











HABILIDADES ASOCIADAS A CARACTERÍSTICAS

- Fuerza**

 - Atletismo
- Destreza**

 - Acrobacias
 - Juego de Manos
 - Sigilo
- Inteligencia**

 - Arcanos
 - Historia
 - Investigación
 - Naturaleza
 - Religión
- Sabiduría**

 - Medicina
 - Percepción
 - Perspicacia
 - Supervivencia
 - Trato con Animales
- Carisma**

 - Engañar
 - Intimidar
 - Interpretación
 - Persuasión

MEJORA DEL PERSONAJE

Puntos de experiencia	Nivel	Bonificador por competencia
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6

CLASES DE DIFICULTAD

Dificultad de la tarea	CD
Muy fácil	5
Fácil	10
Media	15
Difícil	20
Muy difícil	25
Casi imposible	30

DIFICULTADES DE ENCUENTROS

Dificultad del encuentro				
Nivel de los personajes	Fácil	Medio	Difícil	Mortal
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1100
6	300	600	900	1400
7	350	750	1100	1700
8	450	900	1400	2100
9	550	1100	1600	2400
10	600	1200	1900	2800
11	800	1600	2400	3600
12	1000	2000	3000	4500
13	1100	2200	3400	5100
14	1250	2500	3800	5700
15	1400	2800	4300	6400
16	1600	3200	4800	7200
17	2000	3900	5900	8800
18	2100	4200	6300	9500
19	2400	4900	7300	10 900
20	2800	5700	8500	12 700

MODIFICADORES POR ATRIBUTO

Puntuación	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

REGLAS DE COBERTURA

- La **cobertura media** otorga un bonificador de +2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene cobertura media si un obstáculo cubre al menos la mitad de su cuerpo. Por ejemplo, un muro bajo, un mueble grande, un tronco estrecho o una criatura, independientemente de si es amiga o enemiga.
- Tres cuartos de cobertura** otorgan un bonificador de +5 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene tres cuartos de cobertura si un obstáculo cubre al menos tres cuartos de su cuerpo. Por ejemplo, un rastrillo, una aspillera o un tronco de árbol grueso.
- Alguien con **cobertura total** no puede ser objetivo de un ataque o un conjuro, aunque sí le puede afectar alguno si está dentro de su área de efecto. Un objetivo tiene cobertura total si un obstáculo lo cubre completamente.

GRAVEDAD DEL DAÑO POR NIVEL

Nivel de personaje	Contratiempo	Peligrosa	Mortal
1-4	1d10	2d10	4d10
5-10	2d10	4d10	10d10
11-16	4d10	10d10	18d10
17-20	10d10	18d10	24d10

PUNTOS DE GOLPE DE OBJETOS

Tamaño	Frágil	Resistente
Diminuto (botella, candado)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, flauta)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barril, lámpara de araña)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carro, ventana de 10×10 pies)	5 (1d10)	27 (5d10)

* Los objetos son inmunes al veneno y daño psíquico.

CLASE DE ARMADURA DE OBJETOS

Objeto	CA
Tela, papel, cuerda	11
Vidrio, cristal, hielo	13
Madera, hueso	15
Piedra	17
Hierro, acero	19
Mithril	21
Adamantina	23
Xion	18
Xion forjado	20
Xion y mithril	22
Xion y adamantina	23

ESTADOS

AGARRADO

- La velocidad de una criatura agarrada es 0, y esta no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- El estado termina si el agarrador queda incapacitado (ver «Incapacitado»).
- El estado también acaba si un efecto saca a la criatura agarrada del alcance del agarrador o del efecto que la agarra, como cuando una criatura se desplaza a causa del conjuro *Onda atronadora*.

APRESADO

- La velocidad de una criatura apresada es 0 y no se puede beneficiar de ningún bonificador a la velocidad.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja y las que haga la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

ASUSTADO

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque mientras la fuente de su miedo se encuentre en su línea de visión.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

ATURDIDO

- Una criatura aturdida está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse y solo puede hablar balbuciendo.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.

CEGADO

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera ver.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque que haga la criatura tienen desventaja.

ENSORDECIDO

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera escuchar.

ENVENENADO

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica.

HECHIZADO

- Una criatura hechizada no puede atacar a quien la hechizó ni hacer que sea el objetivo de sus habilidades o efectos mágicos dañinos.
- Quien hechiza a la criatura tiene ventaja en cualquier prueba de característica que haga para interactuar socialmente con ella.

INCAPACITADO

- Una criatura incapacitada no puede realizar ni acciones ni reacciones.

INCONSCIENTE

- Una criatura inconsciente está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse ni hablar y no se percata de lo que la rodea.
- La criatura deja caer cualquier cosa que sujete y queda tumbada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un golpe crítico si el atacante está a 5 pies o menos de ella.

INVISIBLE

- Es imposible ver a una criatura invisible sin ayuda de la magia o de un sentido especial. A efectos de esconderse, la criatura está muy resguardada. La localización de la criatura se puede detectar mediante cualquier ruido que haga o por las huellas que deje.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen desventaja, y las tiradas de ataque que haga la criatura tienen ventaja.

PARALIZADO

- Una criatura paralizada está incapacitada (ver «Incapacitado») y no puede moverse ni hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un crítico si el atacante está a 5 pies o menos de la criatura.

PETRIFICADO

- Una criatura petrificada se transforma, junto con cualquier objeto mágico que lleve puesto o que transporte, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Su peso aumenta diez veces y deja de envejecer.
- La criatura está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse ni hablar y no se percata de lo que la rodea.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y de Destreza.
- La criatura tiene resistencia a todos los tipos de daño.
- La criatura es inmune al veneno y a la enfermedad, aunque un veneno o una enfermedad que ya se encuentre en su sistema queda suspendido, no apresado.

TUMBADO

- La única opción de movimiento de una criatura tumbada es gatear, a menos que se ponga de pie y, por tanto, termine con el estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 5 pies o menos de ella. Si no, tienen desventaja.

ACCIONES DE COMBATE

ATAQUE

Realizar una acción de combate o varias mediante dotes o habilidades.

AYUDAR

Puedes prestar tu ayuda a otra criatura para que realice una tarea.

BUSCAR

Tirada de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación).

ESCONDERSE

Prueba de Destreza (Sigilo) contra Sabiduría (Percepción).

ESPRINTAR

Obtienes tanto movimiento adicional como tu velocidad.

ESQUIVAR

Los ataques que hagan contra ti tienen desventaja si puedes ver al atacante, y cualquier tirada de salvación de Destreza que realices tiene ventaja. Pierdes este beneficio si te quedas incapacitado o si tu velocidad se reduce a 0.

LANZAR UN CONJURO

Lanzar un conjuro.

PREPARARSE

Reaccionas a las acciones del contrario.

RETIRARSE

El movimiento no provoca ataques de oportunidad.

USAR UN OBJETO

EXPERIENCIA POR VALOR DE DESAFÍO

Desafío	PX
0	0 o 10
1/8	25
1/4	50
1/2	100
1	200
2	450
3	700
4	1100
5	1800
6	2300
7	2900
8	3900
9	5000
10	5900
11	7200
12	8400
13	10 000
14	11 500
15	13 000
16	15 000
17	18 000
18	20 000
19	22 000
20	25 000
21	33 000
22	41 000
23	50 000
24	62 000
25	75 000
26	90 000
27	105 000
28	120 000
29	135 000
30	155 000

ARMAS

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Armas a distancia sencillas				
Arco corto	25 po	1d6 P	2 lb	Munición (distancia 80/320), dos manos
Ballesta ligera	25 po	1d8 P	5 lb	Munición (distancia 80/320), de carga, dos manos
Dardo	5 pc	1d4 P	1/4 lb	Sutil, arrojadiza (distancia 20/60)
Honda	1 pp	1d4 CON	-	Munición (distancia 30/120)
Armas cuerpo a cuerpo marciales				
Alabarda	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos
Cimitarra	25 po	1d6 C	3 lb	Sutil, ligera
Espada corta	10 po	1d6 P	2 lb	Sutil, ligera
Espada larga	15 po	1d8 C	3 lb	Versátil (1d10)
Estoque	25 po	1d8 P	2 lb	Sutil
Gran hacha	30 po	1d12 C	7 lb	Pesada, dos manos
Guja	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos
Hacha de batalla	10 po	1d8 C	4 lb	Versátil (1d10)
Lanza de caballería	10 po	1d12 P	6 lb	Alcance, especial
Látigo	2 po	1d4 C	3 lb	Sutil, alcance
Lucero del alba	15 po	1d8 P	4 lb	-
Mandoble	50 po	2d6 C	6 lb	Pesada, dos manos
Mangual	10 po	1d8 CON	2 lb	-
Martillo de guerra	15 po	1d8 CON	2 lb	Versátil (1d10)
Mazo de guerra	10 po	2d6 CON	10 lb	Pesada, dos manos
Pica	5 po	1d10 P	18 lb	Pesada, alcance, dos manos
Pico de guerra	5 po	1d8 P	2 lb	-
Tridente	5 po	1d6 P	4 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1d8)
Armas a distancia marciales				
Aguja de cerbatana	10 po	1 P	1 lb	Munición (distancia 25/100), de carga
Arco largo	50 po	1d8 P	2 lb	Munición (distancia 150/600), pesada, dos manos
Ballesta de mano	75 po	1d6 P	3 lb	Munición (distancia 30/120), ligera, de carga
Ballesta pesada	50 po	1d10 P	18 lb	Munición (distancia 100/400), pesada, de carga, dos manos
Red	1 po	-	3 lb	Especial, arrojadiza (distancia 5/15)

CON: Contundente; P: Perforante; C: Cortante

ARMAS (CONTINUACIÓN)

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades	
Armas cuerpo a cuerpo sencillas					
Bastón	2 pp	1d6 CON	4 lb	Versátil (1d8)	
Clava	1 pp	1d4 CON	2 lb	Ligera	
Daga	2 po	1d4 P	1 lb	Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 20/60)	
Gran clava	2 pp	1d8 CON	10 lb	Dos manos	
Hacha de mano	5 po	1d6 C	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)	
Hoz	1 po	1d4 C	2 lb	Ligera	
Jabalina	5 pp	1d6 P	2 lb	Arrojadiza (distancia 30/120)	
Lanza	1 po	1d6 P	3 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1d8)	
Martillo ligero	2 po	1d4 CON	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)	
Maza	5 po	1d6 CON	4 lb	-	
ARMADURAS página 146					
Armadura	Precio	Clase de Armadura (CA)	Fuerza	Sigilo	Peso
Armadura ligera					
Armadura acolchada	5 po	11 + mod. Des	-	Desventaja	8 lb
Cuero	10 po	11 + mod. Des	-	-	10 lb
Cuero tachonado	45 po	12 + mod. Des	-	-	13 lb
Armadura intermedia					
Pieles	10 po	12 + mod. Des (máx. 2)	-	-	12 lb
Camisote de malla	50 po	13 + mod. Des (máx. 2)	-	-	20 lb
Cota de escamas	50 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja	45 lb
Coraza	400 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	-	20 lb
Armadura de placas y malla	750 po	15 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja	40 lb
Armadura pesada					
Armadura de anillas	30 po	14	-	Desventaja	40 lb
Cota de malla	75 po	16	Fue 13	Desventaja	55 lb
Armadura laminada	200 po	17	Fue 15	Desventaja	60 lb
Armadura de placas	1500 po	18	Fue 15	Desventaja	65 lb
Escudo					
Escudo	10 po	+2	-	-	6 lb



HABILIDADES ASOCIADAS A CARACTERÍSTICAS página 134

Fuerza

- Atletismo

Destreza

- Acrobacias
- Juego de Manos
- Sigilo

Inteligencia

- Arcanos
- Historia
- Investigación
- Naturaleza
- Religión

Sabiduría

- Medicina
- Percepción
- Perspicacia
- Supervivencia
- Trato con Animales

Carisma

- Engañar
- Intimidar
- Interpretación
- Persuasión

MEJORA DEL PERSONAJE página 166

Puntos de experiencia	Nivel	Bonificador por competencia
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6

CLASES DE DIFICULTAD página 133

Dificultad de la tarea	CD
Muy fácil	5
Fácil	10
Media	15
Difícil	20
Muy difícil	25
Casi imposible	30

DIFICULTADES DE ENCUENTROS página 334

Nivel de los personajes	Dificultad del encuentro			
	Fácil	Medio	Difícil	Mortal
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1100
6	300	600	900	1400
7	350	750	1100	1700
8	450	900	1400	2100
9	550	1100	1600	2400
10	600	1200	1900	2800
11	800	1600	2400	3600
12	1000	2000	3000	4500
13	1100	2200	3400	5100
14	1250	2500	3800	5700
15	1400	2800	4300	6400
16	1600	3200	4800	7200
17	2000	3900	5900	8800
18	2100	4200	6300	9500
19	2400	4900	7300	10 900
20	2800	5700	8500	12 700

MODIFICADORES POR ATRIBUTO

página 132

Puntuación	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

REGLAS DE COBERTURA página 179

- La **cobertura media** otorga un bonificador de +2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene cobertura media si un obstáculo cubre al menos la mitad de su cuerpo. Por ejemplo, un muro bajo, un mueble grande, un tronco estrecho o una criatura, independientemente de si es amiga o enemiga.
- **Tres cuartos de cobertura** otorgan un bonificador de +5 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene tres cuartos de cobertura si un obstáculo cubre al menos tres cuartos de su cuerpo. Por ejemplo, un rastrillo, una aspillera o un tronco de árbol grueso.
- Alguien con **cobertura total** no puede ser objetivo de un ataque o un conjuro, aunque sí le puede afectar alguno si está dentro de su área de efecto. Un objetivo tiene cobertura total si un obstáculo lo cubre completamente.

GRAVEDAD DEL DAÑO POR NIVEL página 160

Nivel de personaje	Contratiempo	Peligrosa	Mortal
1-4	1d10	2d10	4d10
5-10	2d10	4d10	10d10
11-16	4d10	10d10	18d10
17-20	10d10	18d10	24d10

PUNTOS DE GOLPE DE OBJETOS página 144

Tamaño	Frágil	Resistente
Diminuto (botella, candado)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, flauta)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barril, lámpara de araña)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carro, ventana de 10×10 pies)	5 (1d10)	27 (5d10)

* Los objetos son inmunes al veneno y daño psíquico.

CLASE DE ARMADURA DE OBJETOS página 144 y 309

Objeto	CA
Tela, papel, cuerda	11
Vidrio, cristal, hielo	13
Madera, hueso	15
Piedra	17
Hierro, acero	19
Mithril	21
Adamantina	23
Xion	18
Xion forjado	20
Xion y mithril	22
Xion y adamantina	23

AGARRADO

- La velocidad de una criatura agarrada es 0, y esta no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- El estado termina si el agarrador queda incapacitado (ver «Incapacitado»).
- El estado también acaba si un efecto saca a la criatura agarrada del alcance del agarrador o del efecto que la agarra, como cuando una criatura se des-plaza a causa del conjuro *Onda atronadora*.

APRESADO

- La velocidad de una criatura apresada es 0 y no se puede beneficiar de ningún bonificador a la velocidad.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja y las que haga la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

ASUSTADO

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y las tira-das de ataque mientras la fuente de su miedo se encuentre en su línea de visión.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

ATURDIDO

- Una criatura aturdida está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede mo-verse y solo puede hablar balbuciendo.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.

CEGADO

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera ver.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque que haga la criatura tienen desventaja.

ENSORDECIDO

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente cual-quier prueba de característica que requiera escuchar.

ENVENENADO

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica.

HECHIZADO

- Una criatura hechizada no puede atacar a quien la hechizó ni hacer que sea el objetivo de sus habilidades o efectos mágicos dañinos.
- Quien hechiza a la criatura tiene ventaja en cualquier prueba de caracterís-tica que haga para interactuar socialmente con ella.

INCAPACITADO

- Una criatura incapacitada no puede realizar ni acciones ni reacciones.

INCONSCIENTE

- Una criatura inconsciente está incapacitada (ver «Incapacitado»), no pue-de moverse ni hablar y no se percata de lo que la rodea.
- La criatura deja caer cualquier cosa que sujete y queda tumbada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un golpe crítico si el atacante está a 5 pies o menos de ella.

INVISIBLE

- Es imposible ver a una criatura invisible sin ayuda de la magia o de un sen-tido especial. A efectos de esconderse, la criatura está muy resguardada. La localización de la criatura se puede detectar mediante cualquier ruido que haga o por las huellas que deje.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen desventaja, y las tiradas de ataque que haga la criatura tienen ventaja.

PARALIZADO

- Una criatura paralizada está incapacitada (ver «Incapacitado») y no pue-de moverse ni hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un crítico si el atacante está a 5 pies o menos de la criatura.

PETRIFICADO

- Una criatura petrificada se transforma, junto con cualquier objeto no mágico que lleve puesto o que transporte, en una sustancia sólida e in-animada (normalmente piedra). Su peso aumenta diez veces y deja de envejecer.
- La criatura está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse ni hablar y no se percata de lo que la rodea.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y de Destreza.
- La criatura tiene resistencia a todos los tipos de daño.
- La criatura es inmune al veneno y a la enfermedad, aunque un veneno o una enfermedad que ya se encuentre en su sistema queda suspendido, no apresado.

TUMBADO

- La única opción de movimiento de una criatura tumbada es gatear, a me-nos que se ponga de pie y, por tanto, termine con el estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 5 pies o menos de ella. Si no, tienen desventaja.

ACCIONES DE COMBATE páginas 176 y 177

ATAQUE

Realizar una acción de combate o va-rias mediante dotes o habilidades.

AYUDAR

Puedes prestar tu ayuda a otra cria-tura para que realice una tarea.

BUSCAR

Tirada de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación).

ESCONDERSE

Prueba de Destreza (Sigilo) contra Sabiduría (Percepción).

ESPRINTAR

Obtienes tanto movimiento adicional como tu velocidad.

ESQUIVAR

Los ataques que hagan contra ti tienen desventaja si puedes ver al atacante, y cualquier tirada de salvación de Destreza que realices tiene ventaja. Pierdes este beneficio si te quedas incapacitado o si tu velocidad se reduce a 0.

LANZAR UN CONJURO

Lanzar un conjuro.

PREPARARSE

Reaccionas a las acciones del contrario.

RETIRARSE

El movimiento no provoca ataques de oportunidad.

USAR UN OBJETO

EXPERIENCIA POR VALOR DE DESAFÍO página 360

Desafío	PX
0	0 o 10
1/8	25
1/4	50
1/2	100
1	200
2	450
3	700
4	1100
5	1800
6	2300
7	2900
8	3900
9	5000
10	5900
11	7200
12	8400
13	10 000
14	11 500
15	13 000
16	15 000
17	18 000
18	20 000
19	22 000
20	25 000
21	33 000
22	41 000
23	50 000
24	62 000
25	75 000
26	90 000
27	105 000
28	120 000
29	135 000
30	155 000

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Armas a distancia sencillas				
Arco corto	25 po	1d6 P	2 lb	Munición (distancia 80/320), dos manos
Ballesta ligera	25 po	1d8 P	5 lb	Munición (distancia 80/320), de carga, dos manos
Dardo	5 pc	1d4 P	1/4 lb	Sutil, arrojadiza (distancia 20/60)
Honda	1 pp	1d4 CON	-	Munición (distancia 30/120)
Armas cuerpo a cuerpo marciales				
Alabarda	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos
Cimitarra	25 po	1d6 C	3 lb	Sutil, ligera
Espada corta	10 po	1d6 P	2 lb	Sutil, ligera
Espada larga	15 po	1d8 C	3 lb	Versátil (1d10)
Estoque	25 po	1d8 P	2 lb	Sutil
Gran hacha	30 po	1d12 C	7 lb	Pesada, dos manos
Guja	20 po	1d10 C	6 lb	Pesada, alcance, dos manos
Hacha de batalla	10 po	1d8 C	4 lb	Versátil (1d10)
Lanza de caballería	10 po	1d12 P	6 lb	Alcance, especial
Látigo	2 po	1d4 C	3 lb	Sutil, alcance
Lucero del alba	15 po	1d8 P	4 lb	-
Mandoble	50 po	2d6 C	6 lb	Pesada, dos manos
Mangual	10 po	1d8 CON	2 lb	-
Martillo de guerra	15 po	1d8 CON	2 lb	Versátil (1d10)
Mazo de guerra	10 po	2d6 CON	10 lb	Pesada, dos manos
Pica	5 po	1d10 P	18 lb	Pesada, alcance, dos manos
Pico de guerra	5 po	1d8 P	2 lb	-
Tridente	5 po	1d6 P	4 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1d8)
Armas a distancia marciales				
Aguja de cerbatana	10 po	1 P	1 lb	Munición (distancia 25/100), de carga
Arco largo	50 po	1d8 P	2 lb	Munición (distancia 150/600), pesada, dos manos
Ballesta de mano	75 po	1d6 P	3 lb	Munición (distancia 30/120), ligera, de carga
Ballesta pesada	50 po	1d10 P	18 lb	Munición (distancia 100/400), pesada, de carga, dos manos
Red	1 po	-	3 lb	Especial, arrojadiza (distancia 5/15)

CON: Contundente; P: Perforante; C: Cortante

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Armas cuerpo a cuerpo sencillas				
Bastón	2 pp	1d6 CON	4 lb	Versátil (1d8)
Clava	1 pp	1d4 CON	2 lb	Ligera
Daga	2 po	1d4 P	1 lb	Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 20/60)
Gran clava	2 pp	1d8 CON	10 lb	Dos manos
Hacha de mano	5 po	1d6 C	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)
Hoz	1 po	1d4 C	2 lb	Ligera
Jabalina	5 pp	1d6 P	2 lb	Arrojadiza (distancia 30/120)
Lanza	1 po	1d6 P	3 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1d8)
Martillo ligero	2 po	1d4 CON	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)
Maza	5 po	1d6 CON	4 lb	-

ARMADURAS página 146

Armadura	Precio	Clase de Armadura (CA)	Fuerza	Sigilo	Peso
Armadura ligera					
Armadura acolchada	5 po	11 + mod. Des	-	Desventaja	8 lb
Cuero	10 po	11 + mod. Des	-	-	10 lb
Cuero tachonado	45 po	12 + mod. Des	-	-	13 lb
Armadura intermedia					
Pieles	10 po	12 + mod. Des (máx. 2)	-	-	12 lb
Camisote de malla	50 po	13 + mod. Des (máx. 2)	-	-	20 lb
Cota de escamas	50 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja	45 lb
Coraza	400 po	14 + mod. Des (máx. 2)	-	-	20 lb
Armadura de placas y malla	750 po	15 + mod. Des (máx. 2)	-	Desventaja	40 lb
Armadura pesada					
Armadura de anillas	30 po	14	-	Desventaja	40 lb
Cota de malla	75 po	16	Fue 13	Desventaja	55 lb
Armadura laminada	200 po	17	Fue 15	Desventaja	60 lb
Armadura de placas	1500 po	18	Fue 15	Desventaja	65 lb
Escudo					
Escudo	10 po	+2	-	-	6 lb