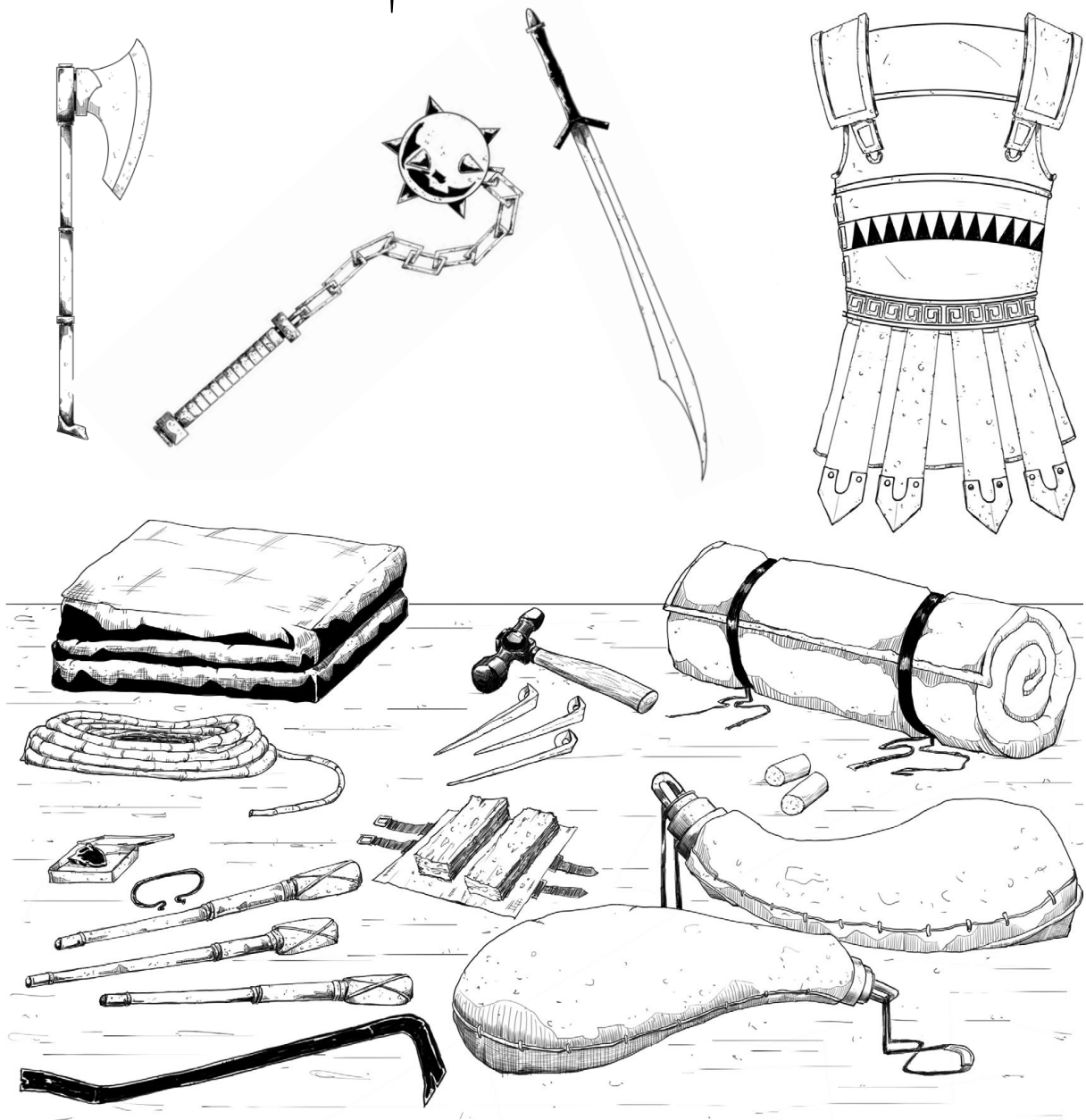


ARMAS Y EQUIPAMIENTO



*Este Libro de Armas y Equipamiento v3.52 ha sido creado por **David G “Gran Orco”**.*

Para su realización se han utilizado los libros

ARMS & EQUIPMENT (1ª EDICIÓN)

ARMS & EQUIPMENT (2ª EDICIÓN)

MYTHRAS (PREVIAMENTE RONEQUEST 6)

PLAYER'S GUIDE TO GLORANTHA

RONEQUEST (2ª EDICIÓN DE MONGOOSE)

RONEQUEST (6ª EDICIÓN)

RACES OF GLORANTHA (VOL 1)

THE ABIDING BOOK

El RuneQuest 6 pertenece a la editorial Design Mechanism

El resto es propiedad de la editorial Mongoose

Cualquier comentario, duda o error reportarlo al correo granorco@granorco.es

No está permitida ni la difusión ni la edición de ningún tipo sin el consentimiento de su autor.

ÍNDICE

ÍNDICE	I
COMERCIO Y CALIDAD	1
<i>MONEDAS</i>	<i>1</i>
<i>ALOJAMIENTO Y COMIDA</i>	<i>1</i>
<i>FACTOR DE PRECIO POR TIPO DE EMPLAZAMIENTO</i>	<i>2</i>
<i>TRUEQUE</i>	<i>2</i>
<i>REGATEAR</i>	<i>2</i>
<i>TAREAS</i>	<i>3</i>
<i>INGRESOS ENTRE AVENTURAS</i>	<i>4</i>
EQUIPO BÁSICO DE AVENTURA	5
<i>EQUIPO ESENCIAL DE AVENTURERO*</i>	<i>7</i>
ROPA	17
PERTRECHOS PARA ANIMALES Y MONTURAS	20
ARMAS CUERPO A CUERPO	22
<i>ARMAS DE UNA MANO</i>	<i>22</i>
<i>ESCUDOS</i>	<i>25</i>
<i>ARMAS DE DOS MANOS</i>	<i>26</i>
MODIFICACIONES DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO	28
<i>PROCESO DE MODIFICACIÓN</i>	<i>28</i>
ARMAS A DISTANCIA	29
MUNICIÓN PARA ARMAS A DISTANCIA	31
ARMAS DE ASEDIO	32
MATERIALES ALTERNATIVOS PARA LAS ARMAS	33
ARMADURAS	34
<i>ARMADURAS ESPECIALIZADAS</i>	<i>35</i>
MODIFICACIONES DE LAS ARMADURAS	36
<i>PROCESO DE MODIFICACIÓN</i>	<i>36</i>
MATERIALES ALTERNATIVOS PARA LAS ARMADURAS	37
REPARAR LA ARMADURA	38
ARMAS DE PÓLVORA	39
TRANSPORTES	41
<i>CONDUCIENDO VEHÍCULOS</i>	<i>44</i>
<i>EMBESTIDAS</i>	<i>44</i>
<i>MONTURAS ADICIONALES</i>	<i>44</i>
<i>COSTE POR VIAJAR</i>	<i>44</i>
BARCOS Y NAVEGACIÓN	45
<i>DISEÑO DE BARCOS Y ESTADÍSTICAS</i>	<i>45</i>
<i>PODER DEL VIENTO</i>	<i>49</i>
<i>MOVIMIENTO</i>	<i>50</i>
<i>UN DÍA EN EL MAR</i>	<i>51</i>
<i>DAÑO A LA EMBARCACIÓN</i>	<i>51</i>
<i>PELIGROS</i>	<i>51</i>
<i>EQUIPO Y PERSONAL NAVAL</i>	<i>53</i>
<i>ARTILLERÍA</i>	<i>54</i>
<i>REPARACIÓN</i>	<i>54</i>
CONSTRUCCIONES	55
BESTIAS Y GANADO	57
<i>CAR DE BESTIAS DE CARGA</i>	<i>60</i>



MERCENARIOS Y AYUDANTES	61
OBJETOS RAROS Y MARAVILLOSOS	63
<i>OBJETOS MECÁNICOS</i>	<i>63</i>
<i>AYUDAS MÍSTICAS</i>	<i>63</i>
OBJETOS Y SERVICIOS MÁGICOS	64
<i>CRISTALES MÁGICOS</i>	<i>64</i>
<i>CRISTALES DE PODER</i>	<i>64</i>
<i>SERVICIOS MÁGICOS</i>	<i>65</i>
<i>POCIONES</i>	<i>68</i>
ALQUIMIA	69
<i>SABER (ALQUIMIA)</i>	<i>69</i>
<i>LA PIEDRA FILOSOFAL</i>	<i>69</i>
<i>TRANSMUTACIÓN</i>	<i>70</i>
<i>VENENOS</i>	<i>70</i>
<i>EL LABORATORIO DEL ALQUIMISTA</i>	<i>70</i>
<i>MANTENIENDO LA VIDA DE UN ALQUIMISTA</i>	<i>71</i>
EQUIPO GLORANTHANO	72
<i>OBJETOS GLORANTHANOS COMUNES</i>	<i>72</i>
<i>OBJETOS DEL IMPERIO DE LOS APRENDICES DE DIOS</i>	<i>72</i>
<i>OBJETOS DEL IMPERIO DE LOS AMIGOS DE LOS WYRMS</i>	<i>73</i>
<i>OBJETOS ORLANTHIS</i>	<i>74</i>
<i>OBJETOS MALKIONITAS</i>	<i>74</i>
<i>OBJETOS PELORIANOS</i>	<i>74</i>
<i>OBJETOS DE LOS NÓMADAS DEL YERMO</i>	<i>75</i>
<i>OBJETOS KRALORELANOS</i>	<i>75</i>
<i>OBJETOS TESHNANOS</i>	<i>75</i>
<i>OBJETOS VITHELANOS</i>	<i>76</i>
<i>OBJETOS PAMALTELANOS</i>	<i>76</i>
<i>OBJETOS ALDRYANIS</i>	<i>76</i>
<i>OBJETOS MOSTALIS</i>	<i>76</i>
<i>OBJETOS TIMINÍTIDOS</i>	<i>77</i>
<i>OBJETOS DE DRAGONUTS</i>	<i>77</i>
<i>OBJETOS DURULZ</i>	<i>78</i>
<i>OBJETOS DE CENTAUROS</i>	<i>79</i>
<i>OBJETOS DE MINOTAUROS</i>	<i>79</i>
<i>OBJETOS UZ</i>	<i>80</i>
<i>OBJETOS WAERTAGIS</i>	<i>80</i>
<i>OBJETOS HSUNCHEN</i>	<i>81</i>
<i>ARMAS GLORANTHANAS CUERPO A CUERPO</i>	<i>82</i>
<i>ARMAS GLORANTHANAS A DISTANCIA</i>	<i>83</i>
<i>ARMADURAS GLORANTHANAS</i>	<i>83</i>

COMERCIO Y CALIDAD

MONEDAS

Valores genéricos (este libro):

- 5 Trozos de Plomo (TP) = 1 Penique de Cobre (PC) / Contante (C)
- 10 Peniques de Cobre (PC) = 1 Moneda de Plata (MP) / Penique (P)
- 12 Monedas de Plata (MP) = 1 Moneda de Oro (MO)
- 20 Monedas de Plata (MP) = 1 Ducado de Oro (DO) / Corona de Oro (CO)

Glorantha:

- 10 Bolg, moneda troll de plomo (B) = 1 Clack
- 10 Clack, moneda de cobre mostali (CI) = 1 Lunar (L) / Gremial (G)
- 20 Lunares, moneda de plata estandar del Imperio (L) = 1 Rueda de Oro (R)
- 5 MP = 1 L. Se recomienda dividir todos los valores de este libro entre 5 para el equivalente lunar de Glorantha.

ALOJAMIENTO Y COMIDA

Coste por área

Servicio	Salvaje	Rural/Pueblo Pequeño	Pueblo Grande	Ciudad Pequeña	Ciudad Grande
Alojamiento, pobre	-	1 PC	2 PC	2 PC	4 PC
Alojamiento, común	-	5 PC	1 MP	1 MP	2 MP
Alojamiento, superior	-	-	5 MP	5 MP	10 MP
Alojamiento, noble	-	-	-	25 MP	50 MP
Comida y bebida, pobre, 1 día	-	5 TP	1 PC	1 PC	2 PC
Comida y bebida, común, 1 día	-	3 PC	5 PC	5 PC	1 MP
Comida y bebida, superior, 1 día	-	-	1 PC	2 MP	4 MP
Comida y bebida, noble, 1 día	-	-	-	25 MP	50 MP
Raciones de viaje, 1 día	-	5 PC	5 PC	5 PC	5 PC

Tabla de alojamiento de RuneQuest 6

Alojamiento	Barato	Razonable	Superior
Suelo de la sala común / establos	5 PC	-	-
Habitación compartida / dormitorio	1 MP	15 PC	-
Habitación privada	2 MP	5 MP	10 MP
Choza o chabola alquilada (semana)	10 MP	-	-
Cabaña o casa de campo (semana) – suficiente para una familia pequeña	15 MP	25 MP	50 MP
Casa o apartamento alquilado (semana) – para una familia grande	30 MP	50 MP	75 MP
Villa o Mansión alquilada (semana) – suficiente para un séquito pequeño	100 MP	250 MP	1000 MP
Choza o chabola (precio de compra)	100 MP	-	-
Cabaña o casa de campo (precio de compra por cada dormitorio)	750 MP	1250 MP	2500 MP
Casa o apartamento (precio de compra por cada dos dormitorios)	3000 MP	5000 MP	7500 MP
Villa o Mansión (precio de compra por cada cuatro dormitorios)	20000 MP	50000 MP	200000 MP
Tienda de campaña (por cada espacio para una persona)	1 MP	3 MP	5 MP

Tabla de comida de RuneQuest 6

Tipo	Barato	Razonable	Superior
Cerveza o hidromiel, por noche	1 MP	15 PC	3 MP
Comida en una taberna o posada	1 MP	3 MP	8 MP
Raciones de viaje (7 días)	7 MP	9 MP	12 MP
Vino o Licor, por noche	2 MP	4 MP	6 MP

FACTOR DE PRECIO POR TIPO DE EMPLAZAMIENTO

Tipo de emplazamiento	Culturas	Población	Factor de Precio
Aldea	Todas	10 - 30	2
Villa	Todas	30 – 200	1.5
Pueblo Pequeño	Bárbara, Nómada, Civilizada	200 – 500	1.25
Pueblo Mediano	Bárbara, Nómada, Civilizada	500 – 1000	1.25
Pueblo Grande	Civilizada	1000 – 3000	1
Ciudad Pequeña	Civilizada	3000 – 5000	1
Ciudad Mediana	Civilizada	5000 – 10000	1.25
Ciudad Grande	Civilizada	10000 – 20000	1.5
Capital/Metrópolis	Civilizada	20000+	2



TRUEQUE

Es lo más común en zonas bárbaras, nómadas y primitivas.

- El Aventurero debe ofrecer artículos o servicios. Si es un artículo común o un servicio esencial que dé un beneficio obvio, el trueque tiene éxito.
- Si el Aventurero ofrece algo menos común, de claro valor inferior o esotérico, debe realizar una tirada de Costumbres o Cultura apropiada y mirar la tabla.
- Luego debe enfrentar Influencia o Comercio contra Voluntad o Comercio (la mayor).
- Si el Aventurero gana en la tirada *enfrentada*, lo que ofrece es aceptado. Si falla, no lo es. Si pifia, habrá insultado a la otra parte.

Costumbres / Cultura	Bono a Influencia	Bono a Comercio
Crítico	Fácil	Muy Fácil
Éxito	Estándar	Fácil
Fallo	Difícil	Estándar
Pifia	Formidable	Difícil

REGATEAR

El mismo proceso que con el trueque, pero ambos participantes tiran Perspicacia en vez de Costumbres para ganar una ventaja en la negociación (tabla anterior). A continuación, se realiza una Tirada *diferencial* de Influencia o Comercio contra Voluntad o Comercio, con los siguientes resultados:

Diferencia en Niveles de éxito	Comprador sale ganando	Vendedor sale ganando
3	Un 25% del precio estándar	Un 200% del precio estándar
2	Un 50% del precio estándar	Un 150% del precio estándar
1	Un 75% del precio estándar	Un 125% del precio estándar
Igual	Precio estándar	Precio estándar

TAREAS

Para completar una tarea, se debe tirar por la habilidad hasta que se logre 100% (o más), o hasta que el tiempo o los recursos disponibles se agoten (lo que ocurra antes). Cada tirada consume una Unidad de Ronda de Trabajo. Cada tirada contribuye al porcentaje de éxito final: Los *Críticos* suman 50%, los *Éxitos* 25%, los *Fallos* 0% y las *Pifias* -25%.

- Si el proyecto **excede** el 100% en 4 Rondas de Trabajo o menos, se beneficia del número de Mejoras de la tabla.
- Si el proyecto **alcanza** el 100% en 4 o menos Rondas de Trabajo, el creador *tiene la opción* de utilizar 1 Ronda más para mejorar el resultado final. Si pifia, el objeto recibe un trabajo excesivo, perdiendo calidad en vez de recibir Mejoras.

Las Mejoras pueden apilarse, por lo que un objeto con dos Mejoras podría mejorar una habilidad en 10%, por ejemplo.

Tarea	Habilidad Apropiaada	Unidad de Ronda de Tarea
Remendar la ropa	Artesanía (Sastre)	5 minutos – 1 hora
Forjar metal	Artesanía (Herrero)	5 minutos – 30 minutos
Afilar una espada	Mecanismos o Artesanía (Armero)	3 a 5 minutos
Forjar una espada	Artesanía (Armero)	1 día – 5 días
Construir una estructura de madera o piedra	Ingeniería	6 meses – varios años
Hacer un reloj	Mecanismos	1 mes



Circunstancia	Modificador
Sin herramientas	Imposible
Herramientas improvisadas	Hercúlea
Herramientas de mala calidad o incompletas, carencia de recursos cruciales	Formidable

Resultado	Resultado	Mejoras
150	Excelente	2
125	Bueno	1
100	Aceptable	Un trabajo aceptable. El objeto hace lo que se espera de él.
75	Defectuoso	El objeto se rompe o desgasta un 25% más rápido de lo normal; o su precio y sus PG se reducen un cuarto.
50	Malo	El objeto se rompe o desgasta un 50% más rápido de lo normal; o su precio y sus PG se reducen a la mitad.
25	Chapuzas	El objeto se rompe o desgasta un 75% más rápido de lo normal; o su precio y sus PG se reducen tres cuartos.
0 ó menos	Inservible	El proyecto no está acabado y no se puede usar.

Mejoras	Efecto
Capaz	Si es un arma gana +1 PD. Otros objetos pesan 1D2 CAR menos
Deseable	El precio del objeto se dobla
Duradero	Los PG aumentan un punto
Eficiente	El objeto confiere +5% a la habilidad requerida para usarlo
Resistente	Los PA aumentan un punto

Los objetos con mejoras deberían ser más caros. Como regla general, una mejora incrementa el valor del objeto en un 25%. Por lo tanto, con dos mejoras sería un 50% más caro.

INGRESOS ENTRE AVENTURAS

1. Para determinar los ingresos entre aventuras, primero hay que pagar cualquier entrenamiento, deuda o pago a culto.
2. A continuación se escoge un trabajo, o bien se apunta el dinero correspondiente de la tabla de "ingresos por clase social" (modificada por la tabla de ingresos por estación).
3. A continuación se sustrae de su total de dinero (excluyendo bienes) el porcentaje elegido por el aventurero para el "nivel de vida" que quiera llevar.
4. Por último se comprueba si se alcanza el "coste de mantenimiento mínimo".

Trabajos

1. Elegir el trabajo o tirar 1D20.
2. Luego se elige los días de trabajo o se vuelve a tirar 1D20.
3. Por último se tira 1D20: **si obtiene un 20** lo hizo mal y el pago es retenido (o algo peor); **si saca 1**, lo hizo muy bien y dobla los beneficios obtenidos.

1D20	Trabajo	Pago por Día	Notas
1	Barman	5 PC	Alojamiento gratuito
2	Bardo/Músico ambulante	1D8 PC	-
3	Guardaespalda	1D4 MP	Alojamiento gratuito
4	Gorila (contra altercados)	1D2 MP	Bebida gratis
5	Ladrón de casas	1D100 MP	-
6	Mozo de labranza	3 PC	Alojamiento gratuito
7	Jugador de apuestas	1D100 MP	Dados o cartas gratis
8	Sepulturero	3 PC	Pala gratuita
9	Cazador	1D10 MP	Comida gratuita
10	Librero/Asistente de investigación	2 MP	Puede estudiar mientras trabaja
11	Político local	2D4 MP	-
12	Artesano manual	3 PC	-
13	Servicio militar	2 MP	Comida y alojamiento gratuito
14	Hombre para todo	1D10 PC	-
15	Cazador de ratas/Exterminador	2D4 PC	Red gratuita
16	Recaudador de alquileres	2D4 PC	-
17	Vendedor	1D4 MP	-
18	Recaudador de impuestos	1D6 MP	-
19	Profesor	8 PC	Pizarra y tiza gratuita
20	Asistente de Templo	2 MP	Alojamiento gratuito

Ingresos por Clase Social y día*

Clase Social	Primitivo	Nómada	Bárbaro	Civilizado
Marginado	4 PC	7 PC	9 PC	1 MP
Esclavo	-	1,5 MP	1,8 MP	2 MP
Hombre Libre	2 MP	3 MP	35 PC	4 MP
Burguesía	-	-	15 MP	20 MP
Aristocracia	-	-	-	100 MP
Gobernante	250 MP	300 MP	400 MP	500 MP

* Esta tabla no es oficial, y se ha realizado con estimaciones basadas en los costes de mantenimiento.

Tabla de Ingresos Estacionales

Esta tabla representa la prosperidad del personaje durante la duración del trabajo o supervisando sus propiedades, cualquier cosa desde varios días hasta un año.

1D100	Rentabilidad
01-10	Desastrosos: Reduce los Ingresos en un 50%
11-20	Malos: Reduce los Ingresos en un 25%
21-60	Normales: Sin ajustes en los Ingresos
61-80	Buenos: Incrementa los ingresos en un 25%
81-00	Prósperos: Incrementa los Ingresos en un 50%

Nivel de Vida

Nivel de Vida	Proporción de Riqueza Personal gastada
Subsistencia	10%
Dentro de sus capacidades	25%
Confortable	50%
Lujosa	80%
Ostentosa	100%

Costes de Mantenimiento Mínimos

Si un personaje no llega al mínimo requerido, tal vez deba vender sus bienes para evitar bajar de clase social. Por supuesto, si un personaje gasta más dinero, puede mejorar su nivel de vida y clase social.

Clase Social	MP por Día	MP por Semana	MP por Año*	Hogar Típico
Marginado		Vive al día		Ninguna/Vive a la intemperie
Esclavo	1	7	375	Cabaña compartida / Choza
Hombre Libre	2	15	750	Choza / Cabaña / Habitación alquilada
Burguesía	10	75	3750	Casa / Apartamento
Aristocracia	50	350	20000	Villa grande / Mansión
Gobernante	250	1750	100000	Palacio / Hacienda

* Depende de la campaña. Se asume que un año dura 360 días con los totales redondeando hacia arriba. Si los ingresos no llegan al coste mínimo, el personaje deberá rebajar su estatus de vida.

EQUIPO BÁSICO DE AVENTURA

Objeto	Culturas*	CAR	Precio	Objeto	Culturas*	CAR	Precio
Ábaco ¹		1	8 MP	Cristal reflectante		1	20 MP
Aceite gelatinoso	B, C, N	2	10 MP	Cuchillo (herramienta) ¹		-	5 MP
Aceite para armas	B, C, N	1	2 MP	Cuenco de ofrendas		1	5 MP
Aditivo para el agua		1	3 MP	Cuentas de oración		-	30 MP
Afilador		2	10 MP	Cuerda de arco élfica		-	150 MP
Aleta		1	20 MP	Cuerda de seda	C	1	75 MP
Almohadillas para el pie	C	1	12 MP	Cuerda de cáñamo, 10 m	Todas	2	10 MP
Altar portátil		3	300 MP	Cuerno de caza		1	8 MP
Altar, sudario		2	50 MP	Cuerno para hablar alto		1	5 MP
Angarilla		3	5 MP	Encendedor de mano		-	3 MP
Angarilla (camilla de arnés)		3	30 MP	Equipo de anatomía		1	50 MP
Anillo afilado		-	15 MP	Equipo de caras falsas		1	150 MP
Antídotos contra veneno		1	100 MP	Equipo de conservación		2	10 MP
Antorcha resistente al agua	B, C, N	-	2 MP	Equipo de curandero ¹	Todas	1	150 MP
Antorcha, 1 hora	Todas	-	4 PC	Equipo de escalada	B, C, N	1	25 MP
Antorcha, 6 horas	Todas	1	8 PC	Equipo de escritura	C	1	45 MP
Anzuelos (20) ¹	Todas	-	1 MP	Equipo de pesca	Todas	1	15 MP
Apagavelas		-	2 MP	Equipo de primeros auxilios ¹	B, C, N	-	25 MP
Aparejo de poleas	C	1	15 MP	Equipo de protección del clima		1	10 MP
Astrolabio ¹		1	200 MP	Equipo de tasación		2	25 MP
Aullador		-	6 MP	Equipo de velero		2	50 MP
Bastón		1	5 MP	Equipo esencial de Aventurero (ver abajo)		17	70 MP
Bolsa con cuentas de cristal		-	10 MP	Escalera con ganchos		3	8 MP
Bolsa de mano		-	5 MP	Escala de cuerda, 3 m	B, C, N	4	2 MP
Bolsa para respirar		-	4 MP	Escoba de paja (ceremonial)		-	5 MP
Botella de cristal/cerámica	B, C, N	-	2 MP	Escoba para borrar rastro		1	2 MP
Bramadera		1	8 MP	Especias		-	5 MP
Brújula		-	100 MP	Espejo de mano de cristal ¹		1	12 MP
Brújula de navío ¹		1	70 MP	Esquís		3	20 MP
Cadena, 2 m	B, C, N	2	40 MP	Figurilla		-	2 MP
Caja de arcilla y cera		1	40 MP	Flagelo		-	2 MP
Caja de pergaminos		-	5 PC	Fluido conservante		1	30 MP
Caja de pergaminos hermética		-	3 MP	Fuente grande		30	1000 MP
Caja de seguridad ¹		1-4	75-250 MP	Fuente portátil		1	150 MP
Cáliz		1	100 MP	Gafas de agua		-	15 MP
Canicas		-	1 MP	Gancho de escalada	B, C	-	5 MP
Carcaj	Todas	-	2 MP	Ganzúas	C	-	75 MP
Cartas (juego)		-	10 MP	Garfio de asesino		-	20 MP
Cepo		5	20 MP	Guadaña/hoz	B, C	2	30 MP
Cera, bloque	Todas	1	2 PC	Guardias de nieve		-	7 MP
Cinzel ¹		1	1 MP	Herramienta para recordar rastro		-	2 MP
Clavos de caballo		1	15 MP	Herramientas de artesano	B, C, N	2	75 MP
Clavos o tachuelas (50) ¹		-	2 PC	Herramientas de fuga		1	40 MP
Códice	C	1	60 MP	Hierro para marcar		1	3 MP
Cofre marino		4	25 MP	Hilo, 50 m		1	7 PC
Cofre, grande (100 CAR) ¹		5	80 MP	Huevo explosivo		-	10 MP
Cofre, pequeño (50 CAR) ¹		3	40 MP	Icono religioso		1	200 MP
Comida bendita		1	2 MP	Incensario		1	100 MP
Cono para escuchar		-	8 PC	Instrumento musical	Todas	2	70 MP
Copa de vino buena (cristal) ¹		-	8/16 MP	Jacks (juego)		-	1 MP
Cortador de cristal		-	10 MP	Jamba de puerta (cuña de madera)	C	2	5 MP
Cristal de alcance		1	300 MP	Lentes de aumento	C	-	10 MP

Objeto	Culturas*	CAR	Precio	Objeto	Culturas*	CAR	Precio
Lentes de avistamiento		1	80 MP	Reliquia verdadera		1	500 DO
Linterna básica (farol)	B, C, N	1	10 MP	Reliquia, caja		2	50 MP
Linterna cubierta	C	1	12 MP	Reloj de arena	C	1	20 MP
Linterna para colgar	C	1	14 MP	Remo plegable	B, C, N	2	5 MP
Manta para apagar fuegos		5	6 MP	Repelente de insectos		1	2 MP
Maquillaje negro		-	10 MP	Rueda de fuego		1	10 MP
Martillo/Mazo	B, C, N	1	1 MP	Saco de dormir	Todas	1	1 MP
Mochila/Morral	Todas	1	5/7 MP	Saco grande ¹	Todas	1	5 PC
Muletas		2	8 MP	Saco pequeño ¹	Todas	-	2 PC
Navaja de afeitar plegable	C	-	3 MP	Saco protegido		-	1 MP
Odre/Cantimplora	Todas	1	5 PC	Sal marina		1	1 MP
Olla (de viaje) ¹		2	3 MP	Scatter Sticks (juego)		-	2 PC
Pala/Azada/Horca	B, C, N	1	25 MP	Sello noble	B, C, N	-	100 MP
Palanca	B, C, N	1	25 MP	Semilla de fuego		-	2 MP
Papiro/papel, hoja ¹	C	-	5/10 PC	Señuelo de sangre		-	5 PC
Paquete de agua		6	10 MP	Set de dados		-	1 MP
Paquete de Familiar		1	15 MP	Sextante ¹		1	25 MP
Parasol		1	60 MP	Sierra de mano	B, C, N	1	1 MP
Pasta inflamable		-	12 MP	Taburete plegable		1	15 MP
Pastillas de sal		-	3 MP	Tambor sonoro		1	15 MP
Patines		1	15 MP	Taza/Jarra/Plato/Bandeja ¹		-	5 PC c/u
Péndulo		2	45 MP	Tienda de campaña, 4 personas	B, C, N	2	10 MP
Pértiga, 3 m	Todas	1	1 MP	Tienda de campaña, 8 personas	B, C, N	5	50 MP
Pico de minero/Piqueta	B, C	1	35 MP	Tinte de color	B, C, N	1	13 MP
Piedra de afilar		8	20 MP	Tiza		-	5 PC
Piedra imantada ¹		-	5 MP	Tónico diario		1	10 MP
Piedras para moler (mortero)	Todas	2	8 MP	Torno de alfarero		25	25 MP
Pimienta		-	5 MP	Trago durmiente		1	10 MP
Plumas y tinta para escribir ¹		1	30 MP	Trampa de agua		4	40 MP
Polvo ceniciento		-	20 MP	Trampa o cepo para animales	Todas	2	7 MP
Polvo de hadas		-	15 MP	Trampas y lazos de caza ¹		1	1 MP
Pólvora de fogonazo		-	2 MP	Trineo pequeño		4	60 MP
Punzón para el hielo		-	6 MP	Ungüento fungicida		1	25 MP
Raquetas de nieve		1	5 MP	Vaina rápida		1	20 MP
Reclamo de animales/silbato	Todas	-	1 MP	Vaina rápida de muñeca		-	15 MP
Red contra insectos		1	300 MP	Vara de zahorí		1	300 MP
Red de árbol		1	12 MP	Vela religiosa		-	10 MP
Red de mano		1	10 MP	Vela, 1 hora	Todas	-	1 PC
Red para pescar	Todas	4	10 MP	Vela, 2 horas	Todas	-	3 PC
Redoma de aceite	B, C, N	1	1 MP	Vela, 6 horas	Todas	1	1 MP
Redoma de ácido		1	20 MP	Vino ritual		1	15 MP
Redoma de polvo adormecedor		1	80 MP	Yasca y pedernal ¹	Todas	-	1 MP
Reliquia falsa		1	5 MP	Zurrón		1	5 PC

¹ Objetos nuevos o con valores modificados en el RuneQuest 6.

* **Culturas:** Estos son los objetos de RQ II (que también están en Arms & Equipment) que indican en qué cultura se pueden encontrar con *más probabilidad* –aunque se muestran sólo como una guía genérica-.

B: Bárbara **C:** Civilizada **N:** Nómada **Todas:** las anteriores y más la primitiva



EQUIPO ESENCIAL DE AVENTURERO*

Objeto	CAR	Objeto	CAR
<i>Botas (comunes)</i>	-	Odre de repuesto (vacío)	
<i>Cinturón</i>	-	Saco grande	1
<i>Manto (común)</i>	0,5	Antorchas x 2 (6 horas)	2
Mochila	1	Pitones (5)	1
Palanca	1	Botella de agua (llena)	1
Raciones de comida para 2 semanas	1	<i>Guantes (comunes)</i>	0,5
Reclamo de animales/silbato	-	Martillo	1
Saco de dormir	1	Cuerda, 10m	2
Tiza	-	Cordel, 5m	-
Trampa de animales x 2	4	Espejo de mano ¹	1
Yesca, pedernal y acero	-		

¹ Objetos nuevos o con valores modificados en el RuneQuest 6.

“*” El equipo esencial de aventurero cuesta 70 MP y pesa 18 CAR

Ábaco: Cuadro de madera con diez cuerdas o alambres paralelos y en cada uno de ellos otras tantas bolas móviles, usado en las escuelas para enseñar a los niños los rudimentos de la aritmética, o para ciertas operaciones elementales en el comercio.

Aceite gelatinoso: Es un compuesto que puede usarse para embadurnar antorchas y otros objetos similares. Una chispa lo prenderá como si fuera aceite común. Una vez embadurnado, el aceite tardará una semana en empezar a perder su potencia inflamable.

Aceite para armas: Es ligeramente más inflamable que los aceites de cocina. Un bote puede mantener docenas de armas. Cualquier cuchilla tratada con este aceite no sufrirá los efectos mundanos de la corrosión u oxidación durante una semana.

Aditivo para el agua: Frasco pequeño con alcohol puro que se puede echar en agua salobre y la hace apta para el consumo. Sólo se necesita un chorro por cada 25 cl. de agua. Cualquier chequeo de Aguante necesario al consumir el agua añade +10% si el aditivo ha sido usado, pero sólo funciona contra posibles enfermedades, no venenos.

Afilador: Repara 1 PG a un arma afilada que no sea de hierro después de una hora de uso.

Aleta: Añade +10% a Nadar si el personaje no está cargado. Se necesita 2 R para ponérsela (uno para quitarse los zapatos y otro para ajustarse la aleta). Llevarla sobre el suelo reduce a la mitad la velocidad.

Almohadillas para el pie: Reducen el ruido de las pisadas colocadas bajo el calzado del personaje. Reducen el movimiento en un metro, pero añaden +10% al Sigilo para un movimiento silencioso.

Altar portátil: Contiene una gran cantidad de parafernalia religiosa. Un sacerdote puede realizar servicios allá donde vaya y cuenta como una capilla a efectos de aprender Magia Divina.

Altar, sudario: Pieza de lino con inscripciones y protecciones de guardia que mantiene los efectos de un altar consagrado pero lo protege de detecciones mágicas. Debe retirarse para ceremonias religiosas.

Angarilla: Dos palos de madera unidos formando un triángulo, con una lona entre ellos, que pueden ser atados al lomo de un animal o atados en el pecho de una criatura de tamaño medio. La carga se puede poner en la lona, triplicando la capacidad de carga, pero a costa de moverse a la mitad de su velocidad normal como máximo.

Angarilla (camilla de arnés): Un arnés que se ajusta en los hombros del portador, atado a unas tablas cruzadas en forma de triángulo con maderas atravesadas que sostienen una tela. De esta manera puede transportar a una criatura bípeda herida de hasta 5 puntos de TAM superior al portador. La capacidad de carga se duplica y su movimiento se reduce a la mitad.

Anillo afilado: No hace daño pero puede causar cortes en la palma de la mano. Añade un +15% a Juego de Manos cuando se usa para cortar las ligaduras con las

que posiblemente sea atado el personaje cuando lo atrapan.

Antídotos contra veneno: Este añadido a un equipo de curación permite tratar hasta 10 envenenamientos, añadiendo +20% a Curación cuando se trata un veneno.

Antorcha resistente al agua: Hay un 15% de posibilidades de que la llama química se extinga por cada Ronda que esté expuesta al agua (no arde bajo el agua). La llama arde durante 30 minutos, y resta -10% a la Percepción del portador. Se puede usar como una porra que inflige 1D6 PD de fuego en vez de 1D4.

Antorcha, 1 hora: Se puede encender en 1 Ronda con yesca y pedernal, o en 1 Turno con un encendedor de mano, y arderá durante 1 hora. Ilumina 3 metros de radio. Si se usa como arma, se considera una porra (-10%), pero sólo inflige 1D4 PD de fuego y un crítico o una pifia apagan la antorcha.

Antorcha, 6 horas: Tiene un extremo metálico donde caben dos latas de aceite. Con la diferencia de que se usa como un bastón –en vez de porra- y de que dura 6 horas –en vez de 1-, es igual que la de una hora.

Anuelos: Para usar Supervivencia sin penalización cuando se trata de pescar.

Apagavelas: Un brazo alargado de metal con una campanilla en un extremo. Se usa comúnmente para apagar velas en aquellas ceremonias donde se piensa que los espíritus son ofendidos cuando las llamas están a la distancia de la respiración de una persona. También se usa en las casas donde las velas están lejos del alcance.

Aparejo de poleas: Para crear trampas, contrapesos, etc. Suma +10% a Mecanismos para crear o desarmar una trampa grande. También es necesario para algunos usos de Ingeniería. Usando los medios adecuados también puede sumar +10% a Atletismo cuando se está trepando. Un aparejo de poleas necesita 10 m de cuerda y 10 minutos para prepararse y desmontarse adecuadamente.

Astrolabio: Se usa para observar y determinar la posición y el movimiento de los astros, lo que permite determinar la hora, la latitud y medir distancias, lo que ayuda en la Navegación. Usado desde la antigüedad, fue sustituido por el sextante a partir del renacimiento.

Aullador: Una esfera de madera o hueso atado a una larga cuerda o cadena. Cuando se balancea rápidamente sobre la cabeza hace un sonido terrible que recuerda a una bestia de presa. En un buen día, el sonido podría oírse a 5 Km de distancia. Puede mantener alejados a pequeños predadores y a humanos primitivos (pueden necesitar unos cuantos test de Voluntad). Sin embargo, los predadores territoriales pueden verse atraídos creyendo que un rival les ha retado.

Bastón: Añade un +10% a Acrobacias si lo apoya en el suelo, sólo en chequeos por suelo inestable (terremotos o similares) –no valdría para caminar sobre una cuerda, por ejemplo. Usado en combate, se trata como una porra.

Bolsa con cuentas de cristal: Mezclándolas con una gema real, un observador necesita superar una tirada *muy difícil* de Comercio para encontrar la verdadera, aunque si estudia al menos durante un minuto cada gema podrá encontrarla automáticamente. La bolsa contiene entre 50 y 100 gemas de cristal de distintos colores y tamaños.

Bolsa de mano: Se trata de un compartimento de cuero atado a la parte interna de la muñeca con una abertura al final de la mano. Ideal para ladrones, añade un +10% a Juego de Manos para guardar objetos pequeños (monedas, gemas, ...), pero el ruido no se silencia –por lo que alguien podría percatarse de la bolsa llena de monedas, por ejemplo-.

Bolsa para respirar: Dobla el tiempo que puede estar un personaje sin aire.

Botella de cristal/cerámica: Capaz de almacenar 1 litro de líquido. El cristal puede ser transparente u opaco sin coste adicional.

Bramadera: Un instrumento de aire atado al extremo de una cuerda que moviéndolo en círculos por encima de la cabeza hace un sonido que atrae a los buenos espíritus y aleja a los malos. Algunos hacen una distinción entre la dirección en la que ha de ser girado para conseguir un efecto o el adverso.

Brújula: Se coloca sobre el suelo y 1D4 R después la aguja señala al norte. Da un +30% a cualquier chequeo realizado de Orientación.

Brújula de navío: Más grande y diseñado para los barcos, destinado a facilitar la navegación a los marineros desde el medievo.

Cadena: Tiene 8 PA y 8 PG por eslabón y aplica un -30% a cualquier test de Músculo para romperla. Si se usa como arma hace 1D6 de daño.

Caja de arcilla y cera: Se coloca una llave entre dos bloques de cera. Se rellena el molde con arcilla a través de un agujero en un lado del bloque y se obtiene una copia de la llave. Esta copia es frágil y sólo se puede usar una vez, pero añade un +10% a Forzar Cerraduras cuando se trata de abrir la cerradura que abriría la llave original.

Caja de pergaminos: Tubo que protege y preserva pergaminos mágicos. Cualquier ataque o conjuro debe destruir la caja para dañar los pergaminos. Cada caja puede guardar 3 pergaminos.

Caja de pergaminos hermética: Sellada con cera, protege los pergaminos mágicos o mapas del agua. Son muy buscados bajo el mar ya que es la única manera efectiva de protegerlos.

Caja de seguridad: Pequeño compartimento para guardar cosas de valor y protegido con algún tipo de cerradura. Su CAR y su valor dependen de su tamaño.

Cáliz: Una copa normalmente adornada con metales preciosos usada para ofrecer agua, vino, sangre, agua o cualquier otro fluido durante la realización de un himno. Al acabar el himno se ofrece a la congregación para que entren en comunión con su dios.

Canicas: Una bolsa cubre un área de 3m². Cualquiera moviéndose más rápido que un cuarto de su velocidad debe superar una tirada de Esquivar o caerá al suelo (con una penalización de -20% si está corriendo o cargando).

Carcaj: Para llevar munición para arcos y ballestas (30 proyectiles). Algunos llevan algún tipo de cubierta para evitar que los proyectiles se mojen con el mal tiempo, pero estas versiones necesitan un Turno extra para abrirlos.

Cartas (juego): Sólo disponibles en culturas donde se disponga de alguna tecnología de imprenta (mundana o mágica). De cualquier modo, es un juego para oficiales, gente refinada o nobleza.

Cepo: Un par de tablas de madera que mantiene los brazos y el cuello inmovilizados. Incluye una cerradura, aunque su calidad puede variar.

Cera, bloque: Se puede usar para hacer moldes para falsificaciones, para que las flechas vuelen más rápido, para sellar botellas, etc.

Cinzel: Sirve para labrar a golpe de martillo piedras y metales.

Clavos de caballo: Un delincuente a pie puede ser alcanzado rápidamente por enemigos a caballo, a menos que use estos clavos. Una bolsa cubrirá adecuadamente un área de 3 x 3 metros y, a menos que supere un chequeo de Esquivar, los clavos infligirán 2 PD a la criatura y le reducirá el movimiento a la mitad hasta que la herida sea curada. Los clavos son lo suficientemente grandes como para que una criatura del tamaño de un hombre o menor los esquivé sin problemas.

Clavos o tachuelas: Necesarios para no penalizar en determinados casos en la habilidad de artesanía.

Códice: Contiene 100 papiros en blanco. Si contiene información de conjuros o suficiente información para hacer una tirada de experiencia por "estudio" para subir una habilidad valdrá fácilmente cinco veces más.

Cofre marino: Objeto muy común. Encontrado en la mayoría de los camarotes de los capitanes y viajeros de mar -también se pueden encontrar flotando tras un naufragio- es lo suficientemente grande para guardar las posesiones privadas. Es muy resistente y aguanta la inmersión, por lo que mantiene seco el interior.

Cofre, grande: Caja resistente de metal o madera con tapa y cerradura para guardar objetos de valor. Lo suficientemente grande para guardar las posesiones privadas. Podría contener hasta 100 CAR

Cofre, pequeño: Capaz de contener hasta 50 CAR.

Comida bendita: En muchos rituales se debe ingerir comida como parte de la ceremonia. El tipo de comida depende de la religión en cuestión.

Cono para escuchar: Fabricados con papel o madera, aunque también con caparazones, añade +5% a la Percepción de alguien cuando trata de escuchar a través de puertas o paredes.

Copa de vino buena (cristal): Vaso refinado para beber. Si es de plata se dobla el precio.

Cortador de cristal: Sólo accesible por los ladrones más ricos o más exitosos, permite hacer un corte circular en un cristal no más grueso que un cuarto de pulgada y que permite pasar el brazo a través del agujero para robar o desbloquear ventanas. Hay que tener éxito en una tirada de Mecanismos para extraer el cristal cortado sin hacer ruido, aunque si se usa pegamento esta tirada es éxito automático.

Cristal de alcance: Un catalejo con una barra engoznada en un extremo que requiere INT 14 para ser usada correctamente. Registrando las sombras a lo largo de la barra y mediante una serie de cálculos, se puede calcular la distancia exacta de un objeto (no los hace parecer más cerca). Requiere luz natural o luz de luna para funcionar.

Cristal reflectante: Se trata de un pequeño cristal unido a una pequeña varilla. Se utiliza para mirar detrás de una esquina sin tener que asomar la cabeza, aunque requiere una tirada de Percepción con un -5%.

Cuchillo: Herramienta para cortar, no arma.

Cuenco de ofrendas: Decorado con símbolos religiosos, es importante durante las ceremonias ya que se trata de un receptáculo para los regalos hechos directamente para el dios (comida, dinero, ...). Tras la ceremonia, se quema el contenido del cuenco como símbolo de la aceptación del dios.

Cuentas de oración: Cuentas pulidas y cosidas con metales preciosos, sirven para contar los mantras o plegarias durante una ceremonia religiosa. Mantienen a una congregación concentrada y coordinada.

Cuerda de arco élfica: Tiene un 75% de ignorar daño físico de fuentes mundanas y añade +10m al alcance de cualquier arco.

Cuerda de seda: Más ligera y más resistente, también tiene 10 metros de largo pero soporta 60 CAR o TAM, o cualquier combinación de ambas. Si se usa para trepar necesita más nudos, recortando la cuerda en 4 metros.

Cuerda de cáñamo, 10 metros: Soporta 50 CAR o 50 TAM o cualquier combinación de ambas. Si se ata apropiadamente, se pierden 3 metros de cuerda pero puede añadir +10% a Atletismo cuando se trepa.

Cuerno de caza: Su llamada se puede escuchar a 1 Km de distancia. Más allá se puede oír con una tirada de Percepción *rutinaria* (+0%) subiendo un grado de dificultad por Km adicional al primero.

Cuerno para hablar alto: Amplifica la voz del personaje, que puede ser oída a un número de metros igual a su CON x 10.

Encendedor de mano: Un trozo de metal con una pieza de pedernal unido a un resorte. Se necesita 1D3 Turnos para crear una chispa, pero es necesario reponer el pedernal cada cierto tiempo. Cada recambio cuesta 4 PC.

Equipo de anatomía: Añade +10% a Curación cuando se usa para extraer partes de un cadáver sin contaminar el cuerpo.

Equipo de caras falsas: Normalmente usado en culturas civilizadas, permite al usuario cambiar rápidamente su disfraz en las pausas de una obra. Provee tres disfraces faciales que pueden aplicarse en 1D3 minutos. Como sólo cubre la cara, disfrazarse sin nada más penaliza la habilidad con -10%.

Equipo de conservación: Provee las herramientas necesarias para poder realizar chequeos de habilidad relativos a la conservación y almacenamiento de los alimentos a largo plazo. Tiene 10 usos.

Equipo de curandero: Necesario para realizar una Curación. Permite 10 usos de la habilidad Curación.

Equipo de escalada: Un arnés, algunos trozos de cuerda y otros utensilios específicos. Añade un +20% a cualquier tirada de Atletismo para trepar, pero hacerlo correctamente requiere 2D6 minutos.

Equipo de escritura: Lápices, pinceles, tinta... La parte más grande del equipo es una fina lámina de madera del tamaño de un papiro. Por un coste adicional puede incluir tintes de colores, pero lo suelen usar artistas del tatuaje o escribas nobles.

Equipo de pesca: +20% a Supervivencia cuando se pesca. Pueden pescarse peces de TAM 2 o menos, pero por cada 10 MP gastadas se añade 1 CAR al equipo y se dobla el tamaño de los peces que se pueden conseguir.

Equipo de primeros auxilios: Para usar la habilidad de Primeros Auxilios sin penalización. Hay cantidad

suficiente para 10 usos (sea éxito o no). En algunos casos, el equipo se puede reponer después de cada uso por 4 MP.

Equipo de protección del clima: Previene al cuero y madera de los rigores del tiempo. Se puede aplicar a los objetos adecuados y los protege durante 7 días. Hay cantidad para 100 CAR.

Equipo de tasación: Herramientas que añaden +10% a Comercio para determinar el valor de un objeto. Hay materiales suficientes para 20 usos.

Equipo de velero: Necesario en cualquier templo grande, incluye material necesario para fabricar velas que ardan durante un total de 500 horas.

Escalera con ganchos: Tiene 5 metros de longitud y se puede lanzar como si se tratara de un garfio (mirar abajo). Puede soportar 25 CAR.

Escala de cuerda, 3 metros: Hecha con cuerdas o con escalones de madera (CAR +5) añade +20% a Atletismo al trepar (+30% si es de madera). Soporta 60 CAR.

Escoba de paja (ceremonial): Expulsa la negatividad y las trazas de energía residual de un espacio sagrado. Normalmente se quema durante un rito para negar la oscuridad absorbida y disipar el poder que pudiera quedar tras ella.

Escoba para borrar rastro: Impone un -10% a cualquier intento de rastrear visualmente. Es demasiado frágil para usarla como arma.

Espicias: Cada paquete de especias puede condimentar 30 comidas.

Espejo de mano de cristal: Cristal que permite reflejar lo que está delante.

Esquí: En terreno llano nevado, un personaje entrenado puede moverse a su velocidad normal sin penalización. Si se supera con éxito una tirada de Esquiar (habilidad profesional, porcentaje inicial DES x 2) o tiene más 50%, un personaje podrá moverse al doble de su velocidad normal cuando descienda por una pendiente cubierta de nieve o sustancia similar.

Figurilla: Figurita de madera o piedra para representar amigos, enemigos o cualquier representación similar.

Flagelo: Los adoradores muestran su devoción golpeándose mientras centran su atención en la tarea.

Fluido conservante: Un litro de líquido puede preservar un kilo de tejido orgánico o una pequeña criatura durante un año, tras lo cual será necesario reemplazar el fluido.

Fuente grande: En una capilla o templo, una fuente mantiene agua sagrada que limpia impurezas en rituales especiales. Tiene unos 3x3 metros y suficiente profundidad para bañarse. En grandes templos puede ser más profunda aún para meter animales.

Fuente portátil: Raramente más grande que un tazón de sopa, ofrece los mismos beneficios que una fuente grande para los altares pequeños o reuniones privadas.

Gafas de agua: Reducen cualquier penalización a la Percepción en un -10% bajo el agua.

Gancho de escalada: Cuando se ata una cuerda a él, se puede enganchar en un lugar elevado con una tirada de Atletismo. Se puede lanzar a una distancia en metros igual a la mitad de la FUE, soporta 50 CAR o 50 TAM, o cualquier combinación, y requiere una tirada de Músculo (con una penalización igual a la CAR o TAM en la cuerda) para soltarla mientras está en uso. Si se usa como un arma, se considera una porra (-15%).

Ganzúas: Permite realizar una tirada de Forzar Cerraduras. El Máster puede bonificar o penalizar la tirada.

Garfio de asesino: Diseñado para no hacer ruido, se puede enganchar en un lugar elevado con una tirada de Atletismo o, si se dispara desde un arco o ballesta, con una tirada del Estilo de Combate correspondiente. Soporta 20 CAR o 20 TAM, o cualquier combinación, y requiere una tirada de Músculo (con una penalización igual a la CAR o TAM en la cuerda) para soltarla mientras está en uso.

Guadaña/hoz: Si se usa como arma, se considera una bisarma con un -10%. La imagen de la guadaña siempre se ha asociado con ideas oscuras como la muerte, el apocalipsis y demás. Llevar una guadaña añade un +10% a la Influencia cuando se trata únicamente de intimidar.

Guardias de nieve: Gafas opacas con un corte horizontal que restan -20% a Percepción pero añaden

+20% a Aguante al evitar ser cegados por la luz o resistir el reflejo de la nieve.

Herramienta para recordar rastro: Es una punta de metal muy dura que sirve para hacer marcas o muescas en pasillos, cavernas, minas, etc. Si se usa en cada cruce o cada 10 metros, añade un +25% a cualquier habilidad que se necesite para salir de la estructura / complejo. Desafortunadamente, también añade un +25% a cualquier personaje que intente Rastrear su progreso.

Herramientas de artesano: Son para un solo uso de la habilidad Artesanía (la apropiada a esas herramientas). Son necesarias para no tener penalización en la habilidad.

Herramientas de fuga: Material necesario para agujerear un muro de piedra o una puerta de metal y escapar en sólo 30 minutos. En caso de no poder acceder a una cerradura que abrir, las herramientas de fuga permiten al menos una oportunidad de salida. Las herramientas añaden un +10% a cualquier habilidad de Mecanismos o Músculo emprendida en el intento de escapar.

Hierro para marcar: Quema la piel de una criatura para marcar un signo.

Hilo, 50 metros: Se puede usar para coser ropa o atar objetos, aunque también es habitual su uso para marcar el camino seguido en laberintos o cavernas.

Huevo explosivo: Es una herramienta de espionaje usada para distraer a los perseguidores. Cuando el huevo se rompe, la pólvora en su interior explota y expande harina llenando la zona de un humo denso. Cualquiera a 3m debe tener éxito en Esquivar, o quedará cegado durante 1 R. La nube se dispersa tras 1D4 R, tiempo durante el cual todos los que estén dentro de ella sufren una penalización de -10% a todos los chequeos de Percepción. El huevo es muy delicado. Cada vez que el portador sea golpeado cuerpo a cuerpo o sufra el efecto de un conjuro dañino de área, hay un 20% de posibilidades de que el huevo explote prematuramente. Si ocurre, debe realizarse una tirada de Esquivar como se ha descrito (el dueño del huevo recibe un -10% a su tirada).

Icono religioso: Puede ser de distintos tamaños o formas (desde estatuillas a grandes vidrieras de catedrales).

Incensario: Quema incienso en las ceremonias. Se suspende sobre una cadena para que pueda ser balanceado y disperse el humo por el templo.

Instrumento musical: Los instrumentos más grandes y de más calidad cuestan múltiplos de 70 MP. Los pequeños como flautas, arpas o tambores cuestan aproximadamente un cuarto del precio y no tienen CAR.

Jacks (juego): Juego con 20 piezas de metal y una bola elástica. Se trata de botar la pelota y coger la mayor cantidad de piezas y la pelota antes de que vuelva a tocar el suelo. Se pueden perder horas interminables (y muchas monedas) con este juego.

Jamba de puerta: Se tarda 2 Turnos en colocarla y encajarla, pero luego no se podrá abrir a menos que se haga con éxito una tirada de Músculo con un -10%.

Lentes de aumento: Ya sea montadas sobre un mango o sobre una estructura de alambre para ser llevadas en un espectáculo, las lentes aumentan el tamaño de cualquier cosa cercana. Se obtiene un +25% a la Percepción para cualquier cosa que se observe a un metro o menos de distancia. Para el resto tiene una penalización de -15%. Si la lente capta suficiente luz del Sol o de otra fuente puede inflamar objetos.

Lentes de avistamiento: Dos o más lentes sujetas por una cubierta de cuero que permite ver objetos lejanos amplificados. Añade +20% a Percepción cuando se trata de avistar objetos a más de 100m.

Linterna básica (farol): Ilumina 3 metros de radio. Puede arder 2 horas con una lata de aceite.

Linterna cubierta: Emite un rayo de luz de 10 metros de largo y 1 de ancho cuando se abre la cubierta. Arde 1 hora con una lata de aceite.

Linterna para colgar: Extremadamente delicada, su luz coloreada ilumina un radio de 4 metros. Arde durante 3 horas con una lata de aceite.

Manta para apagar fuegos: Se puede usar una acción de Arrojar (Atletismo) sobre un fuego no mágico de dos metros de diámetro que se extinguirá en 2D3 rondas. Si el fuego no se apaga en ese tiempo es posible que la manta arda.

Maquillaje negro: En pequeñas dosis en la cara, la oscurece durante 4 horas. Gana +10% a Sigilo cuando las sombras son un factor predominante en la maniobra. Aguanta la inmersión y sólo se puede quitar antes de tiempo con un lavado intenso.

Martillo/Mazo: Se puede usar sobre objetos inanimados sin sufrir daño. Se puede usar como un arma (porra con penalización -10%). Algunos pueden tener la cabeza en forma de pico o cuña, pero cuestan 1 MP más.

Mochila/Morral: Puede transportar 20 CAR sobre la espalda, o 25 CAR por 2 MP más.

Muletas: Requieren una tirada de Atletismo (+25%), pero permiten al personaje moverse hasta la mitad de su movimiento con cualquier cantidad de daño en una de las piernas.

Navaja de afeitar plegable: Usada especialmente por los barberos. También se puede utilizar como un arma, haciendo 1D3 de daño en una localización desprotegida. Cualquier tipo de armadura evita el daño y estropea el filo. Aparte del daño, tiene las mismas características que una daga.

Odre/Cantimplora: Puede contener agua suficiente para mantener a un aventurero durante 2 días (2 litros).

Olla (de viaje): Vasija redonda de barro o metal para cocer alimentos, calentar agua, etc.

Pala/Azada/Horca: Se puede usar como arma (porra, con -20%).

Palanca: +10% a Músculo para abrir puertas, tapas de cofres y cosas similares. Los objetos que no puedan ser forzados de esta manera sufren 1D6 de daño. Cuando se usa como arma, se considera una porra (con una penalización de -10%).

Papiro/papel, hoja: Es considerado un objeto lujoso para la mayoría de la gente. Mide medio metro por medio metro. Una vez escrito, puede ser "encerado" para hacerlo resistente al agua y a las manchas, pero puede ser prendido con más facilidad si es expuesto a una llama. Los papiros de vitela (piel de vaca dorada y muy pulida) cuestan 1 MP.

Paquete de agua: Son dos odres de cuero sellados con brea y cera unidos a dos correas. Permiten llevar 25 litros de agua.

Paquete de Familiar: Este paquete sirve para transportar un familiar o mascota para su comodidad y protección. Cualquier ataque contra él debe atravesar el paquete, y además le añade +50% a Esquivar (normalmente es bastante más grande que el animal que está dentro). El paquete añade 3 PA a los que ya tenga.

Parasol: Usado por artistas de circo para mantener el equilibrio. Algunos están contruidos con materiales resistentes y pueden funcionar bien como escudos pequeños. Cuando ocupan una mano, añaden +10% a Acrobacias.

Pasta inflamable: Una jarra que contiene pasta suficiente para cubrir un área de 3x3 metros que arde durante 2 R haciendo 1D4 PD a cualquier localización que la toque. Tiene un brillo blanco y prende cualquier material inflamable.

Pastillas de sal: Muy útil para preservar la comida y esencial en la mayoría de dietas de razas mortales. Una pastilla al día añade un +10% a Aguante para resistir marchas forzadas, viajes por desierto y exposición prolongada a altas temperaturas. Hay 25 pastillas en cada paquete.

Patines: Unas cuchillas de metal bajo unos zapatos. Si se supera con éxito una tirada de Patinar (habilidad profesional, porcentaje inicial DES x 2) o tiene más 50%, un personaje podrá moverse al doble de su velocidad normal a través de hielo o sustancia similar.

Péndulo: Colgado normalmente de los techos de los santuarios, ayudan a la congregación en su meditación o a entrar en trance.

Pértiga, 3 metros: Puede ser usado para muchas cosas. También como un arma improvisada (cayado -10%).

Pico de minero/Piqueta: Permite picar la piedra (aunque despacio). No sufre daño cuando se usa contra objetos inanimados. Se puede usar como un arma (porra, -20%).

Piedra de afilar: Se necesita 15 minutos para mantener cualquier arma afilada. Si no se utiliza regularmente, el arma cortante o perforante hará -1 PD cada mes.

Piedra imantada: Mineral de hierro de color negruzco, opaco, casi tan duro como el vidrio y que tiene la propiedad de atraer el hierro, el acero y en grado menor algunos otros cuerpos.

Piedras para moler (mortero): Útiles para magos, curanderos, alquimistas, etc., que necesitan moler ingredientes para sus compuestos. Puede tardar desde pocos minutos a muchas horas dependiendo del material.

Pimienta: El oro negro del mundo. Echado en grandes cantidades en la comida penaliza con un -20% a cualquier intento de saborear u oler otro **condimento** (como un veneno o una poción) en la comida. Usado para ocultar el rastro, la pimienta penaliza a cualquier animal que lo siga por el olor con un -50% a Rastrear.

Plumas y tinta para escribir: Incluido en el equipo de escritura, se incluye el precio por separado.

Polvo ceniciento: Mezcla de cenizas de chimenea y polvo de gemas. Cuando una criatura que está rastreando mediante el olfato se encuentra con este rastro debe hacer una tirada *difícil* de Aguante. Si falla, recibe 1D3 PD a la cabeza y pierde cualquier capacidad de rastrear mediante el olfato hasta que reciba curación mágica o se recupere de forma natural durante 3 días.

Polvo de Hadas: Usado por los chamanes para viajar al Plano Espiritual e invocar los poderes de la inspiración y creatividad. Un chamán que use polvo de hadas gana 10% a todos los chequeos relativos a la Magia Espiritual.

Pólvora de fogonazo: Cuando explota crea mucha luz y humo (pero no daño) que distrae a los oponentes permitiendo al personaje realizar una tirada de Sigilo sin penalización.

Punzón para el hielo: Debido a su naturaleza, cualquier actividad realizada con un punzón tiene un -5%, a menos que sea picar hielo.

Raquetas de nieve: Reduce la penalización por mover en nieve densa a la mitad.

Reclamo de animales / silbato: Cualquier personaje usando un reclamo para cazar gana un +10% a Supervivencia.

Red contra insectos: Protege a un individuo del tamaño de un hombre de picaduras o mordiscos de insectos.

Red de árbol: Cuando se abre y se ata a las ramas de un árbol, se puede dormir sin temor a caer. Durmiendo en alto se puede evitar a los predadores.

Red de mano: Red colocada al extremo de un palo alargado diseñada para cazar mariposas, ratas e insectos. El uso de la red requiere su propio estilo de combate con DES x 2 como porcentaje básico. Sólo puede ser usada contra criaturas de TAM 1.

Red para pescar: Dos por dos de tamaño. Se necesita 3D10 minutos para pescar peces, crustáceos, etc., añadiendo +25% a Supervivencia si se usa con tal fin.

Redoma de aceite: Suficiente para alimentar una linterna durante 2 horas. Si se rompe el frasco o recipiente y se prende, arderá un pequeño fuego durante un minuto. También se puede almacenar en odres; éstos, lógicamente, no pueden “romperse” como los anteriores.

Redoma de ácido: Se puede usar en la ropa, en cerraduras, como arma improvisada (pág. 104, RQ6), etc.

Redoma de polvo adormecedor: Normalmente se abre el frasco cuando se quiere usar y agitado sobre la cara de la víctima mediante una tirada de Pelea. Si tiene éxito, el oponente debe hacer una tirada *difícil* de Aguante o caerá inconsciente durante 1D4 minutos.

Reliquia falsa: Estas reliquias falsas suelen venderse en pueblos pequeños y rurales ya que un verdadero sacerdote devoto de la reliquia podría detectarla como falsa con una tirada de Saber (Religión). Algunas reliquias falsas están construidas con materiales de más calidad que pueden requerir una tirada con más dificultad.

Reliquia verdadera: Son muy raros, ya que incluyen partes del cuerpo o posesiones de santos o mártires de una religión. Las partes del cuerpo se mantienen en tarros llamados relicarios. Las reliquias son siempre símbolos sagrados que pueden aumentar la efectividad de un centro religioso a efectos de aprender Magia Divina (una capilla será como un templo pequeño, y éste contará como un templo grande).

Reliquia, caja: Esta caja tiene numerosas correas y cojines que permiten transportar reliquias desde un lugar a otro sin temor a que sean dañadas (a menos que la caja sea destruida). Puede asegurar cualquier objeto de un metro de largo por medio de ancho.

Reloj de arena: Herramienta útil que suelen usar los magos y alquimistas para contar el tiempo. Es muy frágil. Cuenta exactamente una hora.

Remo plegable: Añade un +5% a la habilidad de Remar. Se puede usar como una porra (-10%).

Repelente de insectos: Los insectos con aguijón deben superar una tirada de Voluntad cuando se acercan a 3m de alguien que ha usado repelente sobre su piel. Desafortunadamente, tiene un efecto similar contra el resto de criaturas, confiriendo una penalización de -10% a todas las habilidades de Carisma relativas a la interacción, como Influencia o Seducción.

Rueda de fuego: Un disco con tubos opuestos atados en un punto que contienen pólvora. Cuando se enciende, los tubos tiran llamas por un extremo que hacen girar la rueda. Desde un punto de vista ceremonial, la rueda de fuego expulsa las influencias negativas y las criaturas malvadas que, teóricamente, no pueden mantenerse cerca de la luz y el ruido.

Saco de dormir: Sin él, dormir a cielo descubierto no permite curar las heridas ni recuperar la fatiga. Se puede usar como una camilla improvisada en emergencias utilizando 1D6 minutos para prepararla.

Saco grande: Puede contener 60 CAR.

Saco pequeño: Puede contener 30 CAR.

Saco protegido: Una versión del saco pequeño que se lleva atado sobre el estómago, bajo la ropa. Puede contener 5 CAR y añade un +10% a Juego de Manos cuando se trata de llevar oculto bajo la ropa.

Sal marina: Utilizada comúnmente en rituales de purificación para eliminar energía oscura de utensilios y lugares. Se asocia con la runa del agua, elemento de vida.

Scatter Sticks (juego): Uno de los primeros y más antiguos juegos. Los jugadores deben conseguir la mayor cantidad de varillas, utilizando otra, sin mover el

resto. El vencedor se determina mediante una tirada enfrentada de Juego de Manos.

Sello noble: Todas las familias nobles tienen una pieza de joyería distintiva que se puede usar para sellar cartas, papiros, etc. Se requiere una tirada de Costumbres (modificado por el Máster) para reconocer la familia a la que pertenece el sello. Además, cualquier cosa que haya sido sellada de esta forma sólo puede ser abierta rompiendo el sello a menos que se usen métodos arcanos.

Semilla de fuego: Contenedor de cerámica que puede mantener durante 3 días una brasa del fuego de la noche anterior, pero no aguanta la inmersión (si está lo suficientemente húmedo se puede apagar). Añade +10% a las habilidades requeridas para encender o mantener un fuego.

Sañuelo de sangre: Objeto con una jalea dura que, cuando es lanzado al agua (lejos del lugar por donde se pretende cruzar), expande el olor de la sangre y atrae a los predadores durante 2D4 minutos.

Set de dados: Juego común.

Sextante: Instrumento que permite medir ángulos entre dos objetos tales como dos puntos de una costa o un astro, generalmente el Sol, y el horizonte. Conociendo la elevación del Sol y la hora del día se puede determinar la latitud a la que se encuentra el observador. El sextante sustituyó al astrolabio a partir del Renacimiento.

Sierra de mano: Corta la madera a razón de 1D4 PD por ronda –ignorando los PA del objeto de madera. Se puede usar como arma (espada corta, -15%) pero entonces no se podrá usar más como una sierra.

Taburete plegable: Silla muy útil, sobre todo, en campamentos móviles de ejércitos.

Tambor sonoro: De 1m de alto, es capaz de emitir un sonido audible a 5 Km. Prepararlo requiere 1 R, y hacerlo sonar otro.

Taza/Jarra/Plato/Bandeja: Cada utensilio está hecho de madera y cuesta por separado 5 PC. Si están hechos de metal cuestan 1 MP cada uno.

Tienda de campaña, 4 personas: Se prepara en unos minutos. No es muy confortable.

Tienda de campaña, 8 personas: Se prepara en una hora por dos personas. Algunos enceran el toldo para expulsar el agua y la nieve, pero la mayoría usa la inclinación del toldo para evitar la lluvia.

Tinte de color: Para colorear pelo, ropa o incluso piel. Se va tras mojarlo 12 horas, o tras 1D6 semanas si está en el pelo o piel.

Tiza: Una tiza blanca de 5cm usada para marcar o, con la ayuda de un pequeño rallador (incluido en el coste), espolvorearla sobre elementos para que absorba la humedad o resaltar cosas difíciles de ver de otra manera.

Tónico diario: Bebiendo una cucharada, el personaje cuenta 6 horas de descanso como si fuera una noche entera y añade +10% a cualquier tirada de Aguante para evitar enfermedades mundanas. El tónico es útil para 24 horas. Cada botella contiene 30 cucharadas.

Torno de alfarero: Además de acelerar el proceso de Artesanía (alfarería), añade un +10% a la habilidad. Es muy difícil moverlo, por lo que suele estar en el taller del alfarero.

Trago durmiente: Tras beber una jarra de algo con un paquete completo de estas hierbas debes superar una tirada de Aguante para no caer profundamente dormido (o no tirar si quieres dormir toda la noche). Dormirá independientemente de los problemas que pueda tener. Tras 8 horas de sueño, debe superar una tirada Difícil de Aguante para despertar.

Trampa de agua: Compuesta de varias hojas de una tela fuerte e impermeable encerada, una estructura de madera de 3m² y un contenedor de cerámica. Cada noche recolecta la humedad y la acumula en el contenedor. Proporciona 1D4-1 raciones diarias de agua para hombres o bestias.

Trampa o cepo para animales: Requiere una tirada de Supervivencia, que será el número para una tirada opuesta contra cualquier intento de Percepción de un animal (de TAM 3 o menos) que trate de descubrirla. Si la falla, la trampa tiene un 75% de posibilidades de atrapar al animal, el cual debe Esquivar. La localización golpeada sufrirá 1D4 de daño y después será elevado dos metros sobre el suelo hasta que sea liberado de alguna manera.

Trampas y lazos de caza: Juego de materiales necesario para cazar pequeñas presas pequeñas como conejos.

Trineo pequeño: De unos 2m de largo. Aunque está diseñado para llevar presas capturadas, se usa también para ayudar a compañeros caídos. El trineo permite a un personaje llevar su CAR sin penalización más la mitad, y lo que exceda la CAR máxima se coloca en el trineo. Si se lleva sobre la nieve, la carga portada se dobla.

Ungüento Fungicida: Una aplicación diaria otorga +20% a Aguante cuando se está evitando una enfermedad provocada por hongos. Un tarro de ungüento tiene cantidad para proteger 10 días.

Vaina rápida: El mecanismo de eyección expulsa la espada (o cualquier arma con el filo derecho) añadiendo +1 MR al comienzo de cualquier combate en el que el arma esté enfundada. Se necesitan dos Turnos para meter el arma en la vaina.

Vaina rápida de muñeca: Como la anterior, pero sólo puede usarse con armas de 1 CAR o menos. Además, como sale desde la muñeca, no gasta Acción de Combate (Acción gratuita). Añade un +10% a Juego de Manos para ocultar el arma.

Vara de zahorí: Madera dividida tratada usada para detectar agua u otros objetos ocultos. Añade un +10% al lanzar conjuros comunes de Detección. Cada varita añade su bonificación a un tipo de detección.

Vela religiosa: Una vela de incienso que beneficia a un culto en concreto. Cualquiera de la religión en concreto que se siente a un metro de ella puede recuperar 1 PM por hora. Arderá durante 6 horas, pero sólo 1D6 de ellas beneficiará a los religiosos.

Vela: Ilumina 1 m de radio. Una brisa la apaga.

Vino ritual: Se ofrece en los rituales para simbolizar la sangre de un dios. Su derramamiento es un mal presagio y habitualmente motivo de cancelación del ritual completo.

Yesca y pedernal: Para encender un fuego en un minuto sin realizar tirada de Supervivencia (el Máster puede poner penalizaciones).

Zurrón: Se puede llevar sobre el hombro. Puede transportar 15 CAR.

ROPA

Artículo de ropa	Coste	Artículo de ropa	Coste
Aba *	6 MP	Guantes laborales *	4 MP
Abrigo común	2 MP	Hebilla de cinturón para ladrones *	10 MP
Abrigo de invierno *	10 MP	Jubón común *	8 PC
Abrigo elegante	8 MP	Jubón elegante *	2 MP
Bandolera *	8 PC	Manto común	2 MP
Botas altas	8 MP	Manto de invierno *	12 MP
Botas comunes	6 MP	Máscara *	5 PC
Botas con filo *	20 MP	Polisón *	2 MP
Botas de ladrón *	25 MP	Ropa reversible *	30 MP
Botas para montar	10 MP	Sandalias	1 MP
Calzones comunes	1 MP	Sombrero de ala	8 PC
Calzones elegantes	3 MP	Sombrero de invierno *	4 MP
Camisa común	2 PC	Sombrero de lluvia *	2 MP
Camisa elegante	2 MP	Tabardo común	7 PC
Camisa noble	75 MP	Tabardo de heraldo *	10 MP
Capa	3 MP	Tahalí *	2 MP
Capucha *	1 MP	Taparrabos	1 PC
Cinturón de cuero	6 PC	Toga común	5 PC
Cinturón elegante	2 MP	Toga de lana	2 MP
Cofia *	20 MP	Toga de religioso *	25 MP
Collar ornamental *	5 MP	Toga elegante	2 MP
Corsé *	4 MP	Toga noble	100 MP
Chaleco de asesino *	25 MP	Traje común	2 MP
Delantal laboral *	4 MP	Traje de gato para intrusos *	35 MP
Faja común	3 PC	Traje elegante	5 MP
Faja elegante	2 MP	Traje noble	150 MP
Falda de cuero	5 MP	Túnica común	6 PC
Guante comunes	5 PC	Túnica elegante	2 MP
Guanteletes con púas *	8 MP	Zapatos "tabi"	10 MP
Guantes de ladrón *	5 MP	Zapatos comunes	2 MP
Guantes elegantes	2 MP	Zapatos elegantes	6 MP
Guantes ignífugos *	30 MP		

* Sus efectos están descritos con detalle más abajo

Tabla de ropa de RuneQuest 6

Tipo	Barato	Razonable	Superior
Abrigo o manto	20 MP	45 MP	90 MP
Capa o abrigo de invierno	30 MP	75 MP	150 MP
Botas	25 MP	50 MP	100 MP
Camisa, camisola o jubón	8 MP	16 MP	35 MP
Chaleco o tabardo	10 MP	20 MP	50 MP
Gorra o sombrero	3 MP	6 MP	18 MP
Guantes, calcetines o ropa interior	5 MP	10 MP	20 MP
Pantalones, faldas o kilt ("falda escocesa")	12 MP	25 MP	60 MP
Sandalias	4 MP	8 MP	20 MP
Túnica o vestido	15 MP	30 MP	75 MP
Zapatos	20 MP	45 MP	90 MP

Asumiendo un uso continuado, la ropa Barata se puede llevar durante 1 año. La Razonable 2 años antes de pasar a la calidad Barata, y la Superior 3 años antes de disminuir a la calidad Razonable.

Aba: Ropa del desierto hecha normalmente en color blanco o marrón. En climas cálidos o secos, añade +10% a Supervivencia, pero no en ambientes con mucha humedad. Hay que saber cómo ponerse el aba, por lo que se debe superar un chequeo de Supervivencia con éxito al vestirse con él.

Abriego de invierno: Añade un +10% a Supervivencia o Aguante para evitar los efectos del frío.

Bandolera: Para llevar pequeños objetos o armas a mano. Se puede ajustar para llevar dos armas grandes (como una espada o hacha) en la espalda, así como objetos más pequeños en el pecho.



Botas con filo: Botas robustas con una cuchilla doblada hacia arriba sujeta en la suela que añade +20% a Atletismo al trepar árboles, piedra molida o cualquier otra superficie blanda, pero también +20% a Rastrear de cualquiera que siga sus huellas.

Botas de ladrón: Cada bota incluye compartimentos para ocultar 20 monedas, 5 gemas y un cuchillo o un objeto similar (-50% a la Percepción de cualquiera que busque en el intruso).

Chaleco de asesino: Incluye cinco lazos donde poder ocultar cuchillos, tres espacios donde guardar de forma segura viales o pociones, y otro espacio donde se puede guardar un garrote. El portador suma +15% a Juego de Manos cuando trate de evitar que alguien vea

estos objetos con una ojeada. Éstos se pueden coger con cualquier mano gastando 1 Acción de Combate.

Capucha: Oculta todos los rasgos faciales, excepto el color de ojos, lo que añade un +10% a Disfraz cuando se trata de ocultar la identidad de la persona.

Cofia: Abarca todo tipo de ropa para la cabeza, desde coronas astadas, hasta antifaces de pluma de cisne. Las cofias simbolizan a menudo al portador como el animal representado.

Collar ornamental: Puede estar hecho de muchas formas. Dependiendo del tipo de collar y de la situación, el Máster puede añadir un +5% a la habilidad de Influencia.

Corsé: Una mujer que lo lleve añade un +5% a Influencia contra aquellos que pueden, teóricamente, verse seducidos. Sin embargo, cualquier actividad que no sea andar o bailar despacio requiere una tirada de Aguante para no perder un nivel de fatiga (debido a la falta de aire).

Delantal laboral: Es pesado (2 CAR), pero protege al pecho, abdomen y muslos de 10 puntos de daño de calor por minuto. Impone un -10% a Esquivar.

Guanteletes con púas: Guantes armados con púas afiladas que añaden +5% a Atletismo al trepar. Además, añaden +1 al daño de un puñetazo.

Guantes de ladrón: Puede esconderse rápidamente algo del tamaño de una moneda en la palma de la mano, añadiendo un +5% a Juego de Manos, pero sólo una vez por mano hasta que se remueva el objeto.

Guantes ignífugos: Reforzados con piedra y metal, absorben 5 PD de daño por calor a los brazos cada R, pero restan -10% a cualquier habilidad que requiera manipulación delicada de objetos.

Guantes laborales: Pesan 1 CAR, pero protege las manos y los antebrazos de 10 puntos de daño por calor cada minuto. Imponen un -10% de penalización a cualquier habilidad que requiera destreza manual, incluso combate.

Hebilla de cinturón para ladrones: Útil para esconder unas ganzúas, monedas o gemas en su compartimento secreto (-50% a la Percepción de cualquiera que busque en el intruso).

Jubón: Vestidura que cubre desde los hombros hasta la cintura, ceñida y ajustada al cuerpo.

Manto de invierno: Añade un +10% a Supervivencia o Aguante para evitar los efectos del frío. Se puede usar como manta o saco de dormir.

Máscara: Aunque pueden estar muy elaboradas, no necesitan ser más que cuero negro que oscurezca la cara. Cualquiera que la lleve no podrá ser identificado si

se encuentra con un desconocido (aunque debe tener cuidado de llevar ropa inclasificable y armas comunes). Si se encuentra con un conocido, añade +10% a Disfraz.

Polisón: Armazón que, atada a la cintura, se ponen las mujeres para que abulten los vestidos por detrás.

Ropa reversible: Se puede quitar y volver a poner por el otro lado en un espacio de seis segundos. Cada lado de la ropa tiene un estilo distinto al otro. Se suele usar en representaciones teatrales, aunque, en circunstancias especiales, el Máster puede permitir que se use para evadir a unos perseguidores.

Sombrero de invierno: Añade un +5% a Supervivencia y Aguante para evitar los efectos del frío y efectos climatológicos relacionados.

Sombrero de lluvia: Ligeramente cónico e incómodo, llega hasta los hombros y protege la cabeza de la lluvia.

Tabardo de heraldo: Tiene una insignia coloreada y fácilmente reconocible de un gremio, una casa noble o un grupo similar. Llevar un tabardo de heraldo indica que el miembro pertenece a ese grupo, lo que puede beneficiar o perjudicar (dependiendo de con quien se trate) sumando o restando un +/- 25% a Influencia, a discreción del Máster.

Tahalí: Pieza de cuero que se cruza por la espalda desde el hombro o por la cintura que sirve para llevar una espada.

Toga de religioso: Distingue a su portador como miembro de una religión concreta. Los observadores tienen que realizar una tirada de Saber específico para identificar qué religión es. El portador gana un +10% a la Influencia cuando trata con miembros de la orden representada por la toga.

Traje de gato para intrusos: Debe ser medido y fabricado concretamente para su portador con la habilidad Artesanía (sastrería) con un -10%. Es duradera, y siempre que se lleve suma un +10% a Sigilo, o +25% si es de noche o está en la oscuridad.

PERTRECHOS PARA ANIMALES Y MONTURAS



Objeto	CAR	Coste
Aguijada	1	25 MP
Alforja (capacidad de hasta 20 CAR x2) ¹	2	20 MP
Bardas	Varía	Mirar descripción
Brida y bocado	1	15 MP
Capucha de descanso	-	8 MP
Correa y bozal	-	15 MP
Equipo de cetrero	1	30 MP
Equipo de montura	5	65 MP
Espuelas	1	25 MP
Fusta de monta	-	15 MP
Herraduras	1	10 MP
Herraduras de guerra	2	14 MP
Jaula, 2m x 2m	10	100 MP
Látigo de cochero	-	25 MP
Lona de invierno	3	6 MP
Manta y capucha	2	15 MP
Raciones / alimento para monturas (por día)	1	5 PC
Silla de vuelo	3	100 MP
Silla de guerra	4	90 MP
Silla de montar	3	60 MP

¹ Objetos nuevos o con valores modificados en el RuneQuest 6.

Aguijada: Se usa como la fusta –con las mismas reglas- pero en animales que tienen la piel más dura, como reptiles, rinocerontes o paquidermos. Se puede usar como arma (garfio, -10%).

Alforja: Dos alforjas que pueden cargar con 20 CAR cada una.

Bardas: Las bardas se pueden fabricar de la misma manera que una armadura a un humano. El comprador debe multiplicar el coste del segmento de las patas por dos, el de la cabeza por tres, y por cinco para cualquier cubierta del cuerpo. La cola y las alas es el equivalente a las piernas por dos. Si se pone una barda en las alas el animal no podrá volar. La CAR de la armadura es igual al valor estándar del segmento por 2.5, dependiendo del tamaño del animal, y seguirá las mismas reglas del capítulo de armaduras.

Brida y bocado: Si la montura no lo lleva, una pifia con Montar o Conducir puede ser catastrófica (a discreción del Máster).

Capucha de descanso: Permite repetir una tirada de Región por día cuando se trata de calmar a un animal y hacerlo dormir. Las pifias no se pueden repetir.

Correa y bozal: Para evitar animales como los perros o grandes felinos puedan morder a alguien. Si no, actúa exactamente como la brida y el bocado.

Equipo de cetrero: Incluye lo necesario para trabajar con aves y calmarlas después de realizar sus tareas. Si no se dispone de este equipo, la tirada de Artesanía (cetrería) sufre una penalización de -5%.

Equipo de montura: Es una silla de montar con dos alforjas y una jaula de madera donde el jinete puede guardar cosas y sentarse. Con las dos alforjas se puede llevar 30 CAR. El equipo de montura incrementa la cantidad que se puede llevar hasta los 40 CAR, pero no deja espacio para el jinete.

Espuelas: Espiga de metal, normalmente acabada en estrella con puntas, que se ajusta al talón del calzado y se sujeta al pie con correas, para picar a la cabalgadura.

Fusta: El jinete puede realizar una tirada extra en Montar para incrementar la velocidad del animal, pero sólo puede hacerlo tres veces por Ronda antes de que la montura deje de obedecer -¡o se enfade!-

Normalmente, al cabo de 4 o 5 minutos de constante abuso la montura golpeada perderá un nivel de fatiga.

Herraduras de guerra: Tienen los mismos beneficios que las herraduras normales. Además, el animal inflige 1D4 de daño adicional cuando cocea o arrolla. Sin embargo, sufre un -20% al tiempo de viaje.

Herraduras: Sin ellas, las monturas con pezuñas han de descansar más a menudo para eliminar el detrito, imponiendo una penalización de -10% al tiempo de viaje a través de algún tipo de terreno pedregoso.

Jaula, 2m x 2m: Con la cerradura apropiada y una noche tranquila resulta útil para calmar a bestias salvajes.

Látigo de cochero: Como la anterior, pero usada en vehículos tirados por varios animales. Puede hacer una tirada adicional de Conducir por cada animal atado al vehículo, por Ronda, antes de que los animales dejen de hacer caso al conductor.

Lona de invierno: Un animal con esta lona añade +10% a su Supervivencia o Aguante cuando trata de evitar el frío, pero resta -1m a todas sus acciones de Movimiento.

Manta y capucha, caballo: Mantiene a los caballos calientes y libres de hielo durante las noches frías en los campamentos. Un caballo gana +20% a Aguante cuando se enfrente a clima frío.

Raciones/alimento para monturas: Si no se dispone de la comida necesaria para el animal será necesaria una tirada en Supervivencia o Rastrear cada semana para evitar que las monturas se queden escuálidas.

Silla de guerra: El jinete pierde un nivel de fatiga cada 8 horas de uso, pero añade un +10% a cualquier tirada de Montar durante el combate o a cualquier test para permanecer en la silla tras un fuerte golpe o ataque.

Silla de montar: Sin ella, montar un caballo a una velocidad mayor que un paso animado impone una penalización de -10% a Montar.

Silla de vuelo: Sus correas y agarres permiten al jinete mantenerse en la montura mientras vuela. Las correas son difíciles de desabrochar mientras se está en movimiento –se requiere una tirada de Mecanismos con un +10% para hacerlo en un combate.

ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMAS DE UNA MANO

Arma	Tipo	Daño	TAM	ALC	Efectos de Combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Cultura/ Época	Coste
<i>Alfanje</i>	Espada	1D6+2	M	M	Desangrar	1	6/10		A-M	200 MP
Arpón	Lanza	1D8	M	L	Empalar	2	2/7	Especial, Barbada		35 MP
<i>Bola y cadena</i>	Mayal	1D6+1	M	M	Atrapar , Aturdir localización, Empujar	2	6/8	Flexible	M	250 MP
Cachiporra	Martillo	1D6+1	G	L	Aturdir localización	1	4/6			40 MP
<i>Cadena</i>	Mayal	1D4	M	M	Atrapar	1	8/6	Flexible	A-I	10 MP
Cesto	Pelea	1D3+1	P	T	Aturdir localización	1	5/6	Especial		65 MP
Chafarote	Espada	1D6+1	M	M	Desangrar, Empalar	1	3/9	Especial		200 MP
Chakram*	Hacha	1D6+1	P	C	Desangrar	1	4/7	Arrojadiza		85 MP
<i>Cimitarra</i>	Espada	1D8	M	M	Desangrar	2	6/10		M-L	200 MP
Cuchilla de arquero	Espada	1D4	M	M	Desangrar, Empalar	1	4/6	Especial		75 MP
<i>Cuchillo</i>	Daga	1D3	P	C	Desangrar, Empalar	-	5/4		Todas	10 MP
<i>Daga*</i>	Daga	1D4+1	P	C	Desangrar, Empalar	-	6/8	Arrojadiza	Todas	30 MP
Dardo de cuchilla*	Daga	1D2	P	C	-	-	2/4	Arrojadiza, Especial		15 MP
<i>Espada ancha*</i>	Espada	1D8	M	M	Desangrar, Empalar	2	6/10		M-L	275 MP
Espada bastarda*	Espada	1D8+1	M	M	Desangrar, Empalar	2	4/12	Especial		250 MP
<i>Espada corta</i>	Espada	1D6	M	C	Desangrar, Empalar	1	6/8		Todas	100 MP
Espada de guerra	Espada	1D8	M	M	Desangrar, Empalar	2	6/10			175 MP
<i>Espada larga*</i>	Espada	1D8	M	L	Desangrar, Empalar	2	6/12		M-R	250 MP
<i>Espada ropera / estoque</i>	Espada	1D8	M	L	Empalar	1	5/8		L	100 MP
Estilete	Daga	1D3+2	P	C	Empalar	-	4/3	Especial		75 MP
Flamberge	Espada	1D8	M	M	Empalar, Desangrar	2	4/10	Especial		300 MP
Garfio	Asta	1D6	M	ML	Atrapar	2	2/8			25 MP
Garra de lucha	Pelea	1D4+1	P	T	Aturdir localización	1	6/8	Especial		125 MP
<i>Garrote</i>	Martillo	1D6	M	C	Aturdir localización, Empujar	1	4/4		Todas	5 MP
<i>Hacha de batalla*</i>	Hacha	1D6+1	M	M	Desangrar, Romper	1	4/8		A-R	100 MP
<i>Hacha de mano*</i>	Hacha	1D6	P	C	Desangrar	1	4/6	Arrojadiza, Especial	Todas	25 MP
Iris	Daga	1D4	P	C	Desangrar	-	4/3	Especial		65 MP
Katana*	Espada	1D10+1	M	M	Desangrar, Empalar	2	5/10	Metal doblado		525 MP
Khopesh	Espada	1D6+2	M	M	Desangrar	2	3/10	Especial		250 MP
Kris	Daga	1D4+1	P	C	Empalar	-	3/6	Especial		200 MP
Kukri	Espada	1D6	M	C	Desangrar	1	3/7	Especial		125 MP
<i>Kunai*</i>	Daga	1D3+1	P	C	Aturdir localización	-	4/4	Arrojadiza		25 MP
<i>Lanza corta*</i>	Lanza	1D8+1	M	L	Empalar	2	4/5	Arrojadiza, Contracarga	Todas	20 MP
<i>Lanza de jinete</i>	Lanza	1D10+2	E	ML	Empalar, Romper	3	4/10	Caballería	A-M	150 MP
<i>Látigo</i>	Látigo / Mayal	1d3	M	ML	Atrapar, Aturdir localización	1	2/8	Atrapadora, Flexible, Ofensiva	A-M	100 MP
<i>Main Gauche</i>	Daga	1D4	P	C	Desangrar	-	6/10	Atrapadora	M-L	180MP
<i>Mangual</i>	Mayal	1D6	M	M	Empujar	1	3/6	Flexible	A-M	25 MP

Arma	Tipo	Daño	TAM	ALC	Efectos de Combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Cultura/ Época	Coste
<i>Maza</i>	Martillo	1D8	M	C	Aturdir localización, Empujar	1	6/6		A-R	100 MP
Maza pesada*	Martillo	1D8+1	G	L	Aturdir localización, Romper	3	6/10			200 MP
Ninja-to*	Espada	1D6+2	M	M	Desangrar, Empalar	1	5/8	Especial, Metal doblado		450 MP
Nunchaku	Mayal	1D4+1	M	C	Atrapar, Aturdir localización	-	3/5	Especial		110 MP
<i>Pico militar</i>	Martillo	1D6+1	M	M	Aturdir localización, Romper	3	6/10	Especial	M-L	180 MP
Poniard	Daga	1D4	P	C	Desangrar, Empalar	-	4/5			60 MP
Puñal	Daga	1D3+2	P	C	Desangrar, Empalar	-	6/6	Especial		50 MP
Puños de hierro	Pelea	1D4	P	T	Aturdir localización	-	3/2			20 MP
<i>Red*</i>	Red / Mayal	1D4	P	L	Atrapar	3	2/20	Arrojadiza, Atrapadora, Especial	Todas	20 MP
Rondel	Daga	1D4+2	P	C	Desangrar	-	3/6			40 MP
<i>Sable</i>	Espada	1D6+1	M	M	Desangrar, Empalar	1	6/8	Especial	L-I	225 MP
Sai	Daga	1D4+1	P	M	Inmovilizar arma	1	3/8	Especial		125 MP
Tanto	Daga	1D4+1	P	C	Desangrar, Empalar	-	5/5	Metal doblado		250 MP
Tonfa	Martillo	1D4+1	M	M	Aturdir localización	-	2/8			55 MP
<i>Tridente*</i>	Lanza	1D8	M	L	Empalar	2	4/10	Arrojadiza, Especial, Barbada	A-M	155 MP
Wakizashi	Espada	1D8	P	C	Desangrar, Empalar	1	5/8	Metal doblado		425 MP

En cursiva: estas armas aparecen o han sido modificadas en RuneQuest 6/Mythras, aunque se ha mantenido cualquier rasgo especial que tuviera en *Arms & Equipment*.

*Estas armas tienen otros valores en su otra variante (arrojadiza o de dos manos).

CULTURA/ÉPOCA: **P** (prehistoria), **A** (antigüedad), **M** (medieval), **R** (renacimiento), **L** (ilustración), **I** (era industrial).

TAM: el Tamaño puede ser **P** (Pequeño), **M** (Mediano), **G** (Grande), **E** (Enorme), **D** (Descomunal).

ALC: el Alcance puede ser **T** (Toque) **C** (Corta), **M** (Media), **L** (Larga), **ML** (Muy Larga).

Atributos	Efecto
ARROJADIZA	Se puede usar a distancia así como cuerpo a cuerpo
ATRAPADORA	Permite utilizar el Efecto de Combate Inmovilizar Arma sin necesidad de obtener un crítico.
BARBADA	Si empala, esta arma hace el daño normal del arma en vez de sólo la mitad cuando se extrae
CABALLERÍA	Esta arma sólo se puede usar sobre una montura en movimiento
CONTRACARGA	Esta arma se puede fijar para recibir una carga a pie o desde una montura
ESPECIAL	Esta arma tiene una particularidad única en la 5ª edición. Mirar en su descripción más abajo
FLEXIBLE	Si el oponente usa un escudo para detener, el escudo se considera un TAM menor de lo que es
METAL DOBLADO	Cualquier objetivo golpeado por esta arma gana un +2 PA a su armadura <i>no natural</i>
OFENSIVA	Esta arma no puede usarse para detener

Arpón: Añade un +10% a Supervivencia para pescar.

Cesto: No se puede llevar nada en la mano. Tampoco se puede detener con el cesto.

Chafarote: +10% al detener con él.

Cuchilla de arquero: Se añade a un arco. +1 a su CAR. -5% al estilo de Combate con Arco.

Dardo: Se pueden ocultar fácilmente, añadiendo un +10% a Juego de Manos para ocultarlos. Se pueden usar cuerpo a cuerpo, pero viene mejor lanzarlos. Se pueden lanzar hasta tres a la vez en una Acción de Combate: Se hace una tirada con un -10% acumulativo por cada dardo adicional lanzado. Se pueden Esquivar o detener con una única tirada satisfactoria.

Estilete: Se puede ocultar fácilmente añadiendo un +15% a Juego de Manos.

Espada bastarda: Puede llevar una protección en el pomo (+5% a detener) por 10 MP adicionales.

Flamberge: +10% al detener con él. Cada vez que una espada detenga al flamberge, las posibilidades de detener con esa arma se reducen un -5% durante el resto de la Ronda.

Garra de lucha: No se puede llevar nada en la mano, pero *sí* se puede detener con él normalmente, a diferencia del cesto.

Hacha de mano: Se puede usar contra objetos inanimados sin que reciba daño.

Iris: La curva del filo es difícil de forjar si no se es un armero maestro.

Khopesh: Los ataques y detenciones con el khopesh tienen un -5%.

Kris: -5% al detener con él.

Kukri: Contra un objetivo tumbado o desprevenido hace 1D3 PD adicionales.

Ninja-to: Muchas espadas están preparadas con huecos para guardar un objeto pequeño (menos de 1 CAR) y tienen sus filos pintados de negro para disminuir cualquier posible reflejo.

Nunchaku: El oponente tiene un -5% a acumulativo a su detención por cada ataque realizado con un nunchaku por Ronda.

Pico militar: Se puede usar contra objetos inanimados sin que reciba daño. Ignora 1 PA no mágica cuando golpea.

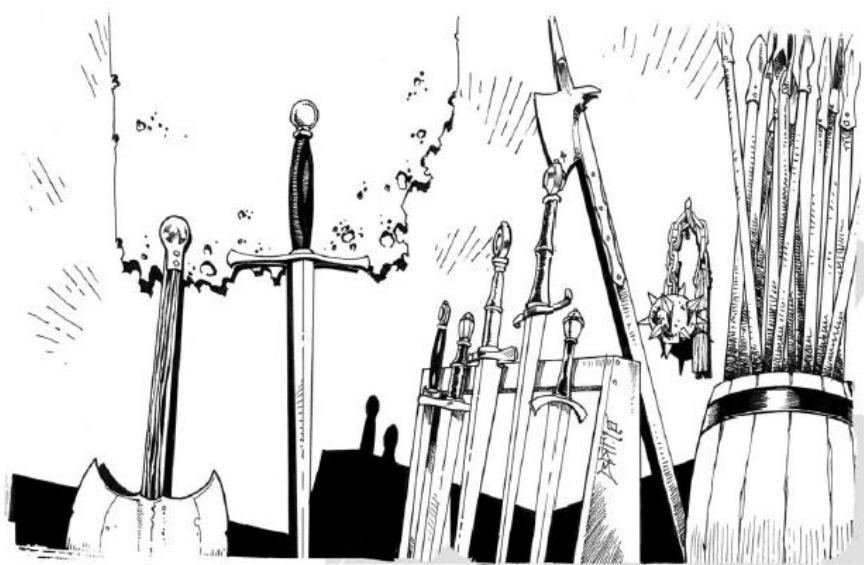
Puñal: Incrementa en un grado el tamaño del puñal al detener con él.

Red: Se puede usar como un mayal.

Sable: Añade 1 PA a la localización usada para sostener el arma.

Sai: Cuando no se evada o detenga un ataque de un sai, inflige +2 al daño. Además, se puede usar la Maniobra de Combate *Inmovilizar Arma* sin necesidad de obtener un crítico.

Tridente: Añade un +10% a Supervivencia para pescar.



ESCUDOS

Escudo	Daño	TAM	ALC	Efectos de Combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Cultura/Época	Coste
Acolmillado	1D6	G	C	Empalar, Empujar	2	8/12	Especial, Parar proyectiles; Parada pasiva 3 localizaciones		175 MP
Cometa	1D4	E	C	Aturdir localización, Empujar	3	4/15	Especial, Parar proyectiles; Parada pasiva 4 localizaciones	M	300 MP
Diana	1D3+1	G	C	Empalar, Empujar	2	4/9	Parar proyectiles; Parada pasiva 3 localizaciones	A-L	150 MP
Gran Rectangular (Scutum)	1D4	E	C	Aturdir localización, Empujar	4	4/18	Parar proyectiles; Parada pasiva 5 localizaciones	A-M	450 MP
Heraldo	1D4	G	C	Aturdir localización, Empujar	2	6/12	Parar proyectiles; Parada pasiva 3 localizaciones	M	150 MP
Hoplita (Aspis)	1D4	E	C	Aturdir localización, Empujar	3	6/15	Parar proyectiles; Parada pasiva 4 localizaciones	A-M	300 MP
Peltasta	1D4	G	C	Aturdir localización, Empujar	2	4/12	Parar proyectiles; Parada pasiva 3 localizaciones	A-M	150 MP
Redondo Vikingo	1D4	G	C	Aturdir localización, Empujar	3	4/12	Parar proyectiles; Parada pasiva 4 localizaciones	M	300 MP
Rodela	1D3	M	C	Aturdir localización, Empujar	1	6/9	Parar proyectiles; Parada pasiva 2 localizaciones	M-L	50 MP

En cursiva: estos escudos aparecen o han sido modificadas en RuneQuest 6, aunque se ha mantenido cualquier rasgo especial que tuviera en *Arms & Equipment*.

CULTURA/ÉPOCA: **P** (prehistoria), **A** (antigüedad), **M** (medieval), **R** (renacimiento), **L** (ilustración), **I** (era industrial).

TAM: el Tamaño puede ser **P** (Pequeño), **M** (Mediano), **G** (Grande), **E** (Enorme), **D** (Descomunal).

ALC: el Alcance puede ser **T** (Toque) **C** (Corta), **M** (Media), **L** (Larga), **ML** (Muy Larga).

Atributos	Efecto
ESPECIAL	Este escudo tiene una particularidad única en la 5ª edición. Mirar en su descripción más abajo
PARADA PASIVA	Puede bloquear múltiples Localizaciones pasivamente. Deben estar contiguas entre sí
PARAR PROYECTILES	El escudo puede detener ataques a distancia

Acolmillado: Se lleva atado a lo largo del brazo, por lo que es inmune a la Maniobra de Combate *Capturar arma*.

Cometa: Se puede usar sobre una montura.

Diana: Cuenta con un clavo grande en el centro.

Gran Rectangular (Scutum): Diseñados para el combate a pie.

Heraldo: Se puede usar sobre una montura. Normalmente tienen un símbolo o insignia en su cara frontal.

ARMAS DE DOS MANOS

Arma	Tipo	Daño	TAM	ALC	Efectos de Combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Cultura/ Época	Coste
<i>Alabarda</i>	Asta	1D8+2	G	ML	Atrapar, Empalar, Romper	4	4/10	Contracarga	A-L	200 MP
Atrapahombres	Asta	1D4	G	ML	Atrapar, Presa	3	4/10	Especial		400 MP
Bisarma	Asta	1D6+1	G	ML	Romper	2	2/8	Especial		50 MP
<i>Cuerda de estrangular</i>	Pelea	1D2	P	T	-	-	1/2	Especial, Silenciosa	A-I	15 MP
<i>Espada ancha*</i>	Espada	1D8+1	M	M	Desangrar, Empalar	2	6/10		M-L	275 MP
<i>Espada bastarda*</i>	Espada	1D10	M	M	Desangrar, Empalar	2	4/12			250 MP
<i>Espada larga*</i>	Espada	1D10	G	L	Desangrar, Empalar, Romper	2	6/12		M-L	250 MP
Gandasa	Hacha	2D6+1	E	L	Desangrar, Romper	4	3/12	Especial		155 MP
<i>Gran clava</i>	Martillo	2D6	E	L	Aturdir localización, Empujar	3	4/10		Todas	50 MP
<i>Gran Hacha</i>	Hacha	2D6+2	E	L	Desangrar, Romper	2	4/10	Especial	A-M	125 MP
<i>Gran Martillo</i>	Martillo	1D10+3	E	L	Aturdir localización, Empujar, Romper	3	4/10	Especial	M-L	250 MP
<i>Guja/Ronfea</i>	Asta	1D10+2	G	L	Desangrar, Romper	2	4/10	Especial	A-M	250 MP
<i>Hacha de batalla*</i>	Hacha	1D8+1	G	M	Desangrar, Romper	1	4/8	Especial	A-M	100 MP
Hacha larga	Asta	1D8+2	G	L	Aturdir localización, Empalar, Romper	2	6/10			150 MP
Hacha luna	Hacha	2D6	G	L	Desangrar	3	3/12	Especial		250 MP
Katana*	Espada	1D12+1	M	M	Desangrar, Empalar	2	5/10	Metal doblado		525 MP
<i>Lanza larga</i>	Lanza	1D10+1	G	ML	Empalar	2	4/10	Contracarga	Todas	30 MP
Lucero del alba	Martillo	2D4	M	C	Aturdir localización	2	4/10			150 MP
<i>Mandoble</i>	Espada	2D8	E	L	Desangrar, Empalar, Romper	4	6/12		M-L	300 MP
<i>Mangual militar</i>	Mayal	1D10	G	L	Aturdir localización, Empujar	3	4/10	Flexible	A-M	250 MP
Martillo de guerra	Martillo	1D8+1	M	M	Aturdir localización	2	3/8			150 MP
Martillo Lucerna	Asta	1D10	G	L	Empalar, Romper	3	4/12	Especial		225 MP
Maza de guerra	Martillo	2D6	E	L	Aturdir localización	3	3/12	Especial		150 MP
Maza pesada*	Martillo	1D10+1	G	L	Aturdir localización, Romper	3	6/10			200 MP
Naginata	Hacha	2D8	G	ML	Desangrar, Empalar	3	4/12			300 MP
Ninja-to*	Espada	1D8+1	M	M	Desangrar, Empalar	1	5/8	Especial, Metal doblado		450 MP
No-Dachi	Espada	2D8+1	E	L	Desangrar, Empalar	3	5/12	Especial, Metal doblado		650 MP
Pica de lezna (Ahlspiess)	Lanza	1D8+1	G	ML	Empalar, Resistir empujón	3	3/8	Especial, Contracarga		125 MP
<i>Pica/Sarisa</i>	Lanza	1D10+2	G	ML	Empalar	4	4/12	Contracarga	A-M	90 MP
Tetsubo	Martillo	2D8	E	L	Aturdir localización	4	6/12	Especial		200 MP
Tulwar	Espada	2D6	G	L	Desangrar, Romper	3	4/14	Especial		300 MP
<i>Vara</i>	Bastón	1D8	M	L	Aturdir localización	2	4/8	Defensiva	Todas	20 MP
<i>Xyston</i>	Lanza	1D10	G	ML	Empalar	3	4/10	Contracarga, Doble	A	100 MP
Zweihänder	Espada	2D6+1	E	L	Desangrar, Empalar, Romper	3	6/12	Especial		475 MP

En cursiva: estas armas aparecen o han sido modificadas en RuneQuest 6, aunque se ha mantenido cualquier rasgo especial que tuviera en *Arms & Equipment*.

*Estas armas tienen otros valores en su otra variante (arma de una mano).

CULTURA/ÉPOCA: **P** (prehistoria), **A** (antigüedad), **M** (medievo), **R** (renacimiento), **L** (ilustración), **I** (era industrial).

TAM: el Tamaño puede ser **P** (Pequeño), **M** (Mediano), **G** (Grande), **E** (Enorme), **D** (Descomunal).

ALC: el Alcance puede ser **T** (Toque) **C** (Corta), **M** (Media), **L** (Larga), **ML** (Muy Larga).

Atributos	Efecto
CONTRACARGA	Esta arma se puede fijar para recibir una carga a pie o desde una montura
DEFENSIVA	Cuando se usa para detener otra arma, esta se considera una categoría de TAM inferior al normal. Las de TAM P no se ven afectadas.
DOBLE	Si se rompe, se puede girar y usar el otro extremo como si fuera una versión más corta del arma
ESPECIAL	Esta arma tiene una particularidad única en la 5ª edición. Mirar en su descripción más abajo
FLEXIBLE	Si el oponente usa un escudo para detener, el escudo se considera un TAM menor de lo que es
METAL DOBLADO	Cualquier objetivo golpeado por esta arma gana un +2 PA a su armadura <i>no natural</i>
SILENCIOSA	El arma <i>debe</i> usarse contra oponentes desprevenidos

Atrapahombres: Atrapa la localización golpeada (si es posible) de un objetivo de TAM 15 o menos. Un atrapahombres puede realizar la maniobra *Presa* reservada normalmente a ataques desarmados, y a un alcance considerable.

Bisarma: Defender con esta arma contra un jinete elimina el grado de dificultad. (NdT.: en la edición anterior de RQ el defensor montado no obtiene el +20% si le atacan con esta arma. Se ha cambiado para ajustarlo a la regla actual).

Cuerda de estrangular: Solo se puede usar en una pelea o desde la espalda de una víctima desprevenida. Por cada Acción de Combate que el lazo estrangulador se mantenga alrededor del cuello, la víctima sufrirá el daño indicado. Puede intentar forcejear para liberarse, o dañar al estrangulador lo suficiente para que le suelte, pero tendrá una penalización debido a que su atacante está justo detrás de él.

Gandasa: Si el objetivo se mantiene fijo en el sitio e incapaz de detener, el arma inflige 1D6 de daño adicional.

Gran hacha: Se puede usar contra objetos inanimados de madera sin que sufra daño.

Gran martillo: Se puede usar contra objetos inanimados sin que reciba daño.

Guja/Ronfea: En la guja se puede colocar una *Pica de lezna* (*Ahlspiess*) o una *lanza* en su otro extremo (por la mitad de su coste) para que el atacante elija con qué extremo atacar, como si tuviera el rasgo *Doble*.

Hacha de batalla: Se puede usar contra objetos inanimados de madera sin que sufra daño.

Hacha luna: -10% cuando se detiene con el hacha.

Martillo Lucerna: -10% al detener con él. Sin embargo, ignora 1 PA no mágica con cada golpe.

Maza de guerra: Se puede usar contra objetos inanimados sin que reciba daño.

Ninja-to: Muchas espadas están preparadas con huecos para guardar un objeto pequeño (menos de 1 CAR) y tienen sus filos pintados de negro para disminuir cualquier posible reflejo.

No-dachi: Puede tener hasta 2 m de largo. Si el usuario adopta una posición baja y agarra toda la empuñadura con sus manos, puede lanzar el no-dachi a un enemigo que se aproxime.

Pica de lezna (Ahlspiess): Se puede clavar en el suelo para impactar a un jinete que cargue. Cualquier jinete golpeado debe hacer una tirada enfrentada de Montar o Conducir contra el Estilo de Combate del portador de la pica. Si el jinete pierde será arrojado de la montura sufriendo cualquier daño adicional debido a la caída.

Tetsubo: Debido a su tamaño de aproximadamente dos metros, los enemigos tienen un -10% al tratar de detenerlo, aunque el usuario también tiene -10% al detener con él.

Tulwar: -10% al detener con él.

Zweihänder: Cada vez que una espada detenga al zweihänder, las posibilidades de detener con esa arma se reducen un -5% durante el resto de la Ronda.

MODIFICACIONES DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

Modificación	Tiempo medio de modificación	Grupos de armas disponibles	Dificultad	Coste
Aligerada	1D4 días	Cualquiera de CAR 2 o más	-25%	250 MP
Con bandas	2D2 días	Mayal, Martillo, Escudo	-10%	200 MP
Con púas	2D2 días	Hacha, Daga, Mayal, Martillo, Asta, Escudo, Lanza, Espada, Pelea	-10%	200 MP
Con ganchos	2D2 días	Hacha, Daga, Mayal, Martillo, Asta, Escudo, Lanza, Espada, Pelea	-10%	200 MP
Envenenada	1D8 horas	Hacha, Daga, Asta, Lanza, Espada, Pelea	-10%	500 MP
Plegable	2D6 días	Hacha, Martillo, Asta, Lanza	-15%	350 MP
Reforzada	2D6 días	Todas	-5%	100 MP
Serrada	2D8 horas	Hacha, Daga, Asta, Lanza, Espada	-15%	300 MP

Aligerada: -1 CAR, +5% ataque, PA y PG -2 (ambas hasta un mínimo de 1).

Con bandas: +1 PD, +1 CAR, +1 PG.

Con ganchos: Sólo se puede hacer en armas que empalen.

-5% al ataque y -1 PD (hasta un mínimo de 1 PD). Se tira 1D adicional al extraer el arma empalada.

Con púas: Se necesita 1 punto más de DES para manejarla. Los rivales tienen un +5% de bonificación al detener un arma con pinchos.

+2 PD y +1 CAR.

Envenenada: Puede transportar un número de dosis igual a la CAR en unos huecos situados en la zona que daña.

-2 PA y -2 PG (hasta un mínimo de 1).

Plegable: Se puede separar en una pieza por punto de CAR. Montarla o desmontarla dura 1 minuto por pieza.

-1 PA y -1 PG por cada junta (hasta un mínimo de 1).

Reforzada: +2 PA, +3 PG, +1 CAR y -5% detener.

Serrada: Las habilidades para curar la herida de un arma serrada tienen una penalización de -15%. Los rivales tienen un +10% de bonificación al detener un arma serrada.

+1 PD y -1 PA (hasta un mínimo de 1).

PROCESO DE MODIFICACIÓN

No se pueden tener dos modificaciones al mismo tiempo (la última sustituye a la anterior). Los modificadores negativos a los PA y PG se mantienen y acumulan. Las bonificaciones se reemplazan. Si la modificación se realiza fuera de un lugar apropiado para el trabajo, la tirada tiene una penalización entre -20% y -50%.

Éxito: La modificación se realiza sin problemas.

Fallo: -1 PG (independientemente de los PA) y el proceso debe repetirse.

Crítico: El arma, a discreción del Máster, puede ignorar una de las penalizaciones.

Pifia: -1 PA y -1D4 PG. Si algo llega a cero, se rompe y es inutilizable. No se pueden hacer más intentos.

ARMAS A DISTANCIA

Arma	Daño	Mod. Daño	POT	Distancia ¹	Re-carga ¹	Efectos de Combate	Tam. Emp. ¹	CAR	PA/PG	Cultura/Época	Coste
Arbalesta	1D12	NO	D	20/180/360	5	Empalar, Romper	P	3	6/10		500 MP
Arco corto	1D6	SI	G	15/100/200	2	Empalar, Especial	P	1	4/4	P-M	75 MP
Arco de caballería	1D8+1	SI	M	15/100/200	2	Empalar, Especial	P	1	4/6		185 MP
Arco largo	1D8	SI	E	15/125/250	2	Empalar, Especial	P	1	4/7	M	200 MP
Arco látigo	1D6+2	SI	G	15/30/60	2	Empalar	P	1	4/4		50 MP
Arco luna	1D10	SI	E	15/100/200	2	Empalar	P	1	2/6		175 MP
Arco nómada	1D6+1	SI	G	15/120/240	2	Empalar	P	1	4/5		150 MP
Arco plano	1D8	NO	G	15/40/80	2	Empalar	P	1	3/4		65 MP
Arco recurvado	1D8	SI	E	15/125/250	2	Empalar	P	1	4/8	A-M	225 MP
Atlatl	-	-	+1 Grado	+0/+25/+75	1	Especial	-	1	1/4	P	10 MP
Ballesta de muñeca	1D4+1	NO	M	20/50/100	2	Empalar, Especial	-	-	3/4		175 MP
Ballesta ligera	1D8	NO	G	20/100/200	3	Empalar	P	1	4/5	M-L	150 MP
Ballesta pesada	1D10	NO	E	20/150/300	4	Empalar, Romper	P	2	4/8	M-L	350 MP
Boleadoras	1D4	NO	-	10/25/50	-	Atrapar	-	-	2/2	P-A	10 MP
Búmeran	1D3+2	SI	-	10/50/100	-	Aturdir localización, Especial	-	-	2/4		25 MP
Cerbatana	-	NO	-	10/20/30	2	-	-	-	1/4	P	30 MP
Chakram*	1D6	SI	P	10/30/60	-	-	-	1	4/7		85 MP
Daga*	1D4	SI	P	5/10/20	-	Empalar	P	-	6/8	Todas	30 MP
Dardo	1D4	SI	P	5/10/20	-	Empalar	P	-	2/1	P-A	10 MP
Dardo de cuchilla*	1D2	SI	P	5/15/30	-	Empalar, Especial	P	-	2/4		Ver tabla
Disco	1D4+1	SI	G	5/20/40	-	Aturdir localización, Especial	-	-	2/3	A	30 MP
Esfera arrojadiza	2D3	SI	P	5/10/20	-	-	-	1	4/6		30 MP
Hacha de mano*	1D6	SI	P	10/20/30	-	Desangrar	-	1	4/6	Todas	25 MP
Honda	1D8	NO	G	10/150/300	3	Aturdir localización	-	-	1/2	P-M	5 MP
Honda de fuste	2D6	NO	D	5/25/50	4	Aturdir localización, Especial	-	2	3/6	A-M	20 MP
Jabalina	1D8+1	SI	E	10/20/50	-	Empalar, Inmovilizar arma (escudo) ²	M	1	3/8	A-M	20 MP
Kunai*	1D3+1	SI	M	5/15/30	-	Empalar, Especial	P	-	4/4		25 MP
Lanza corta*	1D8	SI	G	10/15/30	-	Empalar	M	1	4/5	Todas	20 MP
Pétalos	1D3	SI	-	5/10/20	-	Empalar, Especial	P	-	2/2		20 MP
Piedra/Roca	1D3	SI	P	5/10/20	-	Aturdir localización	-	-	-	Todas	-
Pincho	1D4	SI	M	5/10/20	-	Empalar, Especial	P	-	4/2		15 MP
Red*	-	NO	-	3/5/10	-	Atrapar, Especial	-	3	2/20	Todas	200 MP
Shuriken	1D4	SI	P	5/15/30	-	Desangrar, Especial	-	-	4/1		15 MP
Tridente*	1D8	SI	G	10/15/30	-	Empalar, Especial, Barbada	M	2	4/10	A-M	155 MP

En cursiva: estas armas aparecen o han sido modificadas en RuneQuest 6, aunque se ha mantenido cualquier rasgo especial que tuviera en *Arms & Equipment* (en el dardo cambia el precio).

*Estas armas tienen otros valores en su otra variante (armas de una mano).

¹ Los valores de las armas de estas columnas que aparecen en "*Arms & Equipment*" y no están en el RuneQuest 6 (es decir, las que no están en cursiva), no son oficiales. La distancia efectiva y máxima no se ha variado, y para la distancia corta se ha tenido en cuenta el tipo de armas de su categoría. A la recarga se le ha añadido 1 turno, y para el tamaño del empalamiento se ha tomado como referencia el tipo de proyectiles de las armas de la misma categoría.

² Cuando se lanza, la jabalina puede realizar Inmovilizar Arma contra Escudos sin necesidad de obtener crítico.

CULTURA/ÉPOCA: **P** (prehistoria), **A** (antigüedad), **M** (medievo), **R** (renacimiento), **L** (ilustración), **I** (era industrial).

POT: La Potencia del proyectil puede ser **P** (Pequeña), **M** (Mediana), **G** (Grande), **E** (Enorme), **D** (Descomunal).

Tamaño de Empalamiento: El tamaño del proyectil puede ser **P** (Pequeño), **M** (Mediano), **G** (Grande), **E** (Enorme), **D** (Descomunal).

Atributos	Efecto
BARBADA	Si empala, esta arma hace el daño normal del arma en vez de sólo la mitad cuando se extrae
ESPECIAL	Esta arma tiene una particularidad única en la 5ª edición. Mirar en su descripción más abajo

Arco corto: Diseñado para disparar desde una montura, aunque también es útil a pie.

Arco de caballería: Se puede disparar desde una montura sin penalización.

Arco largo: No se puede usar desde una montura.

Átlatl: Sólo se pueden usar jabalinas con él. Existe una versión más sencilla que sólo suma +1 al daño.

Ballesta de muñeca: Se suele llevar en la mano buena y se recarga con la otra (se puede llevar bajo una manga amplia). Cualquier arma en la mano donde se encuentre la ballesta tendrá una penalización a su ataque y defensa de -10%.

Búmeran: Si se lanza y golpea o falla, el búmeran no volverá a la mano del usuario. Se puede usar como una porra.

Dardo: Como una flecha con cabeza más larga y la asta más corta (normalmente menos de medio metro).

Dardo de cuchilla: Se pueden ocultar fácilmente, añadiendo un +10% a Juego de Manos para ocultarlos. Se pueden usar cuerpo a cuerpo, pero viene mejor lanzarlos. Se pueden lanzar hasta tres a la vez en una Acción de Combate: Se hace una tirada con un -10% acumulativo por cada dardo adicional lanzado. Se puede Esquivar o detener con una única tirada satisfactoria.

Disco: Lanzarlo más allá del alcance normal sólo tiene un -25% de penalización (o la mitad si tiene menos de 50% en la habilidad).

Honda de fuste: Se puede usar como un cayado.

Kunai: Contra un objetivo tumbado o desprevenido hace 1D3 PD adicionales.

Pétalos: Los que se almacenan en bolsas de monedas o falsos bolsillos son casi imposibles de detectar. De hecho, los aventureros con más dinero suelen camuflarlos fácilmente en sus cofres o bolsas de monedas para infligir una sorpresa dolorosa a un posible ladrón.

Pincho: Ya estén semienterrados o tirados, un mirón tiene un -50% de penalización a su Percepción al tratar de localizar cualquier grupo de tres o menos pinchos escondidos en un sitio.

Red: Se puede usar como un mayal.

Shuriken: Pueden impregnarse de veneno, pero el lanzador tiene una penalización de -10% al estilo de combate (NdT.: en RQII Arrojar) con riesgo de envenenarse.

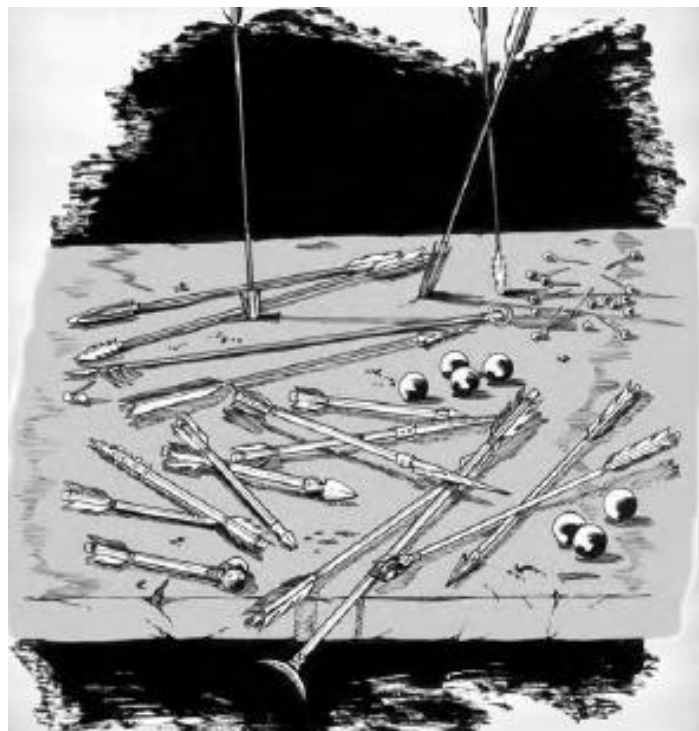
Tridente: Añade un +10% a Supervivencia para pescar.

MUNICIÓN PARA ARMAS A DISTANCIA

Munición	PA/PG	CAR	Coste
Dardos (12) ¹	2/4	-	2 MP
Dardos de cerbatana (6)	1/1	-	2 MP
Dardos de cerbatana barbados (5)	1/1	-	2 MP
Flecha barbada	1/1	-	5 PC
Flecha con cabeza de madera	1/1	-	2 PC
Flecha filo de luna	½	-	6 PC
Flecha para pescar	½	-	2 PC
Flecha pétalo de loto	½	-	2 MP
Flecha señalizadora	1/1	-	3 PC
Flechas (12) ¹	1/1	-	4 MP
Flechas de arco látigo(10)	1/1	-	2 MP
Proyectiles de plomo para honda (20) ¹	1/1	-	1 MP
Tacos marcadores de cerbatana (20)	0/1	-	1 MP
Virote bola de ballesta pesada	2/10	1	5 MP
Virote de ballesta barbado	1/1	-	6 PC
Virote de ballesta con cabeza de madera	1/1	-	3 PC
Virote de ballesta con núcleo de metal	2/2	-	1 MP
Virotes de arbalesta (10)	½	1	5 MP
Virotes de ballesta (12) ¹	1/1	-	3 MP

¹ Objetos nuevos o con valores modificados en el RuneQuest 6.

Dardos de cerbatana barbados: Se clavan en la herida cuando se hace el daño máximo (se elija o no la maniobra *Empalar*). Cada dardo clavado resta un -5% acumulable a todas las habilidades e inflige 1 PD adicional cuando se gasta una AC en extraerlo (sin usar Primeros Auxilios). *En RuneQuest 6 harían el daño normal al extraerlos.*



Dardos de cerbatana: Suelen untarse con veneno.

Flecha barbada: Inflige 1 PD adicional cuando se gasta una AC en extraerlo (a menos que se obtenga un éxito en Primeros Auxilios difícil con -20%). *En RuneQuest 6 harían el daño normal al extraerlas.*

Flecha con cabeza de madera: Está hecha enteramente de madera. Todos los PA aumentan +1 (aunque una criatura con 0 PA no gana esta bonificación). La suelen usar personas con algún tipo de creencia religiosa o que no pueden usar metales.

Flecha filo de luna: Ignoran la mitad de los PA de un material flexible (cuero, ropa, etc.) a discreción del Máster.

Flecha para pescar: +10% a Supervivencia cuando se trata de pescar.

Flecha pétalo de loto: -10% al atacar, +2 PD.

Flecha señalizadora: Cuando se dispara (preferiblemente hacia arriba) emite un sonido que se puede oír a 5 Km de distancia en un día bueno.

Contra un objetivo, el ataque tiene una penalización de -35% y causa la mitad del daño.

Virote bola de ballesta pesada: Reduce el alcance de la ballesta pesada a 75m. No hace el daño de la ballesta, sino 1D4 PD.

Los virotes disparados funcionan del mismo modo que si se hubieran lanzado unas boleadoras, pero a más distancia.

Debido a la complejidad del mecanismo se necesitan 2 turnos adicionales en recargar (6 turnos).

Virote de ballesta barbado: Hacen daño normal al extraerlos si se han empalado, en vez de la mitad.

Virote de ballesta con cabeza de madera: Está hecha enteramente de madera. Todos los PA aumentan +1 (aunque una criatura con 0 PA no gana esta bonificación). La suelen usar personas con algún tipo de creencia religiosa o que no pueden usar metales.

Virote de ballesta con núcleo de metal: El alcance efectivo se reduce un tercio (redondeando hacia arriba), pero ignora los primeros 3 PA de cualquier armadura no mágica.

Virotes de ballesta: Existen diferentes virotes para cada tipo de ballesta.

Tacos marcadores de cerbatana: Su alcance es la mitad de lo normal, y no hacen daño. Cuando impactan dejan una marca de unos 4 cm de diámetro. Se ve fácilmente cuando el personaje sabe lo que está buscando, dejando también un rastro oloroso muy fácil de rastrear (especialmente cuando hay animales implicados en la búsqueda). La mancha añade un +10% a la Percepción de cualquiera que la busque y su aroma un +25% a Rastrear cuando se sigue por el olor.

El fluido se mantiene 1D3 días, o hasta que se lave a conciencia con lejía.

ARMAS DE ASEDIO

El Tamaño de los proyectiles es Colosal (C), lo que significa que ningún escudo protegerá contra la fuerza de tales impactos. Debido a la naturaleza de las armas, la Distancia sólo tiene dos valores: Alcance Efectivo y Larga Distancia, en metros.

- El Tiempo de Recarga se mide en Rondas, no en Turnos.
- Dotación: esta es la dotación mínima y máxima requerida para manejar el arma. Cada persona adicional por encima del mínimo reduce el tiempo de recarga en 1 Ronda, hasta el tope del personal máximo.
- Se añaden Efectos de Combate para ataques contra criaturas grandes o colosales. Son superfluos contra fortificaciones.

Arma	Daño	Distancia		Recarga	Dotación	TAM	Efectos de Combate	PA/PG	Cultura/ Época	Coste
		Efectiva	Maxima							
Balista	4D6	200	400	5	2/4	C	Empalar, Romper	4/25	A-M	1000 MP
Escorpión	3D6	150	300	4	1/1	C	Empalar, Romper	4/15	A-M	750 MP
Fundíbulo	7D6	350	700	8	3/6	C	Aturdir, Empujar	4/100	M	3000 MP
Mangonel	5D6	250	500	6	2/4	C	Aturdir, Empujar	4/50	M	1250 MP
Onagro	6D6	300	600	7	3/6	C	Aturdir, Empujar	4/75	A-M	1500 MP
Trabuquete	8D6	400	800	9	4/8	C	Aturdir, Empujar	4/150	M	5000 MP

CULTURA/ÉPOCA: P (prehistoria), A (antigüedad), M (medievo), R (renacimiento), L (ilustración), I (era industrial).

MATERIALES ALTERNATIVOS PARA LAS ARMAS

Material	Modificador a la habilidad Artesanía	Coste
Acero	-10%	X4
Coral	-15%	X2
Hueso	+10%	-50%
Material maravilloso	-75%	X20 (y tener materiales a mano ¹)
Oro	-10%	X12
Piedra	+15%	-75% (y tener materiales a mano ¹)

¹ Es decisión del Máster decidir cuánta cantidad se necesita para fabricar el arma en cuestión.

Acero: Disponible en pocas civilizaciones.

+2 PA, +4 PG, CAR -1.

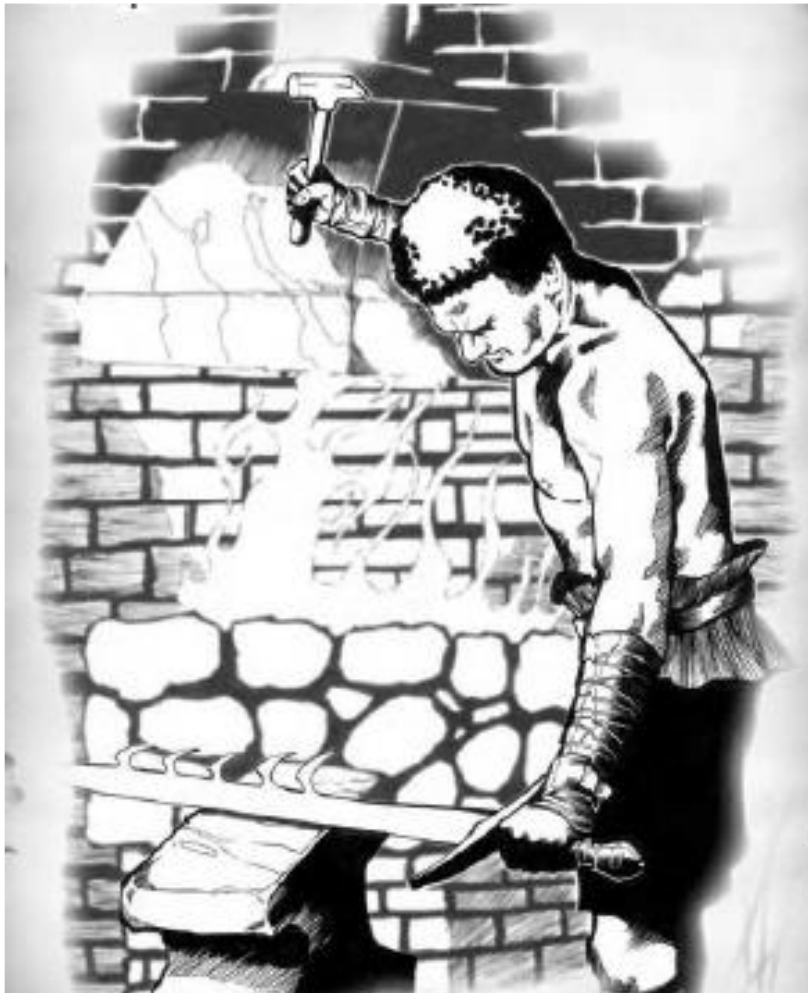
Coral: Los Primeros Auxilios sobre una herida con arma de coral tienen un -10%.

+1 PD, +1 CAR o +3 CAR cuando está muy mojado (lluvia fuerte, inmersión, etc.)

Hueso: -1 PD, -1 PA.

Oro: -1 PD, -1 PA, -3 PG (hasta un mínimo de 1), CAR x 2 y +10% a Influencia (como signo de riqueza). Requiere 1 más de FUE para manejarla.

Piedra: +1 PA, +3 PG, CAR x 2. Requiere 2 más de FUE para manejarla.



ARMADURAS

Tipo de Material	Construcción	Ejemplo	PA	CAR	Coste por localización	CAR/ Coste/ Penalización armadura	Cultura/ Época
Flexible	Natural/ curado	Pieles, cueros	1	2	20	14/140/-3	Cualquiera
	Acolchado/ Reforzado	Gambeson, cuero endurecido	2	1	80	7/560/-2	Cualquiera
	Laminado	Linotórax, bezanteado	3	2	180	15/1260/-3	A-M
	Escamas	Brigantina, lamelar	4	3	320	21/2240/-5	A-R
Rígida	Coraza	Coraza de hoplita	5	4	500	28/3500/-6	A-R
	Mallas	Cota de mallas, bandas	6	5	900	30/6300/-7	A-R
	De placas	Placas y mallas	7	6	1400	42/9800/-9	M-L
	Articulada de placas	Completa de campana	8	7	2400	49/16800/-10	M-L

CULTURA/ÉPOCA: P (prehistoria), A (antigüedad), M (medievo), R (renacimiento), L (ilustración), I (era industrial).

Bandas / Lamelar: Placas de metal cosidas a un respaldo de cuero que se asemeja a la protección de un armadillo. Tiene cierta flexibilidad, pero es difícil de llevar.

Bezanteada: Discos de metal cosidos a cuero blando.

Brigantina: Confeccionada a base de metal y cuero, en la cual una serie de escamas metálicas se colocan entre dos capas de cuero por medio de remaches también metálicos. El contraste entre los ribetes de metal y el cuero de colores hace que sea mucho más decorativa que el resto de armaduras metálicas.

Coraza: Sólidas planchas metálicas moldeadas con la forma del cuerpo. Excelente protección a costa de su alto peso y coste.

Cota de escamas: Base de cuero blando a la que se ha cosido escamas de metal superpuestas, como las de un pez o serpiente.

Cota de mallas: Eslabones de metal entrelazados entre sí. Es más duradera que las construidas con base no metálica.

Cuero blando: Común entre los pueblos primitivos pero también llevada en zonas más civilizadas donde la protección es importante pero no necesariamente esencial.

Cuero duro: Pieles reforzadas y cuero tratado usado para escudos y armaduras. Tiene la consistencia de un zapato de cuero: duro, aunque flexible.

Esmaltada (escamada): De cuero o estaño y pintada repetidamente con resinas o agentes químicos, es resistente y bella sin resultar demasiado pesada. Tiene colores brillantes que resaltan a grandes distancias. Es usada normalmente por generales, héroes o exhibicionistas ya que es una de las armaduras más atractivas, por lo que añade +10% a cualquier tirada de Influencia realizada contra observadores (que tienen un +10% a Percepción para avistarlo).

ARMADURAS ESPECIALIZADAS

Armadura	PA	CAR	Localizaciones	Coste
Abrigo con placas	3	2	Abdomen, Brazos, Pecho	1500 MP
Brazal de arquero	1	1	Brazo (a elección del portador)	100 MP
Coraza falsa	3	2	Todas	750 MP
Coraza falsa (peto y espaldar)	3	1	Abdomen, Pecho	500 MP
Guantelete "Pinza de cangrejo"	4	1	Brazo (a elección del portador)	350 MP
Guantelete ligero	1	-	Brazos	500 MP
Guantelete medio	2	1	Brazos	1000 MP
Guantelete pesado	3	1	Brazos	1500 MP
Manica de gladiador	2	1	Brazo	350 MP
Manto con placas	3	3	Abdomen, Brazos, Pecho, Piernas	1850 MP
Media-capa de duelista	2	1	Pecho, Brazo (a elección del portador)	400 MP
Tejido de seda ajustado (completo)	1	-	Todas	500 MP
Yelmo	6	2	Cabeza	1400 MP

Abrigo con placas: Tiene varios bolsillos, pero tarda en ponerse y quitarse el doble de tiempo que una camisa de cota de malla o un peto normal.

Brazal de arquero: Una pieza rígida de cuero llevada en el interior del antebrazo de la mayoría de arqueros que los protege de la cuerda del arco al errar el tiro.

Coraza falsa (completa): A menos que se dañe lo suficiente para ver el delgado metal, es casi indistinguible (-25% a la Percepción) de una verdadera. Si el portador corre o lucha es más fácil distinguirla por el menor ruido que hace (-10% a la Percepción).

Coraza falsa (peto y espaldar): A menos que se dañe lo suficiente para ver el delgado metal, es casi indistinguible (-25% a la Percepción) de una verdadera.

Guantelete "pinza de cangrejo": Puede enganchar cualquier arma de 1M. +50% a cualquier test realizado para desarmarle o robarle esa arma, a menos que se rompa el guantelete. Se tarda 2 turnos en desatar el guante.

Guantelete ligero: Reduce la habilidad con la mano (con -5% a cualquier tirada basada en DES). Se suele usar como guante de halconero.

Guantelete medio: Reduce la habilidad con la mano (con -10% a cualquier tirada basada en DES).

Guantelete pesado: No se puede manipular ningún objeto con este guantelete, pero hace 1D4 PD cuando pega un puñetazo (-10% al ataque).

Manica de gladiador: Protege el hombro y todo el brazo y se ata con correas al pecho. Normalmente se lleva sólo en un brazo para usar el arma con el brazo libre.

Manto con placas: Sólo protege de los ataques por la espalda, a menos que esté enrollada por el cuerpo. Se tarda una RC en ponerse encima la capa si se tiene una mano libre, y no se puede atacar mientras se hace.

Media-capa de duelista: Se puede pasar de un brazo a otro con una RC. Si se pone alrededor del pecho y se sostiene con una mano se puede usar como una hebilla, otorgando +10% a detener, pero sin añadir ningún PA.

Tejido de seda ajustado (completo): También llamada "armadura del asesino". Además de que no penaliza a ninguna habilidad, añade un +10% a Sigilo.

Yelmo: Se trata de un casco totalmente cubierto con agujeros para ver y respirar. Suelen llevar viseras.

MODIFICACIONES DE LAS ARMADURAS

Modificación	Tiempo medio de modificación	Restricciones	Dificultad	Coste
Camuflada	2D10 horas	Ninguna	+10%	X2 del valor original de la armadura
Con clavos	1D4 días	Ninguna	-5%	250 MP
Con filo	1D4 días	Brazos y Piernas sólo	-5%	300 MP
De invierno	2D8 horas	Ninguna	-	150 MP
Reforzada	1D6 semanas	Abdomen, Brazos, Pecho y Piernas sólo	-20%	X5 del valor original de la armadura

Camuflada: Cada localización camuflada otorga un +5% acumulativo a cualquier tirada de Sigilo realizada para ocultarse en un entorno semejante al del color de la armadura (bajo la decisión del Máster). Sólo puede otorgarse un tipo de camuflaje a una armadura.

Con clavos: +1 CAR, incrementa la penalización en 1 punto adicional. Cualquiera que golpee un segmento con ganchos con su carne desnuda recibirá 1D3 PD. Si se ve envuelto en una lucha, el oponente recibirá 1D4 a una localización aleatoria cada R.

Con filo: Se añaden cuchillas en zonas puntuales (pie, tobillo, dorso de la mano, etc.) que ofrecen al portador un arma adicional que no se puede remover con la maniobra de combate *Capturar arma*. Se puede hacer un ataque de Pelea que hace el daño de una daga (1D4+1 PD). +1 CAR de la armadura modificada.

De invierno: +15% a Supervivencia y Aguante en condiciones de mucho frío. Llevarla en clima moderado o caluroso provoca la pérdida de un nivel de fatiga por hora. CAR +1, penalización +1.



Reforzada: +1 PA, CAR x 1.5 (redondeando hacia arriba), la penalización aumenta de forma habitual si la armadura se refuerza.

PROCESO DE MODIFICACIÓN

Si la modificación se realiza fuera de un lugar apropiado para el trabajo, la tirada tiene una penalización entre -20% y -50%.

Crítico: Cualquier aumento adicional a la penalización desaparece.

Éxito: La modificación se realiza sin problemas.

Fallo: Se tarda más en hacer la modificación y el proceso debe repetirse.

Pifia: La penalización aumenta un +1 y el proceso debe repetirse.

MATERIALES ALTERNATIVOS PARA LAS ARMADURAS

Material	Modificador de CAR	Modificador a la habilidad Artesanía	Notas	Coste
Acero*	X0.75	-10%	En armaduras Rígidas. +1 PA	X4
Bronce*	X1	-0%	Como el hierro, es el material por defecto para armaduras Rígidas	X1
Ceniza enana	X2	-15%	Tiene un 15% de romperse en fragmentos si recibe un golpe crítico. Sólo se puede usar con armaduras Rígidas. +2 PA	X3
Caparazón*	X2	-20%	Se pueden usar en armaduras Laminadas o de Escamas; si la criatura de origen es de tamaño suficiente se pueden tallar piezas para una armadura de placas	X0.7
Coral	X3 (cuando está muy mojada)	-20%	Disponible sólo cerca de océanos o islas donde haya mucho coral. Sólo se puede hacer de coral una armadura Rígida. +1 PA a una armadura de coral o con partes de coral. Se considera como <i>modificada con clavos</i>	X2
Cuero*	X2	-0%	Si es lo suficientemente grueso, se puede usar en cualquier armadura excepto con mallas; piel de cocodrilo para una coraza, por ejemplo. Las armaduras de Piel son de este material por defecto.	X0.6
Hierro*	X1	-0%	Como el bronce, es el material por defecto para armaduras Rígidas	X1
Hueso*	X1.5	-0%	Se puede usar en armaduras Laminadas, de Escamas, Coraza y Placas. Algunos cascos pueden dar +10% a Influencia al tratar de intimidar (o -10% si se trata de persuadir a alguien a quien le resulte imponente). Los petos también tienen estos modificadores	X0.8
Lino*	X1	-0%	El lino o su equivalente de lana son el material por defecto de las armaduras Flexibles, salvo la de escamas.	X1
Madera ²	X2	-10%	Intentar empalar a través de una armadura de madera es difícil – la Maniobra de Combate <i>Empalar</i> sólo se puede elegir con un crítico. Además, si el que la lleva cae al agua no se hundirá como haría con una de metal. Se puede usar en Laminadas, Escamadas y con la Armadura de Placas	X1.5
Marfil*	X1.25	-5%	Dientes y colmillos se pueden usar para usar como parte de armaduras Laminadas, Escamadas, Corazas y Placas.	X0.9
Metal maravilloso	X1	-75%	Los objetos con metales maravillosos tienen +1 PA, +1 PG (no penaliza a la CAR)	X20 (y tener materiales a mano ¹)
Oro	X2	-15%	Penalización por armadura +2. +5% a Influencia por cada localización	X12
Piedra*	X3	-10%	Piedras como el jade o la obsidiana se pueden tallar en piezas pequeñas adecuadas para armaduras Laminadas o de Escamas, o usarlas en grandes segmentos como corazas improvisadas.	X0.4
Piel de monstruo	Varía (ver descripción abajo)			
Seda*	X0.75	+5%	En armaduras Flexibles	X3.5
Quitina*	X0.75	-10%	Se puede usar en armaduras Laminadas, de Escamas y Corazas. Sólo se puede tallar, no modelar, por lo que los segmentos grandes deben provenir de insectos del tamaño apropiado.	X3
Seda élfica	X1	+10%	Sólo para armaduras con telas grandes o secciones de cuero (capas, abrigos...). +1 PA y la penalización por armadura se reduce en 1 punto.	X5

* Estos materiales aparecen en el RQ6 y se añaden a esta lista para mayor variedad. Los PA adicionales no aparecen en el RQ6, pero se mantienen aquí por si el Master desea utilizar estos valores.

¹ Es decisión del Máster decidir cuánta cantidad se necesita para fabricar el arma en cuestión.

² Esta es un tipo de armadura en sí misma de Arms & Equipment (MRQ2) que ha sido pasado aquí como un material y convertido para adaptarlo a RQ6. Cada Master puede modificar estos valores a su gusto.

NOTA: Los materiales del RQ6 (marcados con *) no disponen de valores de modificador a la habilidad de artesanía ni de coste. Su disponibilidad y precio dependen enteramente de la campaña y del mundo de juego. Se han rellenado con valores existentes en el libro "Arms & Equipment". Los que están en *cursiva* no son oficiales, son orientativos.

Piel de monstruo: Normalmente, no se puede hacer una armadura con la piel de una criatura con más de 25 PA naturales. Este límite aumenta en 5 puntos por cada 10 puntos de TAM por encima de 30 que tenga el portador (por ejemplo, un gigante de TAM 40 podría usar la piel de un animal de hasta 30 PA.

Un personaje puede llevar armadura hecha de una criatura con un TAM superior a la mitad de su propio TAM, y en caso contrario sólo cubrirá una parte del cuerpo. Los efectos mágicos no se mantienen. Normalmente, la armadura contará con la mitad de los PA que tenía la criatura con vida. La piel se debe curtir en las 48 siguientes a la muerte del animal, con una tirada de Artesanía (curtidor), o con una Difícil (-40%) de Región o Supervivencia.

PA naturales de la Criatura	PA de la armadura	Penalización a Artesanía	Tiempo requerido	CAR (cabeza/por brazo/por pierna)	CAR (abdomen/pecho)	Precio de venta (por PA de la armadura)
1-5	1-2	-0%	2 días	½ CAR	1 CAR	150 MP por AP
6-9	3-4	-10%	5 días	1 CAR	1 CAR	175 MP por AP
10-13	5-6	-20%	10 días	1 ½ CAR	2 CAR	500 MP por AP
14-17	7-8	-30%	20 días	2 CAR	3 CAR	750 MP por AP
18-19	9	-50%	30 días	2 ½ CAR	4 CAR	750 MP por AP
20-21	10	-100%	60 días	3 CAR	5 CAR	1500 MP por AP
22-23	11	-150%	90 días	3 ½ CAR	6 CAR	2500 MP por AP
24-25	12	-200%	180 días	4 CAR	7 CAR	5000 MP por AP
+5	+1	-50%	+90 días	+ ½ CAR	+1 CAR	+2500 MP por AP

REPARAR LA ARMADURA

PA originales	Desgaste protegido	Desgaste básico	Desgaste común	Desgaste riguroso	Coste de reparación
1-2	PA x 10 semanas	PA x 5 semanas	PA x 2 semanas	PA en semanas	PA x 2 MP
3	PA x 20 semanas	PA x 10 semanas	PA x 5 semanas	PA x 2 semanas	PA x 5 MP
4-5	PA x 30 semanas	PA x 20 semanas	PA x 10 semanas	PA x semanas	PA x 10 MP
6-10	Ilimitado	PA x 30 semanas	PA x 20 semanas	PA x 10 semanas	PA x 25 MP
10+	Ilimitado	Ilimitado	PA x 30 semanas	PA x 20 semanas	PA x 100 MP

Desgaste protegido: Se lleva durante unos pocos minutos al día. No puede “ver” ningún tipo de combate.

Desgaste básico: Se lleva en ocasiones especiales o con un deber en una tarea específica, y durante unas horas al día. No puede sufrir los castigos de un combate.

Desgaste común: La de un aventurero común (viajando, llevándola todo el día, luchando, etc.).

Desgaste riguroso: En esta categoría entran la de los soldados que la llevan día y noche, aventureros que viajan por una tormenta de arena en el desierto, que sufren combates míticos cada día...

ARMAS DE PÓLVORA



Arma	Habilidad	Daño	Alcance	Recarga	FUE/DES	CAR	PA/PG	Coste
Arcabuz	Pólvora	2D8	20m	5/-10%	10/9	2	4/7	3750 MP
Barrecubierta	Pólvora	2D4	5m	5/-20%	9/9	2	4/5	3000 MP
Bomba de mano	Arrojar	6D6	5m	⁻²	11/9	1	4/3	700 MP
Bomba, proyectil	Ver descripción	8D8	Varía	⁻²	-/10	1	4/4	850 MP
Fuegos artificiales	Ver descripción	4D6+2	50m	⁻²	-/10	-	1/2	550 MP
Mosquete	Pólvora	2D8+1	30m	6/-10%	11/9	3	4/8	4000 MP
Pistola con llave de pedernal ³	Pólvora	1D6+2	5m	4/-5%	9/7	1	4/4	3000 MP
Pistola de duelo ³	Pólvora	2D4+1	10m	3/-10%	9/9	1	4/3	4000 MP
Pistola de retrocarga	Pólvora	2D4	6m	3/-15%	9/10	1	4/4	3500 MP
Revólver	Pólvora	1D6+1	6m	Especial	10/9	2	4/4	6000 MP
Rifle de pedernal	Pólvora	2D6	35m	4/-10%	10/7	2	4/7	5000 MP
Rifle de retrocarga	Pólvora	2D6	40m	3/-15%	10/9	2	4/6	4500 MP
Rifle multi-disparo	Pólvora	2D4+1	40m	Especial	11/9	3	4/7	2000 MP por cañón
Trabuco	Pólvora	4D6	4m	8/-5%	10/9	3	4/8	3500 MP
Tubo de un disparo ¹	Pólvora	1D6	5m	10/-20%	-/10	1	4/3	1000 MP

¹ El coste para la pólvora y el disparo es el 1% del precio listado del arma.

² Es un arma de un único uso.

³ No sufre penalización cuando se usa en combate cuerpo a cuerpo.

Recarga: Éxito en una tirada de Artesanía (Armas de fuego) o Mecanismos con la bonificación o penalización indicada, tras el tiempo indicado.

Armas de pólvora de "Armas de Fuego" (RQ6) *

Arma	Daño	Alcance	Tasa de fuego	Munición	Recarga	Rasgos	CAR
Pistola de manguito	1d6	5/10/25	1	1 disparo	4 Rondas	-	-
Pistola de chispa	1d8	10/20/50	1	1 disparo	4 Rondas	-	1
Pistola de chispa, dos cañones	1d8	10/20/50	1	2	6 Rondas	-	2
Mosquete de chispa	1d10	15/100/200	1	1 disparo	4 Rondas	-	3
Fusil de chispa	2d6	20/200/500	1	1 disparo	4 Rondas	-	3
Arcabuz	2d6	5/10/25	1	1 disparo	4 Rondas	Dispersión	2

* En RQ6, las pistolas incrementan la penalización por alcance en un paso y los rifles la reducen en un paso. Como excepción, esta penalización se apila con el resto de modificadores situacionales del combate a distancia. Llevar dos pistolas implica una penalización de Difícil a impactar (Formidable si se emplean otras armas). Como alternativa al MRQII, estas armas deberían ignorar una cantidad de PA (por ejemplo, la mitad del máximo daño que pueden generar). Por otro lado, los escudos deberían tener PA, en vez de TAM, si se usan como bloqueo pasivo (por ejemplo, 4 PA si es de madera, o 6 si es de metal).

Atributos

Efecto

DISPERSIÓN La penalización por distancia se reduce en un paso e inflige daño a 1d3 localizaciones de golpe adyacentes. Sin embargo, el daño del arma en cada localización se divide a la mitad y cualquier armadura natural o artificial dobla sus PA contra este daño.

Arcabuz: Se suele usar como arma de un disparo, y la mayoría le añade una daga o una espada corta en su extremo que sirve como una bayoneta cuando el enemigo se acerca.

Barrecubierta: Cuando el blanco es "golpeado" se debe tirar 1D6-3. El resultado es el número de balas que le ha golpeado (tirar localizaciones por separado).

Se puede usar en condiciones húmedas (como el mar) sin problemas, pero la lluvia directa arruina el disparo.

Bomba de mano: Explotará en 1D3 R (tirada secreta del Máster) en el mismo MR en que fue encendida la mecha. Hará el daño a todos los objetivos a 5m, dividiéndolo equitativamente entre *todas* las localizaciones de golpe, restando los PA de cada localización.

Una pifia indicará que la bomba cae a los pies del lanzador.



Bomba, proyectil: Demasiado pesada para lanzarla (sin FUE 25 o más), debe hacerse desde un trebuchet, una catapulta o cualquier otro mecanismo de propulsión. Explotará tras impactar en algo más duro que la arena blanda. De otro modo, lo hará en 2D6 R tras su encendido. De lo contrario, tratarla exactamente como una bomba de mano.

Fuegos artificiales: La tirada de ataque es un valor al que deben enfrentarse en una tirada enfrentada de Atletismo todos aquellos que estén en el camino de la inminente explosión. Si el ataque golpea a algún objetivo, tratarlo como una bomba de mano normal.

Mosquete

Pistola con llave de pedernal: No se puede esquivar un disparo de esta pistola en cuerpo a cuerpo.

Pistola de duelo: Se puede detener un disparo estando en cuerpo a cuerpo.

Pistola de retrocarga: No se puede esquivar un disparo de esta pistola en cuerpo a cuerpo.

Revólver: Puede disparar cuatro disparos sin tener que recargar, lo que tarda 10 minutos. Cada vez que se dispara existe un 5% de posibilidades de disparos adicionales, pero si esto ocurriera se necesita el doble de tiempo en recargar.

Los disparos adicionales se tiran por separado pero impactan al mismo objetivo.

No se puede esquivar un disparo de revólver en cuerpo a cuerpo.

Rifle de pedernal: Se puede usar como una porra en cuerpo a cuerpo, pero con un -10% para impactar.

Rifle de retrocarga: Se puede usar como una porra en cuerpo a cuerpo, pero con un -10% para impactar.

Rifle multi-disparo: Por cada dos cañones que tenga hay un -5% acumulativo de penalización para impactar. Puede dispararse varios proyectiles sin recargar, lo que tarda 30 minutos. Cada vez que se dispara existe un 5% de posibilidades de disparos adicionales, pero si esto ocurriera se necesita el doble de tiempo en recargar. Se rumorea que existe un rifle de siete cañones *diseñado* para dispararlos todos a la vez, pero tendría un retroceso ridículo que causaría más daño al que dispara que al objetivo.

Los disparos adicionales se tiran por separado pero impactan al mismo objetivo.

Trabuco: No sólo el oponente tiene un -10% al Esquivar, sino que además el daño se divide equitativamente (redondeando las fracciones hacia arriba) entre 1D4+1 localizaciones.

Tubo de un disparo: El que lo use tiene un 50% de posibilidades de sufrir 1 PD en la mano por la explosión de pólvora.

TRANSPORTES

Vehículo	Velocidad Común ¹	Modificador a Conducir	Máximas Monturas Tirando	PA/PG	Daño de Embestida	Limitación de CAR ²	Coste
Biga Ligera	-1m	+5%	2	3/25	1D6+monturas	50	500 MP
Carro de Bueyes	-1m	-	2	2/45	1D4+monturas	400	80 MP
Carro Grande	-3m	-5%	2	2/50	1D6+monturas	500	100 MP
Carro Mediano	-2m	-	2	2/40	1D4+monturas	350	75 MP
Carro Pequeño	-1m	+10%	1	2/30	1D3+monturas	200	50 MP
Carro tirado por Hombre	-2m	-	2	2/18	1D3+monturas	35	125 MP
Carroza de Noche	-2m	-5%	4	3/40	1D8+monturas	180	650 MP
Carruaje Armado	-6m	-5%	4	4/60	2D8+monturas	150	1750 MP
Carruaje Cubierto	-2m	-	4	2/40	1D8+monturas	200	550 MP
Carruaje Noble	-2m	-	4	2/45	1D8+monturas	180	1000 MP
Cuadriga de Batalla	-2m	-5%	4	4/30	1D10+monturas	100	750 MP
Cuadriga de Guerra	-3m	-10%	8	5/30	2D8+monturas	100	900 MP
Cuadriga Pesada	-4m	-	4	3/30	1D8+monturas	125	600 MP
Jaula de Tigre	-4m	-10%	4	4/45	1D8+monturas	100	500 MP
Palanquín	-4m	-	8	2/20	N/A	75	500 MP
Silla de Elefante de Guerra	-4m	-10%	1	4/40	N/A	200	500 MP
Silla de Elefante Ligera	-2m	-	1	2/30	N/A	200	200 MP
Trineo de Guerra	-4m	-5%	8	4/32	1D8+monturas	100	400 MP
Trineo de Hielo	-/-6m	-/-15%	12	3/24	1D4+monturas	100	225 MP
Trineo de Perros	-	-	14	2/24	1D4+monturas	20/80	150 MP
Trineo Pesado	-2m	-5%	10	3/30	1D6+monturas	150	200 MP

¹ Esto modifica la velocidad por R de las criaturas que tiran del vehículo, hasta un mínimo de 1 metro, si hay la mitad o menos monturas del máximo del vehículo.

² Por cada 10 CAR por encima del límite, el Movimiento se reduce en 1 metro.

Tabla de transportes de RuneQuest 6

Vehículo	Cap. De carga Ocupantes/ CAR*	Tiro	Cultura/ Época	Coste
Carro abierto de dos ruedas (de heno, de bueyes o similar)	6/80	1	A-I	60 MP
Carro cerrado de carga de cuatro ruedas	10/250	2	A-I	500 MP
Carro de guerra	2/30	2	A-I	1200 MP
Carromato cerrado de dos ruedas (de mercancías, carruaje o similar)	10/150	1	A-I	175 MP
Carruaje (cerrado y cómodo)	8/500	4	R-I	8000 MP
Carruaje pesado (cerrado y cómodo)	12/1000	8	R-I	15000 MP
Litera abierta (transportada por humanos)	1/20	2	A-I	400 MP
Palanquín cerrado (transportado por humanos)	4/60	8	A-I	2000 MP

* Cantidad de conductores, pasajeros y carga que puede transportar el vehículo

Biga Ligera: Con espacio sólo para el conductor, está diseñado para carreras. Las paredes de la biga protegen las piernas del conductor de los ataques frontales y laterales (se consideran localizaciones a cubierto).

Carro de Bueyes: Puede tirar de él un par de mulas o caballos, o un buey.

Carro Grande: Diseñado para transportar grandes cargas o muchos pasajeros. A menudo tirado por un par de mulas o unos caballos.

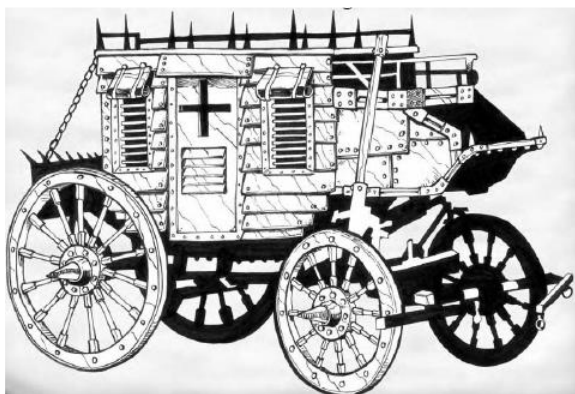
Carro Mediano: Puede tirar de él una mula o caballo.

Carro Pequeño: No suele tener más de dos ruedas y puede ser tirado fácilmente por una mula o poni. Tiene espacio para una persona, pero no tiene asiento. Suele ir en otra montura aparte.

Carro tirado por Hombre: Es un carro pequeño tirado por los mismos pasajeros mediante unos arneses situados en su parte frontal que se colocan en los hombros/brazos. Usado por campesinos y gente sin habilidad.

Carroza de Noche: Es un carruaje común pintado y con ceras para camuflarlo en la noche, diseñado para viajar rápidamente y en silencio. Cualquiera que trate de verlo en condiciones normales (noche sin luna, terreno no pedregoso, etc.) sufre una penalización de -30% a Percepción. Es el Master quien debe determinar la penalización.

Carruaje Armado: Soporta de 3 a 5 pasajeros en su relativa cómoda cabina interior, con espacio para equipaje ligero. Aunque está reforzada, externamente parece que es un carruaje común. El conductor tiene paneles laterales que le añaden PA, más allá de los que él tenga. Las puertas del carruaje están reforzadas con barras cruzadas que imponen una penalización de -30% a Músculo al tratar de abrirlas.



Carruaje Cubierto: Tapado con cortinas que lo protegen de miradas, con dos bancos en su interior y un soporte en el techo para guardar equipaje. Lo que no cabe dentro puede ponerse en el techo de la cabina, lo que provoca mucho ruido en movimiento. Útil si se quiere viajar sin luchar contra los elementos.

Carruaje Noble: Como el cubierto, pero con adornos extravagantes e interior más cómodo y elegante. El conductor tiene un asiento acolchado.

Cuadriga de Batalla: Vehículo de dos ruedas con la parte trasera descubierta. Tirado por dos o más corceles y equipado con material para dañar a otros. Suele ser manejado mientras otro individuo dispara con un arco o jabalina detrás del conductor. Las paredes protegen las piernas y el abdomen del conductor de los ataques frontales y laterales, aunque no de los traseros (se consideran localizaciones a cubierto).

Cuadriga de Guerra: Básicamente, una cuadriga de batalla con una pared adicional detrás, ruedas armadas y cuchillas en los laterales. Las paredes de la cuadriga protegen las piernas y el abdomen del conductor (se consideran localizaciones a cubierto).

Cuadriga Pesada: Capaz de transportar un puñado de pasajeros con su equipo, y con espacio para moverse, es utilizado sobre todo por la gente de las llanuras y desiertos en largos viajes. Las paredes de la cuadriga protegen las piernas, el abdomen y los brazos del conductor contra los ataques frontales y laterales, pero no de los traseros (se consideran localizaciones a cubierto).

Jaula de Tigre: Es una jaula sobre un carro, diseñada para echar un vistazo a los animales o prisioneros. Algunas tienen clavos para mantener a la "propiedad" pacífica, aunque esto pone en riesgo a los animales. Se necesitaría un chequeo con -50% a Músculo para tratar de doblar uno sólo de los barrotes, con una puerta pesada enrejada muy difícil de dañar.

Palanquín: Cualquiera en un palanquín asume automáticamente que es de la realeza o la nobleza. El pasajero gana +10% a Influencia siempre que el objetivo de la habilidad reconozca su posición superior.

Silla de Elefante de Guerra: Básicamente, una silla de elefante ligera preparada para la guerra, con protecciones adicionales, algunas veces incluso

frontales para proteger al conductor, y cuerdas y arneses para mejorar el anclaje con el animal y evitar caídas. Los pasajeros sólo pueden ser atacados a distancia. No se pueden usar para realizar embestidas, aunque el conductor puede usar su habilidad de Conducir para hacer que la montura ataque. Además, se considera que tiene las piernas y el abdomen a cubierto.

Silla de Elefante Ligera: Una caja gigante que se coloca en un animal grande, desde elefantes o mamuts, hasta dinosaurios entrenados. Los pasajeros se sientan en cojines de felpa mientras el animal se mueve pesadamente. El conductor no se suele sentar en esta silla, pues necesita mejor acceso a zonas sensitivas del animal para controlarlo. Los pasajeros sólo pueden ser atacados a distancia. No se pueden usar para realizar embestidas, aunque el conductor puede usar su habilidad de Conducir para hacer que la montura ataque.

Trineo de Guerra: Diseñado por los bárbaros de las tierras nevadas.

Tienen cuchillas de un metro en los laterales que cortan las piernas de los más cercanos.

Trineo de Hielo: Sustituye los patines por cuchillas de metal que le permite moverse por terreno helado. El segundo valor de la tabla se utiliza cuando no está en este tipo de terreno.

El master puede aplicar una penalización al movimiento, asignar daño al trineo o indicar que no puede moverse en absoluto.

Trineo de Perros: Trineo tirado por grupos grandes de perros o pequeños animales ungulados (ciervos, antílopes, etc.), arrastrados por hierba, arena o tierra. No son buenos para terrenos pedregosos o inestables. El master puede aplicar una penalización al movimiento, asignar daño al trineo o indicar que no puede moverse en absoluto.

Trineo Pesado: Versiones más grandes del trineo común, diseñado para largas distancias y con compartimentos para equipaje. A veces incluyen un tercer patín en el frontal para soportar más peso.



CONDUCIENDO VEHÍCULOS

Se necesita, al menos, un conductor y una bestia (o esclavo, o Aventurero compañero) para mover un vehículo usando la habilidad de Conducir.

Si el vehículo se mueve sobre terreno normal sin modificadores al ambiente (caballos inquietos, mal clima, terreno resbaladizo, etc.) no hay necesidad de tirada de habilidad. Si algo adverso ocurre debe hacerse una tirada. El fallo significa que el vehículo se detiene y una pifia causa algún tipo de catástrofe.

Durante un combate, el conductor debe tirar una vez al inicio de cada R en el que el vehículo esté involucrado. Si la tirada se falla, el conductor sólo puede actuar defensivamente. Si es una pifia, algo terrible ocurre y el Master debe narrar la escena. Si es un éxito, puede actuar este R normalmente, usando la primera AC para manejar el vehículo –que avanzará su movimiento cada acción (incluida la primera) en la dirección que desee el conductor-.

Modificadores a la Habilidad Conducir

Circunstancia	Modificador
Vehículo <i>Embestido</i> el turno anterior	-5%
El vehículo tiene 1 ó 2 monturas tirando	+10%
El vehículo tiene 3 ó 6 monturas tirando	-
El vehículo tiene 7 ó 10 monturas tirando	-5%
El vehículo tiene 11+ monturas tirando	-10%
Vehículo moderadamente dañado (75% a 51% de PG restantes)	-5%
Vehículo seriamente dañado (50% a 26% PG restantes)	-10%
Vehículo gravemente dañado (25% o menos PG restantes)	-15%
El conductor trató de hacer un Ataque Cuerpo a Cuerpo el turno anterior	-5%
El conductor trató de hacer un Ataque a Distancia el turno anterior	-10%
El conductor fue atacado el turno anterior	-10%
El conductor sufrió daño el turno anterior	-20%
El conductor falló una tirada de habilidad de Conducir el turno anterior	-10%

EMBESTIDAS

El conductor puede intentar embestir con el vehículo si supera una tirada de Conducir (con los modificadores apropiados). Esta maniobra sustituye la tirada de

Ataque Cuerpo a Cuerpo y puede ser opuesta sólo por la habilidad de Esquivar del objetivo. Sin embargo, la embestida ataca a cualquier número de objetivos en su camino, tirando cada uno de ellos su habilidad de Esquivar por separado (si pueden).

El daño es el indicado, +1 por cada montura adicional además de la primera, y +1 por cada 2 metros completos recorridos por el vehículo en línea recta este turno.

MONTURAS ADICIONALES

Cada montura adicional añadida al vehículo por encima de la mitad de su máximo permitido, removerá uno de los modificadores -1m.

Por ejemplo, un Carruaje Armado (4 monturas máximo), tendría -6m de penalización con 1 ó 2 caballos como indica la tabla. Por cada caballo por encima de 2 –la mitad- la penalización se reduce en 1m. Por tanto, con 3 caballos tendría -5m, y con 4 caballos -4m.

COSTE POR VIAJAR

Esta tabla del RQ II muestra el precio para poder viajar largas distancias.

Transporte	Coste por Kilómetro
Viaje en carruaje	15 MP por Kilómetro
Viaje en caballo de posta	20 MP por Kilómetro
Viaje en barco	10 MP por Kilómetro
Viaje en carromato	5 MP por Kilómetro

Estilo de Vida	Coste Diario	Alojamiento y Hospedaje	Total
<i>Tierra</i>			
Pobre	6 PC	3 PC	9 PC
Común	30 PC	15 PC	45 PC
Superior	14 MP	7 MP	21 MP
Noble	50 MP	25 MP	75 MP
<i>Agua</i>			
Pobre	4 PC	3 PC	7 PC
Común	20 PC	15 PC	35 PC
Superior	10 MP	7 MP	17 MP
Noble	35 MP	25 MP	60 MP

BARCOS Y NAVEGACIÓN

Barco	Salvaje	Rural/Pueblo Pequeño	Pueblo Grande	Ciudad Pequeña	Ciudad Grande
Balandra	-	-	-	15000 MP	15000 MP
Balsa	75 MP	50 MP	50 MP	50 MP	75 MP
Barcaza	-	-	-	500 MP	500 MP
<i>Barco Aéreo Exultante (Zistorita)</i>	-	-	-	900000 MP	900000MP
Barco Largo	-	-	-	20000 MP	20000 MP
Barco Pesquero	-	450 MP	600 MP	600 MP	800 MP
Bawarij	-	-	-	18000 MP	18000 MP
Bergantín	-	-	-	50000 MP	50000 MP
Birreme	-	-	-	15000 MP	15000 MP
<i>Birreme Triosos</i>	-	-	-	-	-
Bote de Remos	-	400 MP	350 MP	300 MP	300 MP
Bricbarca	-	-	-	80000 MP	80000 MP
Canoa	50 MP	50 MP	100 MP	100 MP	150 MP
Carraca	-	-	-	30000 MP	30000 MP
Corbeta	-	-	-	35000 MP	35000 MP
<i>Cuadrirreme Miglos</i>	-	-	-	-	-
Dau	-	-	-	25000 MP	25000 MP
Filibote	-	-	-	20000 MP	20000 MP
Fragata	-	-	-	300000 MP	300000 MP
Galeón	-	-	-	350000 MP	350000 MP
Galera de Guerra	-	-	-	7000 MP	7000 MP
<i>Galera de Guerra Jrustelana</i>	-	-	-	7000 MP	7000 MP
Goleta	-	-	-	35000 MP	35000 MP
Indiaman	-	-	-	70000 MP	70000 MP
Junk	-	-	-	18000 MP	18000 MP
Junk de Guerra	-	-	-	150000 MP	150000 MP
Knorr (Mercante Nórdico)	-	-	-	8000 MP	7500 MP
Mercante	-	-	-	20000 MP	20000 MP
Mercante Pequeño	-	-	-	20000 MP	20000 MP
<i>Quinquerreme Nepur</i>	-	-	-	-	-
Snow	-	-	-	30000 MP	30000 MP
Trirreme	-	-	-	25000 MP	25000 MP
<i>Trirreme Trymir</i>	-	-	-	25000 MP	25000 MP

Los barcos en *cursiva* pertenecen al Imperio del Mar Medio de los Aprendices de Dios.

DISEÑO DE BARCOS Y ESTADÍSTICAS

Armas: Esta entrada muestra el número de armas navales que pueden montarse en la nave.

Borda Libre: La altura mínima entre la borda de la nave y la línea de agua. Comparar las bordas libres de dos naves puede ayudar a determinar la distancia vertical que un personaje debe alcanzar al saltar de una a otra.

Calado: La profundidad del agua necesaria para que la nave maniobre efectivamente y evitar encallar. Es la distancia entre la quilla (pieza que recorre la parte inferior del barco y en que se asienta toda su armazón) de la nave hasta la línea de agua.

Capacidad: Indica la capacidad de carga de la nave en toneladas. Este número refleja la capacidad de carga sin contar el peso de los aparejos de la nave, la tripulación, las provisiones, etc.

Casco: El casco actúa como la armadura de la nave, igual que una cota de mallas lo hace para un hombre.

Eslora: La distancia de proa a popa.

Espolón: Esta entrada muestra si la nave es o no capaz de montar un espolón. Solo porque una nave pueda montar un espolón, no significa que lo haga. La estadística dada entre paréntesis indica el daño que un espolón montado provocará a una embarcación embestida.

Habilidad: Cada nave tiene sus propias peculiaridades y cada diseño presenta desafíos diferentes. Esta entrada denota primeramente qué habilidad se usa para operar la embarcación (casi siempre Remar o Navegación). Además, aunque cualquier nave puede operarse bajo condiciones ideales sin hacer una prueba de habilidad, cuando la embarcación o la tripulación se vean obligadas a esfuerzos extremos, este modificador se aplica a la prueba de habilidad. Este modificador es adicional a cualquier otro que el director de juego considere oportuno.

Manga: La parte más ancha de una nave – normalmente en el medio. Las naves equipadas con remos verán la manga de la nave incrementada cuando se empleen los remos. La inclusión de remos se considera que incrementa la manga de una nave en la mitad de su manga original.

Navegabilidad: La habilidad de la nave de enfrentarse a los rigores de la navegación. Todas las naves deben someterse a mantenimientos frecuentes para evitar que su puntuación de Navegabilidad se deteriore.

Puntos de Estructura: En esencia, los Puntos de Estructura son los puntos de golpe de una nave. El daño a estos representa el daño a la integridad de la nave y las naves no se restablecen por su cuenta. Una nave debe ser llevada a un dique seco para reparar sus Puntos de Estructura.

Velocidad: La velocidad a la que la nave viaje por Acción de Combate / por intervalo de 12 horas. Una nave que se base solamente en sus velas para propulsarse depende del viento para determinar su velocidad.

BALANDRA

Casco: 4
Puntos de Estructura: 120
Navegabilidad: 20
Eslora: 18m
Manga: 4m
Calado: 3m
Borda Libre: 2m
Capacidad: 50 toneladas
Tripulación: 40
Velocidad: Velas +4m/+4Km
Armas:
Proa: Ninguna
Popa: Ninguna
Costado: 4 (18 libras, 4D8)
Habilidad: Navegación +10%
Coste: 20.000 MP

BALSA

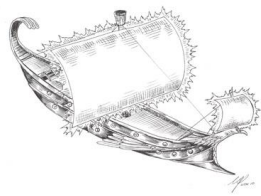
Casco: 1
Puntos de Estructura: 50
Navegabilidad: 10
Eslora: 6m
Manga: 2m
Capacidad: 4 toneladas
Borda Libre: 0,1m
Calado: 0,3m
Tripulación: 2 pértigas
Velocidad: 1m / 8,4km

Armas: Ninguna
Espolón: No
Habilidad: Remar -10%
Coste: 50 MP

BARCAZA

Casco: 3
Puntos de Estructura: 100
Navegabilidad: 10
Eslora: 12m
Manga: 8m
Capacidad: 12 toneladas
Borda Libre: 0,3m
Calado: 0,5m
Tripulación: 4 remeros o pértigas
Velocidad: 1m / 8,4km
Armas: 1
Habilidad: Remar +0%
Coste: 500 MP

BARCO AÉREO EXULTANTE



Este barco hecho en Zistorwal está imbuido de una energía mágica colocada estratégicamente en unos cristales de poder que le permiten al barco volar por el aire. Como los cristales no se pueden recargar, los zistoritas despliegan este barco en la más necesaria de las circunstancias. En el agua se hunde rápidamente ya que es incapaz de enfrentarse a las olas

Casco: 3
Puntos de Estructura: 32
Navegabilidad: No Aplicable
Eslora: 24m
Manga: 6m
Capacidad: 2 toneladas
Borda Libre: 1m
Calado: 0,5m
Tripulación: 10 remeros y hasta 20 marineros
Velocidad: 4m / 35km cuando los cristales operan a máxima potencia
Armas: 2
Espolón: Sí (D2 de daño por cada metro de velocidad)
Habilidad: Navegación -15%
Coste: 900.000 MP

BARCO LARGO

Casco: 3
Puntos de Estructura: 70
Navegabilidad: 20
Eslora: 28m
Manga: 6m
Capacidad: 20 toneladas
Borda Libre: 1,5m
Calado: 1,5m
Tripulación: 50 remeros,
 hasta 200 soldados o
 arqueros
Velocidad: 5m / 43,2km
 remando
Armas: 2
Espolón: Sí (D2 de daño por
 cada metro de velocidad)
Habilidad: Navegación +20%
Coste: 20.000 MP

BARCO PESQUERO

Casco: 3
Puntos de Estructura: 100
Navegabilidad: 18
Eslora: 7,5m
Manga: 2,5m
Calado: 1,5m
Borda Libre: 0,6m
Capacidad: 10 toneladas
Tripulación: 3
Velocidad: Velas
Armas: Ninguna
Espolón: No
Habilidad: Remar +0%
Coste: 600 MP

BAWARIJ

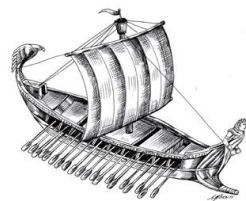
Casco: 3
Puntos de Estructura: 60
Navegabilidad: 10
Eslora: 25m
Manga: 5m
Calado: 1m
Borda Libre: 1m
Capacidad: 15 toneladas
Tripulación: 50 remeros, 8
 oficiales y 40 marineros
Velocidad: 6m / 51,6 km
Armas: 2
Espolón: No
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 18.000 MP

BERGANTÍN

Casco: 4
Puntos de Estructura: 250
Navegabilidad: 15
Eslora: 30m
Manga: 6m
Calado: 4m
Borda Libre: 1m
Capacidad: 100 toneladas
Tripulación: 60
Velocidad: Velas
Armas:
Popa: 4 (18 libras, 4D8)
Costado: 10 (18 libras, 4D8)
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 50.000 MP

BIRREME

Casco: 3
Puntos de Estructura: 60
Navegabilidad: 12
Eslora: 20m
Manga: 3m
Capacidad: 1 tonelada
Borda Libre: 1m
Calado: 1m
Tripulación: 60 remeros, 10
 oficiales y marineros, 10
 soldados o arqueros
Velocidad: 5m / 43,2km
 remando
Armas: 2
Espolón: Sí (D3 de daño por
 cada metro de velocidad)
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 15.000 MP

BIRREME TRIOSOS

Casco: 3
Puntos de Estructura: 70
Navegabilidad: 12
Eslora: 25m
Manga: 3m
Capacidad: 2 toneladas
Borda Libre: 1m
Calado: 1m
Tripulación: 80 remeros, 15
 oficiales y marineros, 15
 soldados o arqueros
Velocidad: 5m / 42km

remando
Armas: 2 (catapultas)
Espolón: Sí (D3 de daño por
 cada metro de velocidad)

BOTE DE REMOS

Casco: 2
Puntos de Estructura: 15
Navegabilidad: 15
Eslora: 3m
Manga: 1,5m
Capacidad: 0,5 toneladas
Borda Libre: 0,6m
Calado: 0,3m
Tripulación: 1 remero
Velocidad: 2m / 16,8km
Armas: Ninguna
Espolón: No
Modificador: Navegación
 +0%
Coste: 300 MP

BRICBARCA

Casco: 4
Puntos de Estructura: 350
Navegabilidad: 25
Eslora: 100m
Manga: 13m
Capacidad: 4000 toneladas
Borda Libre: 6m
Calado: 7,5m
Tripulación: 30
Velocidad: Velas
Armas:
Popa: Ninguna
Costado: 8 (18 libras, 4D8)
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 80.000 MP

CANOA

Las estadísticas para la
 piragua se muestran entre
 paréntesis tras las de la
 canoa de piel. Una canoa de
 piel pesa aproximadamente
 75 kg. Una piragua pesa
 aproximadamente 200 kg.

Casco: 1 (2)
Puntos de Estructura: 4 (6)
Navegabilidad: 7
Eslora: 3m
Manga: 0,75m
Capacidad: 0,25 toneladas
Borda Libre: 0,3m
Calado: 0,3m
Tripulación: 1–2 remeros

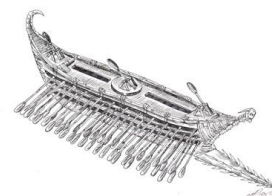
Velocidad: 4m / 69,6 km
Armas: Ninguna
Espolón: No
Habilidad: Remar +20%
Coste: 100 MP

CARRACA

Casco: 4
Puntos de Estructura: 100
Navegabilidad: 25
Eslora: 26m
Manga: 8,5m
Calado: 2,5m
Borda Libre: 4m
Capacidad: 80 toneladas
Tripulación: 60 oficiales y
 marineros
Velocidad: Velas -4m/-4Km
Armas: 4
Espolón: No
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 30.000 MP

CORBETA

Casco: 4
Puntos de Estructura: 150
Navegabilidad: 18
Eslora: 18m
Manga: 3m
Calado: 3m
Borda Libre: 2m
Capacidad: 40 toneladas
Tripulación: 50
Velocidad: Velas +2m/+2Km
Armas:
Popa: 2 (9 libras, 4D6)
Costado: 8 (9 libras, 4D6)
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 35.000 MP

**CUADRIRREME
MIGLOS**

Casco: 5
Puntos de Estructura: 80
Navegabilidad: 20
Eslora: 40m
Manga: 5,5m
Capacidad: 2 toneladas
Borda Libre: 3,5m
Calado: 3,5m

Tripulación: 200 remeros, 30 oficiales y marineros, 40 soldados
Velocidad: 5m / 48km remando
Armas: 3 (catapultas)
Espolón: Sí (D4 de daño por cada metro de velocidad)
Habilidad: Navegación -5%

DAU

Casco: 3
Puntos de Estructura: 200
Navegabilidad: 22
Eslora: 30m
Manga: 8m
Calado: 3m
Borda Libre: 1m
Capacidad: 60 toneladas
Tripulación: 25
Velocidad: Velas +2m/+2Km
Armas: Ninguna
Espolón: No
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 25.000 MP

FILIBOTE

Casco: 4
Puntos de Estructura: 200
Navegabilidad: 20
Eslora: 30m
Manga: 5m
Calado: 2,5m
Borda Libre: 4m
Capacidad: 150 toneladas
Tripulación: 40
Velocidad: Velas -6m/-6Km
Armas:
Proa: Ninguna
Popa: 4 (18 libras, 4D8)
Costado: 8 (18 libras, 4D8)
Habilidad: Navegación -10%
Coste: 20.000 MP

FRAGATA

Casco: 5
Puntos de Estructura: 250
Navegabilidad: 20
Eslora: 40m
Manga: 10m
Calado: 4m
Borda Libre: 4m
Capacidad: 80 toneladas
Tripulación: 120
Velocidad: Velas +4m/+4Km
Armas:
Proa: 2 (9 libras, 4D6)

Popa: 2 (9 libras, 4D6)
Costado: 24 (24 libras, 4D10)
Habilidad: Navegación +10%
Coste: 300.000 MP

GALEÓN

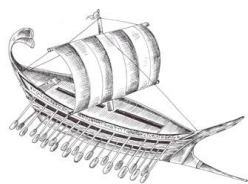
Casco: 5
Puntos de Estructura: 350
Navegabilidad: 20
Eslora: 50m
Manga: 15m
Calado: 10m
Borda Libre: 7m
Capacidad: 2.000 toneladas
Tripulación: 320
Velocidad: Velas -6m/-6Km
Armas:
Proa: 4 (18 libras, 4D8)
Popa: 4 (18 libras, 4D8)
Costado: 32 (18 libras, 4D8)+16 (24 libras, 4D10)
Habilidad: Navegación -10%
Coste: 20.000 MP

GALERA DE GUERRA

Casco: 3
Puntos de Estructura: 40
Navegabilidad: 12
Eslora: 27m
Manga: 6m
Capacidad: 2 toneladas
Borda Libre: 1m
Calado: 0,5m
Tripulación: 50 remeros, 10 oficiales y marineros
Velocidad: 4m / 34,8km remando
Armas: 2
Espolón: Sí (D2 de daño por cada metro de velocidad)
Habilidad: Navegación -10%
Coste: 7.000 MP

GALERA DE GUERRA

JRUSTELANA



Casco: 3
Puntos de Estructura: 40
Navegabilidad: 12
Eslora: 27m
Manga: 6m
Capacidad: 2 toneladas
Borda Libre: 1m
Calado: 0,5m
Tripulación: 50 remeros, 10 oficiales y marineros
Velocidad: 4m / 34,8km remando
Armas: 2
Espolón: Sí (D2 de daño por cada metro de velocidad)
Habilidad: Navegación -10%
Coste: 7.000 MP

GOLETA

Casco: 4
Puntos de Estructura: 180
Navegabilidad: 20
Eslora: 30m
Manga: 7m
Calado: 3,5m
Borda Libre: 3m
Capacidad: 80 toneladas
Tripulación: 50
Velocidad: Velas
Armas:
Proa: 2 (9 libras, 4D6)
Popa: 2 (9 libras, 4D6)
Costado: 5 (18 libras, 4D8)
Espolón: No
Habilidad: Navegación +10%
Coste: 35.000 MP

INDIAMAN

Casco: 4
Puntos de Estructura: 300
Navegabilidad: 15
Eslora: 50m
Manga: 12m
Calado: 7m
Borda Libre: 7m
Capacidad: 300 toneladas
Tripulación: 250

Velocidad: Velas -4m/-4Km
Armas:
Proa: 4 (9 libras, 4D6)
Popa: 6 (9 libras, 4D6)
Costado: 12 (18 libras, 4D8)
Habilidad: Navegación -10%
Coste: 70.000 MP

JUNK

Casco: 3
Puntos de Estructura: 75
Navegabilidad: 20
Eslora: 25m
Manga: 6m
Calado: 0,5m
Borda Libre: 2,5m
Capacidad: 45 toneladas
Tripulación: 6
Velocidad: Velas
Armas: Ninguna
Espolón: No
Habilidad: Navegación +10%
Coste: 18.000 MP

JUNK DE GUERRA

Casco: 4
Puntos de Estructura: 15
Navegabilidad: 15
Eslora: 50m
Manga: 16m
Calado: 6m
Borda Libre: 8m
Capacidad: 0,5 toneladas
Tripulación: 150 marineros, 400 soldados
Velocidad: Velas
Armas: 10
Espolón: No
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 150.000 MP

KNORR (MERCANTE NÓRDICO)

Casco: 3
Puntos de Estructura: 40
Navegabilidad: 22
Eslora: 21m
Manga: 5m
Capacidad: 17 toneladas
Borda Libre: 2m
Calado: 1m
Tripulación: 15 oficiales y marineros
Velocidad: Velas -6m/-6Km
Armas: 1
Espolón: No

Habilidad: Navegación +0%
Coste: 8.000 MP

MERCANTE

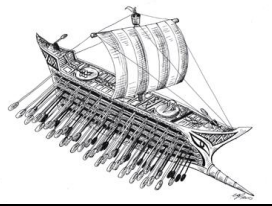
Casco: 4
Puntos de Estructura: 80
Navegabilidad: 28
Eslora: 24m
Manga: 7m
Capacidad: 75 toneladas
Borda Libre: 4m
Calado: 3,5m
Tripulación: 25 oficiales y marineros
Velocidad: Velas -4m/-4Km
Armas: 2
Espolón: No
Habilidad: Navegación +10%
Coste: 20.000 MP



MERCANTE PEQUEÑO

Casco: 3
Puntos de Estructura: 100
Navegabilidad: 18
Eslora: 12m
Manga: 4m
Calado: 3m
Borda Libre: 2,5m
Capacidad: 40 toneladas
Tripulación: 10
Velocidad: +0
Armas:
Proa: Ninguna
Popa: Ninguna
Costado: Ninguna
Espolón: No
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 15.000 MP

QUINQUERREME NEPUR



Casco: 7
Puntos de Estructura: 85
Navegabilidad: 28
Eslora: 42m
Manga: 5,5m
Capacidad: 3,5 toneladas
Borda Libre: 4,5m
Calado: 4,5m
Tripulación: 250 remeros, 50 oficiales y marineros, 50 soldados
Velocidad: 4m / 40km remando
Armas: 4 (2 catapultas, 2

balistas)
Espolón: Sí (D4+2 de daño por cada metro de velocidad)
Habilidad: Navegación -10%

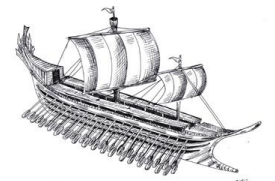
SNOW

Casco: 4
Puntos de Estructura: 220
Navegabilidad: 18
Eslora: 30m
Manga: 5m
Calado: 1,5m
Borda Libre: 2m
Capacidad: 80 toneladas
Tripulación: 60
Velocidad: Velas +2m/+2Km
Armas:
Proa: Ninguna
Popa: 2 (18 libras, 4D8)
Costado: 10 (18 libras, 4D8)
Habilidad: Navegación -10%
Coste: 30.000 MP

TRIRREME

Casco: 4
Puntos de Estructura: 80
Navegabilidad: 18
Eslora: 37m
Manga: 4,5m
Capacidad: 1,5 toneladas
Borda Libre: 3m
Calado: 2,5m
Tripulación: 170 remeros, 25 oficiales y marineros, 20 soldados o arqueros
Velocidad: 6m / 51,6km remando
Armas: 3
Espolón: Sí (D4 de daño por cada metro de velocidad)
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 25.000 MP

TRIRREME TRYMIR



Casco: 4
Puntos de Estructura: 80
Navegabilidad: 18
Eslora: 37m
Manga: 4,5m
Capacidad: 1,5 toneladas
Borda Libre: 3m
Calado: 2,5m
Tripulación: 170 remeros, 25 oficiales y marineros, 20 soldados o arqueros
Velocidad: 6m / 51,6km remando
Armas: 3
Espolón: Sí (D4 de daño por cada metro de velocidad)
Habilidad: Navegación +0%
Coste: 25.000 MP

PODER DEL VIENTO

Todos los barcos del Mar Medio están complementados por Silfos —elementales de aire— invocados por magos espirituales capturados y que después han sido ligados por encantamientos al casco del navío. **Un barco tiene un silfo por cada punto de Casco** y son llamados cuando se desea mucha velocidad. Cada silfo ligado tiene 5m³ (ver pág. 351 del RQ 6) y añade un cuarto de su Movimiento al del barco.

Los hechiceros a bordo también usan Animar Viento para añadir poder móvil adicional y para evitar que los silfos ligados se extenuen. Es esta adición lo que hace el Imperio Naval tenga este temible control de los mares.

MOVIMIENTO

Existen dos medios de propulsión en los días anteriores a los motores mecánicos – remos/pértigas y velas. Muchas de las embarcaciones listadas son capaces de usar ambos y cada uno tiene sus propias ventajas.

REMAR

Cada nave capaz de moverse mediante remos o pértigas tiene una entrada Velocidad en su descripción. Esta indica el Movimiento normal de la nave en condiciones de operación normales. Remar en una nave a su velocidad normal cuenta como Actividad Media a efectos de determinar la Fatiga.

Si la velocidad se reduce a la mitad, mantenerla contará solo como actividad ligera para los remeros. La velocidad de la nave también puede ser doblada, una tarea agotadora que cuenta como actividad extenuante para los remeros.

Si la nave opera contra un temporal o viento más fuerte, el nivel de actividad se incrementa en un paso. Así, mover a la mitad de velocidad cuenta como actividad media, mover a velocidad normal como actividad extenuante y la nave no puede moverse al doble de su velocidad.

Dicho eso, si la embarcación opera a favor de un temporal o viento más fuerte, el nivel de actividad se reduce en un paso. Así, mover a velocidad normal cuenta como actividad ligera y mover al doble de velocidad cuenta como actividad media.

Velocidad del Viento: La velocidad de los vientos predominantes.

En contra: La nave se mueve en contra o perpendicularmente a la dirección del viento.

A favor: La nave se mueve con los vientos predominantes.

Modificador a la Habilidad: El modificador a la habilidad de Remar impuesto por los vientos. Este modificador se añade a los modificadores de la nave y a cualquier otro que el director de juego considere apropiado.

Remar y Viento

Velocidad del Viento	En contra	A favor	Modificador a la Habilidad
En calma	—	—	—
Viento Ligero	—	—	—
Viento Moderado	Adversidad Insignificante (–25% Velocidad)	Adversidad Insignificante (–25% Velocidad)	—
Viento Fuerte	Adversidad Insignificante (–25% Velocidad)	Adversidad Insignificante (–25% Velocidad)	–10%
Temporal	Adversidad Moderada (–50% Velocidad)	Adversidad Moderada (–50% Velocidad)	–20%
Galerna	Gran Adversidad (–75% Velocidad)	Gran Adversidad (–75% Velocidad)	–40%
Huracán	*	*	–60%

* Las naves de remos no pueden avanzar en un Huracán.

NAVEGACIÓN A VELA

Las velas ofrecen algunas ventajas importantes sobre los remos. Una nave a vela requiere mucha menos tripulación, por ejemplo, y la nave depende del viento, en vez de en espaldas anchas, para su propulsión.

La velocidad de una embarcación a vela depende del ángulo del viento en relación a la nave, y de la propia velocidad del viento. Para simplificar, estas reglas incorporan cuatro direcciones para el viento: viento de popa, viento de cuarto, viento de costado y viento de proa.

Viento de popa: El viento sopla directamente desde la popa del barco hacia la proa.

Viento de cuarto: El viento sopla contra uno de los cuartos traseros de la nave, con un ángulo de unos 45 grados con respecto a la longitud de la nave.

Viento de costado: El viento sopla atravesando la nave, con un ángulo de unos 90 grados con respecto a la longitud de la nave.

Viento de proa: El viento sopla directamente desde la proa del barco hacia la popa.

La tabla de Velocidad de Navegación a Vela muestra la velocidad a la que una embarcación a vela viajará bajo diferentes velocidades del viento, y se muestra de la siguiente manera: Velocidad por Acción de Combate / Velocidad por intervalo de 12 horas. Las reglas asumen que todas las embarcaciones a vela viajan más o menos a la misma velocidad, las naves más pesadas usan más velas para compensar su peso. En el caso de que una nave persiga a otra, el resultado de la persecución dependerá de las habilidades de Remar o Navegación

de los capitanes de cada nave, igual que en cualquier otra persecución.

Velocidad de Navegación a Vela

Velocidad del Viento	Viento de popa	Viento de cuarto	Viento de costado	Viento de proa	Modificador a la Habilidad
En calma	1m / 16,8km	—	—	—	0%
Viento Ligero	3m / 52,8km	2m / 33,6km	1m / 16,8km	—	0%
Viento Moderado	5m / 86,4km	4m / 69,6km	3m / 52,8km	1m / 16,8km	0%
Viento Fuerte	7m / 121km	6m / 103,2km	5m / 86,4km	2m / 33,6km	-10%
Temporal	9m / 155,5km	8m / 138,2km	7m / 121km	3m / 52,8km	-20%
Galerna	*	*	*	*	-40%
Huracán	*	*	*	*	-60%

* Los vientos de una galerna o un huracán destrozarán los aparejos y el velamen de una nave. En dichas situaciones, lo mejor que puede hacerse es desplegar una pequeña cantidad de lonas para mantener la nave estable y esperar a salir de la tormenta. Alternativamente, los verdaderamente temerarios o desesperados pueden seguir hacia delante, a la misma velocidad que el Temporal, pero con una penalización a la habilidad del doble de lo habitual.

UN DÍA EN EL MAR

Cada intervalo de 12 horas pasado navegando, el capitán debe hacer una prueba de habilidad de Navegación (o Remar). Si la prueba tiene éxito, la nave viaja ese día sin incidentes. Si el capitán falla su prueba de habilidad de Manejo de Barcos la Navegabilidad de la nave se reduce en un punto.

DAÑO A LA EMBARCACIÓN

Una nave puede alcanzar su final de dos formas. Una nave que pierda todos sus puntos de Navegabilidad empezará a hacer aguas a un ritmo más rápido que el de achicarla, lo que provocará su hundimiento. Una nave también puede ser destruida mediante la pérdida de todos sus Puntos de Estructura como resultado del clima o de los enemigos.

Navegabilidad: Todas las naves se fabrican con madera y clavos, y todas ellas filtran continuamente agua. La pregunta es cuánta agua exactamente. Achicar agua de una nave es una parte normal de los deberes diarios de un marinero y las embarcaciones grandes siempre llevan al menos un carpintero (y madera de reserva) para hacer reparaciones de emergencia cuando se necesiten.

Mientras que a la nave le quede al menos un punto de Navegabilidad, el agua entra en la embarcación a un

ritmo más lento que el que emplea la tripulación para achicarla. Una vez que la Navegabilidad de la nave llega a cero, ha llegado su final. La nave empezará a inundarse, proceso que tarda una Ronda de Combate por cada metro de eslora de la nave. Cuando la nave se ha inundado por completo, se hundirá.

Cada vez que una nave sufre cinco o más puntos de daño estructural de un único ataque (después de que el Casco se haya restado), reduce la Navegabilidad de la nave en un punto por cada cinco puntos de daño.

Puntos de estructura: Los Puntos de Estructura son exactamente iguales que los puntos de golpe de un humano, al igual que el casco de una nave es como la armadura de un humano. Cualquier golpe recibido se compara con la puntuación de Casco actual. Si el daño es menor o igual que la puntuación de Casco, el golpe no causa daño. Si es superior, la puntuación de casco se resta del daño. Cualquier daño restante se sustrae de los Puntos de Estructura de la nave.

Si los Puntos de Estructura de una nave llegan a cero, la nave comienza a romperse en pedazos de inmediato. Lo que queda solo sirve como balsa salvavidas para la tripulación que sobreviva.

PELIGROS

Carenar: Las aguas cálidas de muchos océanos son un paraíso para la maleza, gusanos y otros parásitos, y un barco se encontrará rápidamente enfangado por todo tipo de cosas trepando por su casco. Esto ralentiza considerablemente al barco. Un capitán sabio carenará su barco regularmente para mantenerlo ligero y suave sobre el océano.

Cada semana de navegación, tira 1D6. Si se obtiene un 6, la velocidad del barco se reduce -3m/-2Km hasta que se carene.

Para carenar un barco, debe ser varado o llevado a un dique seco. La tripulación limpia el fondo del barco empleando 1D3 días y una tirada exitosa de Artesanía apropiada. Cada intento exitoso de carenado devuelve +3m/+2Km de la velocidad perdida.

Encallar: Si un arrecife inesperado se encuentra en la trayectoria del barco, entonces el vigía puede tirar Percepción para verlo, y el timonel puede hacer una tirada de Navegación para evitarlo. Si esto falla, el

barco sufre la posibilidad de encallar. Tira 1D6 x (1D6-2) para la profundidad del arrecife bajo el agua (si el resultado es negativo, el arrecife pincha por encima de la superficie). El barco sufre 3D4 puntos de daño Estructural y pierde una cantidad igual de Navegabilidad por cada metro de calado del barco que golpee el arrecife. Por ejemplo, si un barco con 5 metros de calado choca con un arrecife que está 3 metros bajo la superficie, entonces recibe 6D4 PD. Si el barco todavía mantiene la navegabilidad, entonces puede, posiblemente, ser reflatado con la marea alta aligerándolo.

Fuego: Los fuegos pequeños son muy comunes a bordo, aunque siempre son contenidos con sumo cuidado. Un fuego fuera de control es, sin embargo, un verdadero peligro para la nave. Si no se apaga, un fuego fuera de control a bordo aumentará en una categoría de tamaño cada 2D6.

La puntuación de Casco de la nave no la protege contra daño por fuego, aunque el fuego ciertamente dañará la embarcación. Cada Ronda de Combate en el que haya fuego, el director de juego debería tirar los dados de daño y aplicar el daño directamente a los Puntos de Estructura.

Monstruos: La mayoría de las criaturas marinas no atacarán a una nave al descubierto a menos que estén bajo control o estén hambrientas.

Tormentas: Más grande que los monstruos, más grande que el fuego, el peligro más temible que encara una nave en el mar es el clima. Como los monstruos, las tormentas ocurren como parte de la trama del director de juego. El viento y el mar se combinan para golpear a la nave con una furia salvaje, mientras los mástiles crujen y se parten en la galerna, las filtraciones llenan de agua el casco y la carga rompe sus ataduras y se agita bajo la cubierta arruinada por la tormenta.

Para que una nave sobreviva intacta a una tormenta, el capitán debe emplear su habilidad de Navegación (o la de Remar si es necesario) para mantener la nave estable contra la tormenta. Si la prueba tiene éxito, la nave soporta una hora de tormenta al coste de un solo punto de Navegabilidad. Si la prueba fracasa, la nave

soporta una hora de tormenta al coste de 1D6 puntos de Navegabilidad.

Cualidad de la Embarcación: Regla Opcional: Para añadir personalidad a un barco se puede usar la tabla de cualidades. Estas son rarezas del diseño de un barco que mejoran o empeoran su rendimiento. Es imposible añadir o quitar una cualidad de un barco; son simplemente parte suya.

Cualidad de la Embarcación: Regla Opcional

Ágil	+10% a todos los chequeos de Navegación durante la batalla	Esquiva los combates	-10% a Artillería
Desafiante	+10% a Artillería	Descoordinado	-10% a todos los chequeos de Navegación durante la batalla
Bueno	+5% a todos los chequeos de la tripulación	Maldito	El Master puede obligar a repetir una tirada exitosa de la tripulación por día
Afortunado	Repite una tirada fallada por la tripulación al día	Distintivo	-10% a Navegación para evitar su detección
Ligero	+10% a todos los chequeos de Navegación; Calado -0,5m	Frágil	Casco -1
Confiable	+10% a todas las tiradas de Artesanía	Sucio	-10% a todos los chequeos de Aguante de la tripulación
Sigiloso	+10% a Navegación para evitar su detección	Enfermo	-5% a todos los chequeos de la tripulación
Robusto	Casco +1	Inseguro	-10% a todas las tiradas de Artesanía
Dulce	+10% a todos los chequeos de Aguante de la tripulación	Lento	Velocidad -2m/-2Km
Veloz	Velocidad +2m/+2Km	Torpe	-10% a todos los chequeos de Navegación; Calado +0,5m

EQUIPO Y PERSONAL NAVAL

Personal: Al contrario que el equipo, el precio del personal no cambia de un sitio a otro. Cada empleo a bordo tiene un salario estándar diario, con el que el personal contará, hayan sido reclutados en una villa pequeña o en una gran ciudad.

Posición	Pago Diario
Navegante	15 MP
Jefe de remeros	12 MP
Oficial	18 MP
Remero	4 MP (o gratis si son esclavos)
Marinero	8 MP

Armas: Esta sección trata las diferentes armas que pueden usarse a bordo. Por supuesto, hay una gran cantidad de objetos necesarios para operar una nave con efectividad y eficiencia, pero como las cuerdas, lonas y otras cosas están incluidas en el coste de mantenimiento y reparación de una nave.

Arbalesto de Asedio: Un arbalesto de asedio es en esencia una ballesta gigante. Manejable por un solo hombre, tarda un minuto completo en recargarse y requiere un pedestal que la soporte. Los proyectiles disparados desde un arbalesto son demasiado grandes para verse afectados por hechizos de magia común como Multiproyectil.

Balista: Una balista es una versión mucho más grande y mortífera de un arbalesto, y requiere al menos tres

hombres para su manejo. Los proyectiles disparados desde una balista son demasiado grandes para verse afectados por hechizos de magia común como Multiproyectil.

Espolón: Un espolón es un pincho de metal pesado colocado al frente de la nave, usado para atravesar los cascos de las naves enemigas. Un espolón varía en tamaño y precio dependiendo del tipo de nave en el que será colocado. Si se incluye el espolón en la construcción de una nave, incrementa el precio de la nave en un 10%. Si se añade después, el trabajo adicional necesario para reforzar la estructura de la nave incrementará el precio del espolón a un 15% del precio de compra original de la nave.

Springal: El springal es una pequeña catapulta, diseñada para arrojar su munición en un arco al enemigo. La munición disparada desde un springal es demasiado grande para resultar afectada por hechizos de magia común como Multiproyectil.

Cañón: Hay varios tamaños de cañón usados a bordo de embarcaciones. Hay también armas giratorias, que son piezas pequeñas montadas en la cubierta de un barco, y que son usadas para hacer estallar pequeños botes o para disparos precisos. El tiempo que tarda en recargarse un cañón depende de la habilidad Artillería del operador, como se ve en la tabla de artillería.

Arma	Daño	Mod. Daño	Alcance	Recarga	FUE/DES	TAM	Maniobras de Combate	CAR	PA/PG	Coste
Arbalesto de Asedio	2D6+4	N	200m	4	12/10	D	Empalar, Romper	6	6/12	800 MP
Balista	4D6+2	N	200m	6	12/11	D	Empalar, Romper	10	6/14	1200 MP
Springal	2D10+2	N	250m	4	10/10	D	Empujar, Romper	12	6/12	1000 MP

Cañón	Habilidad	Daño	Alcance	Tripulación Requerida	Disparos/Toneladas de Munición	Recarga	Coste
9 libras (semi-culebrina)	Artillería	4D6	100m	1	50	Especial	5000 MP
18 libras (culebrina)	Artillería	4D8	80m	2	25	Especial	10000 MP
24 libras (semi-cañón)	Artillería	4D12	100m	2	15	Especial	13000 MP
45 libras (cañón)	Artillería	4D20	80m	3	10	Especial	25000 MP
Arma Giratoria	Artillería	3D6	50m	1	50	5 R	3000 MP

ARTILLERÍA

La habilidad de Artillería (INT+DES) tiene un poco de estilo de combate y bastante de proceso. Esta habilidad cubre la preparación, el mantenimiento, la recarga y el disparo de grandes armas de pólvora fijas o montadas sobre carretillas como los cañones. La habilidad influye en el tiempo de preparación y recarga de un cañón o arma similar para dispararlo bajo condiciones de batalla, como se muestra en la tabla

Artillería	Turnos para recargar (escala de personaje)	Rondas de tripulación para recargar (escala de tripulación)
<25%	25	1D6
26% - 50%	20	1D4
51% - 75%	15	1D3
76% - 100%	10	1D2
100% +	5	1

REPARACIÓN

Si un personaje necesita realizar reparaciones a una embarcación grande en vez de simplemente ser mantenido o carenado, entonces puede usar Ingeniería en vez de la habilidad de Artesanía pertinente.

Coste de la Reparación: Una nave requiere 10 monedas de plata en materiales para reparar cada punto perdido de Navegabilidad. Reparar los Puntos de Estructura perdidos requiere 100 monedas de platas en materiales por cada punto.

Personal de Reparación: El personal de reparación estándar puede reparar 10 puntos de Navegabilidad o 4 Puntos de Estructura por día en una nave varada o en un dique seco. El personal de reparación consiste en un carpintero de barco y 5 hombres bajo su supervisión. Por cada miembro por debajo de 5, la cantidad de reparación disminuye un 10% (redondeando hacia arriba), por cada miembro adicional se incrementa la reparación un 10% (redondeando hacia abajo).

Si trabaja solo, un carpintero de la nave puede reparar 3 puntos de Navegabilidad o 1 punto de Estructura por día en una nave varada o en un dique seco.

Reparaciones en el Mar: Mientras se esté en el mar, todas las pruebas de habilidad de Artesanía (Trabajar la madera) sufren un -40% de penalización.

Al intentar reparar en el mar, el carpintero debe intentar una prueba de habilidad de Artesanía (Trabajar la madera) cada doce horas. El éxito indica que ha reparado 1 punto perdido de Navegabilidad o 1 punto de estructura. Esto puede incrementarse en +1D4 puntos adicionales si hay los suficientes tripulantes como para formar una escuadra de trabajo.

Si el carpintero de la nave falla su prueba de habilidad de Artesanía (Trabajar la Madera), no se repara ningún punto, pero los suministros sí son gastados.

Diques Secos: A parte de la magia (que ofrece reparación casi instantánea), llevar una nave a un dique seco es la mejor manera de repararla. Un dique seco normalmente solo está disponible de ciudades pequeñas o más grandes y alquilarlo cuesta 50 monedas de plata al día (o 100 monedas de plata al día en una ciudad grande).

Varar una Nave: Varar una nave normalmente solo se hace en las circunstancias más terribles. Las canoas, los botes de remos y las balsas, pueden ser varados con impunidad, aunque incluso ellas tienen un 25% de probabilidad de perder 1 punto de Navegabilidad cuando lo hacen.

Varar otras naves requiere que el capitán haga una prueba de Navegación o Remar con una penalización entre 0% y 100%, dependiendo de la idoneidad de la playa y del tiempo escogido. Si el barco es llevado cuidadosamente a un bajío y se gira suavemente sobre un costado moviendo la carga y otros pesos, la penalización se reduce. Navegar hasta la orilla en la boca de una gran tormenta incurre en una penalización mucho mayor.

El éxito en esta prueba hace que la nave solo pierda 1D6 de Navegabilidad y 1D6 Puntos de Estructura. El fracaso significa que la nave pierde su calado x D10 (mínimo de 1D10) puntos de Navegabilidad y Puntos de Estructura, ya que en realidad la nave colisiona con la playa.

CONSTRUCCIONES

Construcción	PA 1	PG / metro ²	Material común ³	Modificador de habilidad	Horas por hombre ⁴	Coste por hora de trabajo ⁵
Aviario	2	30	Piedra	-5%	1D6 x 2 por metro cuadrado	6 PC por 8 horas
Balneario	4	100	Piedra	-10%	1D10 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Barraca	2	20	Madera/Barro	+10%	1D4 por metro cuadrado	5 PC por 8 horas
Cabaña de Troncos/Chabola	2	30	Madera	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	5 PC por 10 horas
Carretera Común ⁶	-	-	Tierra Movida	+20%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 PC por 2 horas
Carretera Superior ⁶	-	-	Tierra Movida	+10%	1D8 x 2 por metro cuadrado	1 PC por 2 horas
Casa de Árbol	2	0	Piedra	-10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Casa Grande	3	35	Madera/Ladrillo	-5%	1D8 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Casa Mediana/Tienda	2	30	Madera	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	5 PC por 6 horas
Casa Simple	2	30	Madera	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	5 PC por 8 horas
Casita de Piedra/Dependencia	3	80	Piedra	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Castillo	4	100	Piedra	-10%	2D8 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 6 horas
Cerca de metal *	4	80	Metal	-	1D8 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Choza	2	15	Madera/Cuero	+20%	1D3 por metro cuadrado	2 PC por 8 horas
Ciudadela	4	125	Piedra Reforzada	-15%	2D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 6 horas
Coliseo/Arena	4	100	Piedra	-10%	1D10 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 15 horas
Dique ⁶	-	-	Mover Tierra	+20%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 PC por 2 horas
Edificio cívico	4	100	Piedra	-10%	1D10 x 3 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Edificio Industrial	3	35	Madera/Ladrillo	-5%	1D8 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Empalizada	3	30	Madera Reforzada	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Empalizada de Puerta de Entrada	3	30	Madera Reforzada	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Forja/Horno	4	45	Ladrillo/Metal	-10%	1D6 x 3 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Fuerte de Madera	3	30	Madera	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Mausoleo	3	80	Piedra	+10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Mazmorra	4	125	Piedra Reforzada	-15%	2D4 x 3 por metro cuadrado	1 MP por 4 horas
Molino	3	45	Madera/Ladrillo	-10%	1D8 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Molino de Aire	3	35	Piedra	-10%	1D8 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Montículo ⁶	-	-	Mover Tierra	+10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	5 PC por 2 horas
Muelle de Piedra	4	100	Piedra Reforzada	-10%	1D10 x 3 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Muro Convencional	4	125	Piedra	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Muro Tosco de Piedra	4	100	Madera	+10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	6 PC por 10 horas
Palacete/Mansión	3	35	Madera/Ladrillo	-5%	1D10 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Pantalla de Madera *	2	30	Madera	+10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Pavimento ⁶	-	-	Piedra	+10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 PC por 2 horas
Plataforma de Árbol	2	30	Madera	-10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Posada/Casa Comunal	3	30	Madera Reforzada	-	1D8 x 2 por metro cuadrado	5 PC por 8 horas
Prisión	4	100	Piedra	-10%	2D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Puente de Cuerda	2	30	Madera	-10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Puente de Madera/Embarcadero	2	30	Madera Reforzada/Piedra	-10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Puerta de entrada/rastrillo *	4	120	Piedra/Metal	-5%	1D8 x 3 horas	5 PC por 2 horas
Puesto de Arqueros	3	20	Madera Reforzada	-	1D4 por metro de altura	2 PC por hora
Santuario	3	60	Madera	-5%	1D10 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Taberna	3	35	Piedra	-5%	1D8 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 12 horas
Tabique	1	20	Madera	+10%	1D6 por metro cuadrado	6 PC por 10 horas
Taller de Alfarero	2	30	Madera	-10%	1D8 x 2 por metro cuadrado	8 PC por 10 horas
Templo	4	100	Madera/Ladrillo	-15%	1D10 x 3 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Tienda/Almacén	2	30	Madera Reforzada	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	6 PC por 10 horas
Torre *	4	100	Piedra	-10%	2D4 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Torre de Barricada	4	115	Piedra	-10%	1D8 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Torre de Homenaje	4	125	Piedra Reforzada	-10%	2D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Torre de Tiro	4	100	Madera	-10%	2D4 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 8 horas
Torre Vigía *	3	30	Madera Reforzada/Ladrillo	-	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 MP por 10 horas
Zanja/Foso defensivo ⁶	-	-	Mover Tierra	+10%	1D6 x 2 por metro cuadrado	1 PC por 2 horas

¹ **PA:** Los PA del material, aplicados a cada ataque contra él.

² **PG / metro:** El número de PG que tiene la construcción por cada metro cuadrado de superficie.

³ **Material común:** El material mayoritario con el que está construido.

⁴ **Horas por hombre:** Cuánto tarda en construirse, de media. Este valor asume que lo está construyendo 1 persona. Más hombres reducirán el tiempo indicado.

⁵ **Coste por hora de trabajo:** Cuánto cuesta la construcción, incluyendo labor y materiales.

⁶ Ciertas estructuras no pueden ser dañadas por métodos normales. Sólo pueden ser destruidas por un esfuerzo largo y continuado (llenando un foso, o excavando una carretera, por ejemplo).

- * **Cerca de metal:** Doblar los barrotes requiere un chequeo de Músculo Muy Difícil (-60%).
- * **Pantalla de Madera:** Creadas normalmente para asedios. Dos hombres con una FUE total de 20 pueden transportarla. Se puede hacer una abertura para que disparen los arqueros o ballesteros, pero sólo tienen 20° de visión enfrente de la pantalla.
- * **Puerta de entrada/rastrillo:** Conjunto de paredes alrededor de una gran puerta diseñados para proteger el mecanismo (si lo hay) usado para abrir/levantar/cerrar/bajar el portal. Cualquiera desde dentro puede bloquear los intentos de entrar imponiendo una penalización de -50% a Músculo, por lo que es casi imposible entrar.
- * **Torre Vigía:** Un centinela en esta torre recibe +10% a todos los chequeos de Percepción para divisar cualquier cosa.
- * **Torre:** Una torre que no esté anexa a un muro u otra fortificación, necesita 1D4 Horas por metro cuadrado más.

Coste Adicional de Edificios Industriales

Función	Coste Adicional
Alfarería	5 MP por 2 metros cuadrados
Almacén	1 MP por metro cuadrado
Cervecería	1 MP por metro cuadrado
Curtiduría	2 MP por metro cuadrado
Fundición	3 MP por metro cuadrado
Fundición	3 MP por metro cuadrado
Imprenta	2 MP por metro cuadrado
Lavandería	2 MP por metro cuadrado
Molino de Agua	2 MP por metro cuadrado
Prensa de aceite/Refinería	5 MP por 2 metros cuadrados
Serrería	1 MP por metro cuadrado
Telar	2 MP por metro cuadrado
Vidriería	5 MP por 2 metros cuadrados

Coste Adicional de Edificios Cívicos

Función	Coste Adicional
Ayuntamiento	2 MP por metro cuadrado
Edificio mercantil	2 MP por metro cuadrado
Librería Pública	2 MP por metro cuadrado
Registro Civil	1 MP por metro cuadrado
Teatro	3 MP por metro cuadrado
Tribunal	3MP por metro cuadrado

Guía rápida de edificios y coste de labor

Edificio	Salvaje	Rural/Pueblo Pequeño	Pueblo Grande	Ciudad Pequeña	Ciudad Grande
Altar Común	3000 MP	3000 MP	3000 MP	3000 MP	3000 MP
Casa de Calidad	10000 MP	8000 MP	7000 MP	6000 MP	6000 MP
Casa Plebeya	500 MP	1000 MP	1000 MP	1500 MP	1500 MP
Castillo Grande	1200000 MP	1000000 MP	900000 MP	800000 MP	800000 MP
Castillo Moderado	500000 MP	400000 MP	250000 MP	200000 MP	200000 MP
Castillo Pequeño de Piedra	90000 MP	70000 MP	60000 MP	50000 MP	50000 MP
Choza Simple	50 MP	100 MP	250 MP	400 MP	400 MP
Dique Seco	20000 MP	18000 MP	15000 MP	15000 MP	10000 MP
Fuerte Pequeño de Madera	7500 MP	7500 MP	9000 MP	10000 MP	12000 MP
Mansión Noble	40000 MP	35000 MP	30000 MP	24000 MP	20000 MP
Muelle Simple	100 MP	100 MP	100 MP	100 MP	80 MP
Puente Pequeño de Madera (5m)	150 MP	150 MP	300 MP	500 MP	1000 MP
Puente Pequeño de Piedra (5m)	5500 MP	4000 MP	2500 MP	2000 MP	2500 MP
Templo Mayor Común	750000 MP	750000 MP	750000 MP	750000 MP	750000 MP
Templo Menor Común	150000 MP	150000 MP	150000 MP	150000 MP	150000 MP
Torre Pequeña de Piedra	18000 MP	15000 MP	12000 MP	10000 MP	10000 MP

Tipo de Labor	Salvaje	Rural/Pueblo Pequeño	Pueblo Grande	Ciudad Pequeña	Ciudad Grande
Trabajador ¹	2 MP/día	2 MP/día	4 MP/día	4 MP/día	4 MP/día
Oficial ²	12 MP/día	12 MP/día	12 MP/día	8 MP/día	8 MP/día
Cuadrilla de Trabajo ³	32 MP/día	32 MP/día	52 MP/día	48 MP/día	48 MP/día
Maestro de Obras ⁴	48 MP/día	40 MP/día	32 MP/día	24 MP/día	24 MP/día

¹ **Trabajador:** El obrero habitual. 25% o más en las habilidades apropiadas

² **Oficial:** Es capaz de supervisar a 10 trabajadores. 50% o más en las habilidades apropiadas. Incrementa la producción de su cuadrilla en un 50% por día.

³ **Cuadrilla de Trabajo:** Está constituida por 10 trabajadores y un Oficial. (1500 MP del total/día)

⁴ **Maestro de Obras:** Un profesional con 100% o más en las habilidades apropiadas. Puede comandar a 10 Oficiales y/o 100 trabajadores, incrementando la eficiencia de cada hombre en un 50% por día (que se apila con la mejora del Oficial, aumentando el total a 100% de eficiencia por día).

Asumiendo que se dispone de materiales, se puede aplicar que cada trabajador genera 100 MP del total de la construcción cada día completo de trabajo. Este tiempo puede ser menor si se utiliza Oficiales o Maestros de Obra.

Para mantener un edificio en buen estado, el dueño debe pagar un 2% del coste total de la construcción cada año, asumiendo que no ha ocurrido ninguna calamidad.

El coste de las construcciones "ya hechas" no tiene en cuenta los problemas de la construcción, por lo que debería aumentarse el precio de la primera tabla (hasta, tal vez, en un 50%), o reducir el precio de la guía rápida en un 25% para equilibrar la diferencia de precios.

BESTIAS Y GANADO

Animal	Desentrenado	Entrenamiento básico	Hábil
Araña	1 MP	2 MP	10 MP
Araña Gigante	200 MP	400 MP	500 MP
Ave de corral	1 MP	3 MP	-
Babuino	75 MP	125 MP	200 MP
Caballo de Carga	100 MP	300 MP	350 MP
Caballo de Guerra	175 MP	400 MP	500 MP
Caballo de Monta	125 MP	350 MP	400 MP
Caballo de Tiro	150 MP	400 MP	450 MP
Cabra	50 MP	75 MP	100 MP
Cebra	300 MP	350 MP	400 MP
Cerdo	50 MP	60 MP	80 MP
Ciervo	10 MP	50 MP	100 MP
Cocodrilo	50 MP	100 MP	300 MP
Elefante	2000 MP	5000 MP	7500 MP
Escarabajo Centinela	100 MP	125 MP	150 MP
Escarabajo Karrg	250 MP	300 MP	350 MP
Gato	1 MP	2 MP	3 MP
Grifo	2500 MP	6000 MP	10000 MP
Halcón	150 MP	400 MP	600 MP
Lagarto Bolo	350 MP	600 MP	800 MP
León Marino	50 MP	100 MP	250 MP
León/Leona	500 MP	1000 MP	1350 MP
Lobo	200 MP	300 MP	400 MP
Mamut	2500 MP	6000 MP	8500 MP
Mula	50 MP	125 MP	200 MP
Oso pardo	200 MP	400 MP	800 MP
Oveja	30 MP	40 MP	60 MP
Paloma Mensajera	25 MP	50 MP	-
Pantera	450 MP	850 MP	1000 MP
Perro de Caza	10 MP	25 MP	35 MP
Perro de Guerra	20 MP	40 MP	60 MP
Perro Doméstico	1 MP	2 MP	3 MP
Poni	80 MP	175 MP	225 MP
Rinoceronte	3000 MP	4000 MP	8000 MP
Roedor Común	5 PC	1 MP	4 MP
Serpiente	50 MP	100 MP	200 MP
Serpiente Venenosa	250 MP	500 MP	750 MP
Tigre	500 MP	1100 MP	1500 MP
Toro/Ganado/Buey	150 MP	200 MP	250 MP

DESENTRENADO: Para entrenar a un animal hay que realizar el mismo proceso que para construir un proyecto (A&E pág. 26) con Saber (Animal). La tarea tarda 2 semanas y comienza como Desentrenado. Cada 25% contribuye a ganar un nivel: 50% es Entrenamiento Básico, 75% Hábil y 100% o más es Entrenamiento Bélico. Entrenamiento Bélico sólo es necesario cuando el animal va a ser usado en combate o una guerra; de otra manera no hace falta ese nivel.

ENTRENAMIENTO BÁSICO: El animal sabe que su comprador es su dueño y obedecerá comandos básicos, haciéndolo más manejable como mascota o montura. No penaliza ni bonifica ninguna habilidad, pero no puede ser usado en combate y, si se le somete a estrés, el dueño sufre -20% a las habilidades apropiadas.

HÁBIL: Responderá generalmente como el dueño lo controle en la mayoría de casos. +10% a cualquier Saber (Animal), Montar o Conducir relativos al animal. La criatura no puede ser usada en combate.

ENTRENAMIENTO BÉLICO: El animal está entrenado para aguantar el estrés y puede ser usado como montura de guerra. El dueño no sufre ninguna penalización en estas condiciones.

Tabla de ganado del RuneQuest 6

Animal	Mala calidad	Razonable	Superior
Ave de corral	1 MP	2 MP	4 MP
Buey	150 MP	300 MP	800 MP
Caballo (caballería/de guerra)	3000 MP	6000 MP	10000 MP
Caballo (monta)	1200 MP	2500 MP	7000 MP
Caballo (tiro)	1400 MP	2800 MP	8000 MP
Cabra	25 MP	50 MP	100 MP
Camello	1100 MP	2200 MP	6000 MP
Cerdo	25 MP	50 MP	150 MP
Oveja	25 MP	50 MP	150 MP
Ternero	30 MP	60 MP	180 MP
Toro	500 MP	1000 MP	3000 MP
Vaca	100 MP	200 MP	600 MP

Araña Gigante: Aunque la araña gigante más habitual es aquella que atrapa a los aventureros en su tela, teóricamente hay otras que podrían ser entrenadas como monturas todo-terreno. Aunque son muy difíciles de entrenar, una tarántula gigante o una araña lobo podrían ser unas monturas sorprendentemente eficaces. Con unas sillas modificadas, un jinete podría ser llevado por techos y paredes o incluso puentes hilados con tela con facilidad. Ver Araña Gigante (Mediana) en *Monster Coliseum/RQ 6*.

Araña: Hay cientos de tipos de arañas, algunas terriblemente venenosas. Muchas veces se venden como componente de un ritual. Independientemente del uso que se quiera hacer de ella, el precio de la tabla incluye una jarra, pote o caja apropiada para su transporte.

Ave de corral: Engloba a una gran categoría de aves como los pollos, patos, gansos, faisanes, etc. Útiles por sus huevos y su carne. Algunos utilizan sus plumas y huesos para artesanía.

Babuino: Monos grandes. Ver *Monster Coliseum/RQ 6*.

Caballo de Carga: Entre los de Tiro y los de Monta, no son tan fuertes como los primeros, ni tan ágiles como los segundos, pero pueden aguantar bastante peso a una marcha decente. Son similares a las mulas en disposición y uso práctico. A no ser que sea necesario, raramente se monta, ya que su lomo es bastante incómodo para viajar.

Caballo de Guerra: Como los caballos normales, pero con Patada 65%, FUE 30, TAM 30 y la habilidad de infligir 1D8+1D12 de daño con las patadas.

Caballo de Monta: El caballo más típico de los aventureros. Usables en la mayoría de tareas que harán bien. Ver *Monster Coliseum/RQ 6*.

Caballo de Tiro: Aunque pueden ser entrenados para el combate, no tienen mucha velocidad y están mucho mejor preparados para cargar con varias veces su peso y tirar de carros y otros vehículos.

Cabra: Útiles por su leche, carne e incluso lana en algunas especies. Suelen tener cuernos que, si atacan (25%), no hacen daño pero obligan a superar una tirada de Atletismo para no caerse.

Cebra: Muy similar al caballo de Carga, pero sólo más rápido y bastante más temperamental. Son capturadas por su carne por algunas culturas de la sabana y algunas incluso para ser entrenadas como montura. Su aspecto exótico hace que algunos las quieran, pero no son las mejores monturas o compañeras debido a su naturaleza irascible.

Cerdo: Muy común en la mayoría de granjas. Comen todo tipo de sobras, incluido carne, pelo y huesos con facilidad y rápidamente, haciendo de una pira un buen servicio para ocultar cadáveres.

Ciervo: Fantástica fuente de piel de calidad y comida (carne de venado). Ver *Monster Coliseum*.

Cocodrilo: Casi siempre en las orillas de ríos, pantanos y marjales. Ver Cocodrilo Mediano en *Monster Coliseum/RQ 6*.

Elefante: Ver *Monster Coliseum*.

Escarabajo Centinela: Primos de los Karrg, también se les encuentra en compañía de los trolls, domesticados de la misma manera que los perros. Ver *Monster Coliseum*.

Escarabajo Karrg: Los escarabajos más grandes de Glorantha, domesticados normalmente por los trolls y usados como animales de carga y monta. Ver *Monster Coliseum/RQ 6*.

Gato: Ideales para familiares de hechiceros y adecuadamente inteligentes, son útiles para

despreocuparse de pequeñas alimañas y depredadores en una casa o granja.

Grifo: Muy valioso como montura, es un animal volador carnívoro. Existen muchas subespecies. Ver *Monster Coliseum/RQ 6*.

Halcón: Otro grupo que engloba cualquier número de aves predatorias que podrían ser entrenadas para cetrería. Ver Halcón Grande en *Monster Coliseum*.

Lagarto Bolo: Usados como monturas por ciertos nómadas, son grandes carnívoros. Ver *Monster Coliseum/RQ 6*.

León/Leona: Llamado el "rey de la selva", aunque sus territorios principales son la sabana y las llanuras. Es un símbolo de realeza y nobleza. Ver *Monster Coliseum/RQ 6*.

Lobo: Pueden ir en grupos de veinte individuos. Son bastante leales tras alcanzar el grado de entrenamiento "Hábil" y verá al dueño como compañero de manada. Por eso son buenos compañeros para aventureros si se les entrena lo suficiente. Ver Lobo en *Monster Coliseum/RQ 6*.

Mamut: Son enormes herbívoros, ancestros de los elefantes comunes. Ver *Monster Coliseum/RQ 6*.

Mula: El cruce estéril de un caballo o poni con una burra. Son fáciles de domesticar, tercas y ruidosas, y tienden a morder a los desconocidos. Se tratan como ponis en términos generales, pero con la capacidad de carga de un caballo de monta.

Oso pardo: Es el más común entre la variedad de osos que ha sido "domesticado" por bastantes culturas. Ver *Monster Coliseum/RQ 6*.

Oveja: Se suelen tener en rebaños de 100 controladas por perros. Este grupo incluye a los carneros.

Paloma Mensajera: Pueden transportar pequeños mensajes. Tiene un 95% de volver a su lugar de origen, salvo interferencia externa, y viajará 3D10x10 Km cada día, no importa lo lejos que esté.

Pantera: El término pantera es habitualmente usado para describir a un puma negro, jaguar o leopardo –

aunque hay otros tipos diferentes de grandes felinos. Ver *Monster Coliseum*.

Perro de Guerra: Las mismas estadísticas que un perro normal, pero con Mordisco 65%, Esquivar 60%, FUE 14, TAM 12 y la habilidad de infligir 1D6+1D2 de daño con los mordiscos.

Perro: Ver *Monster Coliseum*.

Poni: Útiles como monturas de niños o razas pequeñas o para cargar poco peso.

Rinoceronte: Aunque son herbívoros, pueden ser extremadamente peligrosos con los intrusos. Ver *Monster Coliseum*.

Roedor Común: Grupo que incluye roedores pequeños (incluidos conejos). Moderadamente inteligentes, se les puede enseñar trucos si se les recompensa adecuadamente.

Serpiente Venenosa: Este tipo de serpientes son difíciles de ver a la venta. Cobras, víboras, serpientes marinas y demás variedad son demasiado peligrosas y pocos querrán llevarla. Vendidas como familiares o armas vivientes por asesinos, son difíciles de tratar. Incluso entrenadas totalmente son peligrosas porque tienden a atacar cualquier cosa que se acerque a su alcance. Si el master lo demanda, atacará a cualquiera a su alcance si no se supera una tirada Difícil (-20%) de Región. Ver Serpiente (Venenosa) en *Monster Coliseum*.

Serpiente: Desde las constrictoras hasta las que atrapan alimañas, siempre han sido fascinantes para muchas culturas, y fuente de grandes miedos para otras –a veces ambas cosas-. Ya sea como mascotas, o soltadas para eliminar alguna plaga, las serpientes son bastante útiles. Ver Serpiente (Constrictora) en *Monster Coliseum/RQ 6*.

Tigre: Sólo puede ser una montura eficaz para los extremadamente pequeños y delgados, se suelen comprar para proteger lugares sagrados o para gladiadores. Ver *Monster Coliseum/RQ 6*.

Toro / Ganado / Buey: Comprende un gran número de animales bovinos. Ver *Monster Coliseum*.

CAR DE BESTIAS DE CARGA

Esta es la tabla del RQ II con los animales más comunes y la CAR que pueden soportar. Se *sobrecargan* si se excede el valor de CAR, sufriendo un -20% a todas las habilidades y chequeos de Fatiga. **Ningún animal puede cargar más del doble de la CAR.**

Animal	Coste	CAR
Asno/Mula	125 MP	30
Burro	200 MP	40
Caballo de Carreta	250 MP	45
Caballo de Arado	400 MP	70
Caballo de Monta de Calidad Pobre	350 MP	40
Caballo de Monta de Calidad Razonable	400 MP	50
Caballo de Monta de Calidad Buena	450 MP	60
Caballo de Guerra	500 MP	80
Buey/Bisonte	200 MP	70
Vaca	150 MP	50
Gallinas (por media docena)	6 MP	-
Patos (por media docena)	10 MP	-
Gansos	15 MP	-
Cerdo	50 MP	25
Cabra	50 MP	25
Halcón (o ave de presa entrenada similar)	400 MP	-



MERCENARIOS Y AYUDANTES

Profesión	Habilidad Principal	Aptitud Principal	Habilidad Secundaria	Aptitud Secundaria	Coste por Día/Usa (sueldo)
Acólito	Con. (Religión)	70%	Costumbres	50%	5 PC ¹
Adiestrador	Con. (Animal)	60%	Montar	50%	1 MP
Agricultor	Artesanía (Agricultura)	50%	Con. Local	40%	1 PC
Alfarero	Artesanía (Alfarero)	65%	Artesanía (Pintor)	40%	5 PC ¹
Alquimista	Con. (Alquimia)	75%	Mecanismos	35%	5 MP ¹
Apotecario	Curación	45%	Con. (Alquimia)	30%	6 PC
Armero	Artesanía (Armero)	65%	Artesanía (Orfebre)	40%	1 MP ¹
Arquero	Arco o Ballesta	50%	Artesanía (Fab. de arcos)	35%	8 PC
Artista	Acrobacias, Bailar, Música o Cantar	65%	Influencia	45%	1 MP
Barbero	Artesanía (Acicalador)	70%	Primeros Auxilios	30%	3 PC
Barman	Artesanía (Libador)	65%	Influencia	40%	4 PC
Bufón	Influencia	75%	Acrobacias, Bailar, Música o Cantar	50%	2 MP
Caballero	Lanza o Mayal	60%	Montar	55%	1 MP
Carnicero	Artesanía (Carnicero)	70%	Artesanía (Cocinero)	45%	2 PC ¹
Carpintero	Artesanía (Carpintero)	65%	Ingeniería	35%	2 PC ¹
Carpintero de barcos	Artesanía (Constructor de barcos)	50%	Remar	35%	3 PC ¹
Cartógrafo	Artesanía (Cartógrafo)	70%	Con. (Carreteras y Caminos)	40%	3 MP ¹
Cazador	Supervivencia	65%	Rastrear	50%	1 MP ¹
Cerero	Artesanía (Fab. Velas)	75%	Artesanía (Cera)	50%	2 PC ¹
Cerrajero	Mecanismo	60%	Artesanía (Orfebre)	35%	3 MP ¹
Cervecerero	Artesanía (Cervecerero)	70%	Artesanía (Tonelero)	25%	3 PC ¹
Chef	Artesanía (Cocinero)	70%	Con. (Artes Culinarias)	55%	4 MP ¹
Cirujano	Curación	75%	Primeros Auxilios	60%	25 MP
Cocinero	Artesanía (Cocinero)	50%	Con. (Artes Culinarias)	25%	4 PC ¹
Comadróna	Artesanía (Partería)	40%	Primeros Auxilios	35%	3 PC
Conductor	Conducir	60%	Con. (Equino)	45%	4 PC
Consejero	Influencia	65%	Perspicacia	50%	1 MP
Contable	Con. (Tasador)	60%	Comercio	40%	1 MP
Cortesano	Influencia	70%	Perspicacia o Seducción	40%	50 MP
Costurera	Artesanía (Costurera)	50%	Artesanía (Sastrería)	35%	2 PC ¹
Criada	Artesanía (Limpiadora)	50%	Artesanía (Costurero)	40%	4 PC
Curtidor	Artesanía (Curtidor)	70%	Artesanía (Peletería)	50%	6 PC ¹
Delegado	Influencia	60%	Burocracia	50%	60 MP
Dependiente	Influencia	50%	Evaluar	40%	3 PC
Doctor	Primeros Auxilios	75%	Curación	50%	10 MP
Enfermera	Primeros Auxilios	40%	Curación	20%	2 MP
Escriba	Artesanía (Calígrafo)	70%	Artesanía (Cortador de Plumas)	35%	2 MP ¹
Escultor	Artesanía (Escultor)	65%	Artesanía (Alfarería)	40%	6 PC ¹
Fabricante de arcos	Artesanía (Fab. de arcos)	60%	Artesanía (Flechero)	30%	5 PC ¹
Fabricante de armaduras	Artesanía (Fabricante de Armaduras)	65%	Artesanía (Orfebre)	40%	2 MP ¹
Flechero	Artesanía (Flechero)	65%	Artesanía (Fab. de	30%	4 PC ¹

Profesión	Habilidad Principal	Aptitud Principal	Habilidad Secundaria	Aptitud Secundaria	Coste por Día/Uso (sueldo)
			Arcos)		
Forjador	Artesanía (Forjador)	70%	Artesanía (Orfebre)	35%	1 MP ¹
Ganadero	Con. (Animal - varía)	50%	Con. Local	40%	1 PC
Guarda	Espada y Escudo, Lanza y Escudo o Asta	50%	Percepción	35%	5 PC
Guía	Con. Local	60%	Cultura (cualquiera) o Supervivencia	40%	6 PC
Heraldo	Con. (Heráldica)	75%	influencia	50%	2 MP
Ingeniero	Ingeniería	65%	Mecanismos	30%	1 MP ¹
Intérprete	Idioma	60%	Comercio	40%	1 MP
Joyero	Artesanía (Joyero)	70%	Artesanía (Orfebre)	40%	1 MP ¹
Ladrón	Sigilo	60%	Atletismo	45%	100 MP
Marinero	Remar o Navegación	65%	Con. (Océanos y Mares)	50%	2 PC
Mayordomo / Paje	Artesanía (Labrador)	60%	Influencia	55%	5 PC
Médico	Curación	50%	Con. (Alquimia)	30%	8 MP
Mensajero	Montar o Conducir	40%	Callejeo	35%	1 MP
Molinero	Artesanía (Molienda)	70%	Mecanismos	30%	3 PC ¹
Monedero	Artesanía (Acuñador)	70%	Artesanía (Orfebre)	35%	7 PC ¹
Navegante	Con. Local	60%	Supervivencia	50%	7 PC
Obrero	Atletismo	65%	Callejeo	50%	1 PC
Orfebre	Artesanía (Orfebre)	65%	Comercio	45%	8 PC ¹
Papelero	Artesanía (Papelero)	60%	Artesanía (Cortador de Plumas)	45%	1 MP ¹
Pastor	Con. (Cabra/Oveja)	75%	Con. (Canino)	50%	1 PC
Peletero	Artesanía (Peletería)	65%	Artesanía (Curtidor)	30%	3 PC ¹
Pellejero	Rastrear	70%	Artesanía (Curtidor)	40%	7 PC ¹
Pescador	Artesanía (Pescador)	65%	Con. Local	35%	5 PC
Pintor, Artista	Artesanía (Pintor)	65%	Comercio	50%	10 MP ¹
Pintor, Dibujante	Artesanía (Pintor)	40%	Artesanía (Tintura)	20%	2 PC
Piquero	Lanza o Asta	50%	Espada y Escudo	40%	1 MP
Porteador	Atletismo	40%	Callejeo	25%	3 PC
Prostituta	Seducción	65%	Influencia	50%	25 MP
Sabio / Adivino	Con. Local	75%	Perspicacia	50%	10 MP
Sacerdote / Sacerdotisa	Con. (Religión)	80%	Perspicacia o Influencia	60%	10 MP ¹
Sastre	Artesanía (Sastrería)	65%	Artesanía (Costurero)	45%	6 PC ¹
Sepulturero	Artesanía (Artes Mortuorias)	55%	Primeros Auxilios	35%	4 PC
Soldado	Espada y Escudo, Lanza y Escudo o Asta	55%	Supervivencia	40%	1 MP
Soldado Terrateniente	Arco	65%	Artesanía (Fabricante de Arcos)	40%	2 MP
Tallador de Gemas	Artesanía (Tallador de Gemas)	70%	Artesanía (Joyero)	35%	2 MP ¹
Tintorero	Artesanía (Tintura)	70%	Artesanía (Sastre)	30%	2 PC ¹
Tonelero	Artesanía (Fabricante de Barriles)	65%	Artesanía (Carpintería)	40%	3 PC
Vinatero	Artesanía (Vinicultor)	70%	Con. (Vinos)	55%	2 MP ¹
Zapatero	Artesanía (Zapatero)	65%	Artesanía (Peletero)	30%	4 PC ¹

¹ Este precio es estrictamente por labor y tiempo. Si el personaje tuviera que *comprar* algo, puede haber un coste adicional acorde al objeto comprado.

OBJETOS RAROS Y MARAVILLOSOS

OBJETOS MECÁNICOS

Objeto	CAR	Coste
Arnés de contrapesos	2	1100 MP
Disparador de péndulo	-	500 MP
Separador de fuga	2	750 MP
Taladro de caja de engranajes	1	800 MP
Torno de ballesta	1	1000 MP

Arnés de contrapesos: Se puede ajustar para alguien entre TAM 8 y 18. Permite ascender o descender cuerdas fácilmente, añadiendo +30% a Atletismo – siempre que el portador tenga 1D6 minutos para atar las cuerdas al arnés con test de Mecanismos (+10%).

Disparador de péndulo: Con una tirada de Mecanismos se puede atar a cualquier tipo de arma de disparo (ballesta, de fuego, catapulta...), trampa o campanilla y después a algún tipo de estímulo que lo haga vibrar. El disparador de péndulo tiene una Percepción de 75% - activará el mecanismo cuando detecte el estímulo, ya sea la apertura de una puerta, una ventana cerrándose o incluso alguien andando airadamente por un pasillo.



Separador de fuga: Colocado entre los barrotes de una celda o en las bisagras de una puerta hace 1 PD por ronda, ignorando los PA del objeto "separado".

Requiere dos manos libres y la mitad del tiempo que tardó en expandirse totalmente para plegarlo.

Taladro de caja de engranajes: Puede perforar la piedra y la tierra compacta. Hace 1D4 más el modificador de daño por R, pero se requiere una tirada de Aguante para aplicar una presión adecuada.

Torno de ballesta: Se ajusta en el lateral de una ballesta. -1 turno a la recarga de una ballesta con una tirada de Mecanismos.

AYUDAS MÍSTICAS

Objeto	CAR	Coste
Escudo rúnico	2	800 MP
Guanteletes rúnicos	1	750 MP
Tomo de misticismo de criaturas	1	500 MP
Tomo divino	1	1000 MP

Escudo rúnico: Es un escudo de diana en todos los sentidos, pero con 12 huecos de cuero donde se pueden guardar runas. El usuario podrá usar una RC para agarrar dos runas sin provocar un ataque gratuito (la pérdida del escudo conlleva la de las runas, lógicamente). (RQI)

Guanteletes rúnicos: Cada guantelete puede guardar una runa bastante pequeña en su interior (la piel de la palma toca la runa a través del guante), con lo que los conjuros asociados a la runa se pueden lanzar en cualquier momento de necesidad. Esto impone una penalización de -5% a Juego de Manos. (RQI)

Tomo de misticismo de criaturas: +10% al Saber (Animal) o Augurar.

Tomo divino: Aquellos que tengan la habilidad Saber (Teología Específica) que coincida con la religión del libro pueden pasar una hora leyendo el Tomo Divino y hacer un chequeo diario de esa habilidad para ganar +1 POD –pero sólo con la finalidad de lanzar conjuros divinos u otros relatados por la fe con POD dedicado. Una vez se use el POD dedicado (lanzando el conjuro) el punto temporal de POD se pierde. (En RQ6 sustituir la Teología por Exhortación, y en vez de añadir 1 POD, añadir 1 PM a la Reserva devocional).

OBJETOS Y SERVICIOS MÁGICOS

CRISTALES MÁGICOS

Objeto	Coste
Cristal de los Muertos	100 DO x PM máximos
Potenciador de Conjuros	150 DO x POD
Potenciador de Poder	200 DO x POD

Cristal de los Muertos: 2D6+3 para determinar cuántos puntos de PM puede almacenar. Para almacenar PM se necesita tocarlo durante un R. No se puede almacenar más que su máximo permitido. Se pueden usar los PM para potenciar conjuros (a efectos de evitar que el conjuro sea disipado).

Potenciador de Conjuros: 1D4 para determinar el POD del cristal. Cada conjuro lanzado a través del cristal se considera potenciado con un número de PM igual a su POD a efectos de ser disipado. No añade potencia parcial, siempre su POD entero. *(En RQ 6, añade 1 a la magnitud a efectos de ser disipado)*

Potenciador de Poder: 1D3 para determinar el POD del cristal. Incrementa los conjuros con *Magnitud Progresiva* con su POD. No añade potencia parcial, siempre su POD entero. *(En RQ 6 añade magnitud a los conjuros)*

CRISTALES DE PODER

1D100	Cristal de Poder	Coste
01-05	Almacén de PM (Cargado)	50 DO x PM máx.
06-10	Cristal de Comprensión de Mito	300 DO / 10% Resonancia Mítica
11-55	Almacén de PM (Vacío)	50 DO x PM máx.
56-80	Matriz de Conjuro	50 DO x Magnitud
81-00	Cristal Defectuoso	Varía

Un usuario debe sintonizar con el Cristal de Poder antes de poder usarlo. Para ello, primero debe superar una tirada *Difícil de Perspicacia (-20%)* o una *Normal de Meditación*. Si obtiene un crítico suma +10% a la siguiente tirada. Después debe superar una *Difícil de Voluntad (-20%)*. Si falla no podrá intentarlo más, si pifia perderá 1 PM permanentemente, y si lo logra, podrá hacer uso del cristal.

Para usar el Cristal, el usuario debe estar en contacto con él. Si está separado, aunque sea unos milímetros, no podrá utilizarlo.

Almacén de Puntos Mágicos (Cargado): Puede contener hasta 3D6+2 PM, e incluye ya 2D6 PM. Estos PM pueden usarse para crear encantamientos (se pierden si el cristal se rompe). El usuario puede transferir al Cristal los PM que quiera estando una hora concentrado en contacto con él.

Almacén de Puntos Mágicos (Vacío): La mayoría de Cristales que los aventureros pueden conseguir (aunque siguen siendo muy raros) pueden almacenar 3D6+2 PM una vez sintonicen con ellos. Un Cristal capaz de albergar 5 PM tiene el tamaño de un pulgar, y este tamaño se dobla por cada 5 PM adicionales. Estos PM pueden usarse para crear encantamientos (se pierden si el cristal se rompe). El usuario puede transferir al Cristal los PM que quiera estando una hora concentrado en contacto con él.

Cristal Defectuoso: Se asemeja a un Cristal de Poder y puede ser detectado como uno normal, pero es inservible.

Cristal de Comprensión de Mito: La sangre contiene la comprensión y el comportamiento residual de un Dios. El cristal tiene una Resonancia Mítica de 50+5D10 y se comporta como cualquier otro mito, pero fuera de los límites del culto. Cualquiera que sintonice con él contacta automáticamente con el mito obteniendo las mismas ventajas que enseña el culto (comportamiento específico, lecciones y comprensión). Una vez sintonizado no se puede desintonizar, y el mito es introducido en el usuario con sus repercusiones, quiera o no.

Matriz de Conjuro: Contiene un conjuro común que debe ser activado con la habilidad *Magia Común* del lanzador y gastando PM normalmente (pero no ocupa espacio en la INT ni tiene limitada la magnitud del usuario). La magnitud sólo necesita determinarse con los conjuros progresivos (marcados en *cursiva*) de RQII.

Tabla de Magnitud Aleatoria

1D100	Magnitud
01	1D6+6
02-05	1D6+5
06-15	1D6+4
16-25	1D6+3
26-55	1D6+2
56-00	1D6+1

Tabla de Conjuros Aleatorios

1D100	Conjuro RQII	Conjuro RQ 6
01-02	Ábaco	Alarma o Tasar
03-04	<i>Favor del Armero</i>	<i>Contramagia</i>
05-06	Babel	Balbupear
07-08	<i>Manto del Bandido</i>	<i>Reclamo</i>
09-10	<i>Dar Testimonio</i>	<i>Confusión o Cuchilla Afilada</i>
11-12	Llamada a las Bestias	Garrotazo o Aliento
13-14	<i>Mejora Bestial</i>	<i>Sortear</i>
15-16	Calmar	Calcular
17	Confusión	Calmar
18	<i>Cuchilla Afilada</i>	<i>Limpiar</i>
19	Garrotazo	<i>Enfriar</i>
20-21	<i>Favor de la Noche Duradera</i>	<i>Frescor</i>
22-23	Cauterizar	Coordinación o Maldición
24-25	Enfriar	Oscuridad o Desmoralizar
26-27	Despejar Camino	Desvío
28	<i>Coordinación</i>	<i>Ensuciar</i>
29-30	<i>Contramagia</i>	<i>Disrupción o Secar</i>
31-32	<i>Escudo de Contramagia</i>	<i>Mellar Arma</i>
33-34	Pared Oscura	Extinguir
35	Desmoralizar	Fanatismo
36-37	Detectar X	Buscar (X)
38	<i>Disrupción</i>	Flecha Ígnea
39	Aliento de Dragón	Cuchilla Ígnea
40	<i>Hoja Embotada</i>	Congelación
41-42	<i>Resistencia</i>	Glamour
43-44	<i>Sonrisa del Animador</i>	Cola
45-46	<i>Extinguir</i>	Curar
47	Fanatismo	Calentar
48-49	<i>Destino</i>	Inflamar
50	Flecha Ígnea	Incógnito
51	Cuchilla Ígnea	Manos de Hierro
52	Congelar	Llave
53-54	<i>Glamur</i>	Luz
55-56	<i>Pico de Oro</i>	Cerrar
57-58	Mano de Muerte	Aumentar
59-60	<i>Curar</i>	Brío
61-62	Inflamar	Imitar
63-64	Luz	Comunicación Mental
65-66	Afortunado	Movilidad o Sendero
67-68	<i>Favor del Albañil</i>	Perfume
69-70	<i>Comunicación Mental</i>	Mascota
71	<i>Movilidad</i>	Fantasma
72	<i>Proyectil Múltiple</i>	Perforar
73-74	<i>Detener</i>	Pulir
75-76	<i>Traspasar</i>	Preservar
77-78	<i>Protección</i>	<i>Protección o Reparar</i>
79-80	<i>Empujar / Tirar</i>	<i>Descarga o Empujón</i>
81-82	<i>Reparar</i>	Sueño
83-84	Vista Mágica	Enlentececer
85	Rayo Celeste	Dardo Veloz
86-87	<i>Enlentececer</i>	<i>Pantalla Espiritual u Organizar</i>
88	<i>Dardo Veloz</i>	Agotar
89	<i>Perdición de Espíritus</i>	traducción
90-91	<i>Fuerza</i>	Afinar
92	<i>Voz del Trueno</i>	Ventriloquia
93-94	<i>Comprensión</i>	Vigor
95-96	<i>Vigor</i>	Voz
97-98	<i>Calidez</i>	Calidez
99-00	Respirar Agua	Vista Mágica

SERVICIOS MÁGICOS

Servicio ofrecido	Coste
Conjuro Divino	100 (o 30 si es miembro del culto) x Magnitud (Acólito x2, Sacerdote / Señor de las Runas x3) MP
Conjuro Hechicería	(Intensidad + ptos. de Manipulación –excepto duración-) x10 + Duración en minutos MP
Invocaciones ¹	Variable
Objeto Divino ²	300 DO x pto. Resonancia Mítica
Objeto Bendecido	50 DO x Magnitud total
Objeto Encantado ³	200 DO x PM

¹ Raramente un chamán se prestará a invocar un espíritu si se va a retener contra su voluntad. Sin embargo, lo más habitual es que un hechicero no ponga demasiadas trabas, siempre que el cliente no sea de un culto enemigo, claro está.

² Un objeto divino no se suele vender ni ofrecer a fieles que no pertenezcan al culto. Lo normal es que se consigan en Búsquedas Heroicas. Un objeto divino en posesión de un enemigo puede ser causa de guerras o represalias intensas.

³ Este precio tiene en cuenta que el hechicero dispone de algún almacén de PM. Pocos hechiceros se avendrán a usar sus propios PM, y en ese caso podrían cobrar 500 DO o más. Si el comprador le cediera un almacén de PM, el coste podría ser de 100 DO.

CONJUROS: Los miembros de un culto no lanzan conjuros sobre miembros de cultos neutrales o enemigos. Los conjuros de hechicería exóticos o extraños cuestan 3 veces el precio normal.

INVOCACIONES: El coste, en peniques, es igual al cuadrado de los PM de la criatura multiplicado por un factor determinado por la peligrosidad del ente invocado: x1 (espíritus de curación, guardianes...), x3 (enfermedades y maleficios, naturaleza...), x10 (fantasmas, espectros, elementales, ancestros, demonios...).

OBJETO DIVINO: El usuario de un Objeto Divino debe tirar Voluntad o Devoción, la más alta de las dos, cuando un objetivo trate de resistirse al conjuro del encantamiento. El número de puntos de atributo que puede tener un objeto divino es igual a la Resonancia del Mito del que procede entre 10.

Atributo	Coste de Puntos de Resonancia Mítica
PA o PG incrementados	1 pto. por cada +2 PA o +2 PG
Conjuro Común	1 pto. por punto de Magnitud permanente
Conjuro Común temporal	1 pto. por cada 2 de Magnitud
Conjuro Divino	4 ptos. por punto de Magnitud permanente
Conjuro Divino temporal	3 ptos. por punto de Magnitud
Habilidad Heroica	Puntos de la Habilidad Heroica/2 (redondeando hacia arriba)
Limitación del Culto	2 puntos

CONJURO COMÚN: Normalmente, el conjuro debe ser apropiado al objeto (como una espada con Cuchilla Afilada), aunque puede estar ligado a otro objeto, confirmando la magia cuando el portador use un conducto apropiado. No necesita gastar PM o realizar tirada alguna. El conjuro se activa a voluntad –o funciona automáticamente. Los temporales tienen una cantidad de usos igual a la mitad de la Resonancia (redondeando hacia arriba). En cualquier caso, no se puede lanzar de nuevo el conjuro hasta que no pase el tiempo indicado:

No cultista / Laico	Minutos igual a la Duración del conjuro x 4
Iniciado	Minutos igual a la Duración del conjuro x 3
Acólitos	Minutos igual a la Duración del conjuro x 2
Señor de las Runas / Sacerdote	Minutos igual a la Duración del conjuro

CONJURO DIVINO: Como con los conjuros comunes. La magnitud viene determinada por los puntos de Atributo del objeto, no por la Devoción del usuario. Los temporales se pueden usar un número de veces igual a los Puntos de Resonancia entre 3. Los conjuros que no requieran Magnitud para ser usados (como Curar Herida) cuestan 4 puntos para un encantamiento permanente y 3 para uno temporal (RQII). Amplificar y Extensión no se pueden usar en el objeto ni estar en el objeto. En cualquier caso, no se puede lanzar de nuevo el conjuro hasta que no pase el tiempo indicado:

No cultista / Laico	1D6 horas
Iniciado	1D4 horas
Acólitos	1D3 horas
Señor de las Runas / Sacerdote	1D2 horas

LIMITACIÓN DEL CULTO: Por 2 puntos, se puede limitar el uso a aquellos que pertenecen al culto del objeto y el mito que lo gobierna. Por cada 2 puntos adicionales, la magia se puede limitar a un rango concreto, y ningún otro rango podrá usarlo.

HABILIDA HEROICA: El usuario puede usar la Habilidad Heroica gastando 1 PM, aunque no cumpla sus requisitos.

OBJETO BENDECIDO: Creaciones temporales de Señores de las Runas y Sacerdotes. No se necesita gastar PM al crear o usar el objeto. No se hacen tiradas para invocar los conjuros del objeto. Los Objetos Bendecidos pueden tener varios conjuros, siempre que sean compatibles. Para realizar el encantamiento, es necesario que los que conocen los conjuros a imbuir estén en contacto con el objeto durante su creación.

- El creador debe tener el ritual como parte de sus conjuros disponibles.
- 1 pto. De POD Dedicado (en RQ 6, POD -1 a efectos de PM) para activar el Encantamiento de Bendición, más 1 pto. por cada conjuro *adicional* (2 conjuros costarían 1 punto por el encantamiento más 1 por el conjuro adicional, 2 puntos en total).
- No se pueden introducir Conjuros Divinos ni Habilidades Legendarias en el encantamiento.
- Se puede usar un número de veces igual a la Devoción del creador entre 10, independientemente de los conjuros en el objeto.
- La Magnitud del Conjuro Común – o la suma de varios- en el Objeto Bendecido no puede superar la Magnitud de Magia Divina del creador, ni la Magnitud conocida de la fuente del conjuro (que suele ser el mismo creador).

OBJETO ENCANTADO: Se puede encantar cualquier cosa o lugar en la que puedan inscribirse los sellos y fórmulas del ritual (por ejemplo, una criatura sin sustancia física no podría ser encantada). Un encantamiento puede ser destruido si se rompe el objeto donde está inscrito. Un hechicero debe gastar PM *permanentes* para realizar un encantamiento. Si él desmantela o rompe el objeto recuperará esos PM, pero si es destruido por algo o alguien más, los perderá para siempre. Se pueden usar los PM de cristales o los de conjuros de Succionar, por ejemplo, para realizar el encantamiento. Sin embargo, sólo los PM *propios* se recuperan tras romper un encantamiento (aunque lo destruya el propio creador). Es decir, los PM de otras fuentes se pierden para siempre si se rompe.

- En general, se requiere 1 hora para preparar un objeto de TAM 1 para el encantamiento, más 1 hora adicional por cada punto de TAM subsiguiente. Si es una localización, se divide el TAM del ser entre el número de localizaciones (redondeando hacia arriba)
- El número de límites o condiciones que se pueden imponer es igual a Manipulación entre 10 (redondeando hacia arriba), aunque no se necesitan PM adicionales para ponerlas.
- El ritual tarda en hacerse un número de horas igual al *cuadrado* de los PM gastados. Al final debe superarse un chequeo de Invocación (Grimorio) modificado por el tipo de encantamiento realizado y por las condiciones o limitaciones sobre el objeto. Si es un éxito, se gastan los PM necesarios; si es un crítico se necesita 1 PM menos (hasta un mínimo de 1); Si falla, los PM no se pierden, y si pifia se pierde 1 PM.

ATRIBUTOS

ENCANTAMIENTO DE MAGIA COMÚN: Cuesta 1 PM por cada 2 ptos. de Magnitud. El hechicero debe conocer el conjuro o tener a alguien a mano que lo conozca durante el ritual. El encantamiento es permanente. No necesita gastar PM o realizar tirada alguna. El conjuro se activa a voluntad –o funciona automáticamente. Normalmente, el conjuro debe ser apropiado al objeto, aunque puede estar ligado a otro objeto, confiriendo la magia cuando el portador use un conducto apropiado. Por ejemplo, un Cuchilla Afilada en un anillo conferirá los poderes mágicos al portador cuando coja un arma que se pueda beneficiar del conjuro. En cualquier caso, no se puede lanzar de nuevo el conjuro hasta que no pase el tiempo indicado:

Hechicero creador del encantamiento	Minutos igual a la Duración del conjuro
Un Usuario Nombrado en el Encantamiento	Minutos igual a la Duración del conjuro x 2
Cualquier otro hechicero	Minutos igual a la Duración del conjuro x 3
Cualquier otro	Minutos igual a la Duración del conjuro x 4

Los Usuarios Nombrados forman parte de las condiciones del encantamiento.

ENCANTAMIENTO DE CONJURO DE HECHICERÍA: Un hechicero tiene pocos beneficios por encantar un hechizo que conoce de su Grimorio, pero es una forma efectiva de conferírseles a otros.

Cuesta 6 PM meter un hechizo en un encantamiento. El hechicero debe declarar qué componentes introducirá en el objeto (alcance, duración, etc.), 1 por cada 10% en su habilidad de Manipulación (no se puede manipular con Combinar). Cada componente forma una Condición, por lo que reduce la capacidad para otras Condiciones. No se puede lanzar de nuevo el conjuro hasta que no pase el tiempo indicado:

Hechicero creador del encantamiento	1 Hora
Un Usuario Nombrado en el Encantamiento	1D2 Horas
Cualquier otro hechicero	1D4 Horas
Cualquier otro	1D6 Horas

Los Usuarios Nombrados forman parte de las Condiciones del encantamiento (ver "Condiciones", más abajo).

ENCANTAMIENTO DE ARMADURA: +1 PA por cada PM. Si es un ser vivo, o una pieza de armadura, sólo se suma

a una localización. Estos PA se cuentan como *armadura mágica*.

ENCANTAMIENTO DE LIGADURA: Se usa para confinar a un espíritu del Otro Mundo. 1 PM por cada característica que posea la criatura, que puede resistirse a entrar mediante una Tirada Opuesta de su Combate Espectral contra Invocación (Grimorio). Cada encantamiento puede contener una criatura a la vez.

La criatura debe ser disipada o convencida para entrar en el encantamiento. Una criatura disipada debe ser atada al Plano Mundano con un conjuro de Pegamento -3 ptos. de POD por cada 10% en Invocación (Grimorio)- para evitar que vuelva al Plano Espiritual. Sin embargo, el espíritu puede seguir atacando al hechicero –a menos que use Resistencia Espiritual para protegerse, por ejemplo-.

La criatura, una vez atrapada, permanece ahí hasta que su dueño la libere voluntariamente o se rompa el encantamiento. El espíritu no tiene contacto con el exterior a menos que use magia. A menos que haya alguna limitación, cualquiera en contacto con el objeto encantado entra en comunicación mental con la criatura. El dueño del objeto tiene control total sobre los PM, habilidades, conocimientos y conjuros del espíritu. Muchas criaturas son de poca utilidad dentro del encantamiento. Una criatura ligada puede ser liberada y controlada para realizar una hora de servicio para el que la liberó, tras lo cual es totalmente libre. La mayoría de los espíritus estarán resentidos por haber sido capturados por el hechicero, por lo que le atacarán cuando puedan (o le perseguirán si no está presente para vengarse). El tiempo que dure esta venganza depende de la fuerza del espíritu, su naturaleza y de los servicios que ha estado obligado a cumplir.

ENCANTAMIENTO DE PROTECCIÓN: Barrera mágica invisible detectable sólo por magia. Los objetos encantados no necesitan estar visibles para que funcione la Protección. Por cada PM gastado, el encantamiento de Protección tiene una prohibición (y todos deben tener al menos una). Las prohibiciones pueden ser las siguientes, pero no están restringidas sólo a estas: Prohibir a aquellos que (o a aquellos que no) pertenecen a una cierta fe o raza, gente específica, conjuros, aquellos que no mantengan una flor/arma/símbolo particular, vírgenes, criaturas incorpóreas, aquellos que no digan una contraseña específica al acercarse, armas específicas.

Cualquiera en un radio igual a los PM gastados en el encantamiento se considera dentro del efecto de la Protección. Las criaturas dentro del área se benefician

de los siguientes efectos contra cualquier efecto o ataque originado desde fuera:

- Escudo de Contramagia de Magnitud igual a los PM del encantamiento. (*Contramagia en RQ 6*)
- Consagrar de Magnitud igual a los PM del encantamiento, que avisará a los protegidos si cualquier cosa prohibida por el creador entra o intenta entrar en el área Protegida.
- Resistencia al Daño de Magnitud igual a los PM del encantamiento contra cualquier ataque entrante, ignorando todo el daño que sea igual o inferior a los PM de la Protección.

Si dos encantamientos de Protección que comparten las mismas prohibiciones se unen en la misma área (no hace falta que tengan los mismo PM ni que hayan sido creados por el mismo hechicero) suman efectos. Suma los PM de ambos y determina el Valor Medio de PM (VMPM).

- Dos Protecciones se combinan para formar un Muro Protector. El Muro se alarga de un objeto al otro y tiene una altura en metros igual al Valor Medio de PM. Se mantiene siempre que permanezcan a $5 + \text{VMPM}$ metros de distancia.
- Tres protecciones forman un Muro Protector con puntos de unión o un Triángulo Protector. Permanece en efecto siempre que cada objeto esté a $10 + \text{VMPM}$ el uno del otro.
- Cuatro Protecciones forman un Muro Protector con puntos de unión o una Caja Protectora (más comúnmente llamado Protección Verdadera) con muros tan altos como el VMPM en metros. Las Protecciones Verdaderas, a diferencia de los Muros y Triángulos, cubren también el "techo" del área Protegida y parte de zona bajo el suelo (normalmente hasta una profundidad de 1 metro). Permanece en efecto siempre que cada objeto permanezca a $15 + \text{VMPM}$ metros de distancia el uno del otro.
- Cada Protección adicional incrementa la distancia máxima que pueden estar separados en 5 metros adicionales.

CONDICIONES

Una vez aplicadas a un objeto, no se pueden eliminar, ampliar o añadir más. Se pueden aplicar Manipulación/10 Condiciones. Los componentes en conjuros de hechicería cuentan como Condiciones.

- **CONDICIÓN DE AMBIENTE:** Cada Condición de Ambiente especifica exactamente cuándo será efectivo un encantamiento en un objeto. Por ejemplo, *sólo en Ralios, sólo los días de Arcilla, sólo bajo tierra*.
- **CONDICIÓN DE OBJETIVO:** Cada Condición de Objetivo especifica exactamente quién será o quién no *será afectado* por los encantamientos de un objeto. Por ejemplo, *sólo Trolls* hará que los encantamientos funcionen sólo *contra* Trolls; otras criaturas no serán afectadas.
- **CONDICIÓN DE USUARIO:** Cada Condición de Usuario especifica exactamente quién puede o quién no puede usar los encantamientos en un objeto. Si no hay Condición de Usuario, *cualquiera* podrá usarlo. El usuario afectado *debe* estar presente en el ritual al crear el encantamiento, aunque no tiene que participar en él. Por ejemplo, *sólo Edric. Sólo yo* indica que sólo el hechicero que lo creó puede usar los encantamientos.
- **CONDICIÓN DE HABILIDAD:** Esta condición evita que cualquiera que no posea una habilidad y un porcentaje específico pueda usar el encantamiento. Por ejemplo, *Atletismo 60%, Invocación (Verdadera Iglesia Malkionita) 80%*.

POCIONES

Objeto	Coste
Antídoto	15 DO
Curativa	10 DO x Magnitud
Reabastecimiento Mágico	10 DO

Antídoto: Intentará negar los efectos del mal con mayor potencia. El paciente tira inmediatamente Aguante (+40%) contra la Potencia. En el caso de enfermedades, un fallo no causa que se apliquen sus efectos una vez más. El antídoto seguirá curando enfermedades y venenos hasta que se falle un test opuesto (los ya curados permanecen así).

Curativa: Tiene los efectos de un hechizo de Curación de magnitud 1 a 6 cuando se bebe totalmente. (RQII)

Reabastecimiento Mágico: Cuando se bebe totalmente recupera 1D6 PM.

ALQUIMIA

SABER (ALQUIMIA)

Como todas las habilidades de saber, la Alquimia está basada en la INT, y su básico es INTx2. Es la habilidad del personaje para estudiar, percibir y comprender las cualidades y propiedades esenciales del mundo físico y como se relaciona con el mundo espiritual. Los alquimistas estudian tanto la práctica química práctica como la metafísica y la filosofía.

La habilidad de Alquimia se usa cuando se esté realizando un experimento para determinar el grado de éxito y su resultado. También mide el propio progreso hacia la pureza del cuerpo, mente y espíritu. El valor de la habilidad de Alquimia indica qué resultados puede lograr con su conocimiento, como se muestra con la Piedra Filosofal. Sin embargo, puede ser usado en chequeos que requieran de habilidad con conceptos místicos, espirituales o filosóficos, ya que los alquimistas pueden leer la disciplina práctica y metafísica.

LA PIEDRA FILOSOFAL

Cuando se crea, tiene el aspecto de polvo tan brillante como el cristal y de suave sabor dulce, resistente al fuego como cualquier piedra. La Piedra Filosofal es el agente usado para lograr la transmutación y la pureza.

Para crearla se necesita mercurio, "sal" (no cloruro de sodio, sino un compuesto derivado de la disolución de un metal básico en ácido concentrado y de la destilación del residuo) y azufre, 1 Kg de cada componente, para lograr 1 gramo de Piedra Filosofal. Se necesita un laboratorio e instrumentación adecuada. La preparación de 1 gramo requiere una semana y una tirada exitosa de Con. (Alquimia). Un crítico dobla la cantidad obtenida. El alquimista gasta los PM que quiera al crearla, lo que determinará sus efectos, pero necesita al menos 1 gramo hacerlo. La Pureza viene determinada por la habilidad del alquimista. Los efectos son acumulables y se adquieren al ingerir la Piedra.

Pureza de la Piedra Filosofal

Porcentaje de Alquimia del personaje	Pureza	Propiedad de la Pureza	Coste de Puntos de Resonancia Mítica
01 – 50%	1	Curación	Por cada PM gastado en la creación de la Piedra, se cura inmediatamente 1 PG en cada localización. La Piedra se puede rociar o frotar en una herida para curarla, o se puede beber como una solución.
51 – 100%	2	Resistencia a Enfermedades	Por cada 3 PM invertidos, el bebedor obtiene +5% a Aguante <i>a efectos de resistir enfermedades</i> . El efecto es permanente y cualquier enfermedad existente es curada inmediatamente.
101 – 150%	3	Resistencia a Venenos	Por cada 3 PM invertidos, el bebedor obtiene +5% a Aguante <i>a efectos de resistir venenos</i> . El efecto es permanente y cualquier veneno existente es purgado inmediatamente.
151 – 250%	4	Longevidad	Por cada 3 PM invertidos, el bebedor gana 5 años adicionales a su período de vida habitual. No es inmortal ni inmune al daño, pero el proceso de envejecimiento se retrasa.
251% +	5	Inmortalidad	El alquimista debe gastar al menos 250 PM. Dónde consiga las reservas o cómo se almacenen es el problema que debe resolver el alquimista. Una vez bebido, el personaje es inmortal con la edad detenida. El personaje todavía es susceptible a todas las formas de daño, pero inmune al paso del tiempo.

TRANSMUTACIÓN

La Piedra Filosofal se usa como agente para transformar un metal en oro. El número de PM invertidos en la Piedra, multiplicado por la Pureza es igual a la cantidad de gramos de metal que el alquimista puede transmutar para conseguir la mitad de ese peso en oro. Por lo tanto, un alquimista que ha creado seis gramos de Piedra Filosofal de Pureza 3, con 6 PM en ella, puede transmutar 18 gramos de cobre o estaño, por ejemplo, en 9 gramos de oro puro. El proceso de transmutación requiere 1 semana por cada gramo de metal base y una tirada exitosa de Alquimia cada semana para lograrlo. Si obtiene un crítico, el oro obtenido al final del proceso es un gramo más de lo esperado. Si obtiene una pifia, debe tirar en la tabla de Reacciones Violentas. Fallar un chequeo indica que se debe comenzar desde el principio. El alquimista necesita estar atento durante 12 horas cada día para asegurarse que la transmutación se realiza correctamente, aunque los aprendices y asociados pueden encargarse de ello para permitir descansar al alquimista.

Naturalmente, el alquimista debe disponer de un laboratorio funcional y material completo. No puede realizar otros estudios o experimentos cuando está transmutando un metal; debe dedicar toda su atención.

Reacciones Violentas de la Transmutación

1D20 Efecto

01-05	El equipo se recalienta y el experimento se aborta.
07-10	El experimento falla con el material convertido en chatarra inútil.
11-14	El equipo se sobrecalienta y explota. Todos los aparatos alquímicos se destruyen.
15-16	El equipo se sobrecalienta y explota. Todos los aparatos alquímicos se destruyen y tanto el alquimista como cualquier compañero reciben 1D6 PD por los trozos de cristal y barro que salen despedidos.
17-18	Como en el anterior, pero la explosión tiene una intensidad feroz. Tanto el alquimista como cualquier compañero reciben 2D6 PD.
19	Conflagración. Un Fuego Grande consume el laboratorio entero. Todos los ocupantes sufren 3D6 PD. Todo el equipo es destruido.
20	Explosión. El laboratorio entero explota con una intensidad de Infierno. 5D6 PD a todos los ocupantes, más un fuego enfurecido que daña todos los edificios a 60 metros del laboratorio.

VENENOS

Los alquimistas pueden hacer venenos y sus antídotos. La Potencia del veneno es elegida por el personaje, pero no puede ser superior a su porcentaje de habilidad en Alquimia. Las características del veneno (Condiciones, Inicio del Efecto y Duración) vienen determinadas por su porcentaje. El alquimista determina qué tipo de Resistencia se usa para evitar los efectos del veneno. Se necesita 1 semana y material apropiado para fabricar una dosis de veneno.

Porcentaje de Alquimia	Condiciones (RQII, pág. 56)	Inicio del Efecto	Duración
01-20%	1	Inmediato	Instantáneo
21-40%	2	1D3 Minutos	1D3 Minutos
41-60%	3	1D3 Horas	1D3 Horas
61-80%	4	1D3 Días	1D3 Días
81-100%+	5	1D3 Semanas	1D3 Semanas

La Duración es el período por el cual el cuerpo es afectado. La frecuencia de las tiradas de Resistencia está determinada por el alquimista, pero deben seguir el rango de la Duración. Por ejemplo, un veneno con Duración 1D3 semanas requiere tiradas de Resistencia semanalmente, no pueden tener frecuencias de horas o días.

Un alquimista puede elaborar un veneno con una combinación de Condiciones, Inicio del Efecto y Duración menores a su habilidad. Por ejemplo, un alquimista con 60% podría, por ejemplo, preparar un veneno con 2 Condiciones, 1D3 Horas para el Inicio del Efecto y de 1D3 Minutos de Duración. No podría, sin embargo, preparar un veneno con 2 Condiciones con 1D3 Días para el Inicio del Efecto.

Por supuesto, el alquimista puede crear un antídoto para el veneno que ha creado. Todos los antídotos pueden ingerirse para prevenir los efectos del veneno, o se pueden tomar después para tratar los síntomas (asumiendo que hay tiempo suficiente). Los antídotos siempre detienen el daño, no curan.

EL LABORATORIO DEL ALQUIMISTA

Los Laboratorios pueden ser de distintos tamaños, y pueden estar ocultos o a la vista, dependiendo del secretismo del alquimista. Sin embargo, lo siguiente es común a todos los laboratorios.

LABORATORIO

El espacio de trabajo. En algún sitio lo suficientemente grande para acomodar su mesa de trabajo, de un par de metros de largo por uno de ancho y lo suficientemente robusta para soportar todos los aparatos necesarios para sus experimentos. También debe ser lo suficientemente grande para guardar las materias primas y el equipo de repuesto. Muchos alquimistas alquilan o compran locales para no ser molestados y que el olor, la vista y los ruidos de sus experimentos no atraigan alarmas o la atención.

FUENTE DE CALOR

Esto es esencial, y debe estar bien contenida y fácil de regular. La fuente de calor más básica es un fuego abierto, pero es difícil de regular. Lo más común es invertir en un hornillo *de atanor*. Es un horno de barro de aproximadamente metro y medio de altura. Puede ser dividido en varias secciones y en su base hay un hueco para el fuego. Cada sección puede ser adecuada para mantener varios receptáculos, y mantiene el calor a temperatura constante. Otros hornos más fuertes se utilizan para destilaciones rápidas, y necesitan bastante ventilación y atención constante mientras se opera con ellos.

RECIPIENTES

Los alquimistas usan una vasta variedad de recipientes de cristal, barro o arcilla para sus experimentos. La tendencia es comprar los más grandes posibles, aunque vayan a contener poco. Estos son los más comunes:

Alambique: Una vasija de cerámica o cristal en dos partes. La parte baja es una redoma bulbosa donde se colocan los ingredientes a calentar. La parte superior es una vasija en forma de cúpula que puede ser separada de la inferior. Tiene un tronco que desciende en un ángulo desde su base para que los fluidos condensados desciendan a un recipiente recolector.

Cucúrbita: Una jarra de cuello ancho usada para hervir. Se pueden colocar varias unidas para permitir al vapor condensarse en los lados del recipiente.

Depósito: Un bulbo con una boca ancha y corta usada para recoger las destilaciones y vapores de otros recipientes.

Matraz: Bol esférico con un cuello en forma de tronco que asciende sobre el recipiente de algún modo. Usado para recolectar vapores destilados y líquidos condensados en conjunción con retortas y recipientes.

Pelicano: Similar a un alambique, pero con dos troncos en la parte superior para separar destilaciones.

Retorta: Otra vasija bulbosa con un cuello que sale de un lateral ligeramente curvado. Usado para destilar con matraces y otros recipientes.

Aparato	Coste
Alambique	100 MP
Cucúrbita	150 MP
Depósito	150 MP
Matraz	200 MP
Pelicano	225 MP
Retorta	200 MP

Intentar cualquier operación sin alguno de estos instrumentos impone una penalización de -15% a la habilidad de Alquimia. Si se pifia la tirada, 1D6 aparatos son destruidos. Tira 1D6 para determinar cuáles han sido dañados como resultado del experimento fallido, repitiendo los resultados duplicados:

1D6	Aparato
1	Alambique
2	Cucúrbita
3	Retorta
4	Matraz
5	Pelicano
6	Depósito

MANTENIENDO LA VIDA DE UN ALQUIMISTA

Un alquimista necesita mucha materia prima. Esto requiere mucho dinero y conexiones, particularmente con el Gremio de Comerciantes, y lo que obtienen es poco a cambio de una cantidad considerable de recursos. Muchos trabajan bajo el patronazgo de alguien acaudalado (aunque no busquen lo mismo). Tienden a estar absortos en su trabajo, por lo que no son recomendados como Aventureros ni como acompañantes. Su finalidad real es mejorar sus conocimientos y alcanzar la inmortalidad y la pureza, y esto requiere décadas de estudio y dedicación.

EQUIPO GLORANTHANO

OBJETOS GLORANTHANOS COMUNES

Se encuentran comúnmente en cualquier zona de Glorantha. Los precios son los equivalentes a una zona urbana o bien poblada. Los objetos que aparecen en la sección "equipo básico de aventura" también están disponibles.

Objeto	CAR	Coste
Cofre de "Wergild"	2	100 MP
Cristal para ver (catalejo)	1	125 MP
Laúd Targan Orlat	1	400 MP
Mochila de correo	1	210 MP

Cofre de "Wergild": "Wergild" significa "precio de un hombre" y es el tributo que se suele pagar tras el asesinato de un miembro destacado en una familia o clan. De no ser aceptado suele llevar a una venganza sangrienta. Debido al peligro de los bandidos que interceptaban el "wergild" se creó este cofre.

Tiene un pestillo cerrado sencillo (-10% a Forzar Cerraduras). La característica más importante es una pequeña pieza de cristal que contiene un pergamino con el nombre del destinatario del "wergild". Sólo un loco se arriesgaría a enfadar a los dioses de un culto por robarlo, y por la misma razón nadie escondería sus tesoros en uno de estos cofres.

Cristal para ver (catalejo): Amplía imágenes lejanas.

Laúd Targan Orlat: Es un instrumento musical que recibe su nombre de un misterioso juglar. Tiene un símbolo reconocible del exitoso músico. Su sonido es hechizante y se dice que nunca se puede dominar del todo.

Mochila de correo: Se ata a un cinturón y puede transportar hasta 1 CAR. Tiene un pestillo y una cerradura complicada (-35% a Forzar Cerraduras si se fuerza con una ganzúa).

OBJETOS DEL IMPERIO DE LOS APRENDICES DE DIOS

Disponibles en los mercados a lo largo del Imperio de Mar Medio. Pueden aparecer en cualquier lado debido a los extensos viajes de los comerciantes jrustelanos.

Objeto	CAR	Coste
Aleta de natación waertagi	1	300 MP
Astrolabio	1	1000 MP
Báscula de mercantilista	1	800 MP
Estoque Jrustelano	1	500 MP
Gelatina de timinítido (6 dosis)	-	500 MP
Linterna para pesca de curricán	1	225 MP
Piedra de forja (de 2 CAR)	2	50 MP
Tomo de Letanía	1	350 MP

Aleta de natación waertagi: Requiere horas de práctica, pero con la experiencia suficiente se gana un +20% a Nadar.

Astrolabio: Indica la velocidad y la dirección de un velero (+10% a Navegación).

Báscula de mercantilista: Permite comprobar la veracidad de las monedas, ya que pocas veces se puede confiar en si es oro puro o plata. Debido a las pruebas que otorga la báscula, se obtiene un +10% a Influencia cuando se usa en una negociación o trato.

Estoque jrustelano: ver tabla de armas gloranthanas.

Gelatina de timinítido (6 dosis): Se puede usar en cualquier comida o bebida. En pequeñas cantidades es un ingrediente de gourmet, pero cuando se come en su estado puro tiene propiedades curativas.

Es tan dulce y abrumadora que se requiere una tirada de Aguante sencilla (+20%) para tragarse la dosis entera. Con un éxito se recupera 1 nivel de Fatiga y se dobla el Ritmo de curación durante 1D4 días. Si se falla vomitará durante 1D2 minutos.

Linterna para pesca de curricán

Piedra de forja: Una piedra que arde lo suficiente para que un pequeño fuego permita trabajar el metal (Artesanía Metal -5%). Cualquiera que toque una piedra de forja ardiendo sufre 1D8 PD instantáneamente.

Tomo de Letanía: recoge ideas sobre una raza, especie, cultura o área. Cualquier habilidad de Saber referente a ese aspecto gana un +10%, o hacer tiradas como si tuviera el Saber Avanzado basado en ese sujeto con un porcentaje igual a la INT x 2.

OBJETOS DEL IMPERIO DE LOS AMIGOS DE LOS WYRMS

Disponibles en el IAW y en territorios circundantes. Se encuentran comúnmente en los mercados de Genertela, pero raramente fuera del control de los mercaderes draconizados.

OBJETOS DE DRAGÓN: En esta sección están todos los "objetos de dragón" diseñados usando las visiones de los tradicionalistas dragonuts. Ignorando el uso del metal, todos los objetos de dragón están hechos de piedra, madera –o en ejemplos especialmente magníficos– huesos de dragón.

Cualquiera de los objetos en esta tabla puede estar hecho de hueso a menos que se indique otra cosa, pero dividirán inmediatamente la CAR por la mitad (redondeando hacia arriba), doblará los PA, y multiplicará por 1,5 sus PG. Estos objetos cuestan tres veces el precio indicado, aunque raramente impresionarán a los seguidores de IAW –o sus enemigos.

Objeto	CAR	Coste
Adornos de marfil	3	1000 MP
Arco Largo Dracónico ¹	2	500 MP
Arnés de monta	5	250 MP
Chokin ¹	-	50 MP
Drazduma ¹	3	400 MP
Gami ¹	2	300 MP
Heppatti (1 frasco; 2 litros)	-	500 MP
Klanth ¹	2	175 MP
Qua ¹	-	200 MP
Repiques meditativos	1	125 MP
Samarin ¹	-	35 MP
Túnicas de presentación	2	300 MP
Utuma ¹	1	225 MP

¹ Este es un objeto que está hecho de hueso o, alternativamente, puede hacerse con hueso de dragón.

Adornos de marfil: Se debe colocar sobre la cabeza de un dragonut o dragonparlante muerto antes de enterrarlo o quemarlo. Garantiza que volverá a renacer

en un ciclo o estado superior en el plan del Gran Dragón.

Arco de Hueso: Hecho de hueso y tendón de pterodáctilo y usado estrictamente por los dragonuts picudos y por los más grandes y fuertes del IAW. Ver tabla de armas gloranthanas.

Arnés de monta: Permite montar dinosaurios. Con una pequeña presión (FUE 8 o más) se maneja al dinosaurio sin dificultad. Puede transportar hasta 50 CAR equivalente al jinete y equipo.

Chokin: Pequeñas cuñas de hueso o madera que se usan como arma arrojadiza y pueden empalar. Se pueden lanzar 3 a la vez al mismo objetivo con 1 AC, pero se resta -10% por cada chokin lanzado (en caso de tirar dos o tres). Por ejemplo, si el porcentaje de un personaje es 65%, su posibilidad de impactar es 65% si tira uno, 45% si tira dos, y 35% si tira 3. Ver tabla de armas gloranthanas.

Drazduma: El arma de las tropas de Guerra. Ver tabla de armas gloranthanas.

Gami: Hecho de hueso, funciona como un Main Gauche incrementando el tamaño del arma en un grado al detener (Grande) (En RQ 6 tiene Atrapadora). Puede usarse el efecto *Inmovilizar Arma* sin necesidad de obtener un crítico. Ver tabla de armas gloranthanas.

Heppati: Los dragonuts que lo beban ganan un +10% a sus habilidades mágicas dracónicas y Magia Común durante 12 horas. Cualquier otra raza debe tener éxito en una tirada de Aguante (-20%) para ganar +10% a tres habilidades mágicas a su elección durante 12 horas, o de lo contrario perderá un nivel de fatiga y estará el mismo tiempo con calambres dolorosos.

El heppati debe tomarse en una ceremonia con la mano izquierda y con un cuenco – habitualmente hecho de hueso- llenado hasta el borde. Se puede tomar de otra manera, pero resulta deshonorables, escandaloso y violento.

Klanth: Puede ser usada a 1M por dragonuts con suficiente fuerza. Los dragonuts picudos siempre reciben un Klanth al alcanzar esta forma. Ver tabla de armas gloranthanas.

Qua: Se utiliza más de arma que de escudo, pero usada en la mano no hábil. Siempre que se detenga con éxito

con el qua, el portador puede gastar una AC para atacar a las manos de su oponente con un -10%. Ver tabla de armas gloranthanas.

Repiques meditativos: Son unos huesos colocados sobre los hombros y que cuelgan sobre la espalda y el pecho haciendo un vibrante campanilleo. Cada vez que se haga una meditación durante una hora al empezar la mañana se obtendrá +1 POD hasta el final del día.

Samarin: Son astillas diminutas de hueso o piedra. Se usan exactamente igual que los chokin, pero pueden lanzarse hasta 4 a la vez. Ver tabla de armas gloranthanas.

Túnicas de presentación: Estas túnicas son para distinguir a los no-dragonuts. Las usan los dragonparlantes y los más leales de los amigos de los wyrms para ocultar parcialmente de qué especie es el portador. Las penalizaciones sociales que pueda tener se dividen entre dos (redondeando hacia arriba).

Utuma: La versión del IAW de la espada corta. Raramente está hecha de hueso. Ver tabla de armas gloranthanas.

OBJETOS ORLANTHIS

Se encuentran en los mercados de Tula y en los carros de los mercaderes orlanthis. Se han hecho comunes en los mercados del IAW debido al incremento de los Orlanthis Drazonizados.

Objeto	CAR	Coste
Amuleto de Tormenta	-	200 MP
Capa de caza	3	100 MP

Amuleto de Tormenta: Cualquier devoto orlanthi que lo lleve gana +1 PD a sus ataques cuerpo a cuerpo y de pelea.

Capa de caza: Se unta con miel o resina y se arrastra por el detritus del suelo común en las tierras de caza orlanthis para que se asemeje a la zona circundante. Si el portador está totalmente quieto en una zona para la que se ha preparado la capa, añade un +25% a Sigilo hasta que se mueva.

OBJETOS MALKIONITAS

Se encuentran entre los mercaderes dedicados al Dios Invisible, y se pueden encontrar en muchos lugares del Imperio del Mar Medio.

Objeto	CAR	Coste
Armadura de Fe	6	1100 MP
Equipo de nómada	2	250 MP

Armadura de Fe: Le protege con Verdades. Tiene el símbolo de Malkion. Ver tabla de armaduras gloranthanas.

Equipo de nómada: Incluye un pequeño libro en blanco, un frasco de tinta, jabón, un grabado diminuto del símbolo sagrado malkionita, 30 gramos de sal, 2m de cuerda de seda y una daga.

OBJETOS PELORIANOS

Se encuentran en los mercados y comerciantes de la nobleza de Dara Happa y sus vecinos.

Objeto	CAR	Coste
Lanza Yelmita	3	250 MP
Sello Noble / Anillo de sello	-	500 MP
Silla de ave	2	125 MP

Lanza yelmita: Portarla indica a los demás que el portador es un yelmita noble, lo que añade un +10% a Influencia contra otros compañeros seguidores del Sol.

Sello Noble / Anillo de sello: Cada linaje de sangre noble cuenta con un emblema que puede ser estampado, marcado en sellos. Suele ser tallado en un anillo, una pulsera o un collar. Lo usan los Dara Happanos para enviarse mensajes entre ellos, dando así prioridad al mensajero para ser atendido –o no-. Reconocer el sello de una familia o linaje noble requiere una tirada exitosa de Región modificada por el Máster si lo cree oportuno. Cualquier cosa que haya sido sellada de esta manera sólo puede abrirse rompiendo el sello a menos que se usen métodos arcanos.

Silla de ave: Diseñada para los pájaros no voladores montados por los rinliddi. Tiene dos pequeños lazos de latón para sostener armas. Sin esta silla Montar estos pájaros tendría una penalización de -10%.

OBJETOS DE LOS NÓMADAS DEL YERMO

Diseñados y fabricados por los clanes de Prax y los yermos circundantes, pero pueden ser negociados por objetos para el clan que normalmente no podrían conseguir por su cuenta.

Objeto	CAR	Coste
Bolsa de chamán (10 dosis)	-	500 MP
Correa de montar ligera	1	100 MP

Bolsa de chamán: Tiene unos "polvos espirituales" destinados a aquellos que se consideran espiritistas y chamanes. Restaura 1 PM y fuerza una tirada de Aguante. Si se falla, el usuario tiene sueños y alucinaciones durante 2D6 horas (que a veces muestra visiones). Con un éxito las visiones añadirán 1 AC y +10% a la habilidad mágica que desee el usuario durante 2D6 horas. Tras el uso de la bolsa de chamán, el usuario pierde 1D3 niveles de fatiga inmediatamente.

Correa de montar ligera: Los animales montados por los nómadas son sagrados para ellos, así como la habilidad de montarlos. La silla no permite llevar equipaje, pero la comodidad del animal añade +5% a Región y Montar hechas con ese animal.

OBJETOS KRALORELANOS

Se pueden encontrar en Kralorela o en extrañas tiendas del IAW.

ARMAS KRALORELANAS: En Kralorela existen unas armas llamadas "armas de metal doblado". Estas son la Katana, el ninja-to, el no-dachi, el tanto y el wakizashi.

Objeto	CAR	Coste
Dientes de Dragón	1	500 MP
Equipo de asesino	1	1000 MP
Gi monacal	1	150 MP
Pergaminos del Dragón	3	2500 MP

Dientes de Dragón: Cualquiera que lleve un amuleto dorado de Dientes de Dragón puede repetir cualquier tirada basad en POD cada día, aceptando el segundo resultado sea cual fuere.

Equipo de asesino: Es una envoltura de cuero que contiene 5 bolsitas para guardar objetos pequeños. Los

comprados en un culto de asesinos ya tienen estas bolsas ocupadas por lo siguiente:

- **Frasco de veneno de serpiente:** Pueden untarse hasta 5 armas pequeñas con POT 65 que causan 1D6 CON y DES durante 2D3 días.
- **3 shurikens o dardos**
- **Ganzúas:** +10% a Forzar Cerraduras para abrir un cerrojo.
- **Daga plegable:** Como una daga normal que se pliega por la mitad en un Turno.

Gi monacal: ver tabla de armaduras gloranthanas.

Pergaminos del Dragón: Es una colección de caligrafías guardadas en siete tubos de marfil del tamaño de un carcaj. Cualquiera con una copia de estos pergaminos puede, sin mucho tiempo, pasar automáticamente una tirada de Saber (Teología) basado en los kralorelanos.

OBJETOS TESHNANOS

Se pueden encontrar en la tierra de Teshnos, pero también se han introducido en muchos mercados jrustelanos debido a los comerciantes Aprendices de Dioses.

Objeto	CAR	Coste
Brasero	2	145 MP
Lanza Sankusan	2	250 MP
Rueda de adoración	1	500 MP

Brasero: Está en muchos templos. Se usa principalmente para quemar incienso.

Lanza Sankusan: Cuando alguien detiene un ataque de esta lanza el reduce en un grado el tamaño del arma defensora. Especialmente diseñada para ir montado. Ver tabla de armas gloranthanas.

Rueda de adoración: Con este artillugio hecho por los babadi los teshnanos envían sus súplicas a la Llama Celestial.

OBJETOS VITHELANOS

Estos objetos son aquellos desperdigados por pueblos de comerciantes a lo largo de las Islas del Este. Estos objetos son tan variados como la gente de las islas que los albergan.

Objeto	CAR	Coste
Campana Mística	1	150 MP
Máscara ceñuda	1	250 MP

Campana Mística: Provoca un ruido constante al remar. Un oído experto puede averiguar a qué distancia se encuentra de la orilla por el eco. Añade un +10% a Remar o Navegación en niebla o bruma.

Máscara ceñuda: Simula a los demonios Andin. Sólo los que no les tengan miedo podrían ponérsela (dicen que da mala suerte). +10% a Influencia al intimidar a un enemigo, +20% si es contra un vithelano.

OBJETOS PAMALTELANOS

Estos objetos se encuentran esparcidos por una larga franja de tierra controlada por muchas tribus pequeñas, muchas de ellas defendiéndose de la constante aproximación de los Aprendices de Dioses usurpadores de mitos

Objeto	CAR	Coste
Pintura de Cazador (2 dosis)	-	35 MP
Trampa Tarint	1	200 MP

Pintura de Cazador: La pintura no daña, pero es imposible detener el contante flujo de adrenalina provocada por la sustancia irritante. Cualquiera que la lleve ignora los 3 primeros niveles de fatiga durante 1D3 días, pero se perderán de golpe si se lava la pintura.

Trampa Tarint: Si el animal no queda lisiado (1D6 PD a las patas) se puede Rastrear fácilmente (+20%) por la sangre y por el rastro que deja la trampa al arrastrarla.

OBJETOS ALDRYANIS

Estos objetos están hechos y son usados casi exclusivamente por los elfos aldryanis, permitiendo comerciar a menudo sólo con culturas amistosas como los Hsunchen.

Objeto	CAR	Coste
Armadura de Maderaviva (completa)	4	1000 MP
Equipo de cultivador	1	750 MP
Vestido de dríade	-	500 MP

Armadura de Maderaviva (completa): Crece y se esculpe para moldearlo a un cuerpo específico. Requiere una tirada de Artesanía (Guardabosques), otra tirada semanal de la misma habilidad y suficiente agua y luz del Sol. Por cada año de tratamiento gana +1 PA y +1 CAR. Ver tabla de armaduras gloranthanas.

Equipo de cultivador: Triplica el crecimiento, producción y longevidad de cualquier planta común. No tiene efecto en plantas conscientes –por lo que los aldryanis no pueden hacerse más longevos o inmortales con esto-.

Vestido de dríade: +20% a Sigilo cuando se usa en un bosque para el que fue creado, o +10% en otro bosque o zona arbolada.

OBJETOS MOSTALIS

Son los objetos más comunes encontrados en los puestos de comercio mostalis.

ARMAS MOSTALIS DE PÓLVORA: Los mostalis conocen el codiciado secreto de la pólvora en sus tomos y talleres, dándoles la habilidad de usar las armas de fuego que aparecen en la sección “armas de pólvora”.

Objeto	CAR	Coste
Acoplador de Runas de Latón	1	225 MP
Sombra del Ayudante	1	150 MP

Acoplador de Runas de Latón: Es un mecanismo en el dorso del antebrazo que permite almacenar hasta 6 runas a la vez. Aunque esto imposibilita el llevar un escudo en ese brazo, puede colocar dos runas cualesquiera en su mano gastando 1 Turno.

Sombra del Ayudante: Es una herramienta multiusos con una docena o más de pequeños utensilios en un mango plegable. Con unos pocos minutos manejando la herramienta, el artesano tiene un 85% de posibilidades de encontrar en la sombra un equipo de herramientas capaz de ayudarlo con cualquier chequeo de Artesanía o Mecanismos –añadiendo +10% si la herramienta deseada se ha encontrado–.

OBJETOS TIMINÍTIDOS

Se pueden encontrar en las hábiles manos de un Hombre-insecto, cuyos mercaderes y exploradores han llevado por todas partes. No es probable que un no-timinítido hubiera querido usar alguna vez estos objetos a no ser que fuera totalmente necesario, por lo que es raro incluso entre los Aprendices de Dioses.

Objeto	CAR	Coste
Arnés de armas myrmidon	1	150 MP
Limpiamandíbulas	1	115 MP
Relleno de quitina (6 dosis)	-	50 MP

Arnés de armas myrmidon: Aunque está especialmente diseñado para los myrmidon, cualquier timinítido puede usarlo. Puede llevar 4 CAR de armas, todas muy accesibles para, al menos, uno de los brazos.

Limpiamandíbulas: Limpia las mandíbulas de cualquier timinítido. Si las mandíbulas están cubiertas de madera, carne o sangre podrida, los Masters deberían penalizar a los personajes –especialmente si están tratando con no-timinítidos–.

Relleno de quitina: La curación natural de la dura carne de quitina de los timinítidos es bastante difícil de forma natural, con muchos Lucans y Myrmidones cubiertos de pequeños agujeros que nunca se recuperan completamente. Estos polvos, cuando se mezclan con la saliva timinítida, crea una pasta naranja que se endurece en minutos. Se usa para curar las heridas y parchear sus quebrados o agrietados caparazones. Usar una dosis de relleno de quitina en una herida recuperará automáticamente 1 PG tras una hora de secado.

OBJETOS DE DRAGONUTS

Así como los dragonuts son exóticos y difíciles de entender, también lo son las armas y herramientas que usan. No refinan ni forjan el metal, por lo que todo debe estar hecho de hueso, piedra o madera. No usan escudos (con la excepción del Qua, que es más un arma que un escudo), aunque un dragonut bárbaro puede usarlo si lo desea.

Objeto	CAR	Coste
Arco de Hueso	2	500 MP
Chokin	-	50 MP
Gami	1	80 MP
Honda	-	5 MP
Klanth	2	100 MP
Ptsath ¹	1	20/30 MP
Samarin	-	35 MP
Tzath	1	20 MP
Utuma	1	60 MP

¹ El valor tras la barra equivale al Ptsath de 2M

Arco de Hueso: Hecho de hueso y tendón de pterodáctilo y usado estrictamente por los dragonuts picudos. Ver tabla de armas gloranthanas.

Chokin: Pequeñas cuñas de hueso o madera que se usan como arma arrojada y pueden empalar. Se pueden lanzar 3 a la vez al mismo objetivo con 1 AC, pero se resta -10% por cada chokin lanzado (en caso de tirar dos o tres). Por ejemplo, si el porcentaje de un personaje es 65%, su posibilidad de impactar es 65% si tira uno, 45% si tira dos, y 35% si tira 3. Ver tabla de armas gloranthanas.

Gami: Hecho de hueso, funciona como un Main Gauche incrementando el tamaño del arma en un grado al detener (Grande). Puede usarse la maniobra *Inmovilizar Arma* sin necesidad de obtener un crítico. Ver tabla de armas gloranthanas.

Honda: Similar a cualquier otra, excepto que la bolsa de la munición está hecha con piel de dragonut. Es el arma a distancia principal usada por los dragonuts Crestados y es evitada por los dragonuts superiores. Ver tabla de armas gloranthanas.

Klanth: Puede ser usada a 1M por dragonuts con suficiente fuerza. Los dragonuts picudos siempre reciben un Klanth al alcanzar esta forma. Ver tabla de armas gloranthanas.

Ptsath: Es una lanza con cabeza de pedernal u obsidiana, cada una conformada con espuelas y ribetes para un dragonut particular. Cuando empala, sus púas decorativas se rompen causando 1D3 PD/R en la localización cada vez que la use o flexione, incluso después de haber extraído el Ptsath, hasta que los fragmentos sean extraídos con cirugía. La localización puede ser curada con las astillas dentro, pero si se vuelve a usar recibirá más daño. El Ptsath sólo puede infligir este tipo de herida una vez, tras lo cual funciona como una lanza normal. Ver tabla de armas gloranthanas.

Samarin: Son astillas diminutas de hueso o piedra. Se usan exactamente igual que los chokin, pero pueden lanzarse hasta 4 a la vez. Ver tabla de armas gloranthanas.

Tzath: Jabalinas arrojadas con cabezas similares a la de los Ptsath, incluyendo la misma habilidad de romperse en el interior de la localización. Ver tabla de armas gloranthanas.

Utuma: La versión dragonut de la espada corta. Raramente está hecha de hueso. Todos los dragonuts usan el utuma, ya sea para defenderse o para realizar el ritual de suicidio Utuma. Ver tabla de armas gloranthanas.

OBJETOS DURULZ

Se pueden encontrar en muchas poblaciones de patos que han aparecido cerca de las ciudades de los hombres en Glorantha, o también en los carros de patos nómadas mercaderes que han elegido enfrentarse a los caminos de un mundo que parece haberse vuelto contra ellos.

OBJETOS DE PATOS

Objeto	CAR	Coste
Armatura de Carrizo	11/20	380 MP
Espada ánade	1	25 MP
Espuelas Keet	1	150 MP
Peine lubricador	-	10 MP
Pomada Impermeable	-	50 MP
Tabaco ánade	-	15-25 MP
Veneno de Uz	-	100 MP

Armatura de Carrizo: Las cañas y el carrizo suelen crecer cerca de las zonas habitadas por los patos. Se

cosechan para limpiar las vías fluviales y para crear una masa dura y ligera. Un armero pato puede construir una armadura adaptada al usuario, y necesita entre dos y cuatro semanas para construirla. Aunque se ablanda con el agua, una armadura adaptada de carrizo es barata y penaliza sólo la mitad de lo normal (redondeando hacia arriba). Ver armaduras gloranthanas.

Espada ánade: Estilete modificado para ser ocultado en las ropas o las plumas, añadiendo un +20% a Juego de Manos. Ver tabla de armas gloranthanas.

Espuelas keet: Se colocan justo en el mismo sitio donde crecen las espuelas naturales de los keets, justo encima del tobillo. Los keets las miran con desprecio (piensan que los patos les robaron la idea) Suelen envenenarse. Ver tabla de armas gloranthanas.

Peine lubricador: Los patos se asean frecuentemente para mantener su aceite natural. La mayoría usa sus manos y picos para enrizar sus plumas y esparcir sus aceites corporales mientras se acicalan. Este cepillo duro hace mejor esta función permitiendo que no tengan que hacerlo tan a menudo. Puede pasar casi una semana entre cada aseo.

Pomada Impermeable: Mezcla de aceites de plumas prensadas y cera de abejas, esta densa y pegajosa sustancia es usada para impermeabilizar el equipo de los patos, de la misma manera que lo están sus plumas. Los objetos y equipo (especialmente cuero) untados con la pomada adquieren un ligero brillo y resisten los efectos del agua o la humedad durante una semana. La jarra de barro tiene pomada para tres meses.

Tabaco ánade: Se puede masticar o fumar. Es aromático para otras especies, pero sólo los patos se benefician completamente de sus efectos, que varían dependiendo del "color" del tabaco. Sin embargo, sólo pueden usarlo una vez a la semana o se inmunizarán a sus efectos.

- Verde: Restaura 1D3-1 niveles de Fatiga. Cuesta 25 MP.
- Rojo: Mantiene despierto durante 12+1D6 horas sin desfallecer, aunque pierde 1 NF. Cuesta 20 MP.
- Marrón: Induce a dormir pacíficamente y sin sueños. Cuesta 15 MP.

- **Blanco:** Agudiza los sentidos (+20% a Percepción durante 1D6 horas). Pierde -5% en todas las habilidades que no sean de combate mientras duren sus efectos debido a que provoca distracción. Cuesta 35 MP.
- **Violeta:** Causa alucinaciones menores pero agradables. Cuesta 20 MP.

Veneno de Uz: Es un brebaje amarillento y apestoso realizado con almizcle de animales y orina de patos creado para despistar a los cazadores Uz. Remojando la sustancia en el suelo tras él, reduce en un -40% la habilidad Rastrear de cualquiera que use el olor para seguir una pista. Sólo un crítico puede evitar el mal olor del Veneno de Uz. Por supuesto, si el veneno es derramado *sobre* el pato, entonces la penalización se convertiría en una bonificación a Rastrear. La vejiga se puede usar 6 veces.

OBJETOS DE KEETS

Objeto	CAR	Coste
Boleadoras Sorn	1	100 MP
Capuchones de espuelas	-	50 MP
Lanza Keet	2	35 MP
Mezcla de Plumas	-	25 MP

Boleadoras Sorn: Las garzas inventaron esta arma para atrapar a las criaturas del Caos voladoras. Son dos cuerdas atadas por el centro en forma de "X" con púas y ganchos incrustados y con un peso en cada extremo. Usada correctamente, puede inutilizar dos localizaciones (¡o alas!). Si la localización atrapada se sigue usando mientras la boleadora esté enganchada, recibe el daño normal de nuevo. Mirar tabla de armas gloranthanas.

Capuchones de espuelas: Previene a las espuelas de sufrir daño si un enemigo detiene el ataque con éxito o si tiene armadura. La pareja de capuchones de bronce añade +1 al daño, aunque deben ser remplazadas cada estación.

Lanza Keet: Son lanzas que tienen la particularidad de que pueden ser extraídas de una herida con un movimiento especial, por lo que no se quedan enganchadas tras empalar si el atacante no lo desea. Mirar tabla de armas gloranthanas.

Mezcla de plumas: Sirven de camuflaje en un ambiente natural, añadiendo +20% a Sigilo durante 2D6 horas,

aunque los beneficios de Nadador Experto se reducen a la mitad. Pasado ese tiempo, la sustancia se seca y se desprende. Un uso por mezcla.

OBJETOS DE CENTAUROS

Se pueden encontrar en las hábiles manos de un Hombre-insecto, cuyos mercaderes y exploradores han llevado por todas partes. No es probable que un no-timiníto hubiera querido usar alguna vez estos objetos a no ser que fuera totalmente necesario, por lo que es raro incluso entre los Aprendices de Dioses.

Objeto	CAR	Coste
Cabás de cintura	1	75 MP
Cítara centauro	2	750 MP
Lanza afilada	3	500 MP

Cabás de cintura: Se acopla añadiendo +1 PA al abdomen. Puede cargar hasta 15 CAR.

Cítara centauro: Es un instrumento diseñado especialmente para los centauros, que añaden su TAM a la habilidad de Música.

Lanza afilada: Se puede usar tanto en una carga como en un combate cuerpo a cuerpo. Ver tabla de armas gloranthanas.

OBJETOS DE MINOTAUROS

Los siguientes objetos están hechos por y para los minotauros.

Objeto	CAR	Coste
Afilador de cuernos	1	75 MP
Herraduras de guerra	2	125 MP
Ungüento del honor (6 dosis)	-	200 MP

Afilador de cuernos: Permite mantener los cuernos afilados usándolo unos pocos minutos al día. De lo contrario harán -1 PD por semana si se usan dos o más veces en ese período.

Herraduras de guerra: Pierde 1m de movimiento, pero protege a las pezuñas de los ataques dirigidos contra ellas (añadiendo +2 PA en esos casos). Ver tabla de armas gloranthanas.

Ungüento del honor: Cuando un minotauro sufra una herida “memorable” (por lo menos una Herida Leve) puede untarse el ungüento. Sufrirá la pérdida de un nivel de fatiga y debe tener éxito en una tirada de Aguante o no podrá hacer nada durante 1D4 minutos. Una vez pasado este tiempo la herida se curará 1 PG y tendrá una cicatriz visible.

OBJETOS UZ

Se encuentra habitualmente como botín en asentamientos uz conquistados.

Objeto	CAR	Coste
Armas de plomo	varía	x2
Cerbatana	1	30 MP
Coraza de plomo	Varía	Varía
Garrote Troll	3	150 MP
Veneno de Hojas	-	-

Armas de plomo: Son armas contundentes y aplastantes como las mazas y garrotes que ganan +2 al daño. El coste es el doble del precio normal del arma.

Cerbatana: Arma favorita de los trolls pamaltelanos. Usada principalmente para cazar a sus presas en las junglas tropicales de su tierra natal, aunque es un arma de guerra decente contra sus enemigos. Su veneno suele ser lo más peligroso (debe golpear una localización sin armadura). Los dardos atraviesan pieles de 1 PA.

Coraza de plomo: Aunque es bastante pesada ofrece una buena cantidad de armadura por su bajo coste. Ver tabla de armaduras gloranthanas.

Garrote Troll: Una maza pesada de dos manos con una cabeza de bronce o plomo, montada sobre un mango de dura madera de 2,5 m. En adición a la FUE y DES, el Troll debe tener TAM 20. Ver tabla de armas gloranthanas.

Veneno de Hojas: Veneno común de los trolls de la jungla –mezcla de hojas y cortezas de las junglas tropicales del sur del continente, y sangre troll-. Los trolls son inmunes a sus efectos. Se fabrica con una tirada exitosa de Saber (Pamaltela) en su frondosa jungla.

- **Aplicación:** Ingerido o untado.
- **Inicio del efecto:** Parálisis tras 1D3 minutos.
- **Duración:** 30 minutos.
- **Tiempo de Resistencia:** Debe realizar una tirada de resistencia al inicio del efecto. Si falla, el efecto se aplica.
- **Potencia:** 70
- **Resistir:** Aguante.
- **Condiciones:** Parálisis. La víctima siente entumecimiento en las extremidades al comienzo, y parálisis completa si falla la segunda tirada.
- **Antídoto/Cura:** Los elfos pamaltelanos cultivan una hierba curativa de Potencia 30. Se aplica con Primero Auxilios o Curación y añade la potencia a la resistencia de la víctima, o permite una nueva tirada.

OBJETOS WAERTAGIS

Los siguientes objetos son aquellos que pueden ser encontrados en las comunidades ocultas de refugiados y guerreros libres, o tal vez en las tiendas del Imperio del Mar Medio –reclamado por los Waertagis conquistados.

Objeto	CAR	Coste
Arco marino	2	1500 MP
Capa oceánica	1	250 MP
Linterna acuática	1	150 MP

Arco marino: Con flechas especiales (que cuestan el doble que las normales) se puede disparar bajo el agua con total normalidad y sin ninguna penalización. Ver tabla de armas gloranthanas.

Capa oceánica: El portador gana +1 PA a todas las localizaciones de golpe excepto la cabeza. Bajo el agua gana un +10% a Nadar, además de obligar a una tirada enfrentada de Percepción contra Sigilo cada R a cualquiera que esté sobre el agua y trate de localizar al portador.

Linterna acuática: Usa un par de fluidos químicos que dan la misma luz que una antorcha bajo el agua, y dura una hora por cada giro de la manivela que permite la unión de los dos líquidos.

Dura 5 horas antes de que se vacíe y rellenarla cuesta 50 MP.

La linterna no emite calor ni humo, pero debe ser vaciada antes de rellenarla, ya que los fluidos obtienen rápidamente la consistencia del alquitrán cuando reposan.

OBJETOS HSUNCHEN

Los siguientes objetos se pueden encontrar en las manos de un artesano de la tribu de los Hombres-animales.

Objeto	CAR	Coste
Polvo Buscasueño	-	5000 MP*

*El coste es para alguien que compre el Polvo Buscasueño en el mercado negro, ya que sólo los Ancianos Tribales conocen el secreto de su elaboración; de otra manera debe ser entregado por un Anciano Hsunchen.

Polvo Buscasueño: El personaje debe hacer una tirada de Aguante con un -5% acumulativo por cada inhalación después de la primera. Cuando *falle* entrará en la "Búsqueda del Sueño", un estado comatoso que dura 3D6 días, tras los cuales perderá 1D4 niveles de fatiga.

Sólo se puede hacer una "Búsqueda del Sueño" en la vida, sin importar el resultado.

El resultado se obtiene tirando 1D10 por cada inhalación exitosa y sumando su POD, comparando el resultado en la tabla de abajo.

Resultado total de la Búsqueda del sueño	Visión Típica	Efecto en el juego ¹
5 o menos	Destellos dolorosos e imágenes de muerte	-1 POD permanentemente ²
6-10	Luces brillantes difusas y sonido de tambores	+5% permanentemente a cualquier habilidad básica
11-20	Imágenes del espíritu tribal protegiendo al personaje de la Oscuridad	+10% permanentemente a cualquier habilidad de Armas
21-30	Oscuridad total, pero sentimientos de seguridad	+1 POD permanentemente
31-40	Imágenes corriendo/volando/nadando como un espíritu	+5% permanentemente a Atletismo, Nadar, Piel de la Bestia y Pelea
41-50	Clara imagen de Orlanth apuñalando a Basmol en la oscuridad	+10% a Percepción
51-60	El Gran Espíritu mantiene al personaje como a un miembro amado de la familia	+1 permanentemente a 1D3 características a elección del jugador
61-70	El personaje se alimenta de la teta del Gran Espíritu	+1 PA natural permanente a todas las Localizaciones de Golpe
71+	El personaje ve la verdadera forma de Korgatsu	El personaje gana automáticamente la Habilidad Legendaria <i>Forma Totémica</i>

¹ Estas bonificaciones son acumulativas con una tirada más alta, ganando todas las bonificaciones de las tiradas más bajas.

² Esto es una penalización y no se añade a los beneficios acumulados.

ARMAS GLORANTHANAS CUERPO A CUERPO

Arma	Tipo	Daño	TAM	ALC	Efectos de Combate	CAR*	PA/PG*	Rasgos	Fuente
Drazduma a pie	Asta 2M	2D8	E	L	Desangrar, Empalar, Romper	3(2)	6(12) / 14(21)	Contracarga	IAW
Drazduma montado	Lanza 2M	1D8+3	E	L	Empalar, Romper	3(2)	6(12) / 14(21)	Caballería	IAW
Espada ánade	Espada 1M	1D3+1	P	C	Empalar	1	6/6	Especial	Patos
Espuela Keet ¹	Pelea	1D4	P	T	Empalar	1	6/6	Especial	Patos
Estoque Jrustelano	Espada 1M	1D8+1	M	L	Empalar	1	6/10		Aprendices de Dios
Gami ²	Espada 1M	1D6+3	M/G	M	Inmovilizar arma	1	4/8	Atrapadora, Especial	IAW
Herraduras de guerra ¹	Pelea	1D6	G	T	Aturdir localización, Empujar	1	4/6	Especial	Minotauros
Klanth	Espada 1M Espada 2M	1D10 2D6	G	L	Desangrar, Romper	2(1)	4(8) / 12(18)		IAW
Lanza Sankusan	Lanza 2M	2D6	E	L	Empalar	2	4/10	Contracarga	Teshnanos
Lanza afilada	Lanza 2M	2D6+3	G	ML	Empalar, Desangrar	3	4/12	Especial, Contracarga	Centauros
Lanza afilada	Hacha 2M	2D8	G	L	Desangrar, Romper	3	4/12	Especial	Centauros
Lanza Keet	Lanza 1M	1D8+1	M	L	Empalar	2	4/5	Especial	Keets
Lanza Yelmita	Lanza	1D10+1	G	ML	Empalar	3	4/10	Contracarga	Pelorianos
Maza Uzuz	Martillo 2M	2D8	E	L	Aturdir localización, Romper	3	4/10	Especial	Uz
Pelea (Dragonuts) ³	Pelea	1D4+1	P/M	T/C	Presa, Desangrar, Capturar arma	-	-		Dragonuts
Ptsath	Lanza 1M Lanza 2M	1D8+1 1D10+1	M G	L ML	Empalar	1	4/5 4/10	Especial	Dragonuts
Qua	Escudo	1D6+1	G	C	-	2(1)	4(8) / 12(18)	Especial	IAW
Utuma	Espada 1M	1D6	M	M	Desangrar	1	6(8) / 10(12)		IAW

¹ Esta arma no se puede usar para detener. Las espuelas naturales añaden 1D2 al ataque Pelea.

² Se puede elegir el efecto de combate de esta arma, aunque no se obtenga un crítico al detener.

³ Garras, colmillos y cola de dragonuts. Los de TAM inferior a 20 son *Pequeños* y de *Toque*. Los mayores de TAM 20 son *Medio* y *Corto*.

* Los valores entre paréntesis equivalen a la versión construida con hueso de Dragón.

TAM: el Tamaño puede ser P (Pequeño), M (Mediano), G (Grande), E (Enorme), D (Descomunal).

ALC: el Alcance puede ser T (Toque) C (Corta), M (Media), L (Larga), ML (Muy Larga).

Atributos	Efecto
ATRAPADORA	Si se usa para detener un arma atacante, ese arma se considera un TAM menor de lo que es actualmente
CABALLERÍA	Esta arma sólo se puede usar sobre una montura en movimiento
CONTRACARGA	Esta arma se puede fijar para recibir una carga a pie o montada
ESPECIAL	Esta arma tiene una particularidad única. Mirar su descripción en su sección de Equipo gloranthano

ARMAS GLORANTHANAS A DISTANCIA

Arma	Tipo	Daño	Mod. Daño	POT	Distancia ¹	Recarga ¹	Efectos de combate	Empalamiento ¹	CAR	PA/PG	Fuente
Honda	Honda	1D8	NO	G	10/150/300	3	Aturdir localización	-	-	1/2	Dragonuts
Tzath	Lanza 1M	1D8	SI	E	10/20/50	-	Empalar, Especial, Inmovilizar arma (Escudo)	M	1	3/8	Dragonuts
Arco de Hueso	Arco	1D10	SI	D	15/200/400	2	Empalar	P	2	8/8	IAW
Chokin	Arrojar	1D4+1	SI	M	5/20/40	-	Empalar, Especial	P	-	1/1	IAW
Samarin	Arrojar	1D6	SI	M	5/20/40	-	Empalar, Especial	P	-	1/2	IAW
Boleadoras Sorn	Boleadoras 1M	1D4+1	SI	-	10/25/50	-	Atrapadora	-	1	2/5	Keets
Arco marino (en agua)	Arco	1D10	SI	G	15/75/150	2	Empalar, Especial	P	2	5/10	Waertagis
Arco marino (en aire)	Arco	1D8	SI	G	15/100/200	2	Empalar	P	2	5/10	Waertagis

Estas armas han sido modificadas para RuneQuest 6, aunque se ha mantenido cualquier rasgo especial que tuviera en *"Player's Guide of Glorantha"* y *"Races of Glorantha"*.

¹ Los valores de las armas de estas columnas que aparecen en *"Player's Guide of Glorantha"* y *"Races of Glorantha"* no son oficiales. El alcance efectivo y máximo no se ha variado (excepto con la honda), y para el alcance corto se ha tenido en cuenta el tipo de armas de su categoría. A la recarga se le ha añadido 1 turno (excepto, de nuevo, la honda), y para el tamaño del empalamiento se ha tomado como referencia el tipo de proyectiles de las armas de la misma categoría.

Pot: La potencia del proyectil puede ser **P** (Pequeña), **M** (Mediana), **G** (Grande), **E** (Enorme), **D** (Descomunal).

Tamaño del Empalamiento: El tamaño del proyectil puede ser **P** (Pequeño), **M** (Mediano), **G** (Grande), **E** (Enorme), **D** (Descomunal).

Atributos Efecto

ESPECIAL Esta arma tiene una particularidad única. Mirar su descripción en su sección de Equipo gloranthano

ARMADURAS GLORANTHANAS

Armadura	PA ¹	CAR ¹	Localizaciones	Coste	Fuente
Armadura de Maderaviva (completa)	2	2	Todas	1000 MP	Aldryanis
Gi monacal	2	1	Abdomen, Brazos, Pecho, Piernas	150 MP	Kralorelanos
Armadura de Fe	3	2	Abdomen, Brazos, Pecho	1100 MP	Malkionitas
Brazal de Carrizo	2/1	1/2	Brazo	65 MP	Patos
Camisa de Carrizo	2/1	2/4	Abdomen, Pecho	125 MP	Patos
Casco de Carrizo	2/1	1/2	Cabeza	50 MP	Patos
Faldones de Carrizo	2/1	2/3	Piernas	75 MP	Patos
Brazal de plomo	6	4	Brazo	200 MP	Uz
Casco de plomo	6	5	Cabeza	300 MP	Uz
Greba de plomo	6	4	Pierna	250 MP	Uz
Pechera de plomo	6	8	Pecho y Abdomen	400 MP	Uz

¹ El segundo valor es usado cuando la armadura está muy mojada.

