por ejemplo una Velocidad de trepar o de nadar, hasta un mínimo de 5 pies (1,5 m). Si cumples el umbral de Fuerza de la armadura (ver más abajo), reduces dicho penalizador en 5 pies (1,5 m).

Fuerza

Esta entrada indica el modificador por Fuerza en el que eres lo bastante fuerte como para superar algunos de los penalizadores de la armadura. Si tu modificador por Fuerza es igual o mayor que este valor, ya no sufres el penalizador a las pruebas de armadura y reduces en 5 pies (1,5 m) el penalizador a la Velocidad (hasta ningún penalizador si era -5 pies o a un penalizador -5 pies si era -10 pies [1,5, 1,5 y 3 m respectivamente]).

Impedimenta

Esta entrada indica la Impedimenta de la armadura, suponiendo que la llevas puesta y que tienes su peso distribuido por tu cuerpo. Una armadura que se transporta suele tener una Impedimenta 1 mayor que la que se indica aquí (o Impedimenta 1 total para una armadura de Impedimenta ligera). La Impedimenta de una armadura se aumenta o se reduce si está hecha para criaturas que no son de tamaño Pequeño o Mediano, siguiendo las reglas de la página 270.

Grupo

Cada tipo de ropa y de armadura pertenece a un grupo de armaduras, que las clasifica con tipos similares. Algunas aptitudes hacen referencia a los grupos de armaduras, típicamente para conceder efectos de especialización en armadura, que se describen en la página 272.

Rasgos de armadura

Los rasgos para cada armadura que se presentan en este libro aparecen en esta entrada.

Baluarte: la armadura te cubre de forma tan completa que te proporciona beneficios contra algunos efectos dañinos. A las salvaciones de Reflejos para evitar un efecto dañino, como por ejemplo una *bola de fuego*, sumas un modificador +3 en lugar de tu modificador por Destreza.

Cómoda: la armadura es tan cómoda que puedes descansar con normalidad mientras la llevas.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

MATERIALES

La mayoría de las armaduras y de las armas están hechas de materiales ordinarios y comúnmente disponibles como el acero, el cuero, el hierro y la madera. Si no estás seguro de la procedencia de los materiales de una armadura, el DJ es quien determina los detalles.

Por otra parte, algunas armaduras, escudos y armas están hechas de materiales preciosos, que a menudo tienen propiedades sobrenaturales inherentes. El hierro frío (por ejemplo) daña a las hadas y la plata puede dañar a los licántropos. Estos materiales se detallan en el *Manual de dirección*.

CÓMO DAÑAR UNA ARMADURA

Las estadísticas de tu armadura se basan en el material que predomina en su construcción. No es muy probable que tu armadura sufra daño, tal y como se explica en Dañar objetos en la pág. 269.

Material	Dureza	PG	UR	Armaduras
Ropa	1	4	2	Ropa de explorador, armadura acolchada
Cuero	4	16	8	Pieles, cuero, cuero tachonado
Metal	9	36	18	Armadura de placas y mallas, armadura laminada, camisote de malla, armadura completa, coraza, cota de escamas, cota de malla

Flexible: la armadura es tan flexible que no obstaculiza la mayoría de acciones. No aplicarás su penalizador a las pruebas en las de Acrobacias o Atletismo.

Ruidosa: esta armadura rechina y es probable que alerte a otros de tu presencia. El penalizador por armadura a las pruebas se aplica a las de Sigilo, incluso si tienes el modificador por Fuerza requerido.

EFFECTOS DE LA ESPECIALIZACIÓN EN ARMADURA

Determinados rasgos de clase te pueden conceder beneficios adicionales con ciertas armaduras. A esto se le llama un efecto de especialización en armadura. El efecto exacto depende de a qué grupo de armadura pertenece la tuya, tal y como se indica a continuación.

Compuesta: las numerosas piezas superpuestas de esta armadura te protegen de los ataques perforantes. Obtienes una resistencia al daño perforante igual a 1 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias o 2 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas.

Cuero: la gruesa segunda piel de la armadura dispersa la fuerza bruta para reducir el daño contundente. Obtienes una resistencia al daño contundente igual a 1 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias o 2 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas.

Malla: la armadura se puede doblar con un impacto crítico y absorber parte del golpe. Reduce el daño procedente de los impactos críticos en 4 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias o 6 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas. Esto no puede

reducir el daño a menos del obtenido para el impacto antes de doblarlo para un crítico.

Placas: las recias placas no proporcionan agarre alguno a un filo cortante. Obtienes una resistencia al daño cortante igual a 1 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras intermedias o 2 + el valor de la runa de potencia de la armadura para las armaduras pesadas.

DESCRIPCIONES DE LAS ARMADURAS

Cada tipo de armadura se describe con más detalle a continuación.

Armadura completa: una armadura completa consiste en placas metálicas entrelazadas, que cubren casi todo el cuerpo en un caparazón de acero. Es cara y pesada y el portador a menudo requiere ayuda para ponérsela correctamente, pero proporciona la mejor defensa que una armadura puede conceder. Una armadura de este tipo lleva por debajo una armadura acolchada (ver en esta misma sección) e incluye unos guanteletes (pág. 277).

Armadura de cuero: una mezcla de cuero hervido flexible y moldeado, una armadura de este tipo proporciona algo de protección con una flexibilidad máxima.

Armadura de cuero tachonado: esta armadura de cuero está reforzada con remaches de metal y a veces pequeñas placas metálicas, proporcionando gran parte de la flexibilidad de una armadura de cuero, pero con una protección más robusta.

Armadura de pieles: una mezcla de pelaje de animal, piel gruesa y a veces cuero hervido moldeado, esta armadura proporciona protección debido a sus capas de cuero, aunque su volumen lentifica al portador y reduce su movilidad.

Armadura de placas y mallas: la armadura de placas y mallas consiste en la mayoría de las placas metálicas utilizadas en una armadura completa, con una protección más ligera o menor para brazos y piernas. Esto proporciona parte de la protección de la armadura completa, permitiendo mayor flexibilidad y velocidad. Una armadura de este tipo lleva por debajo una armadura acolchada (ver en esta misma sección) e incluye unos guanteletes (pág. 277).

Armadura laminada: este tipo de armadura es una cota de malla reforzada con placas de metal flexibles y entrelazadas, situadas típicamente en el torso, los brazos y las piernas del portador. Una armadura de este tipo lleva por debajo una armadura acolchada (ver en esta misma sección) y unos guanteletes (pág. 277).

Camisote de malla: a veces denominado joruca, se trata de una camisa larga construida con los mismos anillos de metal que una cota de malla. Sin embargo, es mucho más ligero que la cota de malla y sólo protege el torso, los brazos y los muslos de su portador.

Coraza: a pesar de su nombre, este tipo de armadura consiste en diversas piezas de armadura completa o armadura de placas y mallas (ver en esta misma sección) que protegen el torso, el pecho, el cuello y a veces las caderas y las piernas. Estratégicamente concede parte de la protección de la armadura completa permitiendo mayor flexibilidad y velocidad.

Cota de escamas: una cota de escamas consiste en muchas escamas metálicas cosidas a una base de cuero reforzado, a menudo en forma de una camisa larga (o jubón) que protege el torso, los brazos y las piernas.

Cota de malla: una cota de malla consiste en varias piezas de armadura compuestas de pequeños anillos metálicos entrelazados formando una malla protectora. Suele incluir un camisote

DEFENSA SIN ARMADURA

Sin armadura	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Imp.	Grupo	Rasgos arm.
Ropa de explorador	1 pp	+0	+5	—	—	L	Ropa	Cómoda
Sin armadura	—	+0	—	—	—	—	—	—

ARMADURA

Armadura ligera	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Fuerza	Imp.	Grupo	Rasgos arm.
Camisote de malla	5 po	+2	+3	-1	—	+1	1	Malla	Flexible, ruidosa
Cuero	2 po	+1	+4	-1	—	+0	1	Cuero	—
Cuero tachonado	3 po	+2	+3	-1	—	+1	1	Cuero	—
Ropa acolchada	2 pp	+1	+3	—	—	+0	L	—	Cómoda
Armadura intermedia	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Fuerza	Imp.	Grupo	Rasgos arm.
Coraza	8 po	+4	+1	-2	-5 pies (1,5 m)	+3	2	Placas	—
Cota de escamas	4 po	+3	+2	-2	-5 pies (1,5 m)	+2	2	Compuesta	—
Cota de malla	6 po	+4	+1	-2	-5 pies (1,5 m)	+3	2	Malla	Flexible, ruidosa
Pieles	2 po	+3	+2	-2	-5 pies (1,5 m)	+2	2	Cuero	—
Armadura pesada	Precio	Bon. CA	Tope Des.	Pen. pruebas	Pen. Velocidad	Fuerza	Imp.	Grupo	Rasgos arm.
Completa (nivel 2)	30 po	+6	+0	-3	-10 pies (3 m)	+4	4	Completa	Baluartes
Laminada (nivel 1)	13 po	+5	+1	-3	-10 pies (3 m)	+3	3	Compuesta	—
Placas y mallas (nivel 1)	18 po	+5	+1	-3	-10 pies (3 m)	+3	3	Placas	—

de malla, grebas, brazales y una escarcela, protegiendo colectivamente la mayor parte del cuerpo.

Ropa acolchada: esta armadura (*NdT: comúnmente denominada gambeson*) es simplemente una capa de tela gruesa y guateada, pero a veces se usa porque es muy barata. La ropa acolchada es más fácil de dañar y destruir que otros tipos de armadura. Las armaduras pesadas vienen con una capa interior de ropa acolchada incluida en el Precio, aunque ésta última pierde el rasgo cómoda cuando se lleva bajo una armadura pesada. Para dormir, si tu armadura pesada resulta destruida o cuando por lo demás no llevas la armadura pesada

completa, puedes llevar tan sólo tu ropa acolchada. Eso te permite mantener investida la armadura mágica y beneficiarte del poder de cualesquiera runas de la armadura pesada asociada, pero nadie más puede llevar tu armadura pesada sin la capa interior acolchada.

Ropa de explorador: los aventureros que no llevan armadura viajan equipados con ropa duradera. Aunque no se trata de armadura y utiliza tu competencia en defensa sin armadura, sigue teniendo un tope por Des y puede conceder un bonificador por objeto a la CA si se le graban runas de potencia (que se describen en el *Manual de dirección*).

CORAZA

CAMISOTE DE MALLA

ARMADURA
DE CUEROARMADURA
LAMINADAARMADURA DE
CUERO TACHONADO

RODELA

ESCUDO
DE MADERA

ARMADURA COMPLETA

ROPA DE
EXPLORADOR

ESCUDO DE ACERO

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas
y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar
los objetosPaquetes de
equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de
baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques
sin armasArmas cuerpo a
cuerpo marcialesArmas cuerpo a
cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Rasgos y
especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo
de aventuraSustancias
alquímicasObjetos
de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ESCUDOS

Un escudo puede incrementar la defensa de tu personaje más allá de la protección que su armadura le proporciona. El personaje debe estar empuñando un escudo en una mano para poder utilizarlo y sólo le concede su bonificador a la CA si utiliza una acción para Alzar un escudo. Esta acción concede el bonificador por escudo a la CA como un bonificador por circunstancia hasta que empieza su siguiente turno. El penalizador a la Velocidad del escudo se aplica siempre que el personaje lo sostiene, tanto si lo ha alzado como si no.

Alzar un escudo es la acción más comúnmente utilizada con los escudos. Todos los escudos, si no se especifica o se describe lo contrario de forma específica, deben estar atados a tu brazo (NdT: *a eso se llama embrazar el escudo, y desembrazar soltarlo*), por lo que no puedes sostener nada con dicha mano a la vez que Alzas el escudo, y pierdes los beneficios del mismo si la mano deja de estar libre. Sin embargo, una rodela (NdT: *también llamada broquel*) no ocupa tu mano, por lo que puedes alzar un escudo utilizando una rodela si tienes la mano libre (o, a discreción del DJ, si sostienes un objeto sencillo y ligero distinto de un arma).

Cuando tienes alzado un escudo pavés (NdT: *también llamado torreón*), puedes usar la acción Ponerse a cubierto (pág. 417) para aumentar a +4 el bonificador por circunstancia a la CA. Esto dura hasta que el escudo deja de estar alzado, o hasta que tiene lugar cualquiera de las condiciones normales que acaban la acción de Ponerse a cubierto, lo que primero sucede. Si normalmente tendrías cobertura menor contra un ataque, tener alzado tu escudo pavés proporciona cobertura normal contra el mismo (y otras criaturas pueden Ponerse a cubierto de la forma normal utilizando la cobertura de tu escudo).

Si tienes acceso a la reacción Bloqueo con el escudo (debido a tu clase o a una dote), puedes utilizarla mientras Alzas tu escudo para reducir el daño que sufres en una cantidad igual a la Dureza del mismo. El escudo y tu os repartís equitativamente todo daño residual.

ESTADÍSTICAS DE LOS ESCUDOS

Los escudos tienen estadísticas que siguen las mismas reglas que la armadura: Precio, penalizador a la Velocidad e Impedimenta. Consulta la pág. 271 para las reglas de dichas estadísticas. Las demás se describen aquí.

Bonificador a la CA (Bon. CA)

Un escudo concede un bonificador por circunstancia a la CA, pero sólo cuando está alzado. Esto requiere utilizar la acción Alzar un escudo, que se describe en la pág. 419.

Dureza

Siempre que un escudo sufre daño, la cantidad sufrida se reduce en esta cantidad. Esta cifra es particularmente relevante para los

escudos debido a la dote Bloqueo con el escudo (pág. 253). Las reglas sobre la Dureza aparecen en la pág. 269.

PG (UR)

Esta columna indica los Puntos de Golpe (PG) del escudo y su Umbral de rotura (UR). Una y otra cosa miden la cantidad de daño que puede aguantar el escudo antes de quedar destruido (su total de PG) y la cantidad que puede aguantar antes de quedar roto e inutilizable. Esto importa sobre todo para la reacción Bloqueo con el escudo.

ATACAR CON UN ESCUDO

Un escudo se puede utilizar como arma marcial para atacar, mediante las estadísticas indicadas para un golpe con el escudo en la tabla Armas cuerpo a cuerpo marciales (pág. 278). El golpe con el escudo es una opción sólo para escudos que no han sido diseñados para utilizarse como armas. Un escudo no puede tener runas añadidas. También puedes comprar y fijar a un escudo un umbo o unas púas de escudo para convertirlo en un arma más práctica. Una y otra cosa también se encuentran en la tabla Armas cuerpo a cuerpo marciales (pág. 278). Funcionan como otras armas e incluso se les pueden grabar runas.

DESCRIPCIONES DE LOS ESCUDOS

Cada tipo de escudo se describe en más detalle a continuación.

Escudo de acero: como los escudos de madera, los de acero se construyen en una gran variedad de formas y tamaños. Aunque más caros que los de madera, son mucho más duraderos.

Escudo de madera: aunque hay una gran variedad de formas y tamaños, la protección ofrecida por los escudos de madera procede de la reciedumbre de sus materiales. Si bien los escudos de madera son más baratos que los de acero, se rompen con más facilidad.

Escudo pavés: estos enormes escudos se pueden utilizar para proporcionar cobertura a casi todo el cuerpo. Debido a su tamaño, suelen ser de madera reforzada con metal.

Rodela (o broquel): este escudo, muy pequeño, es el favorito de los duelistas y de los guerreros rápidos y provistos de armadura ligera. Típicamente está hecho de acero y va atado a tu antebrazo. Puedes Alzar un escudo con tu rodela si tienes libre dicha mano o sostienes en la misma un objeto ligero distinto de un arma.

ESCUDOS

Escudo	Precio	Bon. CA ¹	Pen. Velocidad	Imp.	Dureza	PG (UR)
Escudo de acero	2 po	+2	—	1	5	20 (10)
Escudo de madera	1 po	+2	—	1	3	12 (6)
Escudo pavés	10 po	+2/ +4 ²	-5 pies (1,5 m)	4	5	20 (10)
Rodela	1 po	1	—	L	3	6 (3)

¹ Obtener un bonificador por circunstancia a la CA de un escudo requiere utilizar la acción Alzar un escudo (pág. 419).

² Obtener el bonificador superior debido a un escudo pavés requiere utilizar la acción Ponerse a cubierto (pág. 417) cuando el escudo está alzado.

ARMAS

La mayoría de personajes de Pathfinder llevan armas, que van desde poderosos martillos de guerra a gráciles arcos, pasando por sencillas clavas. Los detalles completos sobre cómo calcular los bonificadores, modificadores y penalizadores a las tiradas de ataque y de daño están en las págs. 400 a 403 y 406 a 407, pero se resumen aquí, seguidos de las reglas para las armas y docenas de elecciones de arma.

TIRADAS DE ATAQUE

Cuando haces una tirada de ataque, determinas el resultado tirando 1d20 y sumando tu modificador al ataque para el arma o ataque sin armas que estás utilizando. Los modificadores por ataques cuerpo a cuerpo y a distancia se calculan de forma diferente; consulta la pág. 402 para los detalles completos.

Resultado de la tirada de ataque cuerpo a cuerpo = tirada 1d20
 + modificador por Fuerza (opcionalmente, modificador por Destreza para un arma sutil) + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Resultado de la tirada de ataque a distancia = tirada 1d20
 + modificador por Destreza + bonificador por competencia + otros bonificadores + penalizadores

Penalizador por ataque múltiple

Si utilizas una acción con el rasgo ataque más de una vez durante el mismo turno, tus ataques después del primero sufren un penalizador llamado penalizador por ataque múltiple. Tu segundo ataque sufre un penalizador -5 y todo ataque subsiguiente sufre un penalizador -10.

El penalizador por ataque múltiple no se aplica a los ataques que llevas a cabo cuando no es tu turno (como por ejemplo los que forman parte de una reacción, como Golpe reactivo). Puedes utilizar un arma con el rasgo ágil (pág. 282) para reducir tu penalizador por ataque múltiple.

TIRADAS DE DAÑO

Cuando el resultado de tu tirada de ataque con un arma o sin armas es igual o mayor que la CA del objetivo, ¡aciertas! Tira el dado de daño del ataque con arma o sin armas y súmale los modificadores, bonificadores y penalizadores relevantes para determinar la cantidad de daño que infliges. Calcula una tirada de daño como sigue (los detalles completos están en la pág. 406).

Tirada de daño cuerpo a cuerpo = dado de daño del arma
 o del ataque sin armas + modificador por Fuerza + bonificadores + penalizadores

Tirada de daño a distancia = dado de daño del arma o del ataque
 sin armas + modificador por Fuerza para las armas arrojadas + bonificadores + penalizadores

Las armas a distancia no suelen sumar un modificador por característica a la tirada de daño, aunque las que tienen el rasgo propulsión (pág. 283) suman la mitad de tu modificador por Fuerza (o tu modificador completo si es un número

negativo) y las armas arrojadas suman tu modificador por Fuerza completo.

Las armas mágicas con runas de *golpe*, de *golpe mayor* o de *golpe superior* añaden uno o más dados de daño de arma a tu tirada de daño. Estos dados adicionales tienen el mismo tamaño de dado que el dado de daño del arma. A niveles mayores, la mayoría de personajes obtienen también daño adicional debido a la especialización en un arma.

IMPACTOS CRÍTICOS

Cuando das un Golpe con un arma o ataque sin armas y tienes éxito con un 20 natural (el número del dado es un 20), o si el resultado de tu ataque es superior en 10 a la CA del objetivo, obtienes un éxito crítico (también conocido como un impacto crítico). Si obtienes un éxito crítico en un Golpe (pág. 416), tu ataque inflige doble daño.

ATAQUES SIN ARMAS

Casi todos los personajes empiezan el juego entrenados en ataques sin armas. Puedes Golpear con el puño u otra parte corporal, calculando tus tiradas de ataque y de daño de la misma forma en que lo harías con un arma. Los ataques sin armas pueden pertenecer a un grupo de armas (pág. 276) y podrían tener también rasgos de arma (pág. 276). Sin embargo, los ataques sin armas no son armas y los efectos y aptitudes que funcionan con las armas nunca funcionan con los ataques sin armas si no se indica de forma específica.

La tabla Ataque sin armas (pág. 277) indica las estadísticas de un ataque sin armas con el puño, aunque por lo general se usan las mismas estadísticas para los ataques hechos con cualquier otra parte del cuerpo. Ciertas dotes de ascendencia, rasgos de clase y conjuros conceden acceso a ataques sin armas especiales y más potentes. Por ejemplo, los goblins con la herencia dientes afilados pueden atacar con sus afilados colmillos. Si bien la mayoría de ataques sin armas son cuerpo a cuerpo, algunos (especialmente los de determinadas ascendencias) podrían ser también a distancia como la aptitud de los leshys de lanzar tegumentos duros. Los detalles de dichos ataques sin armas figuran en las aptitudes que los conceden.

ARMAS IMPROVISADAS

Si atacas con algo que no ha sido construido para ser un arma, como por ejemplo una silla o un jarrón, estás atacando con un arma improvisada. Las armas improvisadas son armas sencillas. Sufres un penalizador -2 por objeto a las tiradas de ataque con un arma improvisada. El DJ determina la cantidad y tipo de daño que inflige el ataque, si lo inflige, así como cualquier rasgo de arma que debiera tener el arma improvisada.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Reglas
Monedas y efectivo
Precio
Nivel de objeto
Cómo llevar los objetos
Paquetes de equipo rápido
Impedimenta
Dañar objetos
Objetos de baja calidad
Objetos y tamaños
Armadura
Escudos
Armas
Reglas
Ataques sin armas
Armas cuerpo a cuerpo marciales
Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
Armas a distancia
Rasgos y especializaciones
Descripciones
Equipo
Equipo de aventura
Sustancias alquímicas
Objetos de asistencia
Fórmulas
Servicios
Coste de la vida
Animales
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

ESTADÍSTICAS DE LAS ARMAS

Las tablas de las págs. 277 a 281 indican las estadísticas de diversas armas cuerpo a cuerpo y a distancia que puedes comprar, así como las estadísticas de pegar con el puño (o algún otro ataque básico sin armas). Las tablas presentan las siguientes estadísticas. Todas las armas indicadas en este capítulo tienen un nivel de objeto de 0.

Daño

Esta entrada indica el dado de daño del arma y el tipo de daño que inflige: Con para contundente, Per para perforante o Cor para cortante.

DADOS DE DAÑO

Cada arma indica el dado de daño que usa para su tirada de daño. Un arma estándar inflige un dado de daño, pero una *runa de golpe* mágica puede incrementar el número de dados que tirar, así como algunas acciones especiales y conjuros. Estos dados adicionales tienen el mismo tamaño de dado que el dado de daño normal del arma.

Cómo contar los dados de daño

Los efectos basados en el número de dados de daño de un arma sólo incluyen los dados de daño de la misma más cualquier daño adicional derivado de una *runa de golpe*. No cuentan los dados adicionales procedentes de aptitudes, efectos de especialización crítica, runas de propiedad, rasgos de arma o cosas similares.

Cómo aumentar el tamaño de dado

Cuando un efecto te pide aumentar el tamaño de tu dado de daño de arma, en lugar de usar el dado normal, usa el siguiente dado mayor, tal y como se indica más adelante (por lo que, si estuvieras utilizando un d4, utilizarías un d6, y así sucesivamente). Si estás utilizando un d12, el tamaño ya está al máximo. No puedes incrementar más de una vez el tamaño del dado de daño de arma.

1d4 » 1d6 » 1d8 » 1d10 » 1d12

Incremento de rango de distancia

Las armas a distancia y las armas arrojadas tienen un incremento de rango de distancia. Los ataques con dichas armas funcionan con normalidad hasta dicha distancia. Las tiradas de ataque más allá del incremento de rango de distancia de un arma sufren un penalizador -2 por cada múltiplo adicional de dicho incremento entre el objetivo y tú. Los ataques más allá del sexto incremento de rango de distancia son imposibles.

Por ejemplo, un arco corto no sufre penalizador alguno contra un objetivo que está hasta 60 pies (18 m) de distancia, sufre un penalizador -2 contra un objetivo que está entre 60 y 120 pies (18 a 36 m), un penalizador -4 contra el objetivo que está entre 120 y 180 pies (36 a 72 m) y así sucesivamente, hasta 360 pies (144 m).

Recarga

Si bien todas las armas necesitan cierta cantidad de tiempo para colocarse en posición, muchas armas a distancia necesitan también cargarse y recargarse. Esta entrada indica cuantas acciones de Interactuar cuesta recargar dichas armas o extraer ciertas armas arrojadas, como los *shuriken*. Puede ser 0 si sacar la munición

y disparar o arrojar el arma forman parte de la misma acción. Si recargar un objeto cuesta 2 acciones o más, el DJ es quien determina si deben llevarse a cabo juntas como una actividad, o si puedes invertir alguna de dichas acciones durante un turno y el resto durante el siguiente.

Un objeto con una entrada de "—" ha de ser extraído para poderlo lanzar, lo que suele requerir una acción de Interactuar, igual que sacar cualquier otra arma. Recargar un arma a distancia y extraer un arma arrojada requiere, en uno y otro caso, tener una mano libre. Cambiar el agarre para liberar una mano y después colocar las manos en el agarre necesario para empuñar el arma está incluido en las acciones que inviertes en recargar un arma.

Impedimenta

Esta entrada indica la Impedimenta del arma. La Impedimenta de un arma aumenta o disminuye si está hecha para criaturas que no son de tamaño Pequeño o Mediano, siguiendo las reglas de la pág. 270.

Manos

Algunas armas requieren una mano para empuñarlas (*NdT: armas a una mano*) y otras requieren dos (*NdT: armas a dos manos*). Unos pocos objetos, como un arco largo, indican 1 o más en su entrada de Manos. Puedes sostener un arma con una entrada 1 o más en una mano, pero el proceso de dispararla requiere utilizar una segunda para extraer, empular y soltar una flecha. Esto significa que puedes hacer cosas con la mano libre mientras sostienes el arco sin cambiar de agarre, pero la otra mano tiene que estar libre cuando disparas. Para empuñar de forma apropiada un arma 1 o más, tienes que sostenerla en una mano y además disponer de una mano libre.

Las armas a dos manos suelen infligir más daño. Algunas armas a una mano tienen también el rasgo a dos manos, haciendo que inflijan un tamaño diferente de dado de daño de arma al usarlas a dos manos. Además, algunas aptitudes requieren que empuñes un arma a dos manos. Cumples con este requisito al sostener el arma a dos manos incluso si no requiere las dos o tiene el rasgo a dos manos.

Si una acción u otra aptitud requiere que utilices un "arma a dos manos" se aplica a cualquier arma que empuñas con las dos manos. Cualquier ajuste permanente al arma, como por ejemplo una runa que se puede añadir a "una arma a una mano", utiliza la entrada Manos en la tabla de armas exactamente (1 o más cuenta como a una mano a estos efectos).

Grupo

Un grupo de armas o de ataques sin arma clasifica las armas similares. Los grupos afectan algunas aptitudes y lo que el arma hace con un impacto crítico si tienes los beneficios de la especialización crítica para dicha arma o ataque sin armas; para los detalles completos, consulta la pág. 283.

Rasgos de arma

Los rasgos que tiene un arma o un ataque sin armas se indican en esta entrada. Cualquier rasgo que se refiere a una "arma" se puede aplicar también a un ataque sin armas con dicho rasgo. Los rasgos se describen en la pág. 282.

ATAQUES SIN ARMAS

Ataque sin armas	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Puño	—	1d4 Con	—	1	Pelea	Ágil, no letal, sin armas, sutil

ARMAS CUERPO A CUERPO SENCILLAS

Armas sencillas	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Bastón	0	1d4 Con	1	1	Palos	A dos manos d8, monje
Clava	0	1d6 Con	1	1	Palos	Arrojadiza 10 pies (3 m)
Daga	2 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, arrojadiza 10 pies (3 m), sutil, versátil Cor
Guantelete	2 pp	1d4 Con	L	1	Pelea	Ágil, mano libre
Guantelete armado	3 pp	1d4 Per	L	1	Pelea	Ágil, mano libre
Hoz	2 pp	1d4 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, derribo, sutil
Lanza	1 pp	1d6 Per	1	1	Lanzas	Arrojadiza 20 pies (6 m), monje
Lanza larga	5 pp	1d8 Per	2	2	Lanzas	Alcance
Maza	1 po	1d6 Con	1	1	Palos	Empujar
Maza de armas	1 po	1d6 Con	1	1	Palos	Versátil Per
Maza ligera	4 pp	1d4 Con	L	1	Palos	Ágil, empujar, sutil
Armas sencillas poco comunes	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Daga de clan	2 po	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, enano, parada, versátil Con
Katar	3 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, letal d6, monje

Munición

Algunas entradas de las tablas de armas a distancia van seguidas de una entrada que indica el tipo de munición disparada. El dado de daño lo determina el arma, no la munición. Debido a

eso y a que otras estadísticas relevantes varían según el arma, las entradas de munición sólo indican el nombre, la cantidad, el Precio y la Impedimenta. Usar la munición la destruye.



- Introducción
- Ascendencias y bagajes
- Clases
- Habilidades
- Dotes
- Equipo
 - Reglas
 - Monedas y efectivo
 - Precio
 - Nivel de objeto
 - Cómo llevar los objetos
 - Paquetes de equipo rápido
 - Impedimenta
 - Dañar objetos
 - Objetos de baja calidad
 - Objetos y tamaños
 - Armadura
 - Escudos
 - Armas
 - Reglas
 - Ataques sin armas
 - Armas cuerpo a cuerpo marciales
 - Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
 - Armas a distancia
 - Ragos y especializaciones
 - Descripciones
 - Equipo
 - Equipo de aventura
 - Sustancias alquímicas
 - Objetos de asistencia
 - Fórmulas
 - Servicios
 - Coste de la vida
 - Animales
 - Conjuros
 - Cómo se juega
 - Apéndice de estados
 - Hoja de personaje
 - Glosario e índice

ARMAS CUERPO A CUERPO MARCIALES

Armas marciales	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Alabarda	2 po	1d10 Per	2	2	De asta	Alcance, arrojadiza 10 pies (3 m), versátil Cor
Alfanje	3 po	1d10 Cor	2	2	Espadas	Derribo, vigorosa
Bastón <i>bo</i>	2 pp	1d8 Con	2	2	Palos	Alcance, derribo, monje, parada
Bastón estoque	5 po	1d6 Per	1	1	Espadas	Ágil, ocultable, sutil
Bisarma	2 po	1d10 Cor	2	2	De asta	Alcance, derribo
Cachiporra	1 pp	1d6 Con	L	1	Palos	Ágil, no letal
Cimitarra	1 po	1d6 Cor	1	1	Espadas	Barrido, vigorosa
Cuchillo de estrella	2 po	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, arrojadiza 20 pies (6 m), letal d6, sutil
Daga de guardamano	5 po	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, parada, sutil, versátil Cor
Espada bastarda	4 po	1d8 Cor	1	1	Espadas	A dos manos d12
Espada corta	9 pp	1d6 Per	L	1	Espadas	Ágil, sutil, versátil Cor
Espada larga	1 po	1d8 Cor	1	1	Espadas	Versátil Per
Espada ropera	2 po	1d6 Per	1	1	Espadas	Desarme, letal d8, sutil
Golpe con el escudo	–	1d4 Con	–	1	Escudos	–
Gran clava	1 po	1d10 Con	2	2	Palos	Empujar, revés
Gran hacha	2 po	1d12 Cor	2	2	Hachas	Barrido
Gran pico	1 po	1d10 Per	2	2	Picos	Fatal d12
Guadaña	2 po	1d10 Cor	2	2	De asta	Derribo, letal d10
Guja	1 po	1d8 Cor	1	1	De asta	Alcance, letal d8, vigorosa
Hacha de batalla	1 po	1d8 Cor	1	1	Hachas	Barrido
Hacha de mano	4 pp	1d6 Cor	L	1	Hachas	Ágil, barrido
Lanza de caballería	1 po	1d8 Per	2	2	Lanzas	Alcance, de justa d6, letal d8
Látigo	1 pp	1d4 Cor	1	1	Látigos	Alcance, derribo, desarme, no letal, sutil
Mandoble	2 po	1d12 Cor	2	2	Espadas	Versátil Per
Mangual	8 pp	1d6 Con	1	1	Manguales	Barrido, derribo, desarme
Mangual de guerra	2 po	1d10 Con	2	2	Manguales	Barrido, derribo, desarme
Martillo de guerra	1 po	1d8 Con	1	1	Martillos	Empujar
Martillo ligero	3 pp	1d6 Con	L	1	Martillos	Ágil, arrojadiza 20 pies (6 m)
Mazo	3 po	1d12 Con	2	2	Martillos	Empujar
Pico	7 pp	1d6 Per	1	1	Picos	Fatal d10
Pico ligero	4 pp	1d4 Per	L	1	Picos	Ágil, fatal d8
Púas de escudo	5 pp	1d6 Per	–	1	Escudos	Fijadas al escudo
Ronca	2 po	1d10 Per	2	2	De asta	Alcance, desarme
Tridente	1 po	1d8 Per	1	1	Lanzas	Arrojadiza 20 pies (6 m)
Umbo de escudo	5 pp	1d6 Con	–	1	Escudos	Fijado al escudo
Armas marciales poco comunes	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Cadena armada	3 po	1d8 Cor	1	2	Manguales	Derribo, desarme, sutil
Daga orca de nudillos	7 pp	1d6 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, orco
Espada curva elfa	4 po	1d8 Cor	2	2	Espadas	Elfo, sutil, vigorosa
Espada del templo	2 po	1d8 Cor	1	1	Espadas	Derribo, monje
<i>Kama</i>	1 po	1d6 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, derribo, monje
<i>Katana</i>	2 po	1d6 Cor	1	1	Espadas	A dos manos d10, letal d8, versátil Per
<i>Khakkara</i>	2 po	1d6 Con	1	1	Palos	A dos manos d10, empujar, monje, versátil Per
<i>Kukri</i>	6 pp	1d6 Cor	L	1	Cuchillos	Ágil, derribo, sutil
Martillo ganchudo gnomo	2 po	1d6 Con	1	1	Martillos	A dos manos d10, derribo, gnomo, versátil Per
<i>Nunchaku</i>	2 pp	1d6 Con	L	1	Palos	Desarme, monje, revés, sutil
Rajaperros	1 pp	1d6 Cor	L	1	Espadas	Ágil, goblin, puñalada trapera, sutil
<i>Sai</i>	6 pp	1d4 Per	L	1	Cuchillos	Ágil, desarme, monje, sutil, versátil Con
Sajacaballos	9 pp	1d8 Cor	2	2	De asta	Alcance, derribo, goblin, versátil Per
Tenedor de afanar	1 po	1d4 Per	L	1	Lanzas	Ágil, arrojadiza 20 pies (6 m), letal d6, mediano, sutil, puñalada trapera
<i>Wakizashi</i>	1 po	1d4 Cor	L	1	Espadas	Ágil, letal d8, sutil, versátil Per

WAKIZASHI

BASTÓN
ESTOQUEESPADA
CURVA ELFA

RAJAPERROS

DAGA ORCA
DE NUDILLOSCUCHILLO
DE ESTRELLADAGA DE
GUARDAMANOTENEDOR
DE AFANARHACHA
DE BATALLAMARTILLO
DE GUERRA

KAMA

MANGUAL

PICO LIGERO

KHAKKHARA

BISARMA

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas
y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar
los objetosPaquetes de
equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de
baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques
sin armasArmas cuerpo a
cuerpo marcialesArmas cuerpo a
cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y
especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo
de aventuraSustancias
alquímicasObjetos
de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ARMAS CUERPO A CUERPO AVANZADAS

Armas avanzadas poco comunes	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Hacha de guerra enana	3 po	1d8 Cor	2	1	Hachas	A dos manos d12, barrido, enano
Maza de giro gnoma	3 po	1d6 Con	1	1	Manguales	Alcance, gnomo
Partecuellos orco	3 po	1d8 Cor	1	1	Hachas	Barrido, orco, vigorosa
Sable aserrado	5 po	1d6 Cor	L	1	Espadas	Ágil, gemela, sutil

**HACHA DE
GUERRA ENANA**

MAZO DE GIRO GNOMA

SABLE ASERRADO

**CADENA
ARMADA**

**PARTECUELLOS
ORCO**

**BALLESTA
DE MANO**

**BASTÓN
HONDA MEDIANO**

HONDA

ARMAS A DISTANCIA

Armas sencillas	Precio	Daño	R. dist.	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Ballesta	3 po	1d8 Per	120 pies (36 m)	1	1	2	Ballestas	—
10 virotes	1pp				L			
Ballesta de mano	3 po	1d6 Per	60 pies (18 m)	1	L	1	Ballestas	—
10 virotes	1 pp				L			
Ballesta pesada	4 po	1d10 Per	120 pies (36 m)	2	2	2	Ballestas	—
10 virotes	1pp				L			
Cerbatana	1pp	1 Per	20 pies (6 m)	1	L	1	Dardos	Ágil, no letal
10 dardos de cerbatana	5 pc				L			
Dardo	1 pc	1d4 Per	20 pies (6 m)	—	L	1	Dardos	Ágil, arrojadizo
Honda	0	1d6 Con	50 pies (15 m)	1	L	1	Hondas	Propulsión
10 balas de honda	1 pc				L			
Jabalina	1 pp	1d6 Per	30 pies (9 m)	—	L	1	Dardos	Arrojadizo
Armas marciales	Precio	Daño	R. dist.	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Arbalesta	8 po	1d10 Per	110 pies (33 m)	1	2	2	Ballestas	Puñalada trapera
10 virotes	1 pp				L			
Arco corto	3 po	1d6 Per	60 pies (18 m)	0	1	1 o más	Arcos	Letal d10
10 flechas	1 pp				L			
Arco corto compuesto	14 po	1d6 Per	60 pies (18 m)	0	1	1 o más	Arcos	Letal d10, propulsión
10 flechas	1 pp				L			
Arco largo	6 po	1d8 Per	100 pies (30 m)	0	2	1 o más	Arcos	Letal d10, volea 30 pies (9 m)
10 flechas	1 pp				L			
Arco largo compuesto	20 po	1d8 Per	100 pies (30 m)	0	2	1 o más	Arcos	Letal d10, propulsión, volea 30 pies (9 m)
10 flechas	1 pp				L			
Boleadoras	1 pp	1d6 Con	20 pies (6 m)	—	L	1	Hondas	A distancia, arrojadizo, derribo, no letal
Bomba alquímica*	Variable	Variable	20 pies (6 m)	—	L	1	Bombas	Variable L
Armas marciales poco comunes	Precio	Daño	R. dist.	Recarga	Imp.	Manos	Grupo	Rasgos de arma
Bastón honda mediano	5 po	1d10 Con	80 pies (24 m)	1	1	2	Hondas	Mediano, propulsión
10 balas de honda	1 pc				L			
Shuriken	1 pc	1d4 Per	20 pies (6 m)	0	—	1	Dardos	Ágil, arrojadizo, monje

*Las estadísticas de las bombas alquímicas están a partir de la pág. 292.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

ARBALESTA

ARCO
CORTO

BOLEADORAS

RASGOS DE ARMA

Las armas y los ataques sin armas pueden tener estos rasgos. Las armas fabricadas y utilizadas por una ascendencia determinada (como la espada curva elfa) a menudo tienen el rasgo correspondiente a dicha ascendencia.

A dos manos: esta arma se puede empuñar con ambas manos para cambiar su dado de daño al valor indicado. Este cambio se aplica a todos los dados de daño del arma.

Ágil: el penalizador por ataque múltiple que sufres con esta arma en el segundo ataque de tu turno es -4 en lugar de -5, y -8 en lugar de -10 en el tercer ataque y subsiguientes del turno.

Alcance: esta arma se puede utilizar para atacar a enemigos que están hasta 10 pies (3 m) de distancia en lugar de sólo a enemigos adyacentes. Para las criaturas con alcance, el arma incrementa en 5 pies (1,5 m) su alcance

Arrojadiza: puedes arrojar esta arma como un ataque a distancia; cuando se arroja se convierte en una arma a distancia. Sumas tu modificador por Fuerza al daño como harías en un arma cuerpo a cuerpo. Cuando este rasgo aparece en un arma cuerpo a cuerpo, también incluye el incremento de rango de distancia. Las armas a distancia con este rasgo utilizan el incremento de rango de distancia que aparece en la entrada Rango de distancia del arma.

Barrido: esta arma lleva a cabo ataques de barrido o de giro. Cuando atacas con esta arma, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu tirada de ataque si ya has intentado atacar a un objetivo diferente este turno utilizándola.

Derribo: puedes utilizar esta arma para Derribar con la habilidad Atletismo, incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma a las tiradas de ataque como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Derribar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico.

Derribo a distancia: el arma puede utilizarse para Derribar con la habilidad Atletismo dentro del primer incremento de rango de distancia del arma. La prueba de habilidad sufre un penalizador -2 por circunstancia. Puedes sumar el modificador por objeto del arma a las tiradas de ataque como bonificador a la prueba. Un arma de derribo a distancia no inflige daño alguno cuando se utiliza para Derribar. Estas armas son por lo general arrojadizas.

Desarme: puedes utilizar esta arma para Desarmar con la habilidad Atletismo incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma (si lo hay) a las tiradas de ataque como bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Desarmar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico. Con un éxito crítico, sigues necesitando una mano libre si quieres recuperar el objeto.

Empujón: puedes utilizar esta arma para Empujar con la habilidad Atletismo, incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma a las tiradas de ataque como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Empujar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico.

Fatal: el rasgo fatal incluye un tamaño de dado. Con un impacto crítico, el dado de daño de arma se incrementa a dicho tamaño

en lugar del tamaño de dado normal, y el arma suma un dado de daño adicional del tamaño indicado.

Fijada: una arma fijada debe combinarse con otra pieza de equipo para poderse usar. El rasgo indica a qué tipo de objeto se tiene que fijar el arma. Debes estar empuñando o llevando puesto el objeto al que el arma está fijada para atacar con ella. Por ejemplo, las púas de un escudo están fijadas al mismo, lo que te permite atacar con ellas en lugar de golpear con el escudo. Un arma fijada está por lo general atornillada al objeto o construida en el mismo, y típicamente un objeto sólo puede tener un arma fijada. Un arma fijada se puede fijar al objeto con 10 minutos de trabajo y una prueba con éxito de Artesanía CD 10; esto incluye el tiempo necesario para quitar el arma de un objeto previo, si es necesario. Si el objeto queda destruido, su arma fijada suele poderse recuperar.

Gemela: estas armas se utilizan por parejas. Cuando atacas con un arma gemela, sumas un bonificador por circunstancia a la tirada de daño igual al número de dados de daño del arma si ya has atacado previamente con otra arma del mismo tipo este turno. Las armas deben ser del mismo tipo, pero no hace falta que tengan las mismas runas.

Justa, de: el arma es adecuada para el combate montado, mediante un arnés o medio similar. Cuando vas montado, si has movido por lo menos 10 pies (3 m) en la acción anterior a tu ataque, suma al daño un bonificador por circunstancia para dicho ataque igual al número de dados de daño para el arma. Además, cuando vas montado puedes empuñar el arma a una mano, cambiando el dado de daño al valor indicado. Como parte de tu acción de Montar a una criatura, puedes cambiar tu agarre de una arma de justa a una mano. Después, cambiar el agarre requiere de las mismas acciones descritas en la pág. 268. Si desmontas mientras empuñas una arma de justa a una mano, puedes cambiar a usarla a dos manos como parte de dicha acción si en ese momento tienes una mano libre. Si no, estarás sosteniendo el arma en una mano, pero no empuñándola.

Letal: en un impacto crítico, el arma añade un dado de daño de arma del tamaño indicado. Haz esta tirada después de doblar el daño. Esto se incrementa a dos dados si el arma tiene una runa de *golpe mayor* y a tres dados si tiene una runa de *golpe superior*. Por ejemplo, una espada ropera con una runa de *golpe mayor* inflige 2d8 daño perforante adicional con un impacto crítico. Una aptitud que cambia el tamaño del dado de daño normal del arma no cambia el tamaño de su dado letal.

Mano libre: esta arma no ocupa tu mano, por lo general debido a estar incorporada a tu armadura. No se te puede desarmar de un arma de mano libre. Puedes utilizar la mano cubierta por tu arma de mano libre para empuñar otros objetos, llevar a cabo acciones de manipular, etc. No puedes atacar con un arma de mano libre si empuñas otra cosa con esa mano o la estás usando para otra cosa. Cuando no empuñas nada y no estás usando la mano para otra cosa, puedes utilizar aptitudes que requieren tener una mano libre, así como las que requieren que estés empuñando un arma en esa mano. Sólo puedes tener un arma de mano libre en cada una de tus manos.

Monje: muchos monjes aprenden a utilizar estas armas. La clase monje aparece en el *Manual de juego* 2.

No letal: los ataques con esta arma no son letales (pág. 407) y se utilizan para dejar a las criaturas inconscientes en lugar de

matarlas. Puedes utilizar un arma no letal para llevar a cabo un ataque letal con un penalizador -2 por circunstancia.

Ocultable: esta arma está diseñada para ser discreta o fácilmente ocultada. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de Sigilo y a las CD para esconder u ocultar un arma con este rasgo.

Parada: esta arma se puede utilizar defensivamente para bloquear ataques. Cuando empuñas esta arma, si tu competencia con ella es entrenado o mejor, puedes invertir una acción para colocar tu arma de forma defensiva, obteniendo un bonificador +1 por circunstancia a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno.

Presa: puedes utilizar esta arma para Agarrar con la habilidad Atletismo, incluso si no tienes una mano libre. Esto utiliza el alcance del arma (si es distinto del tuyo) y suma el bonificador por objeto de la misma a las tiradas de ataque como un bonificador por objeto a la prueba de Atletismo. Si sufres un fallo crítico en una prueba de Apresar utilizando el arma, puedes dejarla caer para sufrir los efectos de un fallo en lugar de los de un fallo crítico.

Propulsión, de: Sumas la mitad de tu modificador por Fuerza (si es positivo) a las tiradas de daño con una arma a distancia propulsiva. Si tienes un modificador por Fuerza negativo, en su lugar sumas tu modificador por Fuerza completo.

Puñalada trapería: cuando aciertas a una criatura desprevenida, esta arma inflige 1 daño de precisión además de su daño normal. El daño de precisión se incrementa a 2 si el arma es un arma +3.

Revés: puedes utilizar el impulso de un ataque fallido con esta arma para iniciar tu siguiente ataque. Tras fallar con esta arma en tu turno, obtienes un bonificador +1 por circunstancia a tu siguiente ataque con la misma antes del final de tu turno.

Sin armas: un ataque sin armas utiliza tu cuerpo en lugar de un arma fabricada. Un ataque sin armas no es un arma, aunque pertenece a un grupo de armas y podría tener rasgos de arma. Un ataque sin armas no puede ser Desarmado. Tampoco ocupa una mano, aunque un puño u otro apéndice capaz de aferrar sigue las mismas reglas que un arma de mano libre.

Sutil: puedes utilizar tu modificador por Destreza en lugar de tu modificador por Fuerza en las tiradas de ataque utilizando esta arma cuerpo a cuerpo. Sigues utilizando la Fuerza para calcular el daño.

Versátil: un arma versátil se puede utilizar para infligir un tipo de daño diferente al indicado. Este rasgo indica el tipo de daño alternativo. Por ejemplo, un arma perforante con versátil Cor puede infligir daño perforante o cortante. Tú eliges el tipo de daño cada vez que atacas.

Vigorosa: esta arma se hace más peligrosa conforme más impulso acumulas. Cuando atacas con ella más de una vez en tu turno, el segundo ataque obtiene un bonificador por circunstancia al daño igual al número de dados de daño de arma y cada ataque posterior obtiene un bonificador por circunstancia al daño igual al doble del número de dados de daño.

Volea: este ataque a distancia es menos efectivo a corta distancia. Tus ataques contra objetivos que están a una distancia dentro del incremento de rango indicado sufren un penalizador -2.

ESPECIALIZACIÓN CRÍTICA

Ciertos efectos te pueden conceder beneficios cuando llevas a cabo un Golpe con determinadas armas y obtienes un éxito crítico. A esto se le denomina un efecto de especialización

crítica. El efecto exacto depende de a qué grupo de armas pertenece la tuya, tal y como se indica más abajo. Siempre puedes decidir no añadir el efecto de especialización crítica de tu arma.

Arcos: si el objetivo del impacto crítico está adyacente a una superficie, se queda clavado a la misma por el proyectil. El objetivo queda inmovilizado y debe invertir una acción de Interactuar para hacer una prueba de Atletismo CD 10 y arrancar el proyectil; hasta que lo consiga no se podrá mover de su espacio. La criatura no se queda clavada si es incorpóral, líquida o de alguna otra forma podría escapar sin esfuerzo (como por ejemplo siendo lo suficientemente grande como para que el proyectil no fuera un impedimento).

Armas de asta: el objetivo es movido 5 pies (1,5 m) en una dirección elegida por ti. Éste es un movimiento forzado (pág. 422).

Ballestas: el objetivo sufre 1d8 daño persistente por sangrado. Obtienes un bonificador por objeto a este daño por sangrado igual al bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque.

Bombas: incrementa a 10 pies (3 m) el radio del daño por salpicadura de la bomba (si lo hay).

Clavas: apartas de ti de un golpe al objetivo hasta 10 pies (3 m) en línea recta, eligiendo tú la dirección. Éste es un movimiento forzado (pág. 422).

Cuchillos: el objetivo sufre 1d6 daño persistente por sangrado. Obtienes un bonificador por objeto a este daño por sangrado igual al bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque.

Dardos: el objetivo sufre 1d6 daño persistente por sangrado. Obtienes un bonificador por objeto a este daño por sangrado igual al bonificador por objeto del arma a las tiradas de ataque.

Escudos: apartas de ti de un empujón al objetivo 5 pies (1,5 m). Éste es un movimiento forzado (pág. 422).

Espadas: el objetivo queda desequilibrado por tu ataque, quedando desprevenido hasta el inicio de tu siguiente turno.

Hachas: elige una criatura adyacente al objetivo inicial y dentro del alcance. Si su CA es menor que el resultado de tu tirada de ataque para el impacto crítico, inflige tanto daño a dicha criatura como el resultado del dado de daño de arma que tiraste (incluyendo los dados adicionales por su runa de golpe, si hubiera). Esta cantidad no se dobla, ni se aplican bonificadores ni otros dados adicionales a este daño.

Hondas: el objetivo ha de tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase o quedar aturdido 1.

Lanzas: las armas de este grupo atraviesan al objetivo, debilitando sus ataques. Éste queda torpe 1 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Manguales: el objetivo queda tumbado hasta que tiene éxito en una salvación de Reflejos contra tu CD de clase.

Martillos: el objetivo queda tumbado hasta que tiene éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase.

Pelea: el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra tu CD de clase o quedar lentificado 1 hasta el final de tu siguiente turno.

Picos: El arma atraviesa cruelmente el objetivo, que sufre 2 daño adicional por dado de daño de arma.

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Reglas
Monedas y efectivo
Precio
Nivel de objeto
Cómo llevar los objetos
Paquetes de equipo rápido
Impedimenta
Dañar objetos
Objetos de baja calidad
Objetos y tamaños
Armadura
Escudos
Armas
Reglas
Ataques sin armas
Armas cuerpo a cuerpo marciales
Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
Armas a distancia
Ragos y especializaciones
Descripciones
Equipo
Equipo de aventura
Sustancias alquímicas
Objetos de asistencia
Fórmulas
Servicios
Coste de la vida
Animales
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS

Cada una de las armas indicadas en las tablas de armas (págs. 277 a 281) se describe a continuación.

Alabarda: esta arma de asta es relativamente corta, unos 5 pies (1,5 m). La parte afilada es una larga púa a la que se ha fijado una hoja de hacha.

Alfanje: esta arma de hoja curva es una versión más pesada y a dos manos de la cimitarra. Tiene más peso hacia el final de la cuchilla, lo que la convierte en una potente arma cortante.

Arbalesta: esta ballesta grande y de buena manufactura requiere algún entrenamiento para usarla de forma efectiva, pero está ensamblada con un mecanismo de disparo de vanguardia, que maximiza su velocidad, su potencia y su precisión.

Arco corto: este pequeño arco está hecho de una sola pieza de madera y es el favorito de los hostigadores y de la caballería.

Arco corto compuesto: este arco corto está hecho de cuerno, madera y tendones, todo ello laminado junto para incrementar el poder de su tensión y la fuerza de su proyectil. Su tamaño compacto y su potencia hacen que sea el favorito de los arqueros montados. Siempre que una aptitud está específicamente restringida a un arco corto, también se aplica a los arcos cortos compuestos si no se indica lo contrario.

Arco largo: este arco de 5 pies (1,5 m) de altura, hecho por lo general a partir de una sola pieza de madera de un nogal o tejo, tiene una fuerte tensión y es excelente para impulsar flechas con gran fuerza y a una distancia extrema. Tienes que usar las dos manos para dispararlo y no se puede utilizar montado.

Arco largo compuesto: esta arma de proyectiles está hecha de cuerno, madera y tendones, todo ello laminado junto para incrementar el poder de su tensión y la fuerza de su proyectil. Como todos los arcos largos, su gran tamaño también incrementa su distancia efectiva y su potencia. Tienes que usar las dos manos para dispararlo y no se puede utilizar montado. Siempre que una aptitud está específicamente restringida a un arco largo, como por ejemplo el arma predilecta de Erastil, también se aplica a los arcos largos compuestos si no se indica lo contrario.

Bala de honda: pequeñas bolas de metal, típicamente hierro o plomo, diseñadas para utilizarse como munición en las hondas.

Ballesta: esta arma a distancia es un arco montado sobre una base recta llamada timón (*NdT: o culata*). El timón tiene un mecanismo para fijar la cuerda en su lugar y está conectado con un gatillo que libera la tensión y dispara el virote.

Ballesta de mano: a veces denominada arco de callejón por los pícaros y los rufianes, esta pequeña ballesta dispara viroles igualmente pequeños, que a veces se utilizan para envenenar al objetivo. Es lo suficientemente pequeña como para dispararse a una mano, pero sigues requiriendo ambas manos para cargarla.

Ballesta pesada: esta gran ballesta es difícil de cargar y pesa más que una ballesta normal, pero tiene más pegada.

Bastón: este largo trozo de madera puede ayudar a caminar y además propinar poderosos golpes.

Bastón bo: este bastón fuerte pero delgado es más fino en los extremos y bien equilibrado. Está diseñado como arma ofensiva y defensiva.

Bastón estoque: esta espada fina parecida a una ropera está oculta en una caña de madera o de metal que le sirve de vaina, convirtiéndola en un arma disimulada que no despierta sospechas en una inspección simple y es fácil de introducir en un evento de la alta sociedad. Un bastón estoque mide típicamente 4 pies

(1,2 m) de longitud cuando está envainado, y su empuñadura suele ir rematada por una decoración de madera o de metal.

Bastón honda mediano: este bastón acaba en una bifurcación en forma de "Y" que aloja una honda. La longitud del bastón proporciona un excelente brazo de palanca cuando se usa a dos manos para lanzar piedras o proyectiles con la honda.

Bisarma: esta arma de asta lleva una hoja larga y curva, a menudo de un solo filo, con un gancho que sobresale del lado romo la misma, lo que puede permitir a su portador derribar oponentes a distancia. El asta suele medir unos 8 pies (2,4 m) de largo.

Boledoras: esta arma arrojadiza consiste en dos pesos atados al extremo de unas largas cuerdas, que se pueden usar para golpear a los enemigos o para enredar sus piernas.

Bomba alquímica: estas bombas exhiben una gran variedad y niveles de potencia pero, sea cual sea la variedad, arrojas la bomba contra el objetivo y explota, desencadenando su explosión alquímica (pág. 292).

Cachiporra: una cachiporra tiene una cobertura blanda alrededor de un núcleo denso, típicamente una funda de cuero alrededor de una vara de plomo. Tiene la cabeza más ancha que la empuñadura para dispersar la fuerza del golpe, puesto que el propósito del arma es noquear a su víctima en lugar de derramar sangre.

Cadena armada: esta cadena de 4 pies (1,2 m) de longitud está cubierta de espinas y dispone de púas afiladas en uno o en ambos extremos. Algunas disponen de aros de metal, que se utilizan como asideros.

Cerbatana: este tubo largo y estrecho se utiliza para disparar dardos, usando sólo el poder del aliento exhalado con fuerza.

Cimitarra: esta espada curva a una mano sólo está afilada por un lado.

Clava: esto es un trozo de madera recia, al que se da forma o se readapta para atizar con él a un enemigo. Las clavav pueden ser piezas intrincadamente talladas de arte marcial o algo tan simple como una rama de árbol o un trozo de madera.

Cuchillo de estrella: a partir de un aro metálico central, se extienden cuatro cuchillas también metálicas y puntiagudas, como las puntas de una rosa de los vientos. Cuando se empuña un cuchillo de estrella por el centro, quien lo hace lo puede utilizar como arma cuerpo a cuerpo. También se puede lanzar a distancias cortas.

Daga: esta pequeña arma blanca se empuña a una mano y se utiliza para apuñalar a una criatura en combate cerrado. También se puede usar como arma arrojadiza.

Daga de clan: esta ancha daga es la que lucen los enanos como arma, herramienta y designación de clan. Perder o tener que rendir una daga de clan se considera altamente embarazoso por parte de la mayoría de los enanos.

Daga de guardamano: esta daga de parada dispone de una robusta guarda para proteger la mano de quien la empuña.

Daga orca de nudillos: esta recia hoja de diseño orco tiene un puño horizontal en forma de cesta del que sobresalen cuchillas a cada extremo o, a veces, una cuchilla como la de un *katar*.

Dardo de cerbatana: estos dardos finos y ligeros están hechos típicamente de madera dura y estabilizados con un emplumado de plumón o de pelaje. A menudo están huecos para poder utilizarlos con veneno.

Dardo: esta arma arrojadiza es más grande que una flecha pero más corta que una jabalina. Suele tener un mástil corto de

madera que acaba en una punta metálica y a veces va estabilizada con plumas o pelaje.

Espada bastarda: esta espada de hoja ancha, a veces llamada espada de mano y media, tiene una empuñadura más larga, por lo que se puede utilizar a una mano o a dos manos para un poder cortante mayor.

Espada corta: estas hojas suelen tener una gran variedad de formas y de estilos, pero miden típicamente 2 pies (60 cm) de longitud.

Espada curva elfa: esencialmente una versión más larga de la cimitarra, esta arma tradicional elfa tiene una hoja más delgada que la de la cimitarra.

Espada de templo: esta hoja pesada es la favorita de los guardianes de los lugares religiosos. Tiene una cuchilla distintiva en forma de media luna, que parece una mezcla entre una hoz y una espada. A menudo se han practicado agujeros en la hoja o en la empuñadura para poder colocar campanillas u otras baratijas sagradas.

Espada larga: las espadas largas, también conocidas como espadas de armas, pueden ser de filo simple y de doble filo. Tienen la hoja pesada y miden entre 3 y 4 pies (90 cm y 1,2 m) de longitud.

Espada ropera: la ropera es una cuchilla larga y fina, con una empuñadura de cesta (NdT: llamada *recazo*). Muchos la prefieren como arma para duelos.

Flecha: estos proyectiles son la munición de los arcos. El astil de una flecha suele ser de madera. La estabilización en vuelo se la proporciona un enplumado en un extremo y lleva una punta metálica en el otro.

Golpe con el escudo: un golpe con el escudo no es en realidad un arma, sino una maniobra en la que empujas o haces girar el escudo para atizar a tu enemigo con un ataque improvisado.

Gran clava: si bien muchas grandes clavos están intrincadamente talladas, otras son poco más que una recia rama de árbol. Estas enormes clavos son demasiado pesadas como para empuñarlas a una mano.

Gran hacha: esta gran hacha de batalla es demasiado pesada para empuñarla a una mano. Muchas de ellas incorporan dos hojas y a menudo son "barbadas", disponiendo de un gancho en la base para aumentar la fuerza de su poder cortante.

Gran pico: este pico tiene un mango más largo y una cabeza más ancha que un pico normal. Es demasiado pesado para empuñarlo a una mano.

Guadaña: derivada de una herramienta agrícola utilizada para segar granos largos y cereales, esta arma tiene un largo mango de madera con asideros sobresalientes, rematado por una cuchilla curva fijada en ángulo recto.

Guantelete: un par de estos guantes de metal viene junto a una armadura completa, una de placas y mallas o una laminada; también se pueden comprar por separado y llevarse con otros tipos de armadura. No tan sólo protegen tus manos, sino que también las transforman en armas letales.

Guantelete armado: proporcionando la misma función defensiva que un guantelete normal, esta versión tiene un grupo de púas que sobresalen de los nudillos.

Guja: esta arma de asta es una larga cuchilla de un solo filo al final de un asta de 7 pies (2,1 m). Es extremadamente efectiva para propinar cortes letales a distancia.

Hacha de batalla: estas hachas han sido diseñadas explícitamente como armas, y no como herramientas. Pesan típicamente menos, tienen el mango reforzado con bandas metálicas o con remaches y su hoja es más afilada, lo que las convierte en ideales

para cortar extremidades en lugar de madera.

Hacha de guerra enana: esta arma predilecta de los enanos tiene una cabeza larga y adornada, montada sobre un grueso mango. Esta potente hacha se puede empuñar a una o a dos manos.

Hacha de mano: esta pequeña hacha se puede utilizar en combate cerrado o arrojarla.

Honda: poco más que un trozo de cuero atado a un par de cuerdas, una honda se puede utilizar para lanzar a distancia piedras lisas o balas de honda.

Hoz: originalmente una herramienta agrícola utilizada para segar el grano, esta arma a una mano tiene un mango corto de madera que acaba en una cuchilla curva, a veces afilada por ambos lados.

Jabalina: esta fina lanza está bien equilibrada para arrojarla, pero no está diseñada para uso cuerpo a cuerpo.

Kama: similar a una hoz y utilizado en algunas regiones para cosechar el grano, un *kama* tiene una hoja corta y ligeramente curva y un mango de madera.

Katana: una *katana* es una espada curva y de un solo filo, conocida por lo tremendamente afilado de su hoja.

Katar: también conocidos como puñales, los *katar* se caracterizan por su empuñadura en forma de "H" que permite a la cuchilla sobresalir de los nudillos.

Khakkara: este bastón está rematado por un círculo de metal puntiagudo del que cuelgan varios anillos más pequeños que tintinean y hacen otros sonidos metálicos cuando se mueve, lo que te permite anunciar tu presencia y asustar a los animales salvajes mientras caminas.

Kukri: la hoja de este cuchillo de un pie (30 cm) de longitud se curva hacia dentro y carece de guarda en la empuñadura.

Lanza: un largo mango de metal que acaba en una púa metálica, una lanza se puede usar a una mano como arma cuerpo a cuerpo, pero también puede ser arrojada.

Lanza de caballería: esta arma parecida a una lanza (pero más larga), la utilizan las criaturas montadas para infligir una gran cantidad de daño.

Lanza larga: esta lanza de grandes dimensiones, a veces llamada pica, está diseñada solamente para perforar y no para lanzar. Utilizada por muchos soldados y por la guardia de las ciudades para control de multitudes y defensa contra enemigos a la carga, hay que empuñarla a dos manos.

Látigo: este largo trozo de grueso cuero, a menudo trenzado, propina un golpe cortante, doloroso pero no letal, a distancia acompañado por lo general de un chasquido distintivo.

Mandoble: esta inmensa espada a dos manos (NdT: a veces llamada *montante*) es casi tan alta como quien la empuña. La parte de la hoja más cercana a la empuñadura a menudo se afila poco para permitir aferrarla más en combate cerrado.

Mangual: esta arma consiste en un mango de madera fijado a una bola con púas o un cilindro, mediante una cadena, cuerda o tira de cuero.

Mangual de guerra: este mangual de grandes dimensiones tiene un mango largo, conectado a una pieza más corta de recia madera o de metal, a veces tachonada de púas.

Martillo de guerra: esta arma tiene un mango de madera que acaba en una cabeza grande y pesada de metal. La cabeza del martillo puede ser sencilla o doble, pero siempre es capaz de propinar fuertes golpes.

Martillo ganchudo gnomo: esta herramienta y arma de los gnomos tiene un martillo en un extremo y un pico curvo en el

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice

otro. Es un arma tan extraña e incómoda que los demás piensan que los gnomos son ligeramente erráticos por utilizarla.

Martillo ligero: esta versión más pequeña del martillo de guerra tiene un mango de metal o de madera que acaba en una cabeza metálica. A diferencia de su primo más pesado, es lo suficientemente ligero como para ser arrojado.

Maza: con un recio mango y una pesada cabeza de metal, una maza es recia y permite a quien la empuña asestar poderosos golpes y abollar armaduras.

Maza de armas: esta arma tiene un mango corto que acaba en una bola de metal tachonada de púas.

Maza de giro gnomo: más un manguel que una maza, esta arma tiene un mango corto fijado a un trozo de cadena con una bola en el extremo. La bola es impulsada hasta su alcance por un giro de la muñeca, el impulso del cual devuelve la bola a quien la empuña después del golpe.

Maza ligera: una maza ligera tiene un mango corto de madera o de metal que acaba en una densa cabeza metálica. Utilizada en gran medida como una clava, propina golpes muy contundentes, pero con potencia adicional derivada de las rugosidades o púas de metal de que está provista la cabeza.

Mazo: los mazos (*NdT: también conocidos como atarragas*) son enormes martillos de guerra que se tienen que empuñar a dos manos.

Nunchaku: un *nunchaku* está construido a partir de dos barras de madera o de metal, conectadas por un trozo corto de cuerda o de cadena.

Partecuellos orco: esta hacha barbada de una sola hoja tiene una cuchilla aserrada, perfecta para separar el hueso de los tendones y los cartílagos.

Pico: un pico diseñado únicamente para el combate tiene un recio mango de madera y una cabeza pesada y puntiaguda con la que asestar golpes devastadores.

Pico ligero: un pico ligero es una herramienta minera modificada, con un mango de madera que acaba en una cabeza de pico, dise-

ñada más para atravesar armaduras y carne que para partir rocas.

Púas de escudo: estas púas de metal están estratégicamente colocadas en el lado defensivo del escudo para infligir daño perforante mediante un golpe con el mismo.

Rajaperros: esta espada corta, curva y de tosca manufactura, suele tener agujeros en la hoja para reducir su peso. Es el arma predilecta de los goblins.

Ronca: esta arma de asta es un tridente largo con una púa central más larga que las otras dos.

Sable aserrado: el arma de signatura de los asesinos Mantis Roja, esta hoja curva tiene dientes de sierra y de ahí el nombre.

Sai: esta daga perforante es una púa de metal, flanqueada por un par de puntas que se pueden utilizar para enganchar la hoja de un enemigo.

Sajacaballos: creada por los goblins para luchar contra los caballos, esta arma es esencialmente una larga asta que acaba en una cuchilla provista de un gancho grande.

Shuriken: esta "estrella arrojadiza" es una pequeña pieza de metal plano y bordes afilados, diseñada para lanzarse con un giro de muñeca.

Tenedor de afanar: esta arma de los medianos parece un tenedor largo y con dos puntas y se utiliza (indistintamente) como arma o como instrumento de cocina.

Tridente: esta arma de tres puntas, parecida a una lanza, suele tener un mango de 4 pies (1,2 m) de longitud. Igual que una lanza, se puede empuñar a una mano o lanzarse.

Umbo de escudo: típicamente una pieza redonda, convexa o cónica de grueso metal fijada en el centro del escudo, un umbo incrementa el daño contundente de un golpe con el escudo.

Virote: más cortos que las flechas tradicionales pero de construcción similar, los virotes (*NdT: a veces llamados incorrectamente cuadrillos; los cuadrillos son más grandes y son la munición de las balistas*) son la munición que utilizan las ballestas.

Wakizashi: esta espada de hoja corta y un solo filo suele formar parte de una pareja junto a una *katana*.

ESPADA BASTARDA

ALFANJE

ESPADA LARGA

ESPADA ROPERA

CIMITARRA

MANDOBLE

OBJETOS

Tu personaje necesita todo tipo de objetos cuando explora y en su tiempo libre, que van desde raciones a equipo de escalada pasando por ropas vistosas, dependiendo de la situación.

ESTADÍSTICAS DEL EQUIPO

La tabla de la pág. 291 indica el Precio y la Impedimenta de una amplia variedad de equipo. Cualquier objeto con un número detrás entre paréntesis indica que el Precio es por la cantidad indicada, aunque la Impedimenta de semejante objeto es sólo el valor de una unidad. Todos los objetos de este capítulo son de nivel 0 si el nombre del objeto no va seguido de un nivel de objeto superior entre paréntesis.

Manos

Esto indica cuántas manos hay que emplear para utilizar el objeto de forma efectiva. La mayoría de objetos que requieren dos manos se pueden sostener a una mano, pero debes invertir una acción de Interactuar para cambiar el agarre y así poderlos usar. El DJ podría determinar que un objeto es demasiado grande para sostenerlo con una mano (o incluso con ambas para objetos particularmente grandes).

Cómo llevar puestos los juegos de herramientas

Puedes hacer que un juego de herramientas (como el material de alquimista o el material de curas) sea más fácil de usar llevándolo puesto. Este acceso fácil te permite quitar y poner las herramientas de su interior como parte de la acción que las utiliza, en lugar de Interactuar para sacarlas. Puedes llevar puestos hasta Impedimenta 2 en juegos de herramientas de esta forma; todo lo que vaya más allá de este límite tendrá que ser guardado o extraído con una acción de Interactuar para poder ser usado.

EQUIPO DE AVENTURA

Estos objetos siguen reglas especiales o requieren más detalle.

Abrojos: estas púas de metal de cuatro puntas pueden dañar los pies de una criatura. Puedes esparcir abrojos en una casilla vacía adyacente a ti con una acción de Interactuar. La primera criatura que se mueve a dicha casilla tiene que superar una prueba de Acrobacias CD 14 o sufrir 1d4 daño perforante y 1 daño persistente por sangrado. Una criatura que sufre daño persistente por sangrado debido a los abrojos sufre un penalizador -5 a su Velocidad. Invertir una acción de Interactuar para quitarse los abrojos reduce la CD para detener el sangrado. Una vez que una criatura haya sufrido daño debido a los abrojos, se habrán gastado los suficientes como para que otras criaturas que muevan a dicha casilla estén seguras. Los abrojos desplegados se pueden recuperar y reutilizar si ninguna criatura sufre daño debido a los mismos. De lo contrario, se gastan tantos que no se puede recuperar nada.

Aceite: puedes utilizar el aceite para encender linternas, pero también puedes prenderle fuego a 1 pinta (0,5 l) de aceite y lanzarla. Debes primero invertir una acción de Interactuar preparando el aceite, y después lanzarlo con otra acción como un ataque a distancia. Si aciertas, salpica a la criatura o a un solo cuadrado de 5 pies (1,5 m) de lado al que designas como objetivo. Has de tener éxito en una prueba plana CD 10 para que

el aceite se encienda con éxito cuando impacta. Si el aceite se enciende, el objetivo sufre 1d6 daño por fuego.

Alforjas: las alforjas vienen por parejas. Cada una puede contener hasta Impedimenta 3 en objetos, pero la primera Impedimenta 1 de objetos en cada una no cuenta contra el límite de Impedimenta de tu montura. El valor de Impedimenta que se da es para unas alforjas puestas en una montura. Si las llevas tú o las llevas guardadas, cuentan como Impedimenta 1 en lugar de ligera.

Antorcha: una antorcha emite luz brillante en un radio de 20 pies (6 m) y luz tenue en los siguientes 20 pies (6 m) durante 1 hora. Se puede usar como arma improvisada que inflige 1d4 daño contundente mas 1 daño por fuego.

Arreos: los arreos incluyen todo el equipo necesario para equipar a un animal de monta, incluyendo una silla de montar, brida y bocado y estribos si es necesario. Los animales especialmente grandes o de forma extraña podrían requerir sillas de montar especializadas. Este material podría ser más caro o más difícil de encontrar, a criterio del DJ. El valor de Impedimenta que se da es para unos arreos puestos en una criatura. Si se transportan, la Impedimenta se incrementa a 2.

Brújula: una brújula te ayuda a Sentir la dirección o a orientarte, si estás en un lugar donde los campos magnéticos son uniformes. Sin una de ellas, sufres un penalizador -2 por objeto a dichas pruebas (similar a estar usando un objeto de baja calidad). Una brújula de lente y dial te concede un bonificador +1 por objeto a estas pruebas.

Capa de duelo: te puedes quitar una capa de duelo que llevas puesta y enrollarla alrededor de tu brazo con una acción de Interactuar. Mientras llevas la capa de duelo de esa forma, esa mano y ese brazo están ocupados y no puedes sostener nada más. Mientras lo haces, puedes invertir una acción para sostenerla en una posición protectora, lo que te concede un bonificador +1 por circunstancia a la CA y a las pruebas de Engaño para Fintar hasta el inicio de tu siguiente turno.

Catalejo: un catalejo típico te permite ver ocho veces más lejos de lo normal. Un catalejo de gran calidad suma un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción para ver detalles a distancia.

Cerradura: forzar una cerradura barata requiere dos pruebas con éxito de Latrocinio CD 15, una sencilla requiere tres éxitos a CD 20, una normal requiere cuatro éxitos a CD 25, una buena requiere cinco éxitos a CD 30 y una superior, seis éxitos a CD 40.

Cofre: un cofre de madera puede almacenar hasta Impedimenta 8 en objetos.

Diario de erudito: los diarios de erudito son poco comunes. Cada uno de ellos es un libro de tamaño folio sobre un tema específico, como por ejemplo los vampiros o la historia de una sola población o de un barrio de una ciudad. Si inviertes 1 minuto consultando un diario de erudito antes de hacer una prueba de habilidad para Recordar conocimiento acerca del tema, obtienes un bonificador +1 por objeto a la prueba. Un compendio de diarios

Introducción
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Reglas
Monedas y efectivo
Precio
Nivel de objeto
Cómo llevar los objetos
Paquetes de equipo rápido
Impedimenta
Dañar objetos
Objetos de baja calidad
Objetos y tamaños
Armadura
Escudos
Armas
Reglas
Ataques sin armas
Armas cuerpo a cuerpo marciales
Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
Armas a distancia
Ragos y especializaciones
Descripciones
Equipo
Equipo de aventura
Sustancias alquímicas
Objetos de asistencia
Fórmulas
Servicios
Coste de la vida
Animales
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

cuesta cinco veces lo que un solo diario y se ha de sostener a dos manos; cada compendio contiene diversos diarios y concede su bonificador sobre un tema más amplio, como por ejemplo todos los muertos vivos o una ciudad entera. El DJ es quien determina qué diarios de erudito hay disponibles en cualquier lugar.

Equipo de aventurero: éste es el conjunto inicial para un aventurero y contiene los objetos esenciales para la exploración y la supervivencia. El valor de Impedimenta es para el conjunto del equipo, pero consulta la descripción de los objetos individuales si es necesario.

El equipo contiene los siguientes objetos: una mochila (que contiene los demás objetos), 10 trozos de tiza, pedernal y yesca, 50 pies (15 m) de cuerda, raciones para 2 semanas, jabón, 5 antorchas y un odre.

Equipo de reparaciones: un equipo de reparaciones te permite llevar a cabo reparaciones sencillas cuando viajas. Contiene un yunque portátil, tenazas, herramientas de carpintero, una piedra de amolar y aceites para tratar el cuero y la madera. Puedes utilizar un equipo de reparaciones para Reparar objetos utilizando la habilidad Artesanía. Un equipo de reparaciones soberbio te concede un bonificador +1 por objeto a la prueba. Puedes reemplazar un equipo de reparaciones gastado por uno nuevo como parte de la acción que lo utiliza.

Garfio de abordaje: puedes lanzar un garfio de abordaje con una cuerda atada al mismo para hacer más fácil una escalada. Para anclar un garfio de abordaje, haz una tirada de ataque a distancia utilizando tu competencia con armas sencillas contra una CD que depende del objetivo, típicamente por lo menos CD 20. Este ataque tiene el rasgo secreto. Con un éxito, tu garfio queda firmemente anclado, aunque con un fallo crítico parece como si fuera a aguantar, pero en realidad se suelta cuando estás a media subida.

Grilletes: puedes ponerle unos grilletes a alguien con su consentimiento o si está a tu merced como una actividad de exploración que dura entre 10 y 30 segundos dependiendo del tamaño de la criatura y de cuántos grilletes le pongas. Una criatura de dos piernas con las piernas ligadas sufre un penalizador -15 pies (4,5 m) por circunstancia a sus Velocidades y una criatura de dos manos con ellas ligadas tiene que tener éxito en una prueba plana CD 5 cada vez que utiliza una acción de manipular, o la acción falla. Esta CD puede ser mayor dependiendo de con qué fuerza se han ajustado los grilletes para inmovilizar las manos. Una criatura atada a un objeto estacionario está inmovilizada. Para las criaturas con más o menos extremidades, el DJ es quien determina qué efectos tienen los grilletes, si lo tienen. Liberar a una criatura de unos grilletes baratos requiere dos éxitos en sendas pruebas de Latrocinio CD 17, unos sencillos requieren tres éxitos a CD 22, unos normales requieren cuatro éxitos a CD 27, unos buenos requieren cinco éxitos a CD 32 y unos superiores requieren seis a CD 42.

Herramienta: esta entrada es un cajón de sastre para las herramientas de mano básicas que no tienen un propósito aventurero específico. Una azada, una pala o un martillo pilón son herramientas largas, y un berbiquí, un gancho para hielo o una paleta son herramientas cortas. Una herramienta se suele poder utilizar como arma improvisada, infligiendo 1d4 daño para una corta o 1d6 para una larga. El DJ es quien determina el tipo de daño apropiado o ajusta la cantidad si es necesario.

Herramientas de ladrón: necesitas un juego de herramientas de ladrón para Forzar cerraduras o Inutilizar mecanismos (de algunos tipos) mediante la habilidad Latrocinio. Unas herramientas de ladrón infiltrador añaden un bonificador +1 por objeto a las pruebas para Forzar cerraduras e Inutilizar mecanismos. Si se rompe el juego puedes repararlo cambiando las ganzúas por otras de repuesto; esto no requiere utilizar la acción de Reparar. Si llevas puestas tus herramientas de ladrón, puedes poner y sacar cosas como parte de la acción que las utiliza.

Instrumento musical: los instrumentos de mano incluyen gaitas, un carillón pequeño, tambores, violines y violas, flautas dulces y traveseras, arpas pequeñas, laúdes, trompetas e instrumentos de tamaño similar. El DJ podría establecer que un instrumento de mano especialmente grande (como una tuba) tiene una Impedimenta mayor. Los instrumentos pesados, como los tambores grandes, un carillón completo y los instrumentos de teclado son menos portátiles y por lo general requieren permanecer estacionarios cuando se tocan.

Un instrumento de virtuoso está más finamente construido y concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Interpretación utilizándolo.

Juego de herramientas de alquimista: esta colección móvil de viales y productos químicos se puede utilizar para tareas alquímicas sencillas. Si llevas puesto tu juego de herramientas de alquimista, puedes quitarlas y ponerlas como parte de la acción que las utiliza.

Juego de herramientas de artesano: necesitas este juego de herramientas para crear objetos a partir de materia prima con la habilidad Artesanía. Un juego de herramientas de artesano excelentes te concede un bonificador +1 por objeto a la prueba. Hacen falta juegos diferentes para trabajos diferentes, a juicio del DJ; por ejemplo un juego de herramientas de herrero es diferente al de un carpintero. Si llevas puesto tu juego de herramientas de artesano, puedes quitarlas y ponerlas como parte de la acción que las utiliza.

Laboratorio de alquimista: necesitas un laboratorio de alquimista para Elaborar sustancias alquímicas durante el tiempo libre. Un laboratorio de alquimista mejorado te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Artesanía para elaborar sustancias alquímicas.

Libro básico de artesano: este libro contiene las fórmulas (pág. 294) para Elaborar todos los objetos comunes de nivel 0 de este Capítulo.

Libro de conjuros: un libro de conjuros contiene el conocimiento escrito necesario para aprender y preparar diversos conjuros, algo necesario para los magos (que suelen obtener uno gratis) y un lujo útil para otros lanzadores de conjuros que buscan aprender conjuros adicionales. Cada libro puede albergar hasta 100 conjuros. El Precio indicado es para un libro en blanco.

Libro de fórmulas: un libro de fórmulas contiene las fórmulas necesarias para crear objetos diferentes al equipo común de este capítulo; los personajes de la clase alquimista (*Manual de juego 2*) suelen obtener uno gratuitamente. Cada libro de fórmulas puede albergar la fórmula de hasta 100 objetos diferentes. Las fórmulas también pueden aparecer en hojas de pergamino, tablillas y casi cualquier otro medio; no hay necesidad de que las copies a un libro específico si las puedes tener a mano para consultarlas.

Linterna: una linterna emite luz brillante y requiere 1 pinta (0,5 l) de aceite para funcionar durante 6 horas. Una linterna de ojo de buey emite su luz en un cono de 60 pies (18 m), y luz



- Introducción
- Ascendencias y bagajes
- Clases
- Habilidades
- Dotes
- Equipo**
 - Reglas
 - Monedas y efectivo
 - Precio
 - Nivel de objeto
 - Cómo llevar los objetos
 - Paquetes de equipo rápido
 - Impedimenta
 - Dañar objetos
 - Objetos de baja calidad
 - Objetos y tamaños
 - Armadura
 - Escudos
 - Armas
 - Reglas
 - Ataques sin armas
 - Armas cuerpo a cuerpo marciales
 - Armas cuerpo a cuerpo avanzadas
 - Armas a distancia
 - Ragos y especializaciones
 - Descripciones
- Equipo**
 - Equipo de aventura
 - Sustancias alquímicas
 - Objetos de asistencia
 - Fórmulas
 - Servicios
 - Coste de la vida
 - Animales
- Conjuros
- Cómo se juega
- Apéndice de estados
- Hoja de personaje
- Glosario e índice

tenue en los siguientes 60 pies (18 m). Una linterna sorda emite luz en un radio de 30 pies (9 m), y luz tenue en los siguientes 30 pies (9 m) y va equipada con obturadores que puedes cerrar para bloquear la luz. Abrir o cerrar los obturadores requiere una acción de Interactuar.

Lupa: esta lente de calidad que se puede empuñar te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción para notar detalles minúsculos de documentos, telas, etc.

Mapa topográfico: los mapas son poco comunes. La mayoría de los que puedes encontrar son sencillos y funcionales. Un mapa topográfico detalla una sola ubicación con un nivel de detalle excelente. Uno de estos mapas te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Supervivencia y a cualquier prueba de habilidad para Recordar conocimiento, si está relacionada con la ubicación detallada en el mapa. Los mapas a veces se presentan en forma de atlas, que contienen cierto número de mapas de la misma calidad, a menudo sobre temas similares. Un atlas cuesta cinco veces más que un solo mapa y requiere ambas manos para utilizarlo. El DJ es quien determina qué mapas hay disponibles en cualquier lugar.

Material de curas: este conjunto de vendajes, hierbas y suturas es necesario para las pruebas de Medicina a fin de administrar Primeros auxilios, Tratar enfermedades, Tratar veneno o Tratar heridas. El material mejorado te proporciona un bonificador +1 por objeto a dichas pruebas. Si llevas puesto tu material de curas, puedes meter y sacar cosas como parte de la acción que lo utiliza.

Material de detective: este morral de cuero contiene unos cuantos viales vacíos, unas pinzas, paños de lino pequeños, un juego de calibradores de bronce y un bramante anudado para medir distancias, varios trozos de tiza, una pluma y un bloc de notas en blanco. Todos los componentes del material de detective son de calidad excelente y por lo tanto suman un bonificador +1 por objeto a las pruebas para investigar la escena de un crimen, una pista o detalles similares. Como otros juegos de herramientas, el material de detective utiliza una mano si se lleva puesto y ambas de lo contrario.

Material de disfraz: esta cajita de madera contiene cosméticos, vello facial falso, goma líquida y unas cuantas pelucas sencillas. Por lo general necesitas material de disfraz para Imitar a otra persona mediante el uso de la habilidad Engaño. Un material de élite suma un bonificador +1 por objeto a las pruebas relevantes. Si has fabricado un gran número de disfraces, puedes completar tu suministro de cosméticos con otros de repuesto adecuados al tipo de tu material de disfraz. Si lo llevas puesto, puedes poner y quitar el material como parte de la acción que lo utiliza.

Material de escalada: este morral contiene 50 pies (15 m) de cuerda, poleas, una docena de pitones, un martillo, un garfio de abordaje y un juego de crampones. El material de escalada te permite fijarte a la pared que estás Trepar, moviéndote la mitad de lo habitual (mínimo 5 pies [1,5 m]) y permitiéndote hacer una prueba plana CD 5 siempre que fallas críticamente para evitar una caída. Obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo para Trepar si utilizas material de escalada extrema. Uno de estos morrales contiene material para tan sólo un escalador; cada uno necesita el suyo. Si lo llevas puesto, puedes acceder a él como parte de la acción de Trepar.

Material de escritura: utilizando material de escritura, puedes redactar correspondencia e inscribir pergaminos. Un juego incluye papel y sobres, con una gran variedad de papeles y pergaminos, así

como tinta, un cálamo o pluma, lacre y un sello sencillo. Si has escrito mucho, puedes rellenar el juego con tinta y papel de repuesto.

Material de pesca: esto incluye una caña de pescar plegable, anzuelos, sedal, cebos y una red de pesca. El material de pesca profesional concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas para pescar.

Mochila: una mochila contiene hasta Impedimenta 4 de objetos y los primeros 2 puntos de Impedimenta de dichos objetos no cuentan contra tu límite. Si, en lugar de llevar la mochila a la espalda, la sostienes o la llevas guardada, su Impedimenta es ligera en lugar de insignificante.

Odre: cuando está lleno, un odre contiene aproximadamente la cantidad necesaria de agua de 1 día para una criatura Pequeña o Mediana.

Oreja de bronce: una oreja de bronce es un tubo corto y acampanado con un extremo lo suficientemente estrecho para introducirlo cómodamente en un oído. Cuando se usa para escuchar a través de una puerta, ventana, pared delgada o barrera similar, si la barrera incrementaría normalmente la CD de tu prueba de Percepción para oír sonidos al otro lado, sólo lo hace en la mitad de lo normal. No es adecuada para mejorar tu audición en general, porque para eso va mejor un audífono (pág. 293).

Palanqueta: cuando se Abre a la fuerza un objeto que no se puede agarrar fácilmente, una palanqueta hace más fácil obtener el brazo de palanca necesario. Sin una palanqueta, la prueba de Atletismo para Abrir algo a la fuerza sufre un penalizador -2 por objeto. Una palanqueta reforzada te concede un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Atletismo para Abrir por la fuerza cualquier cosa que se puede abrir así.

Pedernal y yesca: el pedernal y la yesca se utilizan para encender fuego si tienes tiempo para utilizar una chispa aunque usarlos suele alargarse, de forma que el método no es práctico durante un encuentro. Incluso en las condiciones ideales, utilizar el pedernal y la yesca para encender una llama requiere el uso de por lo menos 3 acciones, y a menudo mucho más.

Periscopio: esto es un tubo de 2 pies (60 cm) de longitud con dos espejos angulados, uno en cada extremo. Cuando los espejos están correctamente alineados, puedes mirar alrededor de un obstáculo desde detrás de una cobertura. Esto no proporciona una línea de efecto suficiente para designar como objetivo a una criatura alrededor de una esquina.

Pértiga de 10 pies (3 m): cuando empuñas esta larga pértiga puedes Buscar para sondear una casilla hasta a 10 pies (3 m) de distancia. La pértiga no es lo suficientemente recia como para utilizarla como arma.

Pitón: estas pequeñas púas se pueden utilizar como anclajes para trepar con más facilidad. Para fijar un pitón, tienes que sostenerlo en una mano y utilizar un martillo para clavarlo con la otra. Puedes fijar una cuerda al pitón clavado para no caer al suelo si sufres un fallo crítico mientras Trepar.

Red: puedes utilizar una red, o bien sola, o bien amarrada a una cuerda. Cuando está amarrada a una cuerda, puedes utilizar la red para Apresar a una criatura Mediana o más pequeña a una distancia de hasta 10 pies (3 m) en lugar de sólo a criaturas adyacentes. Puedes continuar Apresando para mantener tu presa sobre el objetivo, si éste permanece a 10 pies (3 m) o menos y continuas sosteniendo la red. La criatura apresada obtiene un bonificador +2 por circunstancia a sus pruebas de Huir si no

EQUIPO DE AVENTURA

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Abrojos	3 pp	L	1
Aceite (1 pinta [0,5 l])	1 pc	—	2
Alforjas	2 pp	L	2
Antorcha	1 pc	L	1
Arreos	4 po	1	—
Balanza de mercader	2 pp	L	2
Brújula	1 po	—	1
Brújula de lente y dial (nivel 3)	20 po	—	1
Cadena (10 pies [3 m])	4 po	1	2
Capa de duelo	5 pp	L	1
Catalejo	20 po	L	2
Catalejo de gran calidad (nivel 4)	80 po	L 2	
Cerraduras			
Cerradura barata (nivel 0)	2 pp	—	2
Cerradura sencilla (nivel 1)	2 po	—	2
Cerradura normal (nivel 3)	15 po	—	2
Cerradura buena (nivel 9)	200 po	—	2
Cerradura superior (nivel 17)	4500 po	—	2
Cofre	6 pp	2	2
Cuerda (50 pies [15 m])	5 pp	L	2
Equipo de aventurero	15 pp	1	—
Equipo de reparaciones	2 po	1	2
Equipo de reparaciones soberbio (nivel 3)	25 po	1	2
Escala (10 pies [3 m])	3 pc	3	2
Espejo	1 po	—	1
Garfio de abordaje	1 pp	L	1
Grilletes			
Grilletes baratos (nivel 0)	3 pp	—	2
Grilletes sencillos (nivel 1)	3 po	—	2
Grilletes normales (nivel 3)	20 po	—	2
Grilletes buenos (nivel 9)	250 po	—	2
Grilletes superiores (nivel 17)	5000 po	—	2
Herramienta			
Herramienta larga	1 po	1	2
Herramienta corta	4 pp	L	1 o 2
Instrumento musical			
Instrumento musical de mano	8 pp	1	2
Instrumento musical de mano de virtuoso (nivel 3)	50 po	1	2
Instrumento musical pesado	2 po	16	2
Instrumento musical pesado de virtuoso (nivel 3)	100 po	16	2
Jabón 2 pc	—	1	
Jarra 1 pc	—	1	
Juego de herramientas de alquimista	3 po	1	1 o 2*
Juego de herramientas de artesano	4 po	2	1 o 2*
Juego de herramientas de artesano excelentes (nivel 3)	50 po	2	1 o 2*
Juego de herramientas de ladrón	3 po	L	1 o 2*
Ganzúas de repuesto	3 pp	—	—
Juego de herramientas de ladrón infiltrador (nivel 3)	50 po	L 1	2*
Ganzúas de infiltrador (nivel 3)	3 po	—	—
Laboratorio de alquimista	5 po	6	2
Laboratorio de alquimista mejorado (nivel 3)	55 po	6	2
Libro básico de artesano	1 pp	L	2

Objeto	Precio	Imp.	Manos
Libro de conjuros (en blanco)	1 po	L	1
Libro de fórmulas (en blanco)	1 po	L	1
Linterna de ojo de buey	1 po	1	1
Linterna sorda	7 pp	L	1
Lupa (nivel 3)	40 po	—	1
Martillo 1 pp	L	1	
Material de cocina	1 po	2	2
Material de curas	5 po	1	1 o 2*
Material de curas mejorado (nivel 3)	50 po	1	1 o 2*
Material de detective (nivel 3)	25 po	1	1 o 2*
Material de disfraz	2 po	L	2
Cosméticos de repuesto	1 pp	—	—
Material de disfraz de élite (nivel 3)	40 po	L	2
Cosméticos de élite (nivel 3)	5 pp	—	—
Material de escalada	5 pp	1	2
Material de escalada extrema (nivel 3)	40 po	1	2
Material de escritura	1 po	L	2
Papel y tinta de repuesto	1 pp	—	—
Material de pesca	8 pp	1	2
Material de pesca profesiona (nivel 3)	20 po	1	2
Mochila	1 pp	—	—
Odre	5 pc	L	1
Oreja de bronce	1 po	—	1
Palanqueta	5 pp	L	2
Palanqueta reforzada (nivel 3)	20 po	L 2	
Pedernal y yesca	5 pc	—	2
Periscopio (nivel 2)	25 po	L 2	
Pértiga de 10 pies (3 m)	1 pc	1	2
Pitón	1 pc	—	1
Raciones (1 semana)	4 pp	L	1
Red	1 po	1	2
Reloj de arena	3 po	L	1
Ropa			
Ropa normal	1 pp	—	—
Ropa de explorador	1 pp	L	—
Ropa de calidad	2 po	L	—
Ropa de calidad y diseño (nivel 3)	55 po	L	—
Ropa de invierno	4 pp	L	—
Saco (5)	1 pc	L	1
Saco de dormir	2 pc	L	—
Silbato de señales	8 pc	—	1
Símbolo primigenio	0	—	1
Símbolo religioso			
Símbolo religioso de madera	1 pp	L	1
Símbolo religioso de plata	2 po	L	1
Texto religioso	1 po	L	1
Tienda de campaña			
Tienda de campaña ratonera	8 pp	L	2
Tienda de campaña para cuatro personas	5 po	1	2
Tienda de campaña pabellón (nivel 2)	40 po	12	2
Tiza (10)	1 pc	—	1
Vaina de parada	5 pp	L	1
Vaina oculta (nivel 3)	25 po	—	—
Vela (10)	1 pc	—	1

*Puedes usar un juego de herramientas con 1 mano si lo llevas puesto o con 2 si lo sostienes. Consulta la pág. 287 para más detalles.

Introducción

Ascendencias y bagajes

Clases

Habilidades

Dotes

Equipo

Reglas

Monedas y efectivo

Precio

Nivel de objeto

Cómo llevar los objetos

Paquetes de equipo rápido

Impedimenta

Dañar objetos

Objetos de baja calidad

Objetos y tamaños

Armadura

Escudos

Armas

Reglas

Ataques sin armas

Armas cuerpo a cuerpo marciales

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Armas a distancia

Ragos y especializaciones

Descripciones

Equipo

Equipo de aventura

Sustancias alquímicas

Objetos de asistencia

Fórmulas

Servicios

Coste de la vida

Animales

Conjuros

Cómo se juega

Apéndice de estados

Hoja de personaje

Glosario e índice