



ARMAS

Arma	Abrev.	Precio	Peso	Grupo
Alabarda	(ab)	14 mp	3,5 k.	A. de asta 2 manos
Arco compuesto	(acp)	17 mp	1,5 k.	Proyectil
Arco corto	(ac)	6 mp	1 k.	Proyectil
Arco largo	(al)	10 mp	1,5 k.	Proyectil
Ballesta	(bs)	25 mp	4 k.	Proyectil
Boleadoras	(bo)	5 mp	1,5 k.	Proyectil
Cayado	(ca)	5 mc	2 k.	a 2 manos
Cimitarra	(ci)	10 mp	2 k.	De filo
Daga	(da)	3 mp	0,5 k.	De filo
Espada ancha	(ea)	10 mp	2 k.	De filo
Espada corta	(ec)	7 mp	1,5 k.	De filo
Espadón	(e2)	20 mp	4 k.	a 2 manos
Estrella de la mañana	(es)	16 mp	2,5 k.	Contundente
Garrote	(ga)	1 mc	2,5 k.	Contundente
Hacha	(ha)	5 mp	2,5 k.	De filo
Hacha de combate	(hc)	13 mp	3,5 k.	a 2 manos
Honda	(ho)	9 mb	0,5 k.	Proyectil
Jabalina	(ja)	3 mp	2k	Arma de asta
Lanza	(la)	23 mb	2,5 k.	Arma de asta
Lanza de caballería	(lc)	5 mp	5 k.	A. de asta 2 manos
Látigo	(lt)	2 mp	1,5 k.	De filo
Martillo de guerra	(mt)	15 mp	2,5 k.	Contundente
Mayal	(my)	19 mp	3 k.	a 2 manos
Maza	(ma)	6 mp	2,5 k.	Contundente
Red	(re)	7 mp	1,5 k.	Contundente

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Bienes o servicios	Precio	Nota
Brandy	10 me	1/4 litro
Cerveza	2 me	1/2 litro
Hidromiel	5 me	1/2 litro
Sidra	1 me	1/2 litro
Vino	6 me	1/2 litro
Comida ligera	6 me	
Comida normal	1 mc	
Comida abundante	12 me	
Raciones normales (1 semana)	5 mc	Caducidad normal. Peso 9 k.
Raciones de viaje (1 semana)	1 mb	Conservadas. Peso 7 k.
Gran pan (1 semana)	3 mo	Conservado. Peso 2 k.
Pan de viaje (1 mes)	15 mo	Conservado. Peso 2 k.
Alojamiento pobre	1 mc	Dormitorio comunal.
Alojamiento normal	2 mc	Camas individuales.
Buen alojamiento	22 me	Habitaciones privadas.
Establo	2 me	Incluye pienso para el animal.

TRANSPORTE

Transporte	Precio	Velocidad§ (mts./a)	Capac.	Bonif. montar†
Caballo ligero	45 mp	75	100 k.	+0
Caballo	60 mp	60	150 k.	+0
Caballo pesado	80 mp	36	200 k.	+0
Caballo guerra	20 mo	54	175 k.	+15
Caballo g. gran	75 mo‡	45	185 k.	+30
Camello	12 mo‡	30	112,5 k.	-15
Elefante	50 mo‡	24	500 k.	-10
Mula/burro	32 mp	36	175 k.	-10
Poney	40 mp	42	90 k.	+5
Transbordador	2 mc/1,5 km	varía	—	—
Servicio de diligencia	1 mc/1,5 km	varía	—	—
Carreta	6 mo	15	750 k.	—
Barca pequeña	7 mo	varía	500 k.	—
Barca mediana	11 mo	varía	1500 k.	—
Barca grande	40 mo	varía	2500 k.	—

EQUIPO PROTECTOR

Equipo	Precio	Peso*
Escudo	55 mb	7,5 k.**
Brazales de cuero	2 mp	1 k.
Grebas de cuero	2 mp	1 k.
Brazales metálicos	4 mp	1,5 k.
Grebas metálicas	4 mp	1,5 k.
Yelmo de cuero	25 mb	1 k.
Yelmo de metal	4 mp	1,5 k.
Armadura de cuero	3 mp	6 k.
Armadura de cuero endurecido	10 mp	7 k.
Cota de malla	35 mp	10 k.
Coraza	50 mp	12,5 k.

ACCESORIOS

Bienes	Precio	Peso*	Nota
Antorcha	3 me	0,5 k.	Ilumina un diámetro de 6 m.
Arco para encender fuego	8 me	0,25 k.	Tarda 5 minutos.
Botas*	1 mp	1,5 k.	—
Camisa*	3 mb	0,5 k.	—
Cantimplora (0,5 litros)	1 mc	0 k.	Pesa 0,5 k. llena.
Capa*	9 mb	1 k.	—
Carcaj(capacidad 20)	1 mb	0,25 k.	Contiene flechas o pivotes.
Cinto*	5 mb	0,5 k.	—
Cuerda	4 mb	3 k.	15 m.
Cuerda (superior)	12 mb	1,5 k.	15 m.
Chaqueta*	15 mb	3 k.	—
Dardos (20)	11 mb	1,5 k.	15% de rotura al usarlos. 3
Escarpias(10)	2 mb	1,5 k.	de hierro.
Estacas(10)	9 me	1 k.	de madera.
Flechas(20)	4 mb	1,5 k.	40% de rotura al usarlos.
Frasco de aceite	3 mb	0,5 k.	Recarga para 6 horas.
Juego de ganzúas	1 mp	0,25 k.	bonificación +5
Linterna	12 mb	1 k.	Ilumina 15 m diámetro.
Lona embreada (1,5x2,4 m.)	1 mb	2 k.	—
Mochila	2 mb	1 k.	10 kilos, 30 dm cúbicos
Pantalones*	25 mc	0,5 k.	—
Petate	33 mc	1,5 k.	22,5 kilos, 60 dm³.
Dardos (20)	11 mb	1,5 k.	15% de rotura al usarlos. 3
Saco(25 kilos)	8 mc	1 k.	Capacidad 25 kgs, 90 dm
Saco de dormir(lana)	2 mb	2,5 k.	Manta
Sobretudo*	9 mb	0,5 k.	—
Tienda	2 mp	4,5 k.	Caben dos.
Vaina	25 mb	0,5 k.	—
Vara(3 m.)	5 mc	4 k.	de madera.
Yasca y pedernal	1 mb	0,25 k.	Tarda 3 minutos.

* — Cuenta para la carga si se transporta y no se lleva puesto. Estos pesos se basan en el equipo para un humano normal (de una estatura de 1,75 m. y peso de 75 kilos.)

** — Pesa 4 kg si mide menos de 1,5 m y 2 kg si mide menos de 1,25 m.

§ — Esta es la capacidad normal de movimiento en una situación táctica, puede ser doblada si el jinete decide ir al galope (véase Apartado 8.1, pág. 45).

† — Un animal especialmente inteligente tendría una bonificación adicional de + 10, pero su precio sería mayor.

‡ — Raramente disponible, a no ser que se compre de un rico comerciante o noble señor en regiones especiales.