

WARHAMMER

ARSENAL DEL VIEJO MUNDO



EQUIPO VARIADO PARA CLIENTES DISTINGUIDOS

WARHAMMER

ARSENAL DEL VIEJO MUNDO

OBJETOS MILITARES Y VARIADOS

Escrito y diseñado por: **Robert. Schwalb**

Material adicional: **Kate Flack y Rick Priestly**

Desarrollo: **Chris Pramas** Edición: **Kara Hamilton**

Diseño gráfico y Dirección artística: **Hal Mangold**

Ilustración de cubierta: **Dave Gallagher** Logo de WJdR: **Darius Links**

Ilustraciones interiores: **Toren "Macbin" Atkinson, John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Dave Gallagher, John Gravate, Kennon James, Naula Kinrade, Eric Lofgren, Pat Loboyko, Britt Martin, Val Mayerick, Michael Phillippi, Eric Polak, Scott Purdy, Rock Sardinha, Adrian Smith, Steve Tappin, Franz Vohwinkel y John Wigley**

Jefe de desarrollo de WJdR: **Kate Flack** Jefe de proyecto: **Ewan Lamont**

Jefe de Black Industries: **Simon Butler**

Edición en Castellano

Traducción: **Antonio Rico** Maquetación: **Violeta Gallego** Supervisión: **J.L. Herrera** Edición: **José M. Rey**

BL Publishing

Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nordingham
NG7 2WS
UK



Edge Entertainment

Apdo. de Correos 13257
41007
Sevilla
España



Publicado por Black Industries por primera vez en 2005.
Edición en castellano de Edge Entertainment.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación ni difundida de forma alguna (electrónica, mecánica, fotocopia, grabación ni demás) sin el permiso previo de los publicadores.

Las reglas para Daño a armaduras están basadas en las que fueron creadas originalmente por Graeme Davis en el artículo *La armadura también tiene sentimientos* y las de Reglas avanzadas: Galenos están basadas en *¿Hay un doctor en la casa?* de Andy Warwick. Ambos artículos fueron referenciados en el *Warhammer Grimoire*, Copyright 1990, Flame Publications Limited

© Games Workshop Limited, 2005. Todos los derechos reservados. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, el logotipo de Warhammer Fantasy Roleplay, BL Publishing, el logotipo de BL Publishing, Black Industries, el logotipo de Black Industries, y todas las razas e insignias de razas, marcas, nombres, personajes, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer son y/o © de Games Workshop Ltd 2000-2004, registrados de varias formas en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Green Ronin y el logotipo de Green Ronin son marcas registradas de Green Ronin Publishing y se usan bajo licencia.

ISBN: 84-95830-71-X

Página web de Black Industries: www.blackindustries.com

Página web de Green Ronin: www.greenronin.com

Página web de Edge Entertainment: www.edgeent.com

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN..... 3	Daño inusual..... 26	Viajar en el Viejo Mundo..... 84
¿Qué contiene este libro?..... 3	Reparar la armadura..... 26	Caminos..... 84
Notas finales..... 4	CAPÍTULO III:	Carros, carretas y diligencias..... 84
Opción: Carga..... 4	ARMAS DEL VIEJO MUNDO..... 27	Reservar billete..... 84
Disponibilidad..... 4	Armas cuerpo a cuerpo..... 27	Viaje por agua..... 85
Arte..... 5	Armas normales..... 27	Comprar vehículos..... 86
Opción: Vender objetos..... 5	Armas de especialidad..... 33	Vehículos terrestres..... 86
CAPÍTULO I:	Armas de proyectiles..... 37	Embarcaciones..... 86
MONEDA Y COMERCIO..... 6	Armas normales..... 37	Combate de vehículos..... 87
Denominaciones..... 6	Armas de especialidad..... 38	CAPÍTULO VIII:
Reinos de la Fronterizos..... 6	Propiedades de las armas..... 41	PROPIEDADES Y NEGOCIOS..... 88
Bretonia..... 6	Valores de las armas..... 41	Lugares de alquiler..... 88
El Imperio..... 7	Opción: Daño a armas..... 42	Posadas..... 88
Estalia..... 8	Materiales especiales..... 42	Albergues..... 89
Kisleu..... 8	CAPÍTULO IV:	Tabernas..... 89
Norsca..... 8	ARMAS DE PÓLVORA Y BÉLICAS..... 43	Comprar propiedades..... 89
Ciudades-estado tileanas..... 8	Primeras armas de fuego..... 43	Tierra..... 89
Monedas enanas..... 8	Llaves de mecha..... 43	Comprar casas y propiedades..... 90
Monedas élficas..... 8	Llaves de rueda y pedernal..... 43	Negocios..... 92
Otras tierras..... 9	Grupos de armas especiales..... 44	Gremios..... 92
Tasas de cambio..... 9	Armas de ingeniería..... 44	Ingresos..... 92
Falsificación..... 9	Armas explosivas..... 45	Tipos de negocios..... 92
Negociar..... 10	Armas de pólvora..... 46	CAPÍTULO IX:
Cómo negociar..... 10	Propiedades de las armas..... 46	CONTRATAR PERSONAJES..... 96
Comercio y economía..... 11	Valores de las armas..... 48	Servicios de alquiler normales..... 96
Procesos económicos..... 11	Armas de guerra..... 48	Artesanos..... 96
Mercaderes..... 11	Hombre vs. Máquina..... 48	Artistas..... 97
Rutas de comercio..... 12	Historia..... 48	Obreros..... 98
Mercancías..... 12	Máquinas de guerra..... 49	Sirvientes..... 98
Más allá del Imperio..... 13	Armas de combate de masas..... 50	Especialistas..... 99
Impuestos..... 14	CAPÍTULO V: EQUIPO GENERAL..... 51	Secuaces..... 101
CAPÍTULO II:	Ropa..... 51	Contratar secuaces..... 101
ARMADURAS DEL VIEJO MUNDO 16	Equipo de carga y recipientes..... 56	Lealtad..... 101
Armaduras del Imperio..... 16	Comida y bebida..... 57	Depurar a los secuaces..... 102
Cuero (Ligero)..... 16	Iluminación..... 60	Secuaces listos para usar..... 102
Cuero tachonado (Ligero)..... 17	Equipo personal..... 62	Guías..... 105
Armadura de cota de mallas	Instrumentos musicales..... 64	Hombres de armas..... 106
(Mediana)..... 17	Leer y escribir..... 65	Criado..... 107
Armadura de escamas	Herramientas..... 66	Mercenario..... 107
(Mediana)..... 18	CAPÍTULO VI: EQUIPO ESPECIAL..... 69	Mago mercenario..... 108
Armadura de placas (Pesada)..... 18	Preparados..... 69	Batelero..... 109
Armadura de otras tierras..... 19	Venenos..... 71	Escudero..... 110
Usar la armadura..... 22	Extravagancias..... 73	Traductor..... 111
Fabricar armadura..... 22	Parafernalia religiosa..... 75	CAPÍTULO X:
Efectos de la armadura..... 22	Elementos religiosos..... 76	TESOROS DEL VIEJO MUNDO..... 112
Decorar la armadura..... 22	postizos, apéndices y mejoras..... 77	Monedas raras..... 112
Armadura y equipo grabado..... 22	CAPÍTULO VII:	Gemas..... 113
Imágenes seculares..... 23	ANIMALES Y TRANSPORTE..... 79	Joyas y accesorios..... 114
Heráldica personal..... 24	Animales comunes del Viejo Mundo..... 79	Objetos de valor..... 115
Conceptos básicos..... 24	Compañeros y animales especiales..... 79	APÉNDICE: TABLAS DE REFERENCIA..... 116
Colores..... 24	Monturas..... 81	ÍNDICE ALFABÉTICO..... 126
Fondo..... 24	Equipo para la montura..... 82	
Símbolos y variantes..... 24	Ganado..... 83	
Unirlo todo..... 24		
Opcional: Daño a la armadura..... 24		

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al Arsenal del Viejo Mundo! Este libro es una guía completa del equipamiento de Warhammer el Juego de Rol (WJdR). Como catálogo dedicado a crear nuevos modos para que los personajes gasten su oro, ofrece toneladas de opciones nuevas y equipo para completar a tu héroe. A partir de la base de los objetos presentados en WJdR, este libro ofrece nuevas elecciones de armas, armaduras, equipo y más cosas. Este libro intenta conservar la atmósfera oscura y peligrosa del mundo de Warhammer, además de añadir profundidad a tus partidas. Parte de la información que aquí aparece también está en el Capítulo Cinco: Equipo del libro de reglas de WJdR. Es a propósito, ya que este libro puede sustituir por completo ese capítulo.

¿QUÉ CONTIENE ESTE LIBRO?

Este libro presenta un montón de material nuevo para tus partidas de WJdR dividido en una introducción, 10 capítulos y un apéndice.

INTRODUCCIÓN

Ahora estás leyendo esta parte. Proporciona una visión general del libro a la vez que información adicional que se aplica a todo el libro, como disponibilidad, carga opcional y artesanía. Además, la introducción proporciona directrices para vender equipo.

CAPÍTULO I: MONEDAS Y COMERCIO

Este capítulo te dice todo lo que necesitas saber sobre el dinero en el Viejo Mundo, describiendo todos los tipos, cómo difieren en las distintas partes del mundo y cómo desenvolverte sin usar monedas. Para terminar, este capítulo te describe los patrones de comercio de todo el Imperio y las naciones vecinas, incluyendo una lista de precios para los principales bienes.

CAPÍTULO II: ARMADURAS DEL VIEJO MUNDO

Este es el capítulo de armaduras definitivo, explicando los tres tipos esenciales de armaduras además de dos nuevas: cuero tachonado y escamas. Además encontrarás variantes según nación, una guía completa de heráldica y nuevas mecánicas de juego para daño a armaduras, que finalizan este capítulo.

CAPÍTULO III: ARMAS DEL VIEJO MUNDO

Este capítulo tiene un enfoque general, al describir todas las armas cuerpo a cuerpo y de proyectiles existentes. También se describen nuevas armas y variantes populares de las existentes basándose en la artesanía. Para terminar, este capítulo concluye con reglas especiales para dañar escudos.

CAPÍTULO IV: PÓLVORA Y ARMAS DE GUERRA

Aquí tendrás una buena idea de cómo la tecnología del Viejo Mundo avanzó respecto al armamento personal. Se incluyen reglas completas para la pólvora y nuevas armas. Además se describen las armas de asedio básicas con reglas para lanzadores de virores.

CAPÍTULO V: EQUIPO GENERAL

Este enorme capítulo presenta cualquier objeto mundano que pudieras desear, desde listas expandidas de comida y bebida a equipo y herramientas personales.

CAPÍTULO VI: EQUIPO ESPECIAL

Este capítulo describe una gran selección de equipo inusual, incluyendo nuevos venenos, pociones y un gran número de cosas raras.

CAPÍTULO VII: ANIMALES Y TRANSPORTE

Con todos los detalles sobre animales de compañía, ganado y corceles, además de descripciones y expansiones sobre carros, carretas y otros tipos de transporte, este capítulo te proporciona todo lo que necesitas para un largo viaje.

CAPÍTULO VIII: PROPIEDAD Y NEGOCIOS

Es fácil suponer lo que pasa durante una aventura de WJdR pero, ¿qué sucede en el tiempo que transcurre entre ellas? Todas las preguntas sobre dónde se quedan los personajes, qué hacen y qué tipo de negocios podrían tener se responden aquí.

CAPÍTULO IX: CONTRATAR PERSONAJES

A veces tienes que admitir que necesitas ayuda. Este capítulo da a tu personaje toda la ayuda que podría necesitar, por un buen precio. Este capítulo se centra sobre contratar PNJs para periodos de tiempo largos o cortos, además de incluir varios personajes listos para ser usados.

CAPÍTULO X: TESOROS

Joyas, gemas y otros objetos de valor son las cosas que se describen en este breve y final capítulo.

APÉNDICE: TABLAS

Esta sección final compila todas las listas de equipo en un solo lugar para que equipes a tu héroe con rapidez.





— NOTAS FINALES —

Este libro hace referencia a varias reglas presentadas por primera vez en *WJdR*. Para mantener todo en un sólo lugar y hacerlo más fácil para ti, también se incluyen aquí.

OPCIÓN: CARGA

La Carga refleja el peso y volumen combinados de un objeto. Algunos objetos podrían llegar a pesar muy poco pero ser grandes y poco manejables, aunque algunos objetos son pequeños pero excepcionalmente pesados. Consecuentemente, algunos objetos son simplemente demasiado grandes y pesados para manejarlos. Para las monedas, 50 monedas igualan 5 puntos de Carga.

Los personajes pueden manejar una cierta cantidad de Carga según su Característica de Fuerza antes de sentir sus efectos. Un personaje puede llevar tantos puntos de Carga como su Característica de Fuerza x 10. Por tanto, un personaje con Fuerza 45 podría llevar 450 puntos de Carga antes de ver reducida su movilidad. Por cada 50 puntos que supere su Carga, recibirá un penalizador de -1 a su Característica de Movimiento.

Los enanos pueden manejar cargas más grandes que otros personajes, usando su Característica de Fuerza x 20. Los animales de carga, como los caballos, pueden manejar cargas aún mayores y llevar valores de Carga hasta igualar su Característica de Fuerza x 30.

El valor de Carga de un personaje o criatura iguala la suma de sus Características de Fuerza y Resistencia x 10.

DISPONIBILIDAD

Tener dinero no siempre garantiza que encontrarás lo que quieras. Las aldeas y los pueblecitos es mucho menos probable que tengan objetos de lujo que una ciudad con 10.000 habitantes. Más aún, encontrar una espada de alta calidad en un pueblucho es más difícil que encontrar tal espada en una bulliciosa metrópolis. Para reflejar la disponibilidad del equipo, cada objeto o servicio tiene un nivel de disponibilidad asociado, desde Muy Raro a Abundante. Estas anotaciones son una disponibilidad base y deberían servir como punto de comienzo para determinar si una ciudad tiene ese objeto o no. Ten la libertad de ajustar los niveles de los objetos y servicios para que se adapten al lugar donde se juegue tu partida.

Los personajes que busquen un objeto o servicio en concreto deberán hacer una Tirada de Cotilleo modificada por la disponibilidad del objeto (La **Tabla 0-1: Consecuencias de la disponibilidad** proporciona un modificador base para las Tiradas de Cotilleo destinadas a encontrar un objeto en una comunidad de 1.000 personas o menos.) Para comunidades entre 1.000 y

10.000 personajes, reduce la dificultad de encontrar un objeto en un grado. Para comunidades con más de 10.000 personas, redúcelo en dos grados. Si la comunidad tiene 100 personas o menos, incrementa la dificultad un grado. La **Tabla 0-2: Disponibilidad según población** muestra cómo varía la dificultad según el tamaño de la población.

— ARTESANÍA —

No todos los objetos tienen la misma calidad. Algún equipo es chapucero, está mal reparado o es de una belleza y calidad exquisitas. Un trozo de carne podrida tiene mucho menos valor que un asado bien preparado, al igual que la espada pulida de una forja enana es mucho más valiosa que una espada oxidada encontrada en el fondo de un lago. La mayoría de los bienes y servicios descritos en las siguientes secciones son de Artesanía Común, luego los bienes y servicios son de calidad o se comportan de modo estándar. Los personajes que deseen algo mejor o peor que lo normal deberían usar la siguiente tabla para ajustar coste y disponibilidad.

Normalmente la artesanía no cambia las reglas para los bienes y servicios normales. Una vela de Artesanía Mala podría no quedarse encendida, fluctuar la llama o emitir mal olor aunque ilumine. Sin embargo las velas de cera de la Mejor Artesanía podrían arder emitiendo una luz brillante, resistir ráfagas de viento, tener buen olor, etc. Mientras que en el caso de las armas y armaduras, la calidad afecta su rendimiento o Carga, en el caso de los bienes y servicios, las diferencias de calidad



son simplemente descriptivas. El DJ podría reducir la dificultad de ciertas tiradas, pero se deja por completo a su discreción.

OPCIÓN: VENDER OBJETOS

WJdR supone que puedes vender un objeto más o menos por el mismo precio que se enumera. Si quieres vender un objeto con rapidez, se suele conseguir la mitad de su precio sin hacer una tirada. Pero si quieres más, necesitarás encontrar a un comprador, y la cantidad que ganes dependerá de la artesanía del objeto y tu habilidad de regateo. Siempre que quieras vender algo de este modo, el comprador y tú deberéis hacer una Tirada de Regatear Enfrentada. Si ganas, podrás vender el objeto al 100% de su valor, más un 10% por cada nivel de éxito. Si el comprador gana, sólo ofrecerá un 50% del valor, menos un 10% por cada nivel de éxito. Un comprador que ganara la Tirada Enfrentada con dos niveles de éxito, por ejemplo, sólo ofrecería un 30% del precio.

Tabla 0-1:

CONSECUENCIAS DE LA DISPONIBILIDAD

Disponibilidad	Dificultad	Modificador a la tirada de la habilidad de Cotilleo
Muy Rara	Muy Difícil	-30%
Rara	Difícil	-20%
Escasa	Desafiante	-10%
Normal	Normal	+0%
Común	Rutina	+10%
Frecuente	Fácil	+20%
Abundante	Muy fácil	+30%

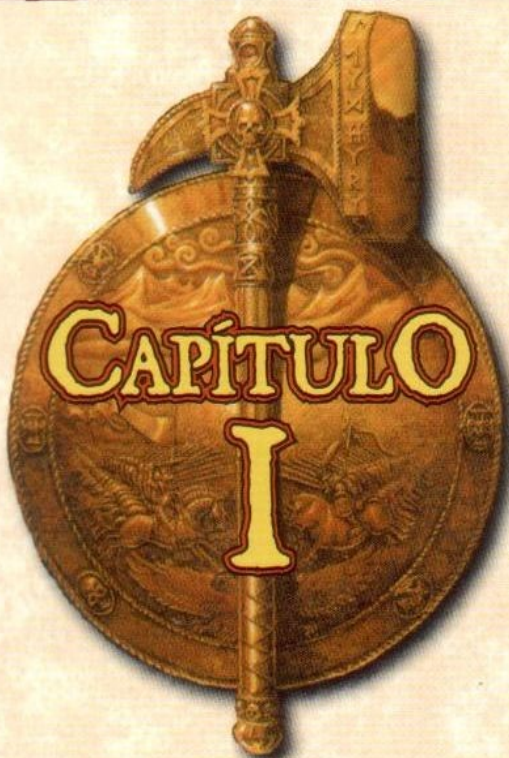
Tabla 0-3: ARTESANÍA

Artesanía	Multiplicador al coste*	Disponibilidad
La mejor	x10	Dos pasos menos
Buena	x3	Un paso menos
Normal	x1	Ningún cambio
Mala	x1/2	Un paso más

*El multiplicador de coste es una sugerencia, no es algo inamovible. Algunos objetos de la Mejor Artesanía podrían ser más caros de lo que esta tabla indicaría. Habla con tu DJ para conocer el precio exacto si tal objeto estuviera disponible.

Tabla 0-2: Disponibilidad según población

Disponibilidad	Dificultad según población			
	Menos de 100	Menos de 1.000	Menos de 10.000	10.000 o más
Muy rara	A discreción del DJ	Muy difícil	Difícil	Desafiante
Rara	Muy difícil	Difícil	Desafiante	Normal
Escasa	Difícil	Desafiante	Normal	Rutina
Normal	Desafiante	Normal	Rutina	Fácil
Común	Normal	Rutina	Fácil	Muy fácil
Frecuente	Rutina	Fácil	Muy fácil	Automático
Abundante	Fácil	Muy fácil	Automático	Automático



MONEDA Y COMERCIO

“Le di al sicario 20 morabotines para ocuparse de un pequeño problema en mi nombre. Es sorprendente la facilidad con la que puedes engrasar las ruedas del comercio con algunas monedas y algo de sangre.”

- Johannes, contrabandista de Carroburgo

Las monedas son escasas, la mayoría de la gente en el Viejo Mundo recurre al trueque y a prestar servicios para sobrevivir. Un molinero se queda con una parte del grano a cambio de convertirlo en harina, mientras un carnicero se queda con una parte del animal a cambio de limpiarlo y despiezarlo. Este nivel de intercambio de servicios permite a la gente del Viejo Mundo superar la escasez de riquezas compartiendo entre la comunidad la carga de la supervivencia. Por supuesto, cualquier campesino aceptará monedas por sus servicios, cobrando de los nobles y sus sirvientes por un trozo de carne, servicios médicos, productos como armas y armaduras, todo como cabría de esperar. Pero tales transacciones son escasas, demasiado infrecuentes para alimentar a sus familias y mantener los tejados sobre sus cabezas.

Para tener ejemplos de tasas comunes y niveles de ingresos, véase la **Tabla 1-1: Ingresos**.

— DENOMINACIONES —

A parte de la nacionalidad, todas las monedas que están actualmente en circulación tienen más o menos el mismo peso y suelen estar hechas de los mismos materiales. Cada moneda pesa unos 28 gramos, y todas las monedas están hechas de oro, plata y latón o cobre (aunque a veces son de bronce). En todos los lugares, la gente se refiere a las monedas con nombres comunes. Las monedas de oro son Coronas de oro, y cuando se escriben se designan como “co”, las monedas de plata son Chelines de plata, se escriben “c”, las de latón (o bronce o cobre, en cualquier caso tienen el mismo valor) son Peniques, y se denominan “p”. Luego 4 Coronas se escribe 4 co, 9 Chelines son 9 c y 15 Peniques son 15 p.

La tasa de cambio es como sigue.

1 Corona de Oro (co) = 20 Chelines de Plata (c) = 240 Peniques de Bronce (p)

1 Chelín de Plata = 12 Peniques de Bronce

Como se ha dicho, existen diferencias superficiales. La imagen en el anverso de la moneda cambia dependiendo de la nación o ciudad-estado que acuñara la moneda. Las adulaciones, las alabanzas y los dichos dependen de la cultura que provengan. Algunas de las nacionalidades principales y sus monedas se enumeran a continuación.

REINOS FRONTERIZOS

Los Reinos Fronterizos no acuñan sus propias monedas. La moneda de cualquier lugar es válida dentro de estos estados. De las monedas que circulan por esta atribulada tierra, las del Imperio son con mucho las más comunes, pero también se encuentran las de otras naciones.

BRETONIA

Las monedas bretonianas son mucho menos ostentosas que la mayoría, con un diseño simple pero elegante. La moneda de oro se llama *ecu*, también de tamaño y peso comparables a la corona imperial. Tiene grabada el busto del rey Gilles el Bretón, el fundador de su nación, la base de su tradición militar y el mejor ejemplo de todos sus caballeros. El *denario* representa el escudo de armas personal de Gilles el Bretón y la fecha de su muerte. Para terminar, el penique es una mezcla de bronce y peltre, con el escudo de armas o símbolo familiar de uno de los 14 ducados que componen la nación.



TABLA I-I: INGRESOS

Trabajo	Paga anual (co)	Paga mensual (c)	Paga semanal (p)	Paga diaria (p)
Campesino	9-15	15-25	45-75	7-12
Granjero rico	15-25	25-45	75-135	12-22
Posadero	20-30	35-50	105-150	17-25
Tendero de ciudad	20-40	35-65	105-195	17-32
Mercenario	20-50	35-80	105-240	17-40
Menestral hábil	25-80	40-135	120-400	20-66
Perista típico	30-100	50-165	150-495	25-82
Doctor	40-150	65-250	195-750	32-125
Constructor	150-500	250-835	750-2505	125-420
Noble menor	250-500	415-835	1245-2505	210-420
Gran Hechicero	300-800	500-1350	1500-4050	250-675
Noble mayor	1000+	1700+	5100+	850+

Todos los ingresos anuales son *antes* de que se apliquen las tasas regionales.

EL IMPERIO

El Imperio acuña la mayoría de las monedas en circulación y sus monedas son de lejos las más comunes en el Viejo Mundo. Todas las ciudades acuñan sus monedas, pero cada una según las especificaciones establecidas en Nuln. Las variantes son muy comunes. Un año, Altdorf marcó el reverso de sus monedas menores con una imagen de la muerte; el año siguiente pusieron un grifo rampante. Algo que une a todas las monedas es la imagen del actual Conde Elector de cada estado que adorna el anverso. La profusión de las diferentes monedas acuñadas en circulación combinado con los dialectos regionales y la tendencia del Viejo Mundo al oscurantismo voluntario hace que la situación sea aún peor. Los ejemplos incluyen el guelte, un término nórdico para las monedas de oro; el marco, que se suele usar en todo el Imperio como oro; morabotines es un término de argot de origen desconocido para los Chelines, estiércol es un término de la gente de pueblo para los Chelines. Incluso los Peniques no están exentos del argot de las calles del Imperio, consiguiendo nombres evocadores como "metralla" de los soldados y "meaja" de los golfllos callejeros. Marienburg, que técnicamente ha dejado de pertenecer al Imperio, tiene "gremiales", monedas de oro estampadas con la imagen de un prominente jefe de gremio. Naturalmente, esas monedas cambian a menudo de apariencia.

ALTDORF

Conmemorando la victoria contra los von Carstein con los dos asedios de la ciudad durante las Guerras Vampíricas, Altdorf usa a veces una figura de la muerte como símbolo. Con esto celebran su desafío a los no muertos y la magia malvada. Algunas monedas, por lo general los peniques, suelen tener un grifo rampante como deferencia hacia el Emperador. La imagen del Emperador domina sus monedas más que en ninguna otra nación, es por ello que la mayoría de las personas llaman a las Coronas de Oro "Karls". La gente de la calle llama a estas monedas brillosas.



HOCHLAND

Como provincia de grandes cazadores, Hochland usa las imágenes del arco y el cuerno en sus monedas. Hace poco, debido a



la proliferación del rifle largo de Hochland, las monedas más recientes representan a esta arma cruzada sobre un arco. Las monedas inferiores representan un ciervo, oso o armiño.

MIDDENHEIM

Orgullosa de su asociación con Ulric, Middenheim estampa sus monedas con un lobo a la carrera. Algunas monedas, sobre todo los Chelines, también lucen la imagen de una ciudadela con cuatro puertas o una llave para conmemorar a los guardias de las puertas, cuyos regimientos lucharon en la defensa de la ciudad.



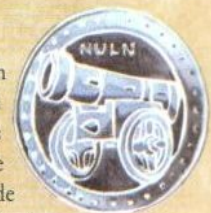
ASAMBLEA

Los halflings de la Asamblea usan su símbolo, un enorme gallo, en sus monedas de plata. Ya que esta es la única moneda que la Asamblea acuña, usan Karls y meajas del Imperio.



NULN

Como centro de aprendizaje e industria, Nuln marca sus monedas con imágenes del gran puente de la ciudad o baterías de los diversos cañones que han desarrollado. La Corona de Oro lleva la cresta de la Escuela de Artillería de Nuln en el reverso y la imagen del Emperador en el anverso.



OSTLAND

El toro de Ostland es un símbolo de tozudez y solidez, una característica compartida y quizás heredada de sus vecinos kislevistas. El Arco del Dragón del Conde, reliquia de familia de los dirigentes de Ostland, también se usa en esas monedas.



STIRLAND

La tribu que controlaba esas tierras en tiempos de Sigmar no estaba gobernada por un jefe, sino



por una feroz reina-guerrera. Aunque murió en el Paso del Fuego Negro y su hijo tomó el cargo de Elector cuando el Imperio fue forjado, esta feroz líder aún es honrada en las antiguas canciones de la provincia. Aunque su nombre se ha olvidado, su apariencia está inmortalizada en las monedas de plata de Stirländ.

TALABHEIM

El sagrado Río Talabec es importante para la vida de Talabecland, siendo la fuente del comercio, la religión y la vida. Por tanto muchas monedas, sobre todo el Chelín de Plata, lucen la imagen de un río. El penique de Talabheim también tiene connotaciones religiosas, su significado se remonta a los dioses de antes de Sigmar. Todos los peniques acuñados en la ciudad tienen la imagen de unos cuernos o un árbol cuyas ramas retorcidas parecen una cornamenta. La situación de la ciudad en el cráter de un cometa cierra la conexión entre el pueblo de Talabheim y el símbolo de Sigmar, el cometa de dos colas. Para celebrar su condición, marcan sus Coronas con la imagen del cometa de colas gemelas.



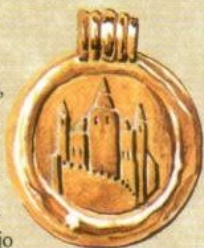
WISSENLAND

Tras haber absorbido a la antigua provincia de Solland, la gente del sur continúa teniendo la tradición de usar el sol en sus monedas y banderas. La razón de esta larga reverencia proviene de la caída de la propia Solland, ya que es una de las historias más tristes en la historia imperial. La mayoría suele decir que es un lugar donde "La luz ya no brilla".



ESTALIA

Las monedas de Estalia son similares a las del Imperio, con el mismo peso y composición. El anverso de la excelente, su moneda de oro, luce un castillo en una ladera y el reverso de la moneda tiene el blasón de la familia gobernante de la ciudad-estado donde la moneda fue acuñada. Como en gran parte del Viejo Mundo, la moneda de plata real es la unidad estándar, luciendo un pescado al frente y la fecha de su acuñamiento en la parte posterior. Para terminar, el duro, la denominación de menor valor, está hecha de bronce o cobre. Estas pequeñas monedas tienen la imagen de una balanza de mercader en el anverso y la bandera de los Reinos de Estalia en el reverso.



KISLEV

El ducado de oro kislevita cambia con cada Tzar o Tzarina, luciendo una nueva imagen cada vez que un monarca llega al trono. El palacio es la única constante, siempre presente en el reverso de la moneda. Esas monedas son de una calidad excepcional; la leyenda dice que los moldes de las monedas son originales de los enanos de las Montañas del Fin del Mundo. La dengá, la moneda de plata de Kislev, es más común que la moneda de oro, y luce la imagen de la Tzarina Kattarina. El pulo, una moneda de cobre, tiene una cabeza de oso en un lado y un águila en el otro.



NORSCA

Muy al norte del Imperio y Kislev se encuentra la glacial tierra de Norsca, un lugar donde el Caos tiene una fuerte presencia. Gran parte de este lugar



congelado y yermo es poco hospitalario y demasiado distante y peligroso para muchos mercaderes. La gente de Norsca pocas veces acuña sus propias monedas, contentándose con robar monedas durante sus incursiones. Las monedas que acuñan son las sceattas, una pequeña moneda de plata que luce una imagen rudimentaria de un rey de Norsca rodeado por un círculo de runas, y el pfenning, una moneda de bronce cuya cara está dividida en cuatro cuadrantes. Cada cuadrante tiene una runa; empezando con fuerza en el cuadrante superior izquierdo y siguiendo el sentido de las agujas del reloj los otros cuadrantes son coraje, muerte y conquista. La gente de Norsca no acuña monedas de oro; en lugar de eso las funden para fabricar joyas.

No cambian monedas con otras naciones, viendo las monedas de otras tierras como de igual valor, sin tener en cuenta su composición.

CIUDADES-ESTADO DE TILEA

No hay dos ciudades-estado de Tilea que tengan las mismas monedas. Diversas imágenes y símbolos las marcan, dependiendo de la región y el gobierno responsable de su acuñación; aunque Tilea no usa la denominación de corona, chelín y penique usada por el Imperio. La corona de oro común luce la imagen de varios príncipes mercaderes en el anverso y la balanza de los mercaderes en el reverso, similar a lo que los estalianos usan en el duro. Los chelines pueden tener barcos o un lanza virotes, una famosa invención de Tilea. Los peniques también varían mucho. Algunos tienen una fortaleza importante, un altar, edificios del gobierno o hasta mercados. Ya que cada ciudad-estado acuña su propia moneda, la calidad varía. Como resultado, las monedas de Tilea suelen no tener valor en otras tierras. Los enanos rechazan sin más el aceptar las monedas de Tilea en sus tierras, luego los mercaderes de Tilea usan las monedas imperiales.



MONEDAS ENANAS

Los enanos usan la misma denominación del Imperio, pero toda moneda es de una calidad y composición superior a las usadas por los hombres. La moneda de oro luce un intrincado dibujo del Libro de los Agravios para recordar a las otras razas la larga memoria del pueblo de los enanos. Otras monedas, tanto de plata como de bronce, tienen los símbolos de los clanes estampados en el anverso, con la fecha de su acuñación en el reverso. Algunas monedas enanas también tienen imágenes de montañas. Los enanos, un pueblo siempre literal sin idea de sutilezas, se refieren a sus monedas como oro, plata y latón.



MONEDAS ÉLFICAS

Como los otros pueblos del Viejo Mundo, los elfos usan monedas para facilitar el comercio con sus vecinos humanos, aunque entre los suyos prefieren el trueque o el intercambio de servicios en lugar de llevar a cabo un impersonal intercambio de metales. Como con todas las cosas en las comunidades élficas, el medio presenta una oportunidad para que los artesanos demuestren una profunda comprensión del mundo para crear algo de belleza incomparable. Sin embargo, dado su desdén personal por la violencia y la guerra, nunca glorifican la batalla en su arte. Por tanto, nunca se encontrará un soberano de oro élfico con un par de espadas o una escena conmemorando una antigua batalla. En lugar de eso lucen bellos objetos que encuentran en la naturaleza. Los elfos



TABLA I-2: TASAS DE CAMBIO

— Tasas de cambio en otras tierras —

Monedas	Bre	Imp	Est	Kis	Nor	Cet	Ena	Elf	Ara
Bretonia (Bre)	—	+5%	+10%	+10%	+0%	-20%	-10%	+5%	+10%
Imperio (Imp)	-5%	—	+5%	10%	+0%	-15%	-15%	+0%	+5%
Estalia (Est)	-10%	-5%	—	-10%	+0%	-10%	-20%	+0%	+0%
Kislev (Kis)	-10%	-5%	+10%	—	+0%	+0%	-10%	-5%	-10%
Norsca (Nor)	-30%	-20%	-10%	-5%	—	-5%	-20%	-10%	+0%
Ciudades-estado de Tilea (Tcs)	-50%	-30%	-20%	-10%	+0%	—	n/a	-20%	-10%
Enano (Ena)	+20%	+30%	+40%	+40%	+0%	+50%	—	+0%	+20%
Elfo (Elf)	-5%	+0%	+5%	+5%	+0%	+20%	+0%	—	+5%
Arabia (Ara)	-10%	-5%	+0%	+10%	+0%	-10%	-20%	-5%	—

silvanos estampan sus monedas con hojas, usando hojas de roble para el oro, arce para la plata y hojas de otros árboles como abedul, pacana o árboles frutales para decorar las monedas de bronce o cobre. Los altos elfos, en cambio, representan su arquitectura en las monedas, grabando castillos, torres y templos, glorificando a veces a los dragones, pegazos y otras criaturas maravillosas.

OTRAS TIERRAS

A veces hay monedas de tierras distantes que entran en circulación en el Viejo Mundo. Las monedas de oro de Arabia lucen cimitarras cruzadas, las de plata corceles erguidos, y los peniques de bronce una luna creciente. Todas estas monedas suelen aparecer en las ciudades-estado de Tilea, Estalia y los Reinos Fronterizos. En Kislev hay ocasiones en las que se ven las extrañas monedas de acero de Catai en sus mercados, apreciadas por su singularidad más que



por su composición. En esas monedas aparecen extrañas criaturas. Algunas tienen hasta un agujero en su centro para que puedan ser llevadas en cuerdas como es la costumbre en la distante Catai. En años recientes han llegado pepitas de oro desde la distante Lustria, pero son fundidas con rapidez y convertidas en monedas normales del lugar. Uno siempre puede distinguir una moneda procedente de Lustria por su tono rojizo.

TASAS DE CAMBIO

Las animosidades raciales, odios étnicos y otros prejuicios alteran el valor de las monedas de una nación en otras tierras aunque todas las naciones usan un sistema de pesos similar para facilitar el comercio. Más aún, no todos los acuñadores usan metales puros, y muchos añaden capas de estaño, aluminio y otros metales inferiores, lo que cambia el valor de una moneda cuando se usa en otros países. La **Tabla 1-1: Tasas de cambio** muestra las tasas de cambio comunes entre naciones del Viejo Mundo.

— FALSIFICACIÓN —

Ya que hay tantas monedas en circulación, es casi imposible rastrear las falsificaciones hasta su origen. Las “tramosas” (como se conocen a esas monedas sospechosas), son un problema generalizado, y el Imperio carece de los medios para ocuparse de él adecuadamente. Con la incapacidad del Imperio para tratar los crecientes problemas de las falsificaciones, muchos herreros de talento abandonan o complementan sus negocios legítimos acuñando sus propias monedas. Con tiempo, un herrero puede reunir la suficiente materia prima como para crear sus propias monedas si raspa los bordes de una moneda legítima. Más aún, los falsificadores añaden metales de inferior calidad, reduciendo el peso y valor real de esas monedas.

PARA EMPEZAR

Lo primero que cualquier falsificador debe tener para iniciar su negocio son los moldes para las monedas. Son difíciles de encontrar, precisan de una Tirada de Cotilleo Muy Difícil (-30%), pero un personaje con la habilidad Oficio (Artista) puede efectuar una Tirada Difícil (-20%) para crear un molde de la nada. Como mínimo, un falsificador también necesita de un taller y un horno para fundir los metales.



Una vez el falsificador adquiere el molde, debe conseguir la materia prima para fabricar las monedas. Para crear una moneda válida, ésta debe contener al menos una cuarta parte del metal base o unos siete gramos de oro/plata/latón (o cobre o bronce) por moneda que deba ser creada. El falsificador debe tener un ayudante para crear las monedas; en caso contrario las monedas producidas son malas y se las reconocerán automáticamente como falsificaciones.

CREAR EL DINERO

Un personaje deberá hacer una Tirada Desafiante (-10%) de Oficio (Herrero) cada día. Con una tirada exitosa, el falsificador produce 50 monedas (o una cantidad de monedas igual a los materiales que tuviera disponibles, lo que sea menor. Si la tirada falla, resta la diferencia de la tirada de la cantidad de monedas que el personaje haría. Es decir, si la Inteligencia del personaje fuera 20 y sacara un 45, incluyendo el penalizador Desafiante (-10%), fallará la tirada por 35 (20-10% por Desafiante significa que necesitaría un 10% o menos y sacó un 45, provocando un fallo del 35%). Ya que falló la tirada por 35, sólo produce 15 monedas en lugar de las 50 normales (50 - 35 = 15).

ESPARCIR LA RIQUEZA

Tras hacer las monedas falsas, el falsificador puede usarlas como dinero normal. Sin embargo, cada transacción precisa de una Tirada Normal (+0%) de Carisma. Con un fallo las falsificaciones son identificadas por lo que son, y el personaje podría enfrentarse a la prisión de por vida o

algo aún peor. Pasar malas falsificaciones es más difícil, comenzando con una Tirada Normal (+0%) de Carisma con la primera transacción y volviéndose cada vez más difícil con cada transacción dentro de una comunidad o vecindario (en grandes ciudades). Cada transacción incrementa la dificultad un grado, de Normal (+0%), a Desafiante (-10%), a Difícil (-20%) y finalmente a Muy difícil (-30%).

— TRUEQUE —

No todas las transacciones en el Viejo Mundo usan el dinero; muchas intercambian sólo bienes y servicios. En los bajos fondos de las ciudades donde las monedas escasean, muchos comercian con el trabajo. El trueque también tiene lugar en los lugares sin civilizar, donde la riqueza de una persona se mide por la regularidad de su suministro de comida, refugio y las ropas que lleva; esto es cierto sobre todo para cazadores y tramperos, elfos y otras personas que habitan en la frontera. Un hombre a 100 kilómetros de la ciudad más cercana sin esas cosas podría tener un

saco con 100 coronas de oro y no estar mejor que un pedigrüño en los barrios bajos de Altdorf.

Un carnicero podría cambiar un trozo de arce por un par de zapatos. Un hojalatero podría cambiar un juego de cubiertos por dos sacos de harina. Los acuerdos concretos, por lo que respecta a qué es equivalente a tal cosa, depende por completo de la demanda y el uso en un lugar determinado, igual que los precios se establecen según la demanda y la escasez. Por ejemplo, una persona puede usar un juego de cubiertos una y otra vez, pero sólo puede comerse una cosa una vez; luego ese objeto podría valer varias comidas. Por otro lado, en una ciudad que tenga falta de comida, el hojalatero quizás tuviera que ofrecer varios juegos de cubiertos y aún otras cosas para igualar una sola comida.

TABLA 1-3: TRUEQUE

Objeto	Objeto a comerciar						
	MR	R	E	N	C	P**	Ab
Muy Raro (MR)	1	2	4	8	16	32	64
Raro (R)	1/2	1	2	4	8	16	32
Escaso (E)	1/4	1/2	1	2	4	8	16
Normal (N)	1/8	1/4	1/2	1	2	4	8
Común (C)	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2	4
Frecuente (P)	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2
Abundante (Ab)	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1

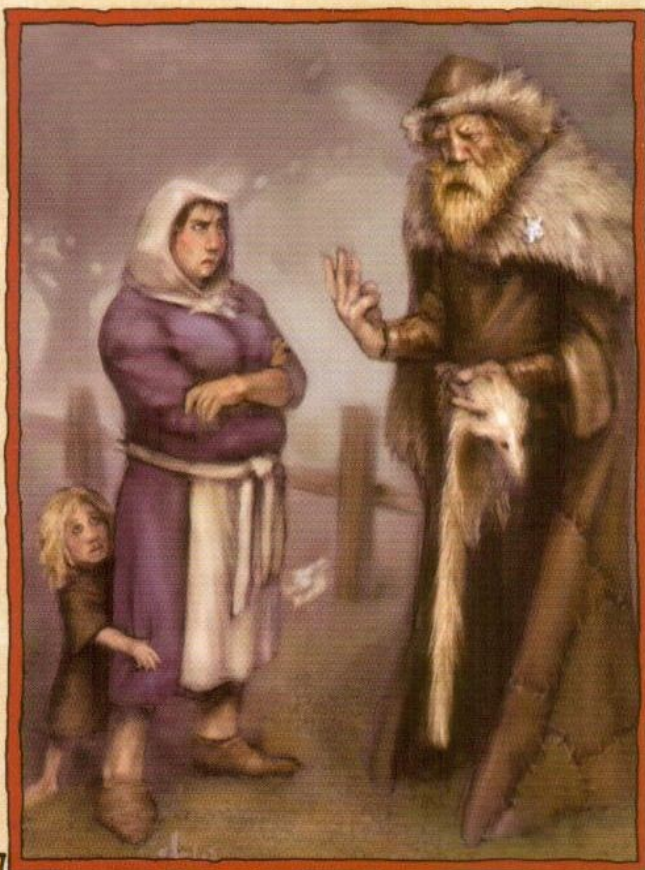
CÓMO HACER UN TRUEQUE

Un trueque es algo simple. Puedes estimar el valor relativo de los bienes considerando la utilidad general de los mismos. La comida es útil para un hombre muerto de hambre, mientras una espada en una ciudad que crea armas casi carece de valor. También puedes optar por comparar la disponibilidad relativa de los objetos a trocar, modificándolos según la disponibilidad local. La **Tabla 1-3: Trueque** sirve como punto de inicio para comparar el valor relativo de los bienes, pero ten la libertad de cambiar los resultados basándote en las circunstancias que rodean el trueque. En este caso, la disponibilidad del objeto tiene una tasa de cambio, como que un objeto muy raro valga por ejemplo dos objetos raros.

Ejemplo: Jon está hambriento, tiene una espada de más (un arma de mano con una disponibilidad Común), y necesita desesperadamente una comida (una comida es Frecuente). Al no tener monedas, ofrece cambiar su espada por comida. Comparar un objeto de disponibilidad Común con uno Frecuente revela que Jon es probable que consiga dos comidas por su espada. Claro que si el DJ decide que esta ciudad necesita armas, la disponibilidad de un arma de mano podría subir a Normal, lo que haría que Jon consiguiera cuatro comidas, o hasta a Escasa en tiempos desesperados, proporcionándole ocho comidas. En el sentido contrario, Jon podría tener un problema si la cosecha hubiera sido afectada hace poco por una sequía, provocando una terrible falta de comida en la región. En este caso, la disponibilidad de la comida cae a Escasa, lo que significa que Jon necesitaría trocar cuatro armas de mano por una sola comida!

TROCAR SERVICIOS

Los servicios (ver el **Capítulo IX: Contratar personajes** para ver las disponibilidades) pueden ser trocados del mismo modo que los bienes. Un artesano Común emplearía un día de trabajo a cambio de unas comidas, pero en una ciudad donde los artesanos son frecuentes, digamos por ejemplo Nuln, muy pocos darían una comida y una cama a menos que el artesano fuera muy hábil.



— COMERCIO Y ECONOMÍA —

Aunque la guerra es algo demasiado común, hay más cosas en el Viejo Mundo aparte de la furia de Ulric. Hombres y mujeres se esfuerzan en sus granjas desde Estalia hasta los límites orientales del Imperio y Kislev. Los artesanos trabajan en las ciudades, cogiendo las materias primas y produciendo algo útil para la sociedad, desde jabón a una buena cota de malla de Marienburg. Con gran riesgo para ellos y sus fortunas, los mercaderes recorren las rutas comerciales que cruzan las tierras, ofreciendo mercancías tanto terminadas como por procesar para aquellos que tienen dinero para gastar u objetos para trocar.

PROCESOS ECONÓMICOS

La economía del Viejo Mundo se basa en un proceso diferente. Las materias primas son recogidas y vendidas a los distribuidores que a su vez las venden a la población general. Los campesinos trabajan duro en sus campos para cultivar grano y vegetales, o bien crían ganado, que matan para obtener carne y pieles. Tras cultivar sus productos los venden a gente como curtidores o molineros. Los mineros extraen el mineral de las Montañas Centrales y venden la materia prima a los herreros que a su vez crean armas, armaduras, cubiertos y joyas. La mayoría de los distribuidores venden sus productos a nivel local porque pocos tienen los recursos para trasladar las mercancías a mercados distintos, y por tanto confían en los mercaderes para hacer llegar sus productos a todo el Viejo Mundo.

MERCADERES

En lo más bajo del escalafón, los buhoneros vagan por los caminos, acarreando sus productos de un pueblo a otro. Careciendo de muchos fondos, los buhoneros venden lo que pueden encontrar o trocar, y por eso llevan tanto basura como objetos de calidad. La mayoría de esos mercaderes de baja estofa comercian con mercancías y no con comida, ya que carecen de los medios para transportar tales objetos antes de que se pudran. Un simple buhonero suele moverse entre 6 y 12 pueblos, yendo de un lugar a otro en rotación. Los buhoneros más ricos pueden permitirse un guardia o dos, pero son raros, ya que si se pueden permitir guardias es probable que pudieran permitirse mejores métodos de transporte que sus pies.

A continuación vienen los mercaderes en sí. Este amplio grupo incluye desde tratantes menores que viajan a un puñado de ciudades hasta los poderosos señores que pueden mover mercancías por todo el continente. En ciudades de todos los tamaños se organizan en gremios para velar por sus intereses comunes. Aunque son poderosos a nivel local, la mayoría de los gremios no pueden compararse a los príncipes mercaderes y las Grandes Casas de Mercaderes. La mayoría de los mercaderes actúan desde una sola ciudad, moviendo mercancías a gran escala dentro y fuera de su base de operaciones, adquiriendo mercancías de otras ciudades y llevándolas hasta ellos para su venta. Unos pocos tienen barcos o barcas que les permiten mover más mercancías a otras ciudades costeras, o caravanas para mover cosas por tierra a regiones más remotas.

Los más poderosos de los mercaderes son las Grandes Casas de Mercaderes, dirigidas por príncipes mercaderes con un poder similar al de los reyes y los señores. Tienen el poder de privar a una ciudad de cualquier recurso para hacer subir los precios o inundarla con un exceso para acabar con la competencia. Con oficinas en varias ciudades, tienen grandes redes de agentes menores que negocian precios con tenderos o granjeros locales para obtener los mejores precios y colocar la mercancía en mercados con grandes demandas. A continuación siguen los detalles de las familias principales.

CASA AGNEW

Aunque existe una pujante clase media en Bretonia, carece de la fuerza y vitalidad de la clase burguesa imperial. Las casas nobles controlan cada faceta de la vida bretoniana y eso incluye el comercio. La Casa Agnew, que es famosa en todo el Viejo Mundo por sus vinos y licores, es una casa noble cuyos logros en el comercio han eclipsado totalmente los obtenidos en el campo de batalla. Ricos e influyentes debido a su activo comercio de exportación de vinos de calidad desde el Valle de Morceaux, ayudaron con fondos a la secesión de Marienburg del Imperio para obtener ventajas económicas y (eso dicen) para la defensa de Bretonia. Aunque muchas casas nobles desprecian a los Agnew por realizar esas acciones tan poco caballerescas, la Casa Agnew se ha convertido en un factor clave para la prosperidad económica de Bretonia.

CASA BACHER

Establecida como la forma de mover pan y otros productos similares en Marienburg, la Casa Bacher se estableció como la casa principal para trasladar comida por todo el Viejo Mundo. Aunque aún tiene base en Marienburg, tienen un control e influencia sin precedentes dada la inusual relación de la ciudad con el Imperio. Algunos cuchichean que la Casa Bacher tiene mano en la política local, pero muchos desechan tales rumores como paranoias sin sentido. La Casa Bacher vende tanto a Bretonia como al Imperio. Sus banderas, desplegadas en sus barcos mercantes, representan a un saltamontes en un campo rojo que puede verse en los puertos de todo el mundo. Sus mayores rivales son los pequeños negocios dentro del Imperio, pero mantienen posiciones en la mayoría de los sitios debido a su monopolio a la hora de importar coñac bretoniano.

OBJETOS DE CALIDAD KORBREL

Objetos de Calidad Korbrel es una organización rica y compleja que trata con los ciudadanos más ricos del Viejo Mundo. Vendiendo cosas tales como metales preciosos, gemas, cristal y gromril de los enanos, Korbrel es el nombre que suena en la decadente aristocracia del Imperio. Tan grande es su importancia que siempre hay un Korbrel en cualquiera de las fiestas personales del Emperador.

FAMILIA VON KANTOR

Situada en Averheim, la familia von Kantor es pequeña y eficiente debido a los constantes ataques de los orcos y cosas peores en el Paso del Fuego Negro. Tratan con metales extraídos de las Montañas del Fin del Mundo, usando mano de obra barata de campesinos para superar la competencia de los enanos. Gran parte de su control se origina en la ciudad, pero la mayoría de sus transacciones comerciales tienen lugar lejos, al norte. El símbolo de su Casa es una montaña con dos picos.

EL CLAN RONERO

Esta enorme casa de mercaderes halfling cuenta con algunas de las mejores mentes de la nación halfling. Con agentes y miembros esparcidos por todo el Imperio, sus "pasteles de un penique" y "panes de viaje" son infames tanto por baratos como por su contenido algo dudoso. Siempre que hay una carne de oferta o harina podrida, hay un Ronero cerca, acaparando el mercado y calentando el horno. Meterán cualquier cosa en un pastel (hasta a uno de los suyos, se rumorea).

OTRAS CASAS

Hay muchas casas de mercaderes que tienen influencia en todo el Viejo Mundo, desde la casa élfica Swiftwind, que representa el comercio de mercancía élfica en Erengado, Marienburg y hasta Altdorf, a la Familia Fabbicante en Tilea que negocia con los señores del norte con unidades mercenarias y Compañías Libres. La familia Steinhauer transporta raros mármoles por todo el Viejo Mundo, y sus excelentes piedras y baldosas son usadas en los palacios y hogares de los ricos.

RUTAS DE COMERCIO

Existen tres rutas de comercio principales en el Viejo Mundo: el mar, el río y la tierra. Las barcasas de río demuestran ser las más económicas, ya que pueden mover las mercancías más rápido que las caravanas y son más seguras, al ser fortalezas móviles capaces de repeler ataques de bandidos. Todos los cauces fluviales del Viejo Mundo tienen barcasas repletas de mercancía, viajando de una ciudad a la siguiente. El Gran Océano es traicionero debido a los Piratas Sartosanos y los Corsarios de Arabia que atacan a los barcos mercantes bretonianos y las barcasas tileanas. Las aguas son tan peligrosas que hasta los mejores barcos de guerra pueden hacer poca cosa contra las flotas de piratas que viven saqueando cargueros por los tesoros que transportan.

Las caravanas terrestres, por lo general grandes grupos de carros, viajan por los numerosos caminos entre los núcleos civilizados. La mayoría de estos carros extremadamente protegidos sufren de algún que otro combate en sus viajes, y rara es la caravana que no pasa al menos una porción de su viaje en una barcaza de río.

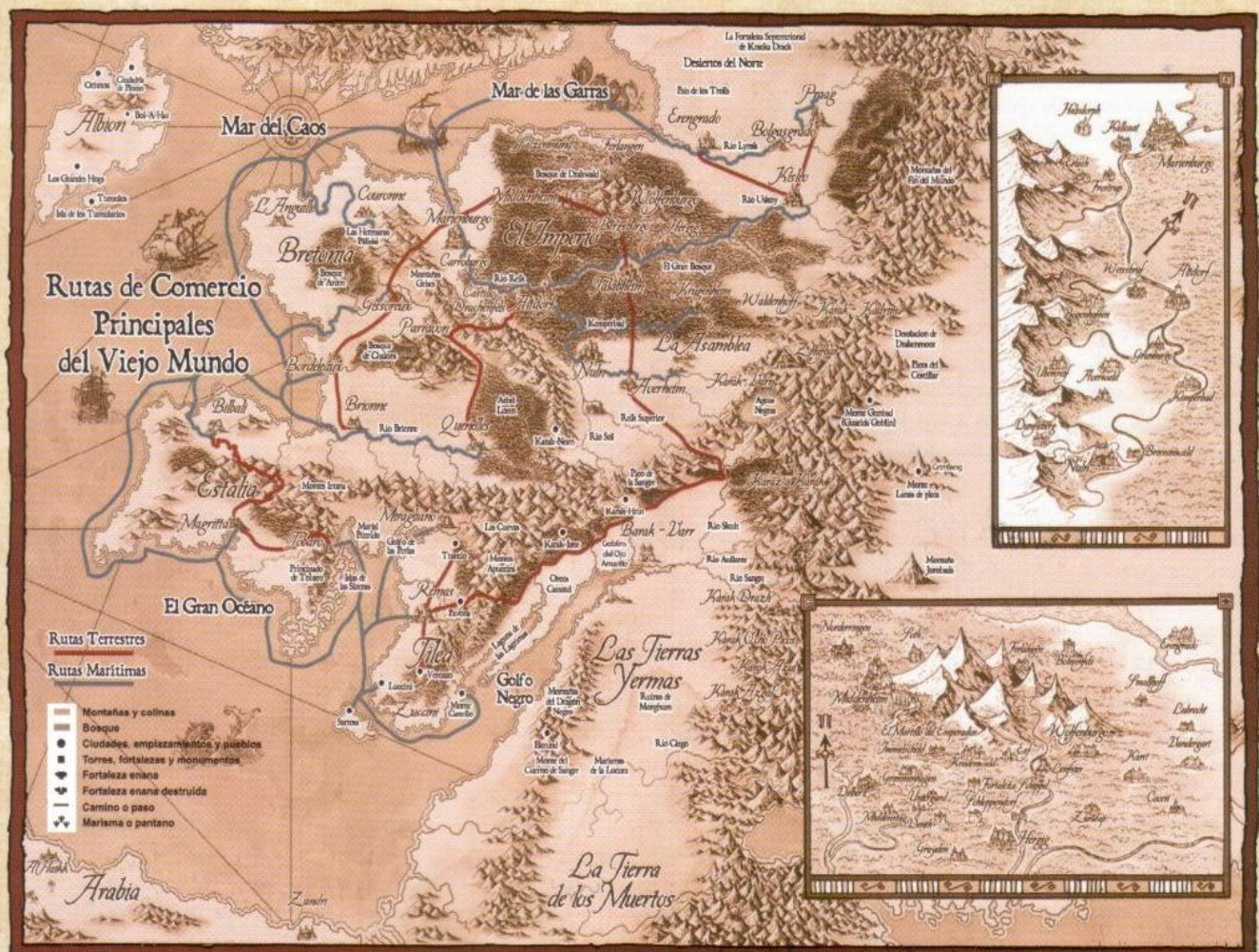
La ruta comercial más famosa es el la Carretera de la Plata. Esta ruta conecta las naciones del Viejo Mundo con la distante Ind y Catai. Pocas caravanas se atreven a emprender el largo viaje para sobrevivir a las hordas de Hobgobla-Khan que las atacan. Pero ya que un sólo viaje puede hacer que una persona se vuelva tan rica como para vivir el resto de sus días como un señor, muchos se aventuran en los terrenos sin explorar entre el oeste y el distante este.

MERCANCÍAS

Aunque Marienburg y Erengado son poderosos centros de comercio en la economía del Viejo Mundo, el Imperio es el mayor productor y consumidor. El Imperio empequeñece a los Reinos de Estalia, Bretonia y hasta a los traicioneros mercaderes de Tilea, y todas las casas de mercaderes consideran al Imperio en sus tratos y negociaciones. A continuación se describen los centros económicos del Viejo Mundo.

ALTDORF

La capital del Imperio, sede del Palacio Imperial y hogar de la Catedral de Sigmar, Altdorf es el corazón del Imperio. Devotos adoradores de todo el mundo peregrinan a la Catedral para recibir una bendición de los Sacerdotes de Sigmar, y mientras permanecen allí gastan considerables sumas en el turismo de Altdorf, ya sea en tabernas, giras por las cervecerías locales, museos, edificios del gobierno o incluso se maravillan contemplando las puertas de la casa del Emperador. Situada en la confluencia del Reik y el Talabec, Altdorf también disfruta de un influjo regular de mercaderes que cruzan las provincias en barcasas de río llenas de mercancías de muchas tierras. Incluso las universidades de Altdorf y sus bibliotecas atraen visitantes, ya que se dice que son las mejores del mundo.



MARIENBURGO

Aunque ya no es parte del Imperio, Marienburgo dice ser el mayor puerto del mundo, sirviendo como principal centro de comercio del norte. Gracias a su posición en la desembocadura del río Reik, disfruta tanto de tráfico terrestre como marítimo. Más aún, cualquier mercader que quiera hacer negocios en el interior del Imperio deberá primero pasar por esta gran ciudad, luego la gente de este lugar disfruta primero de las mercancías exportadas desde Bretonia, y como poco ganan el beneficio de las elevadas tasas. Debido a esto la clase mercader de Marienburgo es bastante poderosa, pero también variada, ya que los representantes de los altos elfos usan esta ciudad para distribuir sus productos a las razas humanoides de todo el Viejo Mundo.

MIDDENHEIM

Middenheim, dada su posición apartada y diferencia de religión, no es un centro de comercio importante. Cultivan justo la comida suficiente como para alimentar a su población. Una ruta de comercio llega a esta ciudad desde Marienburgo, pero pocas veces es transitada. Aunque los mercaderes de Altdorf llevan mercancías a esta ciudad del norte, pocos lo hacen en lugar de a otros mercados más lucrativos.

NULN

Un centro de aprendizaje y un punto de cruce común sobre el Reik antes de entrar en el bosque, Nuln es un poder creciente. Sobre todo en diseño de maquinaria de asedio, produce algunas de las mejores armas del mundo. Sus ambiciosas universidades están apoyadas por la situación de la ciudad en un cruce de rutas de comercio, que proporciona grandes riquezas gracias a los mercaderes del sur. Nuln también produce buenos vinos y la excepcional metalistería de Sudenland.

OTROS CENTROS DEL IMPERIO

Los centros agrícolas del Imperio incluyen Reikland, que perfeccionó avances en la agricultura para reducir la falta de comida de las generaciones previas. Compitiendo directamente con Reikland se encuentran los ricos pastos de la Asamblea, que producen algunas de las mejores carnes de ternera y cordero, por no decir nada de su excelente cerveza y harina que están misteriosamente libres de gorgojos. Además los halflings exportan a veces pieles y cueros (son muy conocidos por sus curtidos); aunque no se pueden comparar con la producción de los expertos cazadores y tramperos de Talabecland y Hochland.

MÁS ALLÁ DEL IMPERIO

Aunque los mercaderes del Imperio compiten con sus contrapartidas kislevitas, bretonianas y tileanas, lo hacen de buen grado. No ven a sus vecinos como amenazas como hacen con los rivales. Por otro lado, los comerciantes de Arabia (todos astutos y asesinos) están en directa competencia y tienen acceso a todo tipo de mercancías, al tratar directamente con Ind y Catai, lo que les permite acaparar el mercado respecto a especias, sedas y otros productos.

TILEA

El mayor rival del Imperio es Tilea, cuyos mercados bullen con el influjo de extrañas importaciones y extraños extranjeros. Famosos por su habilidad a la hora de comerciar, los mercaderes de Tilea sólo están por detrás de los tratantes de Arabia, cuyas negociaciones son legendarias. Como nación exportan grano, ganado, cabras, ovejas, plata y gemas de Tobar a todos los puertos. Tilea también proporciona al Imperio fuerzas mercenarias.

BRETONIA

Bretonia también es rica en comercio, produciendo los mejores caballos de guerra, gemas talladas y oro, vino, coñac y más cosas. La mayor parte de su

riqueza se encuentra en las ciudades costeras como Bordeleaux, L'Anguille y Brionne. Couronne produce trigo, vinos y carnes, y disfruta de un gran volumen de comercio por las lujosas sedas y especias traídas desde Estalia al sur.

KISLEV

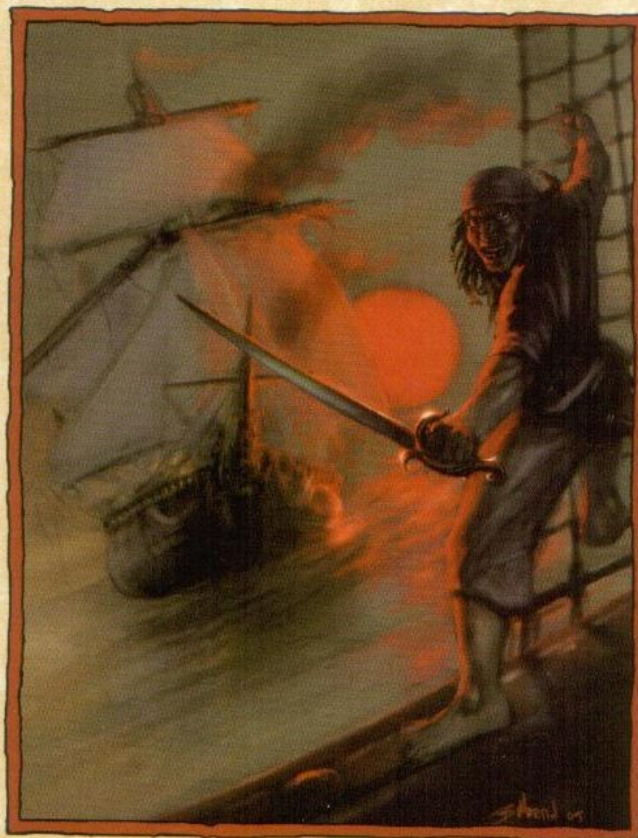
Al este, Kislev es también un poder económico, sobre todo en el puerto comercial de Erengado, cuya influencia y poder está por detrás tan sólo de Marienburgo. Allí las mercancías de hasta Bretonia y Estalia encuentran compradores de todas partes que vienen a hacer negocios en esta ciudad de rápido crecimiento. A cambio Erengado vende elementos obtenidos de la costa de Norsca como aceite de ballena, marfil, madera, brea y pescado. Los mercaderes con coraje siguen haciendo tratos con los salvajes de Norsca para conseguir mercancías raras y valiosas.

ESTALIA

Estalia también tiene un buen nivel de comercio. Incluso después de que Bretonia repeliera a los invasores de Arabia, los mercaderes de esa exótica tierra hacen aquí gran parte de su comercio, y a cambio los mercaderes de Estalia comercian esas mercancías con sus vecinos en Bretonia y el Imperio. Complementando el transporte de la mercancía de Arabia está el poder de sus flotas pesqueras, que venden sus capturas en forma de los famosos barriles de pescado en escabeche del Viejo Mundo. Magrita, otro gran puerto famoso por su dura lucha contra los piratas, comercia mucho con los norteños, usando los productos obtenidos de su rica industria agrícola y la plata de las enormes vetas en las cercanas Montañas Abaskas del este. Los estalianos suelen despreciar a los tileanos, y el comercio con sus vecinos es escaso.

MERCANCÍAS COMUNES

Los mercaderes hacen buenos negocios suministrando a otras regiones mercancías difíciles de adquirir. Esas cosas incluyen telas, pieles, especias y comida, las cosas que toda persona necesita. La **Tabla 1-4: Mercancías** enumera precios para las mercancías. Como otros bienes, hay variaciones en el precio, algunas cosas tienen más calidad que otras.



MERCANCÍAS COMUNES

Los mercaderes hacen buenos negocios suministrando a otras regiones mercancías difíciles de adquirir. Esas cosas incluyen telas, pieles, especias y comida, las cosas que toda persona necesita. La **Tabla 1-4: Mercancías** enumera precios para las mercancías. Como otros bienes, hay variaciones en el precio, algunas cosas tienen más calidad que otras.

TABLA 1-4: MERCANCÍAS

Mercancía	Precio común	Mercancía	Precio común	Mercancía	Precio común	Mercancía	Precio común
Tela	Por metro cuadrado	Piel	Por piel	Aceites	Por cada 4 litros	Granos	Por medio kilo
Lona	2 c	Marta	5 co	Almendra	6 co	Mijo	8 c
Tejido casero	8 p	Visón	6 co	Avellana	2 co	Salvado	8 c
Encaje	3 co	Mapache	10 c	Oliva	3 co	Arroz	3 co
Lino	10 c	Marta cibelina, negra	7 co	Azafrán	30 p	Centeno	8 c
Seda, Catai	5 co	Oveja	4 co	Sésamo	6 co	Bayas	1 co
Terciopelo	2 co	Lobo	5 co	Girasol	4 c		
Lana	1 co	Nuez	1 co	Harinas	Por medio kilo		
Tintes	por cada ¼ de kilo	Miel	5 c	Cebada	26 c		
Pieles	Por piel	Azul, cobre	11 c	Edulcorantes	Por medio litro	Alforfón	13 c
Oso	3 co	Azul, ultramarino	13 c	Azúcar, morena	1 co		
Venado	50 c	Verde	11 c	Azúcar, blanca	6 c		
Zorro, rojo	9 co	Ocre	15 c	Exótico	Por medio kilo		
Zorro, blanco	11 co	Púrpura	2 co	Grano	Por medio kilo	Chile	67 co
Caballo	2 co	Rojo, hierro	6 c	Cebada	13 c	Chocolate	67 co
Cuero	1 co	Azafrán	5 c	Alforfón	6 c	Café	33 co
Leopardo	14 co	Amarillo	3 c	Guisantes	2 co	Té	2 co
León	15 co	Bermellón	1 co	Lentejas	1 co	Tabaco	10 co

— IMPUESTOS —

Los impuestos son una parte importante de la vida de los plebeyos. Aunque los recaudadores de impuestos están en todas partes, sólo recaudan (por lo general), impuestos de más o menos la mitad de la población del Viejo Mundo. En los centros urbanos tienen mayores tasas de impuestos, mientras en las zonas rurales son mucho menores. No siempre fue así. En las generaciones pasadas, antes de la emergencia de la nueva clase media, los campesinos eran poco más que una propiedad y tenían que dar un porcentaje sustancial de los productos de su trabajo a sus señores, que los protegían. Desde el surgimiento de los burgueses, los gobiernos del Viejo Mundo se han visto forzados a adoptar un enfoque distinto.

Hay tantos tipos distintos de impuestos como formas de evitarlos. Cada país es diferente, y muchas veces cada provincia dentro de ese país actúa como una ley en sí misma. Las tasas de impuestos reflejan las fortunas, antojos y personalidades de los dirigentes de la nación. Podrían exprimir a la población para crear un nuevo castillo, o podrían decidir que es mejor que las masas se las vean solas. Los gremios, las alianzas comerciales y las ciudades-estado también necesitan monedas de la gente normal, así como los grupos de protección ilegales.

Los impuestos bretonianos tienden a ser en gran medida de la vieja escuela: los señores feudales piden a los campesinos que trabajen y produzcan. Los impuestos tileanos son famosos por lo complicados y corruptos que son. Estalia consigue imponer un impuesto nacional y regional más o menos a toda su población, y Kislev y Norsca tienen lo que podría describirse como una aproximación primitiva a la tarea de encontrar fondos. Dentro del Imperio los impuestos, la recolección de los mismos, las licencias, la extorsión y el evitarlos se ha convertido casi en un arte mientras la población lucha por reunir fondos para la última guerra o plan de los Electores.

Hablando en términos generales, siempre que se consiga la cantidad de dinero deseada, el método de conseguirlo no se pregunta. Muchos gremios y lugares confían en grupos de recaudadores de impuestos mercenarios; duros luchadores, negociantes sin principios y fieros oponentes. Existen compañías independientes de recaudadores, los más infames son los que trabajan en las ciudades y pueblos de Stirland. Estos guerreros fuertemente armados tienen fama por conseguir realizar su trabajo, no importa los vivos o muertos que se crucen en su camino.

Los Personajes Jugadores podrían encontrarse con algunos, todos o ninguno de los siguientes impuestos, dependiendo del DJ.

Quinceavos y diezmos

Cada comunidad tamaño pueblo o mayor debe presentar al recaudador de impuestos un diezmo de sus ingresos del último año. En cualquier otro lugar, un individuo debe dar un quinceavo de lo que gana. Los recaudadores de impuestos llevan los fondos directamente al alcalde, que también se queda con un porcentaje de los ingresos de la gente cada seis meses para cumplir con los impuestos.

Impuestos de las votaciones

Cada cinco años muchos viajan a la ciudad más cercana y se registran ellos y sus familias en el gobierno local. Esto permite a los gobernantes rastrear a las poblaciones y reclutar soldados en tiempos de guerra. Cada familia debe pagar 1 c por cada miembro masculino de la casa, 6 p por cada miembro femenino y 3 p por cada vaca. Estos impuestos han provocado muchas evasiones creativas, como vestir a los chicos como chicas para evitar pagar el impuesto extra o incluso esconder a los niños hasta que son mayores de edad. Durante tiempos de guerra, el gobierno mantiene



este impuesto, sin tener en cuenta las dificultades de los ciudadanos, lo que ha provocado cierto número de revueltas de campesinos.

Impuesto sobre las orejas

Impuesto por lo general sobre los elfos, este impuesto exige un chelín por oreja, bajo pena de ser cortada. Los porteros, gremios y ciudades independientes suelen usar este impuesto para insultar y suprimir la competencia de las casas de mercaderes élficas. No hace falta decir que los recaudadores sólo intentarán exigir este impuesto de los individuos si piensan que podrán conseguir recaudarlo.

Cena

Más una forma de extorsión que un impuesto, es usado por los gobernantes que deseen equipar o reunir fondos para un regimiento o la guerra. Los sargentos, tambores y otras secciones musicales del grupo son enviados a un emplazamiento, por lo general una ciudad, y tocarán sus tambores, flautas y trompetas hasta que se consiga la cantidad deseada. Los oficiales sin escrúpulos se sabe que han continuado durante días, enviando a los soldados por las calles para mantener despierta por las noches a la población haciendo sonar su armadura y sus espadas.

Cuota bancaria

Popular en las ciudades, este método de ingresos es inevitable y odiado. La tasa varía, pero por lo general se hace una deducción de cualquier cantidad depositada o retirada de un banco. Dentro del Imperio, la cantidad es 1 corona para el Emperador, 1 chelín para el banco y 1 penique para el empleado por cada 10 *co* que se muevan. Los pagarés y las letras de crédito suelen calificarse como el doble o el triple de esta tasa.

Impuesto de las ventanas

Convertido en famoso por los disturbios de los impuestos de las ventanas de Altdorf, es una táctica que se usa pocas veces para conseguir fondos.

Los propietarios de viviendas pagan una cantidad establecida por cada ventana de su morada. Esto se puede evitar cegando ventanas, sobornando funcionarios o negando sin más el ser propietarios. Muchas familias nobles sostienen que ya que sus ancestros nunca llegaron a *comprar* la casa en la que viven, no existe ninguna *prueba* de que la posean, y por ello no es válido el hacer que paguen.

Impuesto sobre las espinillas

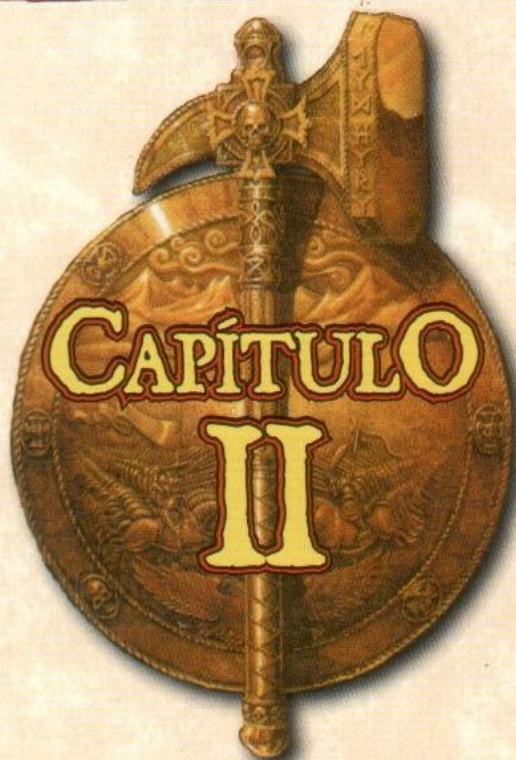
Popular dentro de los guetos halflings y la Asamblea, este impuesto exige el pago de la gente lo bastante presuntuosa como para crecer por encima de 1,20 metros de altura. En la mayoría de los bares, tiendas y puertas hay una medida contra la que la gente sospechosa debe situarse. La tasa varía, pero la gente normal debe pagar un penique por cada 2 centímetros que superen la "marca de la espinilla". Algunos gremios han adoptado el sistema contrario, grabando a la gente por cada 2 centímetros por debajo de cierta medida, pero esto no es muy común.

Impuesto sobre los cinturones

Usado en tiempos de guerra o escasez de comida, este impuesto graba a la gente con una cierta tasa por cada 2 centímetros de su cinturón. La teoría es que los gordos se pueden permitir pagar; en la práctica sin embargo los mercaderes pueden permitirse corsés, sobornos y dobles.

Licencias

Populares sobre todo en el Imperio, cobrar a la gente por una licencia es un modo de toda la vida para conseguir ingresos de la población. Yendo desde lo lógico (pesca y caza) a lo puramente extraño (poseer hurones o llevar sombrero), las licencias son expedidas por numerosos inspectores en cada ciudad, pero se las vigila menos de cerca en las zonas rurales. A veces un gobernante podría vender licencias de impuestos anuales a particulares como modo de conseguir ingresos rápidos. Esta práctica permite a la persona con licencia exprimir cuanto pueda.



ARMADURAS DEL VIEJO MUNDO

"Necesitarás una armadura de placas enana si piensas descender a las ruinas de Karak Azgal. ¡Te garantizo que las flechas rebotarán sin más o te devuelvo el dinero!"

- Gregor, mercader de Aeverheim

Los caminos entre las ciudades del Viejo Mundo son oscuros y lúgubres, llenos de cosas como pieles verdes, bandidos y cosas peores, que reclaman para sí los densos bosques que llenan las provincias. Las Montañas Negras del sur albergan horrores indecibles, mientras la omnipresente presencia de los ejércitos del Caos va y viene en el lejano y frío norte, más allá de las fortalezas de Kislev que valientemente se defienden contra una nueva incursión. Ni las ciudades están a salvo, ya que los asesinos que acechan en los callejones llenos de basura atraparán a un viandante y lo matarán por algo de metal, por no decir nada de la supuesta amenaza skaven que acecha bajo sus mismas calles.

La protección personal es la diferencia entre un cuchillo en la espalda y llegar a casa a través de las peligrosas calles y caminos del Viejo Mundo, y por esta razón, el comercio de armaduras florece. Las armaduras de placas forjadas por los enanos, la excelente cota de malla imperial, el cuero de la Asamblea, todas están disponibles para los que se las puedan permitir, y para los que no pueden, una camisa de cota de malla o hasta una chaqueta de cuero te puede salvar la vida. En Bretonia, la armadura de los Caballeros del Grial luce imaginaria religiosa del Grial y la Dama del Lago, mientras los soldados de a pie del Imperio confían en la placa y la malla para desviar los golpes de sus enemigos. Los enanos suelen preferir la armadura pesada, forrados por completo con armaduras de placa forjadas en sus hogares de las montañas, mientras los elfos prefieren cueros suaves y flexibles para su protección y una maniobrabilidad total. Cada nación, cada raza, cada provincia, usa la armadura tanto como protección como para revelar sus alianzas, creencias y honor personal.

— ARMADURAS DEL IMPERIO —

El Imperio tiene algunos de los mejores armeros del Viejo Mundo. Sus armeros han dominado las habilidades para producir algunas de las mejores armaduras de placas, aunque deben su habilidad para fabricarla a sus vecinos, los enanos. Más aún, las armaduras de mallas por capas de Marienburg tienen renombre mundial. De igual forma, los halflings producen buenas armaduras de cuero que se adaptan a las necesidades y niveles de confort del comprador más exigente. Con fuertes alianzas con las otras razas, los soldados del Imperio y sus ciudadanos son algunos de los más protegidos de cualquier lugar.

CUERO (LIGERO)

La armadura de cuero es la elección de la mayoría. Preferida por mercenarios, cazadores y otros guerreros, el cuero garantiza algún nivel de protección sin sacrificar movilidad o agilidad; aunque su popularidad no proviene de su capacidad de protección (otras armaduras son más adecuadas para mantener a sus portadores con vida) sino por su reducido precio y la disponibilidad de los materiales. Para construir armaduras de cuero, tan sólo se necesita cuero, fuego,

aceite y agua. Cualquier curtidor puede hacerla, sólo necesita hervir las pieles y moldearlas cuando son flexibles. Las armaduras de cuero, como con todas las armaduras, aparecen como componentes separados como sigue o como juegos completos.

Armadura de cuero completa: un juego completo de armadura de cuero consiste en una chaqueta de cuero, un par de grebas de cuero y un gorro de cuero ajustado. Algunos cueros están tintados con diferentes colores para obtener camuflaje, usando verdes y negros, dependiendo de las necesidades del comprador. Los elfos son los que más usan los cueros de camuflaje, sobre todo los elfos silvanos de Athel Loren. Algunos curtidores usan colores chillones, ya que las armaduras brillantes son muy solicitadas durante la guerra; los soldados usan los colores de su Elector y los colores de sus provincias de origen. Rojos, amarillos, verdes, azules y otros colores son comunes, sobre todo en las provincias occidentales, como Reikland, Aeverland y Wissenland. En el norte el cuero es menos común, ya que los guerreros prefieren el cuero tachonado (ver página 17) o las pieles, combinando los colores de forma estrafalaria. Para terminar, en el yermo este donde la tierra es pobre y la gente tiene

menos medios, el cuero es oscuro y desgastado, influenciado en estilo y apariencia por la gente de Kislev. Casi todos los orientales incorporan un toque de color usando cinturones, plumas o incluso brazaletes para demostrar a qué bando pertenecen.

En Bretonia los campesinos usan elementos comunes, ya que pocos pueden permitirse las armaduras más pesadas de placas o malla que prefieren los caballeros. La armadura de cuero encontrada en esta tierra es idéntica en forma o función a la encontrada en el Imperio. Los guerreros y los campesinos veteranos son los guerreros que más probablemente usarán armaduras ligeras.

Los elfos silvanos de Athel Loren suelen llevar o armaduras ligeras o ninguna en absoluto. Si lo hacen será de cuero. Entre los pocos que lo hacen, sólo los famosos jinetes de los halcones de guerra y los devastadores jinetes del claro llevan armaduras regularmente.

Chaqueta y justillo de cuero: Una chaqueta de cuero es una chaqueta con hebillas de bronce o plata en la parte delantera. Capas adicionales de cuero refuerzan las articulaciones para obtener más protección. Aunque la chaqueta de cuero cubre el cuerpo y los brazos, el justillo de cuero cubre el torso y la parte superior de los brazos. Barato y práctico, el justillo de cuero es la armadura preferida de los ladrones en todo el Viejo Mundo.

Grebas de cuero: las grebas de cuero cubren las piernas para proteger los muslos y las pantorrillas. Capas adicionales de cuero cubren las partes delanteras de las rodillas para obtener protección adicional, pero para garantizar movilidad al soldado, la parte posterior está expuesta, un lugar al que los halflings denominan "punto dulce". Algunos juegos de grebas ofrecen protección adicional para los tobillos y el talón.

Gorro de cuero: este apretado gorro de cuero protege la cabellera y las orejas. Varía dependiendo de la región. En el este se prefieren los gorros forrados de piel, mientras que en el norte muchos llevan cofias de cuero, que protegen los lados de la cabeza y el cuello. En el oeste muchos combinan yelmos emplumados con cofias de cuero para las galas y hasta para tener mejor protección.

CUERO TACHONADO (LIGERA)

La armadura de cuero tachonado mejora el diseño del cuero normal añadiendo trozos de metal o pinchos a los diversos componentes, por lo general a la chaqueta o el justillo. El cuero tachonado también incluye otras variaciones en el diseño. Por ejemplo, en lugar de tachones, a veces los armeros instalan anillos de metal, mientras otros añaden una capa de cuero sobre los anillos, para crear algo llamado armadura brigantina, aunque funciona igual que el cuero tachonado. El cuero tachonado no es tanto un tipo de armadura distinto como una mejora del cuero. Por tanto, uno no puede llevar cuero tachonado sin el componente del cuero. Más aún, no puedes combinar el cuero tachonado con componentes de armaduras más pesadas como la malla o la placa, pero puedes mezclar la armadura de forma normal. Por ejemplo, tus brazos podrían estar protegidos por cuero tachonado y tu torso por cuero o mallas.

ARMADURA DE MALLAS (MEDIANA)

Los guerreros profesionales del Viejo Mundo prefieren la malla. Un buen juego de malla es lo que distingue a un Perro de la Guerra de Tilea de un Soldado del Imperio, y aunque es más cara, la mayoría de los guerreros consideran el coste una inversión que merece la pena.



CUERO DE LA ASAMBLEA

Los halflings de la Asamblea son famosos curtidores, creando y moldeando algunas de las mejores armaduras del Imperio, quizás incluso del mundo. El cuero de la Asamblea es siempre de la Mejor Artesanía. Además, el cuero de la Asamblea teñido para servir de camuflaje reduce las Tiradas de Esconderse un nivel de dificultad. Este beneficio sólo se aplica al cuero y no al cuero tachonado.

PIELES

Han pasado muchas generaciones desde que nadie en el Imperio llevara a la batalla pieles de animales sin curtir. Esas armaduras tan primitivas quedaron desfasadas hace siglos. Los únicos que aún usan este tipo de armadura son los habitantes de Norsca, que llevan las pieles de osos polares, lobos y monstruos terribles cuando van a la guerra, en parte por la protección que ofrecen esas pieles, pero sobre todo por el calor que proporcionan. La evidencia de las armaduras de pieles aún persiste, aunque ahora son sobre todo algo decorativo para los kislevitas, la gente del norte y los orientales, con sus gorros forrados de piel.

La armadura de piel sigue estando disponible, pero es pesada e incómoda y demasiado calurosa en cualquier lugar al sur de Kislev. Llevar armadura de pieles impone una penalización del -10% a la Característica de Agilidad y una penalización de -1 a la Característica de Movimiento. No puede ser combinada con ninguna otra forma de armadura excepto para aquellas que cubran la cabeza. Ponerse uno mismo unas pieles sobre la armadura no es lo mismo que llevar a la batalla capa sobre capa de pieles.

Armadura de pieles: Coste 30 co; Car 80; Protección Cuerpo, Brazos y Piernas AP 2; Disponibilidad Escasa.

MALLA DE ITHILMAR

Entre los mercaderes élficos que comercian en las grandes ciudades del Imperio hay algunos, sobre todo los guerreros retirados, que conservan mallas exquisitas. Ligeras y resistentes, la malla de Ithilmar representa la culminación de la capacidad élfica respecto a la fabricación de armaduras. Aunque no son mágicas, se rumorea que sólo los mejores magos élficos pueden forjarlas. La malla de Ithilmar nunca se vende. Podría ser combinada con cualquier armadura, aunque no puede exceder 5 PA, sin tener en cuenta la combinación de armaduras. Además, la malla de Ithilmar nunca impone una penalización del -10% a la Característica de Agilidad del portador.

ARMADURA DE PLACAS DE GROMRIL

De todas las razas del Viejo Mundo, sólo los enanos han aprendido el arte de convertir el metal gromril en armaduras de placas. Casi impenetrable y de belleza incomparable, esta armadura no tiene precio y nunca se vende. Sólo los enanos tienen la técnica y la habilidad necesarias para crear una completa, por lo que esta armadura, si se encontrara en otras tierras, sería sólo por componentes, adquiridos de los cadáveres en el campo de batalla o robados de la armería de un rico caballero. Las armaduras de gromril son tan valiosas que se han librado guerras por la mera posesión de una completa.

Cualquier componente de placas se puede hacer de gromril. Aunque no es mágica confiere +1 PA a cada localización protegida por esta armadura, hasta un máximo de 6 PA en cualquier localización. Como la armadura de placas normal, se puede combinar con la malla y el cuero.

La malla es un engranado construido a partir de piezas de metal unidas. Diseñada para detener ataques cortantes, no es tan efectiva contra flechas, dagas y armas contundentes. Añadir cuero bajo la malla ayuda a que esas otras armas no traspasen las capacidades de protección de la armadura.

Los soldados de élite al servicio del Imperio, como los espaderos y alabarderos, suelen usar la armadura de malla ya que es más económica y común que la deseada armadura de placas. Algunas Compañías Libres de soldados también llevan componentes de malla. Entre los plebeyos algunas casas de mercaderes aseguran la supervivencia de sus cocheros suministrándoles camisas de cota de malla. Quizás los usuarios más comunes de la armadura de malla sean los patrulleros de caminos que se enfrentan al terror de las tierras incivilizadas para asegurar el viaje seguro entre las grandes ciudades del Imperio.

En otras tierras, como en Bretonia, la malla prevalece sobre la armadura de placas. Bretonia no ha adoptado por completo la armadura de placas completa, considerando que pocos enanos viven en esta tierra y que deben recurrir a armeros extranjeros para suministrarles esta costosa armadura. Los que llevan armadura de placas suelen llevar sólo componentes como un yelmo y una coraza.

Armadura de cota de mallas completa: una malla completa consiste en una cofia de malla para proteger la cabeza y cuello, grebas y una Camisote de malla sobre una armadura de cuero completa.

Cota de malla y cota de malla con mangas: una cota de malla normal ofrece protección para el torso y los hombros y baja hasta las rodillas, protegiendo las piernas. Añadir mangas a una cota de malla incrementa ligeramente el precio y la Carga. En una armadura de placas completa se incluye una cota de malla con mangas.

Cofia de malla: una cofia de malla es una capucha de malla separada para proteger la cabellera, los lados de la cara y el cuello, dejando expuesta la parte delantera de la cara. Este componente se incluye en la armadura de cota de malla completa.

Grebass de malla: las grebas de malla sirven para la misma función que las grebas de cuero, protegiendo los muslos y las pantorrillas. Aunque se puede combinar un par con una camisa de malla o una cota de malla con mangas, este componente no proporciona protección adicional cuando se lleva con una cota de malla con mangas.

Camisa de cota de malla y camisote de malla: una camisa de malla cubre sólo el torso. Las mangas se pueden añadir si se paga el precio. Se considera la alternativa del pobre a una cota de malla completa.

ARMADURA DE ESCAMAS (MEDIANA)

La armadura de escamas es un avance relativamente nuevo en el Viejo Mundo y sólo hace poco que ha llegado a las provincias ajenas a Nuln. Las escamas son un buen intento de crear armaduras menos costosas que la armadura de placas pero con mejor defensa que la malla. Tal y como suena, la armadura de escamas está construida como la armadura de malla, pero en lugar de entrelazar presillas de metal, la armadura de escamas engancha discos de metal de diversos tamaños, creando una apariencia de escamas. La malla de escamas tiene los mismos componentes que la armadura de malla pero sólo podría ser combinada con cuero (aunque no con cuero tachonado). Es demasiado pesada e incómoda para ser combinada con placas o malla. Una armadura de escamas completa incluye una armadura de cuero completa.

ARMADURA DE PLACAS (PESADA)

Aunque los armeros humanos pueden crear componentes de placas y armaduras de placas completas, deben su conocimiento a los enanos, que durante mucho tiempo crearon sus armaduras de placa en sus hogares en la montaña. Los enanos desarrollaron armaduras extraordinariamente pesadas, excelentes a la hora de detener golpes de las hachas y espadas de sus enemigos, ya que se enfrentaron a la extinción por las innumerables hordas de pieles verdes, trolls, skaven y cosas aún peores. Con la fundación del Imperio y las buenas relaciones generales entre los imperiales y los clanes enanos, los armeros naturalmente ofrecieron regalos en forma de exquisitas armaduras a las razas humanoides. Lo que los enanos no esperaban, sin embargo, era el ingenio y la codicia de los humanos. Los humanos capturaron las técnicas de forjar la armadura pesada de sus vecinos, y aunque no de tanta calidad como la armadura enana, es lo bastante buena para los caballeros imperiales.

En el Imperio hay muchas variantes de armaduras pesadas. Los Caballeros del Lobo Blanco incorporan pesadas pieles de lobo y tocados para incrementar su siniestra reputación. Los grandes espadas, los mejores soldados de infantería del Imperio, eliminan los yelmos con visor; en lugar de eso utilizan yelmos abiertos para expandir su campo visual. Los caballeros del Sol Llameante tienen laureles en sus hombros y grandes plumas amarillas y negras en sus yelmos, mientras la Reiksguard tiene grandes alas de plumas rojas y blancas surgiendo de sus yelmos. Quizás más que en ningún otro lugar del Viejo Mundo, la armadura del Imperio permite a un guerrero mostrar su casa, el servicio a un Elector y la Orden a la que rinden pleitesía.

Coraza: una coraza consiste en dos planchas, una para cubrir la parte frontal y otra la trasera. Las correas y las hebillas sobre los hombros y a los lados mantienen la armadura unida y se pueden ajustar si el peso corporal cambia. La armadura de placas completa incluye la coraza. Los soldados de élite del Imperio suelen llevar corazas con los colores de su Elector, aunque no suelen emplear esta armadura junto con otra. Las corazas de alta calidad lucen el blasón del guerrero y otros embellecimientos, haciendo que la apariencia del caballero o soldado luzca impresionante.

Yelmo: un yelmo es cualquier tipo de protección sólida de metal para la cabeza, desde yelmos abiertos a cerrados, hasta el yelmo del caballero con visor. Las armaduras de placa más elaboradas incluyen yelmos diseñados para imitar los rasgos de los animales, como dragones, jabalíes o leones. A veces los yelmos llevan algún tipo de pluma, teñida para reflejar los colores de la casa o un escudo de armas. También podrían incluir alguna pieza elaborada como un león rampante o algún otro animal, identificando al caballero como perteneciente a una orden. El yelmo se incluye en la armadura de placas completa.

Armadura de placas completa: la armadura de placas completa reviste al portador de una serie de placas que se conectan, diseñada para ofrecer máxima protección. Se lleva sobre la malla para proteger las articulaciones, y sobre el cuero para tener más relleno. La armadura de placas completa incluye yelmo, coraza, brazales y grebas. Añade placas en los hombros a los elementos separados para proteger los puntos débiles de la armadura, como el punto en el que el brazal se encuentra con la coraza. Los juegos de armadura completa de placas más caros tienen grabados e intrincados adornos.

Brazales de placa: los Brazales de metal ofrecen protección para los antebrazos, brazos y hombros. La mayoría incluyen pesados guanteletes de metal para tener más protección en los dedos y manos, a la vez que ofrecen al portador un arma si quedara



desarmado. Los brazales de placas siempre se venden a pares y son parte de la armadura de placas completa.

Grebas de metal: las grebas de metal, normalmente llevadas sobre cuero y malla, proporcionan máxima protección en los muslos y pantorrillas, y también incluyen una protección para las rodillas y cubren los pies del guerrero. Cintas y hebillas permiten que las piezas frontales y traseras se conecten. Las grebas de metal se incluyen en la armadura de placas completa. Los guerreros a caballo suelen incorporar espuelas en sus grebas para ayudarles a montar.

ARMADURA DE OTRAS TIERRAS

Aunque el Imperio domina el Viejo Mundo con su cultura y poderío militar, sus costumbres en la batalla, aunque influyentes, no siempre se importan a otras tierras. En Bretonia los soldados de infantería normales confían en los escudos antes que en las armaduras. En Kislev, donde el metal es algo escaso y la sociedad carece de buenas relaciones con los enanos, los guerreros prefieren armaduras más ligeras como el cuero y las pieles. Lo que sigue es una visión general de cómo la armadura cambia en las diferentes regiones del Viejo Mundo.

ESTALIA

Mientras el Imperio es famoso por la armadura de placas completa y Bretonia por sus panoplias de malla, los guerreros estalianos, todos ellos mortales espadachines, prefieren la velocidad y la agilidad. Adornados con ropas llamativas, con coloridas capas y grandes gorros emplumados, son los típicos espadachines, temerarios y valerosos, armados con un afilado acero y una lengua ágil. Pocos estalianos llevan armadura.

TABLA 2—I: ARMADURAS

Tipo de armadura	Coste	Carga	Localización (es) cubierta	PA	Disponibilidad
<i>Cuero</i>					
Gorro de cuero	3 co	10	Cabeza	1	Común
Justillo de cuero	6 co	40	Cuerpo	1	Común
Chaqueta de cuero	12 co	50	Cuerpo, Brazos	1	Común
Grebas de cuero	10 co	20	Piernas	1	Común
Armadura de cuero completa	25 co	80	Todas	1	Normal
<i>Cuero tachonado</i>					
Gorro tachonado	10 co	10	Cabeza	1	Normal
Justillo tachonado	20 co	40	Cuerpo	1	Normal
Chaqueta tachonada	30 co	50	Cuerpo, Brazos	1	Normal
Grebas tachonadas	20 co	20	Piernas	1	Normal
Armadura de cuero tachonado completa	90 co	160	Todas	2	Escasa
<i>Cota de malla</i>					
Cofia de malla	20 co	30	Cabeza	2	Normal
Camisa de malla	60 co	60	Cuerpo	2	Normal
Camisote de malla	95 co	80	Cuerpo, Brazos	2	Normal
Cota de mallas	75 co	80	Cuerpo, Piernas	2	Normal
Cota de malla con mangas	130 co	100	Cuerpo, Brazos, Piernas	2	Normal
Grebas de malla	20 co	40	Piernas	2	Escasa
Armadura de cota de mallas completa	170 co	210	Todas	3	Escasa
<i>Escamas</i>					
Cofia de escamas	30 co	50	Cabeza	3	Escasa
Camisa de escamas	150 co	260	Cuerpo	3	Escaso
Camisote de escamas	225 co	340	Cuerpo, Brazos	3	Escasa
Cota de escamas	225 co	400	Cuerpo, Piernas	3	Escasa
Cota de escamas con mangas	300 co	470	Cuerpo, Brazos, Piernas	3	Escasa
Grebas de escamas	75 co	130	Piernas	3	Rara
Armadura de escamas completa	360 co	600	Todas	4	Rara
<i>Placas</i>					
Yelmo	30 co	40	Cabeza	2	Rara
Coraza	70 co	75	Cuerpo	2	Rara
Brazales de placas	60 co	30	Brazos	2	Rara
Grebas de placa	70 co	40	Piernas	2	Rara
Armadura de placas completa	400 co	400	Todas	5	Muy Rara
<i>Malla de Ithilmar</i>					
Cofia de malla de Ithilmar	—	10	Cabeza	3	—
Camisa de malla de Ithilmar	—	20	Cuerpo	3	—
Camisote de malla de Ithilmar	—	30	Cuerpo, Brazos	3	—
Cota de malla de Ithilmar	—	30	Cuerpo, Piernas	3	—
Cota de malla de Ithilmar con mangas	—	60	Cuerpo, Brazos, Piernas	3	—
Grebas de malla de Ithilmar	—	20	Piernas	3	—
Armadura completa de malla de Ithilmar	—	210	Todas	4	—
<i>Armadura de placas de Gromril</i>					
Yelmo de Gromril	—	40	Cabeza	3	—
Coraza de Gromril	—	75	Cuerpo	3	—
Brazales de placas de Gromril	—	30	Brazos	3	—
Grebas de metal de Gromril	—	40	Piernas	3	—
Armadura de placas completa de Gromril	—	400	Todas	6	—

PETRA DE MARIENBURGO, MAESTRA ARMERA

El Imperio tiene excelentes armeros, algunos enanos pero la mayoría humanos. Los armeros se han dedicado a construir armaduras de placas, ya que es el negocio más lucrativo, cada una proporciona suficientes beneficios como para alimentar a una familia durante años. Unos pocos, entre ellos por ejemplo la Maestra Armera Petra de Marienburg, conservaron los antiguos métodos de hacer armaduras de malla, haciendo cada una mejor que la anterior. Petra tiene un buen negocio, no sólo por su habilidad incomparable, sino también por la ciudad de su elección. Marienburg comercia con Bretonia y las provincias por igual, convirtiéndola en una buena elección para iniciar cualquier negocio. Por lo tanto, Petra vende sus productos a ambos pueblos, aunque pocos en Bretonia pueden decir que hayan importado su armadura.

Lo que diferencia los productos de Petra de otras armaduras de malla es su peso. De algún modo, Petra consiguió el secreto de la malla élfica. Aunque carece de los materiales y una comprensión total del proceso, lo que sabe la ha ayudado a hacer mejoras en esta popular armadura. La malla de Petra, aunque sigue siendo armadura mediana, sólo se aplica un penalizador de -5% a la Característica de Agilidad en lugar del -10% habitual. Sin embargo, pocos pueden permitirse sus precios; su armadura se hace a medida para cada comprador y cuesta cinco veces el precio normal.

DALBRAN FELLHAMMER

Entre los grandes armeros del Imperio hay un enano llamado Dalbran Fellhammer. Habiendo vivido en el Imperio durante casi 30 años, Dalbran es la autoridad en lo que armaduras se refiere. Mantiene una forja en Altdorf, donde emplea a 30 trabajadores y casi 100 aprendices. Parte del éxito de Dalbran proviene de su participación a la hora de forjar la armadura del Emperador. Fue el responsable de integrar componentes de la armadura usada por Magnus el Piadoso y moldear gromril negro (ver página 42) para aumentar la efectividad general de la armadura. Dalbran es extremadamente caro, pero los que pueden permitirse sus precios nunca quedan defraudados.

TILEA Y LOS REINOS FRONTERIZOS

Contrastando con Estalia, la tierra de los Reinos de la Frontera sabe mucho sobre la guerra. Su tierra está dividida en docenas de pequeñas repúblicas, ciudades-estado y principados; los guerreros de esta tierra son casi todos mercenarios, ofreciéndose a los diversos señores que poseen algunos kilómetros de territorio para hacer la guerra contra sus vecinos. Algunos forman grupos mercenarios, a veces denominados Perros de la Guerra, luchando por un Elector si el oro es el adecuado. Los mercenarios de Tilea llevan armaduras compuestas, mezclando componentes cuando pueden saquearlos de los campos de batalla. Sólo los señores y capitanes mercenarios pueden permitirse las armaduras más pesadas, e incluso entonces pueden tener una apariencia descuidada.

KISLEV

En una tierra bajo la amenaza constante de una gran invasión del Caos, los kislevistas están resignados a utilizar cualquier medio para rechazar a las hordas salvajes. Mientras los campesinos de otras tierras raras veces pueden permitirse una armadura, casi todos los luchadores de Kislev usan cuero, pieles o lo que sea que tengan a mano para defender su tierra. Los boyardos, oficiales kislevistas, usan armaduras ligeras de la mejor calidad, mezclando a veces componentes de malla. Sin embargo, sólo los Lanceros Alados tienen armaduras lo bastante buenas como para rivalizar con las panoplias usadas por los soldados de élite de otras tierras. Llevando yelmos con pinchos, combinando malla y placas y montados sobre enormes caballos de guerra, es gracias a sus astutas habilidades de lucha y la fuerza de sus brazos que el Caos aún no ha arrasado por completo los yermos helados de las tierras del norte.

NORSCA

Los guerreros nórdicos prefieren la malla pero usarán cuero o pieles si deben hacerlo. La armadura de placas les es conocida, gracias al Imperio y los Desiertos del Caos, pero los herreros nórdicos no saben cómo fabricarla. Los únicos guerreros nórdicos que desechan la armadura son los bersékers. Pocos usan tal protección, ya que ven la gloria de la muerte igual que la gloria de la conquista.

ENANOS

Los enanos son famosos por sus armaduras, ya sean armaduras de placas completas o armaduras de varias capas de malla usadas por sus ingenieros y los que se encargan de las armas de asedio. Pocos enanos usan armaduras de cuero, prefiriendo en cambio el roce del acero sobre su dura piel. Una cosa que distingue la armadura de los enanos de la usada por otros es el raro metal gromril (ver pág. 42). A veces llamado metal estelar, hierro meteórico y piedra de plata, es inmune a las armas normales usadas por los seres inferiores. Aunque pesado, nadie duda de su dureza cuando se lo convierte en una armadura.



ELFOS

Los elfos que han descendido desde las zonas de los mercaderes a lo largo de las costas del Imperio son más liberales sobre los estilos y tipos de armaduras que usan. Los altos elfos de la Isla de Ulthuan son muy diferentes de sus primos del continente. Los gloriosos Yelmos Plateados y la silenciosa Guardia del Fénix evitan las formas primitivas y burdas del arte humano y enano a favor de las armaduras suaves, delgadas y contorneadas construidas en sus tierras.

ARMADURAS DE OTRAS RAZAS Y PUEBLOS

Hay muchos pueblos y lugares en el Viejo Mundo, cada uno con su visión sobre la estética y las funciones de la armadura. Los halflings de la Asamblea, por ejemplo, pocas veces llevan nada más pesado que sus armaduras de cuero creadas con manos expertas, mientras los pieles verdes y los orcos combinan cuero y pieles con malla y placas robadas de los muertos. Las primitivas razas monstruosas pocas veces llevan

nada más que algunas pieles, sin duda no lo suficiente como para tener protección adicional.

Las legiones de no muertos de los Reyes Funerarios de Khemri tienen poca necesidad de protección adicional, y cualquier armadura usada apenas refleja alguna memoria distante o afectación de sus vidas anteriores. Las fuerzas del Caos, sin embargo, podrían llevar armaduras de placas de tanta calidad como la del Imperio o nada en absoluto, corriendo desnudos a través de las nieves con nada más que una espada afilada y una Rueda del Caos humeando en sus pechos desnudos.

En las legendarias tierras de Arabia y Catai también tienen variaciones de la protección personal. En Arabia, la armadura pesada es poco práctica debido al terrible clima. En lugar de eso se protegen del opresivo calor del sol, llevan hábitos voluminosos y cubren su cuerpo de forma que sean más difíciles de golpear. En Catai, sin embargo, usan armaduras de madera lacada o metal, tan dura y protectora como las placas, pero más ligera y con una extraña apariencia, al menos según las historias de los pocos mercaderes que dicen haber viajado hasta allí.

— USAR LA ARMADURA —

Un personaje tiene seis localizaciones clave: cabeza, brazo derecho, brazo izquierdo, cuerpo, pierna derecha y pierna izquierda. La armadura proporciona protección a una o más localizaciones, como una camisa de cota de malla que proteja el cuerpo y un yelmo que proteja la cabeza. Puedes combinar una armadura más pesada con una más ligera sin tener impedimento alguno, en esencia creando capas más pesadas. Por ejemplo, podrías llevar una chaqueta de cuero bajo una camiseta de malla. Incluso podrías poner una coraza sobre la camisa de malla para un total de 5 Puntos de Armadura en el cuerpo. Ninguna localización, sin tener en cuenta el tipo de armadura, puede tener más de 5 Puntos de Armadura, excepto para la armadura de placas de gromril. Más aún, no puedes llevar dos de los mismos tipos de armadura (no puedes llevar dos chaquetas de cuero, por ejemplo).

La **Tabla 2-1: Armaduras** en la página 20 presenta los tipos de armaduras normales disponibles en el Viejo Mundo. Como se enumera, una armadura completa incluye todas las capas apropiadas, luego una armadura de placas completa incluye una armadura de mallas y de cuero completas.

ARTESANÍA DE LAS ARMADURAS

Todas las armaduras y componentes de armaduras presentadas en el capítulo son de Artesanía Común. Para armaduras de mejor o peor construcción, usa los siguientes modificadores.

La mejor artesanía: un maestro armero construyó esta armadura. Está adaptada al individuo para que encaje de forma apropiada. Cuando se usa reduce a la mitad el valor de Carga de la armadura.

Buena: Esta es una armadura excepcional. Aunque no de la mejor calidad, fue construida con cuidado y habilidad. Reduce la Carga de esta armadura un -10%.

Mala: La armadura mala pocas veces se comporta bien, los trozos se caen en el campo de batalla, las cintas se rompen y tiene una apariencia general andrajosa. Dado su lamentable estado y el esfuerzo extra que el personaje debe realizar para conservarla, esta armadura añade un +50% a su Carga.

EFFECTOS DE LA ARMADURA

La protección de la armadura tiene un precio. La buena armadura es pesada y reduce la velocidad y destreza del portador. Los efectos de la armadura, que son acumulativos, son los siguientes:

- Si sólo llevas cuero y/o cuero tachonado, no tienes penalizaciones.
- Si llevas cualquier tipo de malla, recibes una penalización de -10% a tu Característica de Agilidad.
- Si llevas cualquier tipo de escamas, recibes una penalización de -10% a tu Característica de Agilidad y una penalización de -1 a tu Característica de Movimiento.
- Si llevas cualquier tipo de armadura de placas, recibes una penalización de -1 a tu Característica de Movimiento.

— ADORNOS PARA LA ARMADURA —

En una tierra tan obsesionada con la muerte y el Apocalipsis, no es raro que muchos guerreros escojan decorar su armadura con lúgubres iconos, símbolos religiosos y representaciones de batallas. De hecho, los guerreros no sólo añaden efectos personalizados a su protección sino que también añaden banderolas, colores y capas, que son vitales para su supervivencia en el campo de batalla donde, debido a la niebla, el humo y los gritos, es difícil a veces distinguir a un amigo de enemigo. Por tanto, además de pequeños añadidos, talismanes de la suerte y símbolos de fe, la mayoría de los guerreros enseñan los colores de su Elector y provincia.

Esta sección describe varios tipos de adornos para guerreros, soldados y otros luchadores que usan para distinguirse en el campo de batalla. Para tener información sobre pergaminos, sellos de pureza e imaginaria religiosa, véase el **Capítulo VI: Equipo especial**.

ARMADURA Y EQUIPO GRABADO

Los grabados, empleados sobre todo por la élite, añaden elementos personales a una armadura, por lo cual un armero graba inscripciones religiosas como invocaciones a Sigmar y Ulric (al menos en Middenheim),

lemas de familia, maldiciones o los nombres de los anteriores poseedores de la armadura. Aunque los nobles y otros guerreros adinerados son los únicos que pueden permitirse despliegues de riqueza, los mercenarios tileanos han comenzado a adoptar la práctica de llevar armaduras grabadas; aunque sus armaduras lucen maldiciones a sus enemigos y nombres de antiguos campos de batalla o terribles enemigos que han matado personalmente. Los guerreros menores, los que no se pueden permitir tales armaduras, añaden los elementos a otras piezas de equipo. Algunos graban invocaciones a los Dioses en las puntas de sus lanzas o el cuero de sus mochilas, o incorporan símbolos de suerte, talismanes o gritos de batalla en sus escudos. Algunos llegan a llevar placas con runas grabadas y atadas con cadenas alrededor de sus cuellos.

IMÁGENES SECULARES

Aparte de la miríada de dioses y otros símbolos que decoran a los viajeros y soldados del Viejo Mundo, muchos llevan estandartes del Imperio, amuletos y uniformes o incorporan otros símbolos importantes para el Imperio en sus ropajes y armaduras. Aunque hay muchas variaciones, la mayoría de los símbolos siguientes se usan de un extremo del Imperio al otro.

CRUZ

La cruz es un símbolo de unidad, muy parecido al martillo sigmarita. Cuando Sigmar unió a las tribus de los hombres y marchó por el Paso del Fuego Negro para luchar junto a los enanos, su horda convergió desde las tres principales zonas geográficas del Imperio: norte, oeste y este, cada una representada por un brazo de la cruz. El cuarto es una representación de los enanos, por lo que la cruz es también un símbolo de honor y de juramentos cumplidos. A veces el brazo inferior de la cruz se alarga en forma de espada (ver **Espada**).

CORONA

Por lo general combinada con algún otro símbolo, la corona significa nobleza y liderazgo. Algunos nobles poderosos la usan para denotar la conexión de su familia con uno de los jefes anteriores al Imperio que se unieron a Sigmar, sirviendo como un recordatorio de su derecho divino de gobernar. Hoy en día la corona ha llegado a reemplazar a los laureles.

GRIFO

Cuando Magnus el Piadoso se convirtió en Emperador y situó su corte en Altdorf, comenzó la línea de los Emperadores de Reikland, también conocidos como los Emperadores Grifos, un nombre que ha perdurado a través de los años hasta Karl-Franz. Durante esos siglos, el grifo se ha llegado a usar en el Imperio de forma más general y simboliza al propio Emperador, al Imperio como conjunto, el favor en la Corte Imperial o un regimiento que realiza alguna tarea para el Emperador. En este sentido, se suele usar como estandarte secundario en forma de insignia de campaña para los regimientos que luchan bajo decreto imperial.

RELOJ DE ARENA

El reloj de arena es un recordatorio de que todas las cosas deben acabar, que un hombre es juzgado por sus acciones en vida y que el tiempo que tiene para probarse a sí mismo es finito. El reloj de arena también tiene un significado especial desde la Batalla de la Fortaleza de Elswater en el 2015 cuando el Conde Ostrein de Nordland cogió un reloj de arena de los muros de su castillo asediado y animó a sus hombres a resistir una sola hora. Giró el reloj conforme las tropas que atacaban Middenland

avanzaban, y durante una hora los defensores resistieron contra un ejército mucho más grande del Graf de Middenheim. Conforme los últimos granos de arena cayeron, una gran tormenta surgió y los atacantes se vieron forzados a abandonar su asalto. Debido a esto, el reloj de arena se ha convertido en un símbolo de desafío y tozudez entre los regimientos de los estados del norte.

LEÓN

El león es un símbolo muy usado para el coraje, la fuerza y la virilidad. Muchos de los regimientos más orgullosos del Imperio lo usan para demostrar su habilidad en batalla. Sin embargo, ya que se usa mucho, carece del significado que una vez poseyó.

ESPADA

Aunque la espada es un símbolo de Myrmidia y Verena (ver **Capítulo VI: Equipo especial**), también es el símbolo de la habilidad marcial. Muchos regimientos bajo el servicio de un líder que dice poseer sangre noble incorporan este símbolo en sus unidades. La espada también representa el Colmillo Rúnico, el símbolo físico del Conde Elector y el derecho a ejercer su autoridad.

CORONA DE LAUREL

La corona de laurel es un símbolo del liderazgo y la victoria. Antes de la creación de la corona del Emperador por los enanos, era una práctica común entre los jefes el llevar una corona de laurel para demostrar su posición. Si el jefe en sí no estaba presente, entonces su heraldo o campeón debía llevar esta marca para demostrar su posición. Por tanto, un Laurel de la Victoria se podría presentar a un guerrero o regimiento que luchara especialmente bien en una batalla o campaña o probara su valor de algún otro modo.



— HERÁLDICA PERSONAL —

Aunque la mayoría del Imperio no luce los blasones de la familia, existe una larga tradición de heráldica y decoración. Armaduras pintadas, joyas, armas grabadas, reliquias, huesos de la suerte y baratijas son cosas muy comunes. La forma más popular de todo esto, al menos entre los plebeyos, es el escudo decorado.

Entre la nobleza, esta tradición de plebeyos es motivo de burla, se considera una práctica simplista y básica. Las armaduras adecuadas son modos populares de identificar a los nobles, los Electores y las diversas casas nobles en el campo de batalla. Ya que los caballeros van forrados con armaduras de placas, los colores de la familia ayudan a los caballeros y otros guerreros a distinguir a amigo de enemigo en el campo de batalla. Lo que a primera vista era un sistema de colores y símbolos simples ha evolucionado hasta convertirse en una disciplina aristocrática que incorpora linaje e historia, trazando genealogías y legitimando a los ancestros. A los plebeyos, por supuesto, no les importa esto lo más mínimo.

CONCEPTOS BÁSICOS

Los blasones heráldicos consisten de dos elementos fundamentales: el fondo y el símbolo. El fondo suele ser un color o trama, aunque a veces puede ser un borde para un escudo liso. El símbolo sobre el fondo es justo eso: un jabalí, un dragón, un pino, etc. Colores, símbolos y la forma de situarlos distinguen un blasón heráldico de otro.

El fondo del escudo se divide a veces en tercios, parte superior, media e inferior. El fondo también se divide a veces en izquierdo y derecho. La forma de situar las formas y colores sobre ese fondo diferencia un blasón de otro.

COLORES

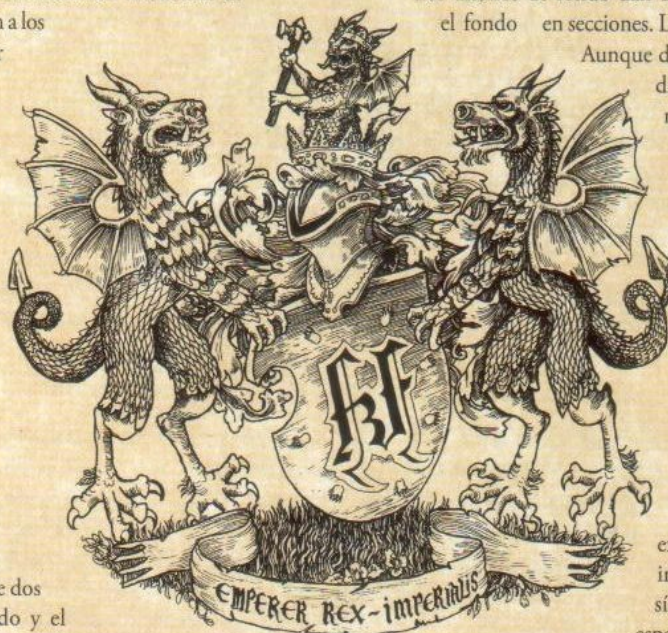
En el Imperio, los colores anuncian la pertenencia de una persona a una orden o provincia particular, de la cual procede. Aparte de los colores del estado, la gente usa otros colores incluyendo azul, rojo, púrpura, negro y

verde y metales, plata y oro. También hay otros dos colores “corruptos” que pocas veces se usan, morados y castaños. Cuando una orden o provincia no se tiene en consideración, la elección del color se suele basar en la voluntad del plebeyo. Sin embargo, para la nobleza la tradición y el significado heráldico son factores importantes a tener en cuenta.

DISEÑOS DE FONDO

Los diseños de fondo dan una forma básica al blasón y dividen el fondo en secciones. La anchura de un diseño es importante.

Aunque dos personas pudieran tener el mismo diseño del mismo color en el campo medio, una franja de mayor grosor podría ser usada para distinguirla de una franja más fina en otro, incluso con similitudes en el color.



SÍMBOLOS Y VARIANTES

En los trasfondos pueden aparecer muchos otros diseños, desde variantes de olas de las líneas rectas a formas geométricas o incluso extrañas espirales. Es igual de común incorporar un animal u objeto como símbolo: un sol, una mano alzada, una espada, árboles, almiarres, etc. Los lirios se suelen usar como símbolo en los escudos bretonianos,

significando su dedicación a la Búsqueda del Grial. Otros incorporan símbolos religiosos, desde el martillo de Sigmar o el símbolo sagrado de Ulric a iconos mágicos del Caos o Señores Demoníacos concretos. Si el fondo aparece dividido (como con una cruz), se podría situar un símbolo especial en cada sección. Si se incluye un animal o monstruo en el blasón heráldico, su apariencia y postura puede ayudar a distinguirlo de otras representaciones similares.

UNIRLO TODO

Las Tablas 2-2 a 2-5 te permitirán crear tu propia heráldica personalizada. Límate a tirar o escoger un trasfondo de la Tabla 2-2, y luego escoge o tira un símbolo religioso, común o regional para ponerlo sobre el fondo.

— OPCIONAL: DAÑO A ARMADURAS —

Las armaduras pueden sufrir todo tipo de abusos debido a caídas, ataques mágicos y golpes de armas. Se supone que un personaje emplea algo de tiempo y esfuerzo en conservar su equipo en condiciones. Sin embargo, al usar estas reglas opcionales, puedes reflejar con mayor exactitud el daño a los componentes de las armaduras, por tanto añadiendo otra capa de realismo a tu juego.

La armadura, como la persona a la que protege, tiene tan sólo una capacidad limitada de bloquear golpes. Sin duda sufrirá abolladuras, perderá algunos enganches de la malla o el cuero se cuarteará, y en esas ocasiones su capacidad de protección no se reducirá de modo significativo.

Sin embargo, en ciertas circunstancias la armadura puede fallar, ser dañada o incluso destruida. Por otra parte, la armadura mágica es inmune al daño a armaduras.

La armadura no mágica se puede dañar en combate cuando sucede algo de lo siguiente:

- El personaje recibe un Golpe Crítico.
- El personaje recibe un impacto de Daño 7 o mayor.
- El personaje recibe un impacto con un ataque que desata la Furia de Ulric.

TABLA 2-2: FONDO DEL ESCUDO

Resultado	Fondo	Significados comunes
01-10	Liso	Orígenes humildes, paria, de incógnito
11-20	Bordes de cuero	Artesano o clase media emergente
21-30	Bordes a rayas	Unión de norte y sur
31-40	Bordes a cuadros	Unión de este y oeste
41-50	Dividido	Unión de dos casas poderosas
51-55	Líneas verticales	Larga tradición marcial
56-58	Diseño en X	Asociaciones de caballería
59-61	Diseño en Y	Asociaciones de barones
62-68	Barra horizontal	Significado incierto, tradicional
69-72	Borde dorado	Asociación mercantil
73-79	Borde en forma de relámpago	Familia honrada en el campo de batalla
80-84	Forma de diamante	Riqueza impresionante
85-89	Círculo	Decidido/Forzado por juramento
90-95	Cuadrado	Fortaleza famosa
96-97	Acuartelado	Línea establecida hace tiempo
98-00	A cuadros	Línea antigua y venerable

TABLA 2-4: SÍMBOLOS, REGIONALES

Resultado	Emblema	Significados comunes
01-10	Esqueleto encapuchado	Altdorf
11-14	Cañón	Nuln
15-20	4 torres	Middenheim
25-29	Barcaza de río	Talabheim
30-34	Ciudadela	Middenland
35-39	Estrella	Ostermark
40-44	León	Nordland
45-49	Luna	Averland
50-55	Calavera	Reikland
56-60	Río	Talabecland
61-65	Reina guerrera	Stirland
66-70	Cuerno y arco	Hochland
71-75	Sol	Wissenland
76-80	Cabeza de toro	Ostland
81-85	Gallo	Asamblea
86-90	Oso	Kislev
91-94	Caballo blanco	Estalia
95-00	Monedas	Tilea

TABLA 2-3: SÍMBOLOS, COMUNES

Resultado	Emblema	Significados comunes
01-19	Cruz gótica	Unidad, honor, juramentos cumplidos
20-24	Corona de laurel	Liderazgo, victoria
25-34	Reloj de arena	Todas las cosas deben terminar
35-39	Espada	Habilidad marcial, sangre noble
40-44	León rugiente	Coraje, fuerza
45-49	Calavera y huesos cruzados	Ancastro honrado
50-55	Pistolas cruzadas	Puntería
56-60	Dos chelines	Preparado para la muerte
61-65	Dos velas	Puertas al Jardín de Morr
66-70	Estrellas	Buen destino, buscador de fortuna
71-75	Yunque	Artesano, fortaleza, enanos
76-80	Rueda	Manejo por la fortuna, viajero
81-90	Buey	Lealtad, fe
91-00	Dragón	Orgullo, Bravura

TABLA 2-5: SÍMBOLOS, RELIGIOSOS

Resultado	Emblema	Significados comunes
01-10	Martillo	Sigmar, unidad
11-20	Cometa de colas gemelas	Sigmar, La Voluntad de los Dioses
21-39	Cabeza de lobo	Ulric
40-44	Punta de lanza	Myrmidia
45-49	Escamas	Verena, justicia
50-55	Dados	Ranald, suerte
56-64	Paloma blanca	Shallya
65-74	Rosa negra	Morr
75-79	Tridente	Mannan
80-89	Ciervo	Taal
90-94	Gavilla de grano	Rhya
95-00	Espiral	Taal y Rhya

COLORES ESTATALES DEL IMPERIO

Altdorf: Azul y rojo con tonos blancos y plateados.

Bogenhafen: Púrpura y morado y blanco/plata.

Hochland: Rojo y verde.

Middenheim: Azul y blanco o plata, con plumas doradas o amarillas.

Middenland: Azul y blanco o con ribete plateado.

Nordland: Azul y amarillo/dorado.

Nuln: Negro. Algunos incorporan una pluma con franjas rojas, azules y blancas.

Ostermark: Amarillo/dorado y rojo.

Ostland: Plata/blanco y negro, con alguna pluma celeste.

Reikland: Plata/blanco.

Stirland: Verde y negro.

Talabecland: Amarillo/dorado y rojo. A veces llevan plumas azules.

Talabheim: Rojo y blanco/plata.

Wissenland: Blanco/plata y gris/negro.

TABLA 2-6:

MULTIPLICADORES DE DAÑO INUSUAL

Causa	Multiplicador al daño
Fuego no mágico	x ¼
Ataques de energía ¹	x ½
Caídas	x ¾
Bombas, pifias ²	x 1

¹ Incluye fuego mágico, aliento de dragón y cosas similares.

² Cualquier explosión de pólvora, accidental o intencionada.

Siempre que la armadura pueda ser dañada, sólo la capa superficial resultará afectada. Cada vez que un personaje sea golpeado y se cumpla una de las condiciones para dañar la armadura, el blanco del ataque deberá tirar 1d10. Con una tirada de 1, cualquier armadura no mágica que proteja esa localización verá reducida su PA en esa localización en -1.

Ejemplo: Un personaje que lleva una camisa de malla sobre una chaqueta de cuero es golpeado en la localización del cuerpo por un atacante que desata la Furia de Ulric. El personaje golpeado tira 1d10 y consigue un 1, indicando el daño a la armadura. Los Puntos de Armadura de la camisa de malla son reducidos de 2 a 1, pero el cuero de debajo no es dañado por el ataque. Hasta que la malla pueda ser reparada, el personaje tiene ahora 2 Puntos de Armadura en esta localización (1 por la chaqueta de cuero y 1 por la camisa de malla dañada) en lugar de los 3 normales.

DAÑO INUSUAL

Ciertos conjuros, el fuego y las caídas pueden hacer un daño irreparable a la armadura. Sin embargo, en esas situaciones, no siempre queda claro qué componente es dañado, si es que alguno lo es. Siempre que un personaje blindado reciba daño que no sea en una localización específica, sigue los pasos que se detallan a continuación.

1. CALCULA EL DAÑO TOTAL

Determina el daño total del ataque. Recuerda que el daño total es el daño antes de que se reduzca debido a la Bonificación por Resistencia y la armadura (véase Paso 3 de Efectuar un ataque, WJdR, pág. 129).

2. MODIFÍCALO SEGÚN LA CAUSA DEL DAÑO

Aplica los modificadores siguientes al daño. Redondea todas las fracciones hacia abajo (los resultados de 0 son posibles, en cuyo caso la armadura

no corre riesgo alguno de sufrir daño). Otras formas de ataque o peligros también podrían afectar a las armaduras a discreción del DJ. El resultado es el daño modificado.

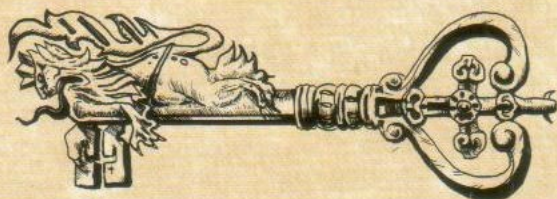
3. COMPRUEBA SI EXISTE DAÑO A LA ARMADURA

Una vez hayas determinado el daño modificado, tira 1d10 por cada localización protegida por armadura. Si el resultado es menor que el daño modificado, la capa superior de la armadura en esa localización es dañada.

Ejemplo: Aaron el Audaz resbala bornacho y se cae en el fuego del campamento. El daño total es 8. Para determinar si alguna sección de la armadura de Aaron fue dañada por esta estupidez, multiplica el daño por el valor adecuado (véase la Tabla 2-6), que es x ¼, luego resulta 2. Aaron sólo lleva una camisa de malla y un gorro de cuero, luego tira 2d10, uno por su cabeza y otro por su cuerpo. Saca un 2 y un 5 respectivamente, luego el fuego quema su gorro de cuero. Esto reduce sus Puntos de Armadura de 1 a 0, haciendo que sea inútil. ¡Eso enseñará a Aaron a no beber y jugar con fuego!

REPARAR LA ARMADURA

Los componentes dañados de las armaduras no siempre son destruidos. La armadura puede ser reparada con una Tirada exitosa de Oficio (Forjador de armaduras). Cada tirada conseguida restaura 1 PA a un componente de armadura dañado. Una tirada fallida significa que el componente de la armadura ya no puede ser reparado más.





ARMAS DEL VIEJO MUNDO

“La milicia de la ciudad intentó usar picas contra nosotros, pero su instrucción era tan chapucera que nos limitamos a evitar las armas y hacerlos pedazos. Casi me sentí mal por ellos.”

- Klaus, Mercenario de la Compañía Libre Korbuth

Muchas son las armas del Viejo Mundo, desde simples armas contundentes como porras y bastones a armas complejas como ballestas y armas de fuego (descritas en el **Capítulo IV: Pólvora y armas de guerra**). Sin embargo, aunque hay cientos de armas distintas, existen pocas diferencias entre ellas. Aunque el impacto de una espada o un martillo hacen cosas distintas a los oponentes, la cantidad de daño suele ser la misma. Aplastar la cabeza de un ladrón con un martillo y esparcir su cerebro contra un muro es igual de letal que clavar una espada en un ojo. El potencial para matar a un enemigo es el mismo. La mayoría de las armas cuerpo a cuerpo son armas de mano.

Naturalmente algunas armas tienen habilidades diferentes. Algunas son más rápidas, como el estoque. Otras son más mortales, como las grandes armas y la alabarda. Y algunas son menos efectivas, como las armas improvisadas, el guantelete o la daga. Como norma, las armas de *WJdR* sólo se distinguen de otras armas cuando hacen algo distinto de modo significativo respecto a las armas de mano básicas. Más aún, suele ser necesaria cierta habilidad para portar esas armas especiales, siendo preciso que los personajes tengan el Talento de Especialidad en armas apropiado para portarlas sin penalización. Este capítulo presenta un estudio de las principales armas cuerpo a cuerpo y de proyectiles disponibles en el Imperio y, en algunos casos, otras naciones o pueblos, como se deja constancia en los cuadros.

— ARMAS CUERPO A CUERPO —

Las armas cuerpo a cuerpo sirven como el armamento base de la mayoría de los pueblos del Viejo Mundo. Desde la fiable hacha del leñador a la espada ancha del caballero, se las prefiere sobre las poco fiables armas de fuego, y aunque las armas de proyectiles como las ballestas y los arcos son útiles, suelen carecer de la fuerza de un golpe de espada bien colocado. Las armas cuerpo a cuerpo descritas aquí se presentan por grupos.

ARMAS NORMALES

Las armas normales incluyen una amplia categoría de las armas más comunes encontradas en el Viejo Mundo. Son las herramientas favoritas de los soldados, asesinos y sacerdotes; casi todo el mundo que tiene alguna razón para llevar una espada o blandir una maza recurre a ellas. Su uso está tan generalizado que casi todos los ejércitos usan estas armas, desde la chusma de las Compañías Libres a las disciplinadas fuerzas del Imperio.

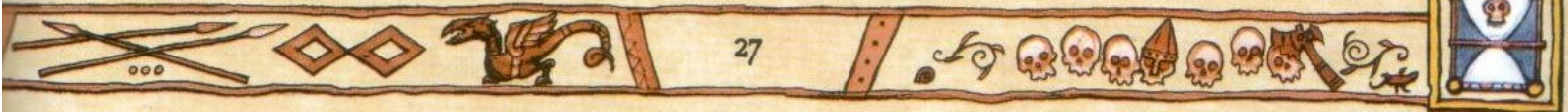
Aunque las armas normales son las armas base, existen variantes. Una daga no se comporta del mismo modo que una lanza, por ejemplo. La primera

sección define los diversos tipos de armas normales y también describe variantes dentro de las diferentes categorías, resaltando las diferencias (cuando tengan lugar) entre los distintos tipos.

DAGA

Práctica y fácil de ocultar, una daga es el principal tipo de cubierto en el Viejo Mundo más que un arma de combate. Aún así, dada su disponibilidad y uso versátil, casi todo el mundo que se puede permitir una la tiene. Las dagas, como categoría, incluyen todas las armas de filo con hoja corta que van desde los cuchillos con filo en forma de hoja de árbol a los largos cuchillos élficos, que miden casi 50 centímetros, hasta los largos estiletes tileanos o el *misericorde* bretoniano. Estas hojas tienen una empuñadura de madera cubierta con un agarre de cuero, y la mayoría tienen una pequeña guardia para proteger la mano, pero no todas. Las dagas son muy distintas del *main gauche* (ver pág. 35), que posee una guardia mayor para detener ataques.

Las dagas de mejor artesanía también tienen una empuñadura. Su pomo suele ser una gema tallada, aunque cualquier cosa ornamental sirve. Como las hojas de mayor tamaño, las hojas de las dagas tienen un fulcro



ARTESANÍA DE LAS ARMAS

Todas las armas presentadas en este capítulo son de Artesanía Normal. Para armas con mejor o peor construcción, usa los siguientes modificadores, a menos que se diga lo contrario en la descripción del arma.

La mejor: Este arma es lo mejor que existe aparte de las mejoras mágicas. Cuando se usa tal arma en combate, se gana un bonificador de +5% a tu Habilidad con Armas o Habilidad con Projectiles (según sea apropiado para esa arma). Además, ya que está mejor equilibrada, es menos incómoda que un arma normal, reduciendo la Carga global del arma un 10% (hasta un mínimo de 1). La munición de Mejor Artesanía no proporciona un bonificador a HP, pero su Carga se reduce. Las armas de la mejor artesanía suelen ser bellas, con gemas en el pomo o detalles adicionales en su fabricación. Algunas armas de este nivel de artesanía podrían ser simples pero precisas en su uso.

Buena: Esta arma es de alta calidad, con buen equilibrio y fiabilidad. Es más manejable que un arma normal, reduciendo la Carga global del arma un 10% (hasta un mínimo de 1). La munición de Buena Artesanía no confiere beneficios.

Mala: Las armas de Mala Artesanía son chapuceras y poco fiables. Cuando se usa un arma así en combate, recibes un penalizador de -5% a tu Habilidad con armas o Projectiles (según sea apropiado). La munición de Mala Artesanía aplica este penalizador al arma con la que se usa. Si se usa un arma de proyectiles de Mala Artesanía y también Mala munición, el portador recibe un penalizador de -10% a su Habilidad con Projectiles.

para canalizar la sangre fuera del arma. Otras versiones exóticas lucen una hoja curvada, mientras otras tienen runas al ácido o grabados en la propia hoja.

Las dagas de Buena Artesanía son en esencia mejores versiones de las dagas Normales. Sus hojas son de acero, en lugar de hierro, con una empuñadura unida en lugar de sólo atada, y el pomo, aunque del mismo metal que el resto del cuchillo, está labrado para tener un diseño como de llamas, o representa la marca del fabricante o la insignia de la casa del propietario.

Las dagas de Mala Artesanía son crudos trozos de hierro con un filo. Podrían parecer ser cuchillos Normales, pero tendrán una hoja débil o estarán hechos mediante un molde en lugar de ser forjadas. Podrían tener un material más barato como el hueso para decorarlas o ropa alrededor de la empuñadura, y nunca tendrán ningún adorno especial en el pomo.

A continuación se detallan los tipos de dagas especiales. Ten en cuenta que cada entrada incluye un nivel de Artesanía.

Puñal (Normal-Buena): similar a una daga, un puñal es una esbelta hoja larga.

Estilete tileano (Buena-Mejor): otra daga delgada, estas armas tienen hojas largas muy delgadas. El *misericorde* bretoniano es similar al estilete.

GUANTELETE/PUÑO DE HIERRO

Este amplio grupo (también llamado armas de puño) consiste en muchas más armas de lo que uno supondría. Incluyendo cosas como ganchos de

carne, guanteletes de malla o placas y puños de hierro, casi todo lo que protege y refuerza la mano para el combate cuerpo a cuerpo cuenta como un arma de esta categoría.

Las armas de puño de Buena Artesanía simplemente son versiones mejores de las armas de puño Normales. Las hebillas de cuero de un guantelete podrían ser nuevas, el metal podría estar pulido o podría tener un enganche de roble de calidad y cosas parecidas.

Las armas de puño de Mala Artesanía pocas veces constituyen un arma en sí mismas, al ser tan chapuceras. De hecho, en muchos casos son poco más que armas improvisadas venidas a más.

A continuación se detallan los tipos específicos de armas de puño. Ten en cuenta que cada entrada incluye un nivel de Artesanía.

Nudilleras o puños de bronce: Consiste en un juego de protecciones con anillos para meter los dedos. En la parte trasera hay un pequeño agarre para apoyar el puño. Los puños de hierro suelen ser el arma que elegiría un sicario.

Cestos (Común-Buena): Un cesto es un envoltorio de tela para las manos con pesos consistentes en monedas de plomo que encajan sobre los nudillos. En algunos casos, unos cestos incluyen tachones o pinchos para rasgar la carne y romper los huesos.

ARMAS DE MANO

Un arma de mano incluye cualquier arma que corte, apuñale o golpee, sea sostenida en una mano y no tenga reglas especiales, como cualquier arma descrita en los cuadros de este capítulo o las armas que requieran un Talento de Especialidad en armas para manejarlas de forma adecuada. Las armas de mano son de lejos las armas más numerosas y son, quizás, las preferidas por muchos sobre otras armas. La razón es doble. Primero, las armas de mano están por todas partes, disponibles en cualquier ciudad, o son saqueadas de cualquiera de las docenas de campos de batalla de la Tormenta del Caos. Segundo, son razonablemente fáciles de usar. Cualquiera puede coger un arma de mano y defenderse. Por tanto, las armas de mano son las armas favoritas de los reclutas, guardas, soldados y hasta los caballeros.

La categoría de armas de mano comprende tipos de armas específicas: hachas, martillos y mazas, picos y espadas. Normalmente, las diferencias entre estas armas y su efectividad en combate son insignificantes, sólo tienen lugar cuando son de la Mejor Artesanía. A continuación aparecen las descripciones de los diversos tipos de armas de mano.

Hachas

De todas las armas de mano, excepto respecto a la porra, las hachas son las más antiguas, habiendo evolucionado desde simples herramientas de corte con cabezas de piedra. La evidencia de este hecho persiste hasta el día de hoy, con las bastas hachas de pedernal usadas a veces por los bersékers de Norsca. Los pieles verdes menos civilizados suelen usar hachas de piedra.

El hacha moderna es un arma de mango largo con una hoja curvada en un extremo. Por lo general hay un agarre de cuero en la empuñadura para mejorar la sujeción junto con una correa para colgarla de un cinturón. La hoja en sí tiene un agujero que encaja justo sobre el mango. Para las hachas hay muchas variaciones. Algunas tienen hojas en forma de media luna o un pincho en el lado opuesto de la hoja. Otras tienen una hoja cortante a cada lado, en esencia proporcionando una cabeza doble.

Las hachas de Mala Artesanía suelen carecer del enganche moderno, y la cabeza de piedra suele en cambio clavarse en la madera del mango y atarse con cuerdas.

OPCIÓN: DISTINGUIR ARMAS DE MANO

Aunque *WJdR* trata a todas las armas de mano del mismo modo, con algunas pequeñas modificaciones se pueden subdividir en categorías más pequeñas. Dentro de cada subgrupo, esas armas de mano adquieren cualidades ligeramente distintas y por tanto tienen costes diferentes. Antes de que lo hagas, considera cómo afectará a tu juego. Por otro lado, te permite enfatizar la importancia cultural e icónica de ciertas armas. Las espadas son importantes debido al Colmillo Rúnico (la espada del Conde Elector) es la expresión definitiva de la artesanía marcial en el Imperio, mientras las hachas son importantes para la gente de Norsca y Kislev, y los martillos son importantes para los enanos. Sin embargo, al dividir estas armas en categorías más pequeñas te arriesgas a reducir el atractivo del armamento especial. Por ejemplo, si un pico gana la Propiedad de Perforante, ¿por qué se arriesgaría nadie a usar un hacha o una espada?

Un modo sencillo de distinguir las armas de mano sin reducir la importancia de las especialidades en armas es restringir las propiedades especiales de las armas de mano a la Mejor calidad. Haciéndolas más caras que las armas normales, conservas el atractivo universal de todas las armas de mano y estableces una diferencia entre ellas. De este modo, puedes proporcionar a los picos la propiedad de Perforante sin comprometer el valor de las otras armas con esta habilidad. También puedes desarrollar diferentes cualidades para otras armas de mano y así equilibrar los beneficios de un tipo por otro, haciendo de este modo que el pico sea tan bueno como la espada y tan bueno como el hacha. En resumen, todas las armas de mano de las diversas categorías son mejores pero con ventajas apropiadas a cada tipo de arma. Si usas este sistema, las armas de mano caerán en los grupos y tendrán los mismos valores descritos en la **Tabla 3-1: Armas de mano de la Mejor Artesanía**.

TABLA 3-1: ARMAS DE MANO DE LA MEJOR ARTESANÍA

Nombre	Coste	Car	Grupo	Daño	Propiedades	Disponibilidad
Hacha	60 co	45	Normal	BF	Impactante	Escasa
Maza/Martillo	70 co	65	Normal	BF	Contundente	Escasa
Pico militar	90 co	60	Normal	BF	Perforante*, Lenta	Muy Rara
Espada	140 co	45	Normal	BF	Defensiva	Escasa

Un hacha de Buena Artesanía tiene el enganche normal, una cabeza de hierro y una cinta de cuero en la empuñadura para cogerla con fuerza. Esas hachas suelen tener inscripciones o rezos a Ulric.

Las hachas de la Mejor Artesanía son buenas armas, similares en construcción a las hachas Buenas, pero tienen un mango hecho de duro roble o nogal y están reforzadas con bandas de metal para evitar que se quiebren y rompan. El enganche se aprieta mediante tornillos haciendo que la cabeza del hacha permanezca en su sitio. Esas armas también tienen inscripciones rúnicas en la hoja, decoraciones artísticas para hacer que la hoja sea más temible, como incorporar una pequeña calavera sobre el enganche o añadir un pincho en la parte superior o inferior de la hoja. Kislev es famosa por sus hachas, que son todas hojas en forma de media luna o con mangos reforzados.

A continuación veremos los tipos específicos de hachas. Ten en cuenta que cada entrada incluye un nivel de Artesanía.

Hacha (Mala-Normal): Esta es una herramienta simple que también es una buena arma. Tiene una cabeza de hacha de forma curvada sobre un mango de madera.

Hacha de batalla (Normal-Buena): Esta arma tiene una ancha cabeza cortante y a menudo tiene un pincho en la parte posterior. El mango está reforzado con acero, y suele haber una tira de cuero alrededor de la empuñadura.

Hacha con pinchos (Normal): Algo más grande que el hacha normal, el hacha con pinchos tiene una cabeza mellada y curvada.

Martillos y mazas

Una evolución natural de la porra, los martillos y las mazas evolucionaron desde simples herramientas. Los martillos, convertidos en armas de guerra, son armas excelentes para quebrar huesos y aplastar cráneos. Algunos tienen un pincho o pico en el lado opuesto al lado

plano para arrancar las placas de armadura de sus enemigos. Las mazas, por otro lado, aunque similares en resultado a los martillos, suelen tener una bola redonda o con pinchos en el extremo del mango. En algunos casos, en lugar de una bola hay un corto palo de metal tachonado, o incluso un bloque de hierro. Para los guerreros que no pueden preocuparse de conservar bien sus armas, los martillos y las mazas son el arma ideal.

Las armas contundentes de Mala Artesanía incluyen porras normales. Pueden llegar a ser tan simples como un gran palo de madera o el fémur de una gran bestia. Como la mayoría de las armas de asta, tienen agarres de cuero o cuerda. Algunas porras especialmente bestiales tienen picos o clavos adicionales en la madera para desgarrar la piel de sus enemigos.

HACHAS DE BATALLA ÉLFICAS

Estas armas extremadamente raras son más ligeras que las hachas de batalla normales, pero las hojas están tan afiladas como una cuchilla y las armas tienen un equilibrio inigualable. Proceden de las tradicionales hachas de los leñadores de Ulthuan, pero han evolucionado con el transcurso de los siglos hasta ser elegantes armas de guerra. Cuando se usan de forma apropiada, pueden cortar en dos a un hombre con un solo golpe. Estas armas no están disponibles en los mercados del Imperio; aunque es concebible que pudieran encontrarse a la venta en Ulthuan (llegar hasta Ulthuan, claro está, es una cuestión por completo distinta...). Estas armas siempre son de la Mejor Artesanía y precisan de dos manos para ser usadas.

Hacha de batalla élfica: Coste – co; Car 150; Grupo A dos manos; Daño BF +1; Propiedades Perforante, Impactante; Disp.

Las mejores versiones de esas armas están más refinadas, siendo martillos o mazas, más que la simple porra preferida por los bárbaros de más allá de la civilización. A menudo de hierro, estas armas tienen mangos de madera especialmente tratados diseñados para resistir la rotura tras un impacto. Los martillos y mazas de la Mejor Artesanía eliminan por completo los mangos de madera, incorporando varas de metal. Aunque más pesados (los martillos de la Mejor Artesanía incrementan la Carga del arma de mano un +30%), son mucho más fiables que sus versiones inferiores.

A continuación se describen los tipos específicos de mazas y martillos. Ten en cuenta que cada entrada incluye un nivel de Artesanía.

Porra (Mala-Normal): Este mazo de mango corto tiene el mismo grosor en toda su longitud. La mayoría tienen una cinta de cuero para que cuelgue de un cinturón. También se incluyen en este grupo las cachiporras.

Mazo (Mala): Esta porra de madera tiene el diseño más simple, básicamente no es más que un pesado palo de madera. Algunas variedades incluyen nudos o pinchos.

Martillo militar (Normal-Buena): Un martillo militar es un artefacto contundente de unos sesenta centímetros de largo y con una ancha cabeza de metal. La mayoría de las cabezas de estas armas tienen un lado contundente y un lado con un pico, permitiendo que sirvan como palancas.

Maza (Normal-Buena): Una maza es una pesada vara de metal con un gran peso en un extremo que suele estar decorada.

Picos

No es ninguna coincidencia que los picos sean similares a las hachas. Ambas armas evolucionaron del mismo ancestro, el hacha de piedra. Sin embargo, cuando divergieron lo hicieron por su función. Mientras las hachas están diseñadas para cortar, los picos están hechos para penetrar.



Excelentes armas contra las armaduras, capaces de atravesar malla o placas, los picos son armas populares entre la infantería pesada, sobre todo para los enanos. Más aún, los picos conservan su utilidad como herramientas, son buenos para romper roca o hielo. Aunque aún se usan en algunos regimientos, los picos están desapareciendo lentamente a favor del más versátil martillo, que incorpora el pico en un lado y un martillo en el otro.

Los picos, como la mayoría de las armas de mano, tienen un mango con el extremo con un agujero cuadrado para encajar sobre el extremo del mango. En lugar de una cabeza roma tiene un pincho que acaba en una punta afilada. Algunos picos, llamados bisacuta, tienen pinchos a ambos lados del mango.

Los picos de Mala Artesanía no son más que herramientas de minero, diseñados para romper roca y hielo y no están equilibrados para el combate. Los mejores picos tendrán largos mangos para ayudar al equilibrio, mientras los picos de la Mejor Artesanía estarán grabados con plata y bronce y podrían tener cabezas estilizadas como lenguas de dragón, cuernos y otros adornos.

A continuación se describen los tipos de picos específicos. Ten en cuenta que cada entrada presenta un nivel de Artesanía.

Pico de cuervo (Normal-Buena): Este pico parece un martillo, pero en lugar de tener un extremo aplastante tiene un pico de pájaro. Son las armas preferidas contra enemigos muy blindados.

Pico (Mala-Normal): Un pico normal es un arma de dos cabezas con cada extremo de la cabeza acabando en un pincho ligeramente curvado.

Pico militar (Normal-Buena): Similar a un pico de cuervo, esta arma tiene un pico de pájaro más pequeño que está moldeado para hacer un daño mayor a la armadura del enemigo.

Espadas

Aunque las armas con mango son útiles, no pueden compararse a lo que una espada ofrece. Con un filo cortante mayor, mejor equilibrio y una impresionante cantidad de variantes, las espadas han reemplazado en gran medida a todas las otras armas de mano como armas secundarias favoritas. La categoría de espadas de las armas de mano incluye cualquier hoja menor que una claymore (una espada de hoja larga y doble filo con un gran mango para usarla a dos manos como se describe en la página 36). Además, las espadas incluyen los alfanjes, la espada larga bretoniana y hasta las espadas cortas de Tilea. Las espadas pueden tener un solo filo, como un sable, ser grandes cuchillos o tener dos hojas para extender el revés del guerrero. También existen varios diseños de empuñaduras, desde la estilizada "U" de Ulric que prevalece en las tierras del norte del Imperio a la cruz diseñada para proteger la mano. Algunas, sobre todo las hojas más caras, tienen elaboradas guardas redondas, como la que se usa en el alfanje, pero esas se suelen reservar para los más pequeños y rápidos estoques.

Además de la variedad de estilos, hay variantes según la cultura y el lugar de origen. En Bretonia, los guerreros prefieren la espada larga. Esas armas tienen largas hojas rectas con un filo a cada lado terminando en una punta afilada, y el otro lado una guarda en cruz. En el Imperio, sin embargo, las espadas enfatizan la decoración, añadiendo intrincadas inscripciones rúnicas a lo largo de la hoja y la empuñadura, acabando en un pomo estilizado cuando el precio no es un problema. De todos modos, las espadas del Imperio varían muchísimo. Entre los mercenarios tileanos las espadas son sables de un solo filo o armas de largas hojas similares a las usadas en el norte.

GARROTES

Aunque no es el arma más heroica, los garrotes (cuerdas de estrangulamiento) suelen ser usadas por los asesinos. Para usarlo, rodea el cuello de la víctima con el cordón y tira. Es un modo feo pero efectivo de matar a alguien. Los garrotes nunca son armas apropiadas en el combate cuerpo a cuerpo; de hecho, sólo son buenos cuando sorprendes a tu oponente.

Para usar un garrote intenta una Presa (una Acción Completa) como se describe en *WJdR* en la página 131. Si consigues apresar al oponente, pones el cordón alrededor de su cuello. Cada asalto el oponente podría intentar un Tirada de Fuerza Enfrentada para liberarse. Sin embargo, cada asalto tras el primero, se vuelve más difícil conforme el aire se acaba. Las sucesivas Tiradas Enfrentadas de Fuerza incrementan su dificultad: Normal (+0%) en el primer asalto, Desafiante (-10%) en el segundo asalto, Difícil (-20%) en el tercer asalto, y Muy difícil (-30%) en el cuarto y subsiguientes asaltos. Además, cuando ganas la Tirada infliges BF-3 de Daño en lugar del habitual BF-4. Si el oponente se libera, podrás intentar una nueva presa, pero la dificultad comienza de nuevo en Normal.

Los garrotes pueden ser cualquier cosa desde un trozo de cuerda a un poco de cable, sin diferenciarse mucho su calidad. Un garrote de la Mejor Artesanía que no se rompa cuesta 1 *co* y tiene una disponibilidad de Raro.

De las razas no humanas, sólo los elfos usan las espadas tanto como los humanos. Los elfos del Imperio emplean armas similares en estilo y función a las de los humanos (aunque más estéticas). Sin embargo, en Athel Loren, los elfos es igual de probable que usen hoces como las hojas rectas de los bretonianos. Los altos elfos, sin embargo, usan espadas que recuerdan a las hojas en forma de hojas de árbol de sus cuchillos. Al usar hojas algo más anchas, ganan el beneficio del peso extra en sus golpes, cortando con facilidad a través de las pobres defensas de los guerreros menores.

Las espadas son todas similares en funciones y efectos. Diseñadas para cortar y rajar, las espadas también sirven como armas perforantes, un aspecto explotado por estoques y floretes (ver entrada en la página 35). Las espadas de Mala Artesanía están hechas de materiales inferiores como bronce y hierro que se romperán o doblarán en combate. Las espadas de la Mejor Artesanía lucen inscripciones rúnicas a lo largo de la hoja, incorporan un vaceo (un canal en el centro de la hoja para mantener limpia la hoja), o tendrán intrincadas empuñaduras y pomos. De igual importancia es la vaina, que es una superficie perfecta para que los guerreros devotos o supersticiosos añadan bendiciones a los dioses.

Las espadas son símbolos de excelencia en el Imperio. Naturalmente se las respeta porque los Colmillos Rúnicos son espadas, y son los más altos símbolos de valor de la tierra. Muchas hojas de calidad provienen de enclaves enanos, pero existen varios herreros dignos de elogio dentro de las tierras del Imperio. De hecho, Sylvania produjo una vez algunas de las mejores hojas de la tierra, aunque hace mucho que esos días pasaron.

A continuación se describen los tipos concretos de espadas. Ten en cuenta que cada entrada incluye un nivel de Artesanía.

Espada ancha (Normal-Buena): Es una espada de hoja recta y más corta que una espada larga. Las espadas de la era anterior a Sigmar eran espadas anchas sin empuñadura. Las espadas anchas modernas, que no deben ser confundidas con las armas más antiguas, tienen empuñaduras redondas y aparecen en casi cualquier lugar del Viejo Mundo.

Alfanje (Normal-Buena): El alfanje es una hoja ancha y curvada con una empuñadura redonda, preferida por los piratas sartosanos.

Alfanjón de Ind (Buena-la Mejor): Estas raras espadas hace poco que llegaron por el la Carretera de la Plata. Con una hoja larga y generosamente curvada, están diseñadas para cortar a los

oponentes. Los alfanjones de Ind de la Mejor Artesanía lucen intrincados diseños por toda la hoja, contando la historia de los anteriores poseedores.

Espada larga (Normal-la Mejor): Esas armas tienen una larga hoja, una gran empuñadura y un largo mango. Preferidas por la mayoría de los caballeros y guerreros del Viejo Mundo, sobre todo en Bretonia, la espada larga es probable que represente a la mayoría de las espadas.

Espada corta (Normal-Buena): Una espada de hoja corta que descende de un anterior modelo de arma de Tilea, la espada corta tiene doble filo y una punta afilada. En cuanto a longitud está entre las dagas y las espadas anchas. Un machete es similar a una espada corta en tamaño pero tiene una ancha hoja de un solo filo.

BÁCULO

Preferido por viajeros, pastores y otras personas errantes, el báculo es un método de protección barato y efectivo. Un báculo es un buen trozo de madera dura, a menudo roble, pero preferiblemente nogal, de unos dos metros de alto. Los ejemplos chapuceros de esta arma están machacados y rotos en los extremos, mientras los mejores tienen una cinta del cuero por la mitad. Los báculos de la Mejor Artesanía tienen puntas de bronce o hierro en cada extremo para evitar que se astillen tras un impacto. Los bastones tienen el beneficio de ser capaces de infligir un daño razonable y, al mismo tiempo, extender el alcance y capacidad defensiva del defensor.

KHOPESH

En Khemri, la tierra de los Reyes Funerarios, los guerreros no muertos usan armas de forma inusual con largas empuñaduras y hojas rectas que se extienden unos 50 centímetros antes de tomar forma de hoz en los últimos 60 centímetros de la hoja. Esas armas actúan como armas de mano pero ganan la propiedad de Arma Lenta. Si esta arma es de la Mejor Artesanía, su daño mejora a BF+1.

Khopesh: Coste 10 *co*; Car 50; Grupo Normal; Daño BF; Propiedades Lenta; Disp. Rara

LANZA DE CAZA DE LOS ELFOS SILVANOS

Esas lanzas tienen astas hechas de madera de fresno y suelen estar adornadas con plumas. Lo que hace a estas armas tan mortales es que las puntas tienen púas, luego cuando un guerrero golpea a su enemigo con el arma y la saca, desgarrará carne y armadura, ensanchando la herida. Las lanzas de caza de los elfos silvanos no suelen estar disponibles en el Imperio; se encuentran sólo en la tierra de los elfos silvanos de Athel Loren y nunca están a la venta. Sin embargo, cualquiera que pueda usar una lanza puede usar esta arma. Las lanzas de caza de los elfos silvanos siempre son de la Mejor Artesanía.

Lanza de caza de los elfos silvanos: *Coste* – co; *Car* 50; *Grupo* Normal; *Daño* BF+1; *Propiedades* Rápida; *Disp.* Muy Rara.

PICA TILEANA

En las tierras arrasadas por la guerra de Tilea, los soldados blanden lanzas largas y pesadas llamadas picas. Ideales para combatir contra la caballería pesada, los soldados clavan la pica en el suelo y esperan a que el enemigo que carga se empale en la afilada punta. Las picas de Tilea pueden hacer ataques cuerpo a cuerpo pero sólo contra oponentes a 6 metros (3 cuadros) de distancia. Contra oponentes que estén más cerca, las picas son inútiles y los piqueros suelen soltarlas para usar armas de mano cuando luchan de cerca. Las picas precisan de dos manos y la Especialidad en armas (A dos manos) para usarlas. Cuando estés armado con una pica, también podrás hacer una acción especial llamada Postura de la Pica.

Postura de la pica (Acción completa)

Clavas tu pica en el suelo y esperas que un oponente se te acerque (por lo general con una acción de ataque de carga). Cuando un oponente se acerca a 6 metros (3 cuadros) de ti, podrás hacer de inmediato un único ataque cuerpo a cuerpo con un bonificador de +10% a HA. Si el atacante impacta, tu oponente no puede moverse más este turno, ya que tu pica lo mantuvo a distancia. La postura de la pica dura hasta el comienzo de tu siguiente turno, sin tener en cuenta que tengas o no la posibilidad de hacer tu ataque. Sólo podrías hacer un ataque con esta acción, sin importar cuantos oponentes estén a alcance.

Pica tileana: *Coste* 20 co; *Carga* 200; *Grupo* A dos manos; *Daño* BF; *Propiedades* Rápida, Especial; *Disp.* Normal

PAVÉS

Muy usados por los Sitiadores de Braganza, una Compañía Libre que actúa en Tilea, estos escudos especiales están diseñados para proteger a los ballesteros de los ataques a distancia cuando recargan. Al contrario de los escudos normales, que son armas de parada, un pavés proporciona cobertura. Para usarlo, el ballestero sitúa el escudo delante de él. Los ataques de armas de proyectiles contra un personaje protegido por un pavés tienen una Dificultad Difícil (-20%), y los ataques a larga distancia tienen Dificultad Muy Difícil (-30%). Sin embargo, en el combate cuerpo a cuerpo, un pavés no ofrece protección adicional.

Pavés: *Coste* 50 co; *Carga* 120; *Disp.* Escasa.

ESCUDOS SIN BORDE

Un escudo sin borde es una defensa barata y temporal como mucho. El escudo es útil sólo para una aventura, suponiendo que haya al menos un combate. Al final de la aventura habrá sufrido demasiados daños como para ser usado de nuevo. Ten en cuenta que si usas las reglas de **Daño opcional a armas** (ver pág. 42), un escudo sin borde es destruido de forma automática si recibe daño.

LANZAS

La lanza es una de las primeras armas usadas por la humanidad. La lanza es un palo de madera entre 1,50 y 2,10 metros con una punta afilada en un extremo. Las lanzas, las armas modernas que menos han cambiado, conservan su utilidad. Permiten al portador mantener a distancia a los oponentes. Son versátiles en el sentido que pueden ser lanzadas o usadas en combate cuerpo a cuerpo. Más aún, son baratas de hacer, y hasta el plebeyo más pobre puede aprender a usarla.

Las lanzas de la Mejor Artesanía tienen hojas más largas de hierro o acero grabadas con runas e inscripciones, algunas hasta están adornadas con más decoración en el asta. Las lanzas de Mala Artesanía son obvias: tienen cabezas de piedra unidas con cuerda de tripa o alguna otra cuerda para fijar la hoja a la punta.

En las culturas primitivas suelen añadir plumas exóticas o pieles al arma, a veces incluso forran toda el asta de cuero para mejorar el agarre. En el Imperio los soldados cuelgan a veces banderolas que llevan los colores de su casa, afiliaciones religiosas u otros símbolos. A veces incluso cuelgan pergaminos que contienen oraciones a los poco compasivos dioses con la vana esperanza de atraer su atención en el fragor de la batalla.

ARMAS IMPROVISADAS

Cuando todo lo demás falla, una botella, silla o una cacerola pueden servir cuando te enfrentas a un sicario con un cuchillo. Las armas improvisadas incluyen cualquier cosa potencialmente peligrosa pero que no haya sido diseñada como un arma. Puedes lanzar armas improvisadas como armas de proyectiles. Ya que las armas improvisadas son tan diversas, los valores de Carga enumerados en la **Tabla 3-3: Armas cuerpo a cuerpo** y la **Tabla 3-4: Armas de proyectiles** son la Carga base. Para objetos más grandes como mesas, sillas o puertas, el valor de Carga aumenta; aunque estadísticamente, el arma hace el mismo daño. No hay diferencias de Artesanía entre las armas improvisadas. Ninguna de ellas es apropiada para el guerrero profesional.

ESCUDOS

Aunque sobre todo un arma defensiva, los escudos se pueden usar para aplastar a los oponentes así como para bloquear ataques. Tienen gran variedad de formas y tamaños, como redondos, cuadrados, planos y convexos. Algunos hasta tienen una mella para ser usados en combinación con lanzas. Tan común es su uso que hasta los reclutas más novatos llevan escudos cuando no necesitan llevar picos y lanzas.

Más que en la armadura, los soldados muestran sus lazos familiares, pertenencia a órdenes y superstición en sus escudos. Como se describe en el **Capítulo II: Armaduras del Viejo Mundo**, un escudo podría mostrar cualquier símbolo religioso, como la cabeza de lobo de Ulric, símbolos nacionales como cruces, martillos y cosas parecidas, en su superficie los guerreros graban hasta lemas familiares. Los guerreros

que usan escudos de madera clavan pergaminos que contienen oraciones en su superficie como medio de desviar los ataques enemigos. Otros podrían llevar un sello de pureza, echando cera sobre el artefacto y estampándolo con un símbolo religioso o político. Los orcos y otras razas malvadas a veces clavan varias partes del cuerpo en sus escudos (manos, lenguas, caras), esperando infundir miedo en los corazones de sus enemigos.

ARMAS DE ESPECIALISTA

Las armas de especialista incluyen una amplia variedad de armamento. Lo que distingue a un arma de especialista de un arma mundana es algún aspecto especial del uso del arma en combate. Algunas armas están diseñadas para ser usadas sólo a caballo, mientras otras sirven como armas secundarias para detener ataques. En todos los casos, esas armas precisan de un Talento de Especialidad en armas para ser usadas de forma efectiva.

CABALLERÍA

Las armas de caballería son, como podría esperarse, armas usadas exclusivamente cuando se monta a caballo (aunque podría ser posible sobre otras criaturas). Compuestas de dos tipos de lanzas, la lanza de caballería y la pica de jinete, su punto fuerte es el alcance, reflejado por la propiedad de Rápida (ver descripción en la página 41) y el devastador efecto que tienen. Son la lanza de caballería y la armadura pesada los elementos que hacen que los caballeros sean el terror del campo de batalla del Viejo Mundo.

Las variantes de calidad son numerosas. Las versiones más baratas se hacen a partir de madera más blanda, como el pino, haciendo que sean propensas a romperse. Además, las lanzas baratas podrían o no tener una cabeza de lanza (en muchos casos son simplemente puntas de madera). Sin embargo, las lanzas mejores tienen puntas de metal.

En ciertas ocasiones, las mejores lanzas tendrán una punta estilizada, como un puño cerrado o una calavera, un extremo en forma de hórca o punta de gromril. Muchos caballeros cuelgan gallardetes en los extremos de sus lanzas.

Pica de jinete: Una pica de jinete es una lanza corta o media pica usada por la caballería. Aunque no tan grande como una lanza, es capaz de infligir una cantidad de daño impresionante sin ser tan incómodas como la lanza completa. La caballería ligera del Imperio y los escuderos de Bretonia usan esas armas.

Lanza de caballería: La lanza de caballería es una lanza larga pesada, normalmente con un mango de roble y punta de acero. Para manejarla, un guerrero montado sitúa la parte trasera de la lanza bajo su brazo y espolea su caballo para cargar hacia sus enemigos, asegurándose con los estribos para mantenerse en la silla tras el impacto. Capaz de atravesar la armadura y derribar a los enemigos, la lanza sería popular si fuera más común y asequible. Dado su precio (aunque de modo alguno es tan cara como un trabuco) y disponibilidad, las lanzas son relegadas al uso de los caballeros y guerreros ricos de todo el Imperio.

JUSTAR

El espíritu de competición es fuerte entre los habitantes del Imperio. La gente se reúne para ver eventos deportivos, jugar y otra serie de pasatiempos, enfrentándose a un rival. Ninguna competición, no obstante, atrae a la gente como el Torneo de Justa, una costumbre bretoniana que se extiende al Imperio. Es una competición donde los caballeros blindados sobre corceles equipados del mismo modo se enfrentan con lanzas destinadas a desmontar a sus oponentes.

Hay tres tipos básicos de justas. El primero es la Justa de Paz, donde los caballeros usan lanzas romas para evitar que los juegos se vuelvan letales; aunque a veces se producen muertes.



En muchos festivales, tal justa se presenta como una *pas d'armes*, un señor local sitúa una banderola en los muros de su fortaleza como invitación para que los caballeros errantes participen. Esos eventos son el mejor modo de que un caballero que no se ha probado se haga con un nombre.

El segundo torneo es la Justa de Guerra. En ella los caballeros usan lanzas afiladas, y el combate es letal. Las Justas de Guerra se usan para resolver disputas, duelos o arreglar injusticias de modo honorable. A veces estos torneos sirven para evitar una guerra o para iniciar otra. En cualquier caso, la batalla entre los caballeros continúa hasta que uno se rinde o muere.

La Justa General es una especie de combate general, con los caballeros organizados en equipos. Cada bando carga como en una justa normal, pero después de la carga inicial recurren a las armas de mano, luchando con espadas largas, hachas o mazas. Dependiendo de las reglas acordadas, el combate podría continuar después de que un caballero sea desmontado, y en muchos casos (sobre todo en caso de guerra), hay pocas diferencias entre una Justa General y el combate abierto real.

La popularidad de las justas no es exclusiva de Bretonia. Antes de la terrible Tormenta del Caos, la gente de las provincias occidentales del Imperio adoptó la práctica. A veces los mejores de Bretonia cruzan las montañas para competir con sus vecinos orientales. Pero desde la devastación de la invasión de Archaón, la gente del Imperio no está dispuesta a arriesgar a sus guerreros con tales locuras.

Mecánica

Aunque la Justa General o cualquier gran combate en general puede tratarse según las reglas de combate existentes, la naturaleza de la justa individual (entre dos oponentes equipados de igual forma cargando simultáneamente, golpeando lanza contra escudo con la esperanza de desmontar a un oponente) precisa de reglas adicionales para simularlo bien. Cada asalto de una justa consiste en cinco partes, como se describe.

- **Paso 1: Tira Iniciativa.** Cada combatiente debe tirar Iniciativa. Tu puntuación de Iniciativa para el combate es igual a tu Agilidad +1d10. El ganador de la Iniciativa gana la Ventaja (proporcionando al personaje un bonificador de +10% a su Habilidad de Armas para el objetivo de pasar la justa). Sigue con el Paso 2.
- **Paso 2: Ataque.** El personaje que ganó la Iniciativa (el Atacante) gasta una acción completa para efectuar el ataque de carga (ganando un +10% adicional a su HA). Si falla, procede al Paso 5. En caso contrario, el Atacante inflige daño normal según lanza o pica de jinete. Ten en cuenta que en las Justas de Paz, las lanzas

y las picas de jinete romas hacen BF-2 y BF-3 en lugar de su daño normal. Procede al Paso 3.

- **Paso 3: Tiradas de Fuerza enfrentadas:** Si el Defensor está aún consciente, tanto el Atacante como el Defensor hacen Tiradas de Fuerza enfrentadas, y el personaje con ventaja gana un bonificador de +10% a esta Tirada. Si ambos consiguen su tirada de Fuerza, entonces ningún personaje es desmontado. Si el Atacante consigue la Tirada de Fuerza y el Defensor falla, el Defensor es desmontado de su corcel. O si el atacante falla su Tirada de Fuerza y el Defensor tiene éxito, el Atacante es desmontado de su corcel. Si ambos jinetes fallan sus Tiradas de Fuerzas, ambos son desmontados de sus corceles. Procede al Paso 4.
- **Paso 4: Lanzas astilladas.** Cuando una lanza impacta sobre un objeto sólido, su tendencia es romperse o "astillarse". Cada vez que un participante de la justa golpee a un oponente, deberá hacer una Tirada de HA para impedir que su lanza se rompa. Procede al Paso 5.
- **Paso 5: Invertir papeles.** El defensor se convierte en el atacante, respondiendo al que tenía la ventaja. Resuelve este ataque como en los Pasos 2, 3 y 4, momento en el cual se completa la pasada y ambos participantes vuelven al Paso 1.

Condiciones de victoria

Los caballeros ganan puntos según el resultado de su pasada. Un heraldo lleva la cuenta de los puntos, anunciando al vencedor al final del enfrentamiento. Las siguientes directrices son sólo generales, existen muchas variantes posibles.

CONDICIONES DE VICTORIA EN LA JUSTA

Condición	Puntos
Golpear oponente	1
Fallar contra un oponente	-1
Astillar una lanza	1
Desmontar a un oponente	3

Conducta

Sin tener en cuenta el alineamiento, hay ciertas reglas que todos los que justan deben respetar, y violarlas es motivo de deshonor. Las reglas claves son las siguientes:

- Los que justen nunca golpearán a los atacantes por detrás.
- Los que justen nunca golpearán al corcel del oponente.
- Los que justen no continuarán luchando después de desmontar a su enemigo, a menos que tal acción haya sido sancionada antes del enfrentamiento.
- Los que justen no podrán mejorar sus habilidades con conjuros, pero las armas y armaduras encantadas serán permisibles a veces.

Recompensas

Lo típico es que el botín de un enfrentamiento sea el caballo del perdedor, su armadura y armas, con el vencedor quedándose los objetos como rescate hasta que el perdedor pueda igualar su valor en oro. Los torneos más caros y elaborados ofrecen una bolsa para el ganador conteniendo cualquier cosa desde gemas, monedas u otros tesoros (con una media de 2d10 x co en total) hasta un título de tierra y título nobiliario o incluso la mano de una heredera noble. Además, a un caballero que triunfe en un torneo se le podría dar la

CIMITARRAS

Los mercaderes de Arabia introdujeron la cimitarra en el Viejo Mundo. Aunque es una espada, su hoja curvada, única hoja y peso ligero le dan velocidad y exactitud en manos de un guerrero hábil. La severidad de la curva varía considerablemente, aunque todas son efectivas. Las cimitarras, como las espadas, tienen variedades de una y dos manos, con hojas hasta de 1 metro de largo. Se cree que las cimitarras evolucionaron a partir del khopesh. Las cimitarras de una mano tienen las mismas características que el estoque. Las cimitarras a dos manos son grandes armas; la hoja se ensancha conforme llega a la punta. Tiene los mismos valores que una gran arma.

oportunidad de escoger la reina o rey ritual del torneo, embarcarse en una misión importante, o convertirse en un miembro de pleno derecho de la corte local.

ESGRIMA

Los Reinos de Estalia fueron el lugar de origen del estilo de lucha de esgrima. Con esas hojas ligeras y peligrosas, un esgrimista puede hacer que su hoja atraviese las defensas de un oponente, golpeando de forma rápida y mortal. Aunque carecen de la fuerza de las grandes armas, siguen siendo mortales en las manos adecuadas. La mayoría de los esgrimistas también usan armas de parada, como el *main gauche* (véase a la derecha), en su otra mano. Los duelistas de Tilea evolucionaron el estilo de lucha incorporando una capa en su técnica, permitiéndoles atrapar el arma de sus oponentes y conseguir una apertura para hacer que el estoque encuentre su objetivo.

Las armas de esgrima del Viejo Mundo consisten en dos tipos: el florete y el estoque. Otras armas también podrían encuadrarse con facilidad en esta categoría, como el sable y la cimitarra, ya que son usadas con velocidad y sutileza. Comprueba el cuadro de **Cimitarra** para tener más información. Las armas de esgrima, como cualquier otra arma, varían en calidad. Los floretes de Mala Artesanía podrían tener una empuñadura demasiado pequeña como para que quepa la mano o una hoja rígida que carezca de la flexibilidad adecuada. De forma contraria, las armas de la Mejor Artesanía, sobre todo los estoques, son más ornamentados, tienen guardas elaboradas, púas y bellas hojas con numerosos grabados en la hoja. El equilibrio es también vital para las armas de esgrima. Aunque la esgrima se ha extendido al Imperio, los estoques de la Mejor Artesanía se fabrican en el lugar de origen de este estilo de lucha.

Las armas de esgrima son productos de la civilización. Por tanto, sólo se encuentran en ciudades y entre los nobles ricos que hay en ella. La mayoría de los guerreros prefieren el peso de una buena hacha o martillo a la velocidad de un estoque.

Florete: Un florete, o espada de esgrima, es una hoja esbelta con una guarda en forma de copa. Tiene el beneficio de ser rápida y precisa en el combate real. A cambio de la velocidad, cede parte de su potencial de hacer daño. Los esgrimistas expertos comienzan con los floretes antes de pasar a los estoques.

Estoque: Un estoque es similar a un florete, pero con una hoja recta más ancha y largos salientes añadidos a la guarda. Algunos estoques tienen guardas envolventes en lugar de en forma de copa. Aunque no tan preciso como el florete, su hoja más ancha y capacidad de cortar así como de penetrar convierten a esta hoja en un arma más popular en el combate real.

MANGUALES

Este grupo de armas consiste en cualquier arma de asta con una cadena y peso añadidos. El beneficio de esas armas es la velocidad con la que un guerrero puede hacerla girar, la habilidad para enganchar la cadena en los miembros de sus oponentes y hacer que se acerquen y el daño extra que infligen. Hay disponibles toda una serie de opciones para esas armas, con algunas teniendo varias cadenas y pesos, llamadas colas, o bolas tachonadas o con pinchos como pesos, o cualquier otra variación de estas armas probadas y válidas. Un látigo con una sola cadena y bola se llama maza de armas, tiene menos Carga y hace menos daño que el mangual.

Los guerreros más famosos que usan el mangual son los Flagelantes de Sigmar. Compuestos de un grupo variopinto de Mendigos, vagabundos y bandidos, los Flagelantes de Sigmar están todos locos, un estado provocado por la omnipresente amenaza del Caos del norte, las plagas

aleatorias esparcidas por los temidos skaven y los otros horrores del Viejo Mundo. Hordas de estos fanáticos viajan por los caminos entre las ciudades y pueblos, dirigidas por sacerdotes igual de locos que predicán la llegada inminente del Apocalipsis. Esos hombres son casi tan horribles como los que sirven al Caos, ya que la enfermedad arrasa entre los suyos, la mayoría están infestados de insectos y cosas peores. Algunos señores usan a los Flagelantes en sus ejércitos, confiando en su naturaleza enloquecida para oponerse a los terrores que se oponen al Imperio.

ARMAS DE PARADA

Diseñadas para bloquear golpes de los atacantes, las armas de parada son una pieza vital del equipo de un duelista. Una de sus ventajas clave es que pueden bloquear ataques o ser usadas como armas si la situación lo exige. La idea de la daga en la mano izquierda tiene origen en las técnicas de lucha desarrolladas en los Reinos de Estalia. Conforme la noción de los espadachines elegantes se extendió a otras tierras, se hicieron avances en esas armas, provocando la introducción del rompeespadas. Aunque su uso se extendió por todo el Viejo Mundo, muchos guerreros confían en los escudos más pequeños y rápidos llamados rodelas para bloquear los ataques.

Rodela: Una rodela es un pequeño escudo usado para atrapar y repeler ataques. También se puede usar como arma, y muchos soldados añaden pinchos y clavos para que cumpla este objetivo. Las rodelas, como los escudos, suelen tener inscripciones, pergaminos o sellos de pureza.

Main gauche: El *main gauche*, o daga zurda, es un arma de hoja corta algo más larga que una daga normal. Al contrario de las dagas normales, su ancha empuñadura protege mejor la mano, y su esbelta hoja puede insertarse entre las costillas de un enemigo. El *main gauche* se usa como arma defensiva, y a pesar de sus similitudes con la daga, no está diseñada para ser arrojada. Si se usa como arma de proyectiles, funciona como un arma improvisada arrojadiza.



Rompeespadas: Mientras el main gauche es un arma de parada, el rompeespadas no sólo bloquea ataques, sino que también rompe la hoja. Cuando se consigue atacar con un rompeespadas, en lugar de hacer daño puedes intentar romper la daga de tu oponente, florete, main gauche, estoque, espada o rompeespadas. Esto se resuelve como una Tirada de Fuerza Enfrentada. Si ganas, quiebras la hoja de tu oponente. Todos los ataques futuros con el arma rota cuentan como si fuera un arma improvisada.

CLAYMORE

El claymore, también llamada espada bastarda y espada de doble puño, está en algún punto entre la espada ancha y la gran espada. El beneficio se encuentra en su versatilidad. Pudiéndose usar con una o dos manos, proporciona bastante flexibilidad a los guerreros que usen escudos durante una lucha, pero que puedan ser capaces de usar el potencial de daño de una gran arma. Parece que ha sido desarrollada de forma simultánea en el Imperio y Bretonia, luego a quién se debe su diseño es algo objeto de debate.

Para usar un claymore, el personaje debe tener el Talento Especialidad en armas (A dos manos). Se puede usar con una o dos manos. Si se usa a una mano, conserva la propiedad de Lenta, pero pierde la propiedad de Impacto. Si se usa a dos manos, funciona igual que una gran arma.

Claymore: Coste 30 co; Carga 150; Grupo A dos manos; Daño BF; Cualidades Lenta (a una mano) o Impactante y Lenta (a dos manos); Disp. Escasa

MARTILLO DEL LOBO BLANCO

Usado por los Caballeros del Lobo Blanco, esos martillos son devastadores en el campo de batalla, ya que están equilibrados de modo que puedan aplastar huesos y armaduras con facilidad. Sin embargo, esas armas precisan de habilidad y concentración para ser usadas bien. Por tanto, los Martillos del Lobo Blanco caen en un Grupo de Armas distinto, precisando del Talento de Especialidad en armas (Martillo del Lobo Blanco). Sólo los Caballeros y los Caballeros del Círculo Interior que son miembros de los Caballeros del Lobo Blanco podrían adquirir este talento.

Cuando se usa un Martillo del Lobo Blanco en un ataque de carga, hace un daño igual a BF+2. En otros casos, el Martillo del Lobo blanco hace daño BF+1. Esas armas son siempre de la Mejor Artesanía.

Martillo del Lobo Blanco: Coste 40 co; Carga 300; Grupo Martillo del Lobo Blanco; Daño BF+1 (BF+2); Propiedades Agotadora; Disp. Raro.

REBANADORA ORCA

Estas brutales cuchillas son sin duda terribles armas. Con un largo mango y una amplia hoja en forma de cuña, las rebanadoras pueden atravesar con facilidad las armaduras. Sólo los orcos saben cómo usar esas armas, contando para ellos como armas Normales. Todas las otras razas tienen dificultades al intentar controlar su peso y equilibrio.

Cuando la usa un orco, una rebanadora hace BF+1 de daño el primer asalto de combate y BF de daño a partir de ahí. Si es usada por otra criatura que no sea un orco, la rebanadora se trata como arma de mano pero con la propiedad de Lenta.

Rebanadora orca: Coste - co; Carga 150; Grupo Rebanadora orca; Daño BF (BF+1); Propiedades Especial; Disp. Rara.

A DOS MANOS

Las armas a dos manos son a las armas de mano como las espadas son a las dagas, siendo versiones de mayor tamaño de las armas normales. Todas las armas a dos manos son versiones de mayor tamaño de sus contrapartidas menores, una Gran hacha es una versión mayor de un hacha y una Gran espada una versión mayor de una espada. Cada arma que caiga bajo la categoría de arma de mano tiene una contrapartida a dos manos. También se incluye en este grupo la alabarda, que representa a todas las armas de asta desde la guja a la bisarma.

El desarrollo de las armas a dos manos fue una respuesta directa al uso generalizado de la caballería. Al necesitar armas mejores capaces de golpear a los jinetes, los herreros se limitaron a alargar las hojas, por lo que se crearon las grandes espadas. Aún así, las armas de mayor tamaño no siempre pudieron ser compradas ni siempre fueron prácticas para las batallas contra la caballería; de ahí surgieron las armas de asta. Situando la cabeza de un arma más pequeña en un asta, se podría golpear a guerreros montados, como con una gran espada.

ARMAS GRANDES

Como el arma de mano (ver página 28), las grandes armas son una categoría de armas. Cualquier arma que precise de dos manos para ser usada cae en este grupo. Tales armas incluyen el zweihander Imperial y el martillo de guerra enano. Los regimientos imperiales de Grandes Espadas popularizaron el uso de las armas a dos manos. Considerados la mejor infantería de todo el Imperio, los Grandes Espadas son elegidos uno a uno por los Condes Electores de entre los campeones de sus ejércitos. Esos soldados se ganan su condición distinguiéndose en la batalla. Sirviendo como guarniciones para sus respectivos Condes, son el núcleo de sus ejércitos, símbolos vivos respetados allí donde viajan.

ALABARDA

Una alabarda es una pesada hoja montada en el extremo de una resistente asta de madera o una vara de metal. La hoja tiene una punta afilada en el extremo y una ancha hoja cortante parecida a la de un hacha, lo que permite que se use de dos modos distintos. Cuando atacas con una alabarda, puedes tratarla como una lanza o una gran arma. Esto significa que tendrá la propiedad de Rápida o las propiedades de Impacto y Lenta. Hay muchas variantes de la alabarda, como el tamaño de la hoja, la longitud de la punta y la composición del asta. Más aún, las alabardas pueden incluir casi cualquier arma de asta, como la guja y la archa, todas usan las mismas características.

ARMAS DE ASTA

Las armas de asta son las armas elegidas por la mayoría de las guarniciones del Viejo Mundo. No sólo son efectivas en combate, también son impresionantes y simbolizan la fuerza. Las armas de asta pueden ser exóticas, incorporando hojas de forma extraña, tachones y pinchos.

A continuación se describen los tipos de armas de asta. Ten en cuenta que cada entrada incluye un nivel de Artesanía.

Bec de Corbin (Buena-Mejor): Un arma de asta usada a menudo por los caballeros bretonianos, el Bec de Corbin tiene el tamaño aproximado de una alabarda pero su punta se parece a una aguja, martillo y combinación de pico, todo unido.

OPCIÓN: DIFERENCIAS EN ARMAS GRANDES

Como con las armas de mano, *Wjdr* trata a todas las armas grandes del mismo modo, cada una con características idénticas. Sin embargo, como con las armas de mano, las armas grandes podrían tener ligeras variaciones en sus habilidades siempre que uses las mismas reglas para las armas de mano. Si es así, las armas grandes se pueden dividir en las siguientes categorías y tendrán las propiedades indicadas si son de la Mejor Artesanía.

TABLA 3-2: ARMAS GRANDES DE LA MEJOR ARTESANÍA

Nombre	Coste	Car	Grupo	Daño	Propiedades	Disponibilidad
Gran hacha	120 co	180	A dos manos	BF	Impactante, Lenta	Rara
Gran maza/Martillo de guerra	150 co	260	A dos manos	BF	Impactante, Contundente, Lenta	Muy rara
Gran pico	200 co	180	A dos manos	BF	Perforante, Impactante, Lenta	Muy rara
Gran espada	350 co	250	A dos manos	BF+1	Impactante, Lenta	Rara

Archa (Mala-Normal): Una archa tiene una ancha hoja cortante curvada que a veces tiene un gancho o pincho sobre una larga asta de madera. Otras armas más cortas de diseño similar suelen ser usadas en Bretonia y se llaman gujas.

Fauchard (Mala-Normal): Esta arma de asta es un arma común entre los campesinos, sin ser más que una cabeza de hoz que se extiende desde el extremo de un asta de madera. Las versiones mejores de esta arma incluyen púas o ganchos adicionales para desmontar a los jinetes de sus monturas.

Guja (Normal-Buena): Una guja es una terrible arma de asta que tiene una pesada hoja como la de un gran cuchillo de carnicero. Las hojas de las gujas suelen tener ganchos o púas adicionales.

Hacha Lochaber (Buena): Esta enorme arma de asta mide casi 3 metros de largo y tiene una ancha cabeza de hacha montada sobre una dura vara de madera.

Partesana (Buena): Una partesana es una larga lanza con una ancha hoja en la punta, equivalente al tamaño de una espada corta. Tiene pequeños rebordes en la hoja, que se usan para capturar armas.

Hacha nórdica (Mala-Normal): Esta es un arma de asta simple con una cabeza de hacha estándar montada sobre una vara de madera.

Tridente (Normal): El tridente tiene tres o más púas montadas sobre una vara de dos metros. Una horca militar sólo tiene dos púas.

Voulge (Normal-Buena): Esta terrible arma tiene una pesada cuchilla montada sobre una larga asta.

— ARMAS DE PROYECTILES —

Las armas de proyectiles son una parte importante del arsenal de cualquier guerrero. Permiten a los combatientes atacar desde lejos, puede que permitiendo algunos impactos antes de que los oponentes lleguen al cuerpo a cuerpo. Las armas de proyectiles incluyen cualquier arma que sea arrojada (cuchillos arrojados, botellas o lanzas) o disparadas (arcos y ballestas). Las armas de pólvora, dadas sus propiedades únicas, se detallan en el **Capítulo IV: Pólvora y armas de guerra**.

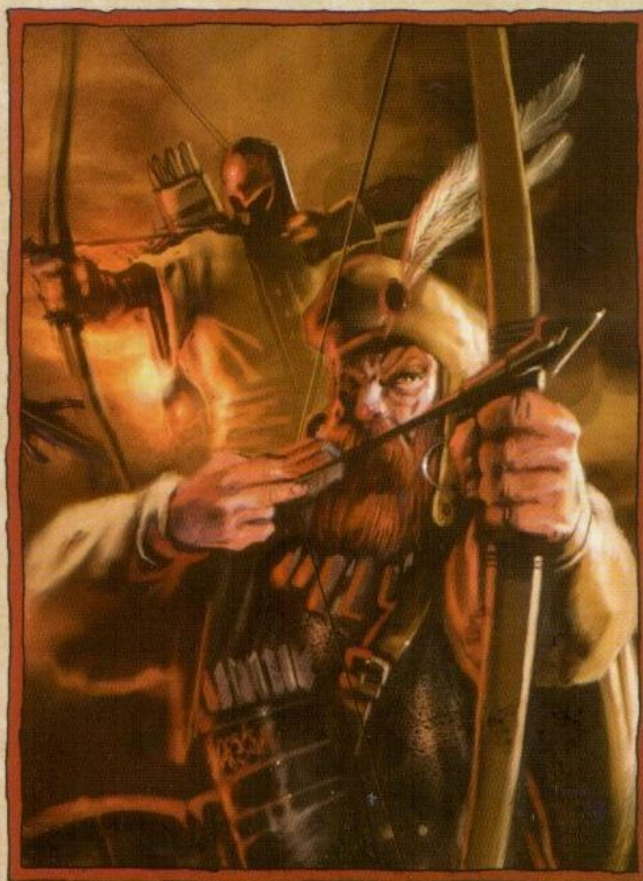
ARMAS NORMALES

Como las armas cuerpo a cuerpo normales, las armas de proyectiles normales incluyen un amplio grupo de armas que cualquiera con la habilidad suficiente puede usar de forma efectiva. Ningún arma de esta categoría precisa de talentos especiales para ser usada, y cualquiera puede coger un arma de proyectiles normal y atacar.

ARCOS

El arco consiste en una sola pieza de madera flexible. Aunque algo caro y difícil de fabricar bien, los arcos son necesarios tanto para cazadores como soldados. Creados de madera, cuerno y tendones, los arcos ofrecen un alcance decente a la vez que un daño respetable, aunque suelen ser necesarios varios impactos de un arco para derrotar a un duro oponente. Los arcos varían en calidad, basándose en su fuerza y construcción. Un arco que es demasiado flexible carece de la fuerza para impulsar flechas con efecto alguno. De igual forma, un arco con muy poca flexibilidad es difícil de flexionar y podría reducir su precisión.

En años recientes el uso del arco, al menos entre los soldados, ha dado paso a la ballesta, que tiene mejor alcance y hace más daño potencial. Como





resultado, los arcos van quedando para aquellos que no pueden permitirse la superior ballesta o las armas de pólvora. No cometas ningún error; los arcos son armas válidas. Aunque carecen de la potencia de un virote o bala, los arqueros pueden disparar más rápido con estas armas.

BALLESTA

La ballesta es el siguiente paso en diseño de arcos, desarrollada a partir de los primeros modelos de lanza-virote de Tilea llamados ballistas de tornillo. Incorporando una estructura mecánica para lanzar flechas, las ballestas disparan con mayor fuerza que sus contrapartidas, los arcos. Para cargar el virote, el arquero puede usar un cabestrante, manivela o incluso aplicar la fuerza bruta al mecanismo de disparo, lo que precisa de tiempo y esfuerzo, lujos que no suelen estar disponibles en el campo de batalla. Esto hace que sea algo incómoda de usar. Pero a cambio, los ballesteros tienen la ventaja de que sus viroles hacen más daño a sus oponentes.

La calidad de las ballestas varía bastante. La mayoría están construidas de forma chapucera para que los precios sigan bajos y hacer que el arma esté disponible para los regimientos de las fuerzas imperiales. Como resultado, la mayoría de las ballestas consisten en poco más que un trozo de madera,

y pocas tienen la manivela necesaria para poner la cuerda en su lugar para disparar. Las ballestas de Mala Artesanía precisan de una acción completa más media acción para recargar frente a la acción completa normal. Las mejores ballestas, como las hechas en Nuln, tienen manivelas de acero que giran con bastante facilidad, permitiendo a los arqueros recargar más rápido. Las mejores ballestas tienen formas estilizadas, incorporando imágenes de grifos, dragones y otras bestias fantásticas.

IMPROVISADAS

¿Qué sería una lucha en una taberna sin algunas botellas y sillas arrojadas y rotas? Las armas de proyectiles improvisadas incluyen cualquier cosa desde platos y jarras hasta taburetes. Aunque ni de cerca tan efectivas como un arma real, pueden hacer daño, que podría ser todo lo que un guerrero necesita para triunfar ese día. Ya que las armas improvisadas son tan diversas, los valores de Carga enumerados en las **Tablas 3-1: Armas cuerpo a cuerpo** y **3-2: Armas de proyectiles** son la Carga base. Para objetos mayores, como taburetes, sillas o puertas, los valores de Carga se incrementan; aunque de forma estadística, el arma hace la misma cantidad de daño. No existen diferencias de Artesanía entre las armas improvisadas.

JABALINA

Una jabalina es una lanza de caza corta diseñada para ser arrojada más que usada cuerpo a cuerpo. Su diseño ligero permite que sea arrojada más lejos que una lanza, pero su equilibrio hace que no sea apropiada para el combate cuerpo a cuerpo, en cuyo caso funcionaría como arma improvisada. Las jabalinas pocas veces se usan ya en el Imperio, ya que los guerreros confían en armas mejores como las ballestas y armas de fuego. Las variantes de diseño incluye el pilum de Tilea, que tiene un cuello de metal blando que se rompe tras impactar y que impide que los soldados la vuelvan a lanzar y haciendo que sea difícil sacarlo de una herida o escudo.

ARCO CORTO

Más pequeño que el arco normal, el arco corto es barato y fácil de fabricar. La única desventaja es que tiene un alcance reducido. Algunos jinetes usan arcos cortos, ya que son más fáciles de usar cuando se está montado. Los halflings, cuando se les fuerza a luchar, confían en los arcos cortos, ya que los encuentran más apropiados a su tamaño. Los mejores arcos cortos se fabrican en Kislev, donde son creados para su uso por los famosos Arqueros a Caballo Ungoles. Esos guerreros están todos entrenados para disparar flechas desde el caballo cuando son muy jóvenes y son famosos en todo el Viejo Mundo por ser la caballería más rápida y los arqueros más precisos, aparte de los elfos, del mundo. Suelen cabalgar en círculos alrededor de sus enemigos, aseteándolos, reduciendo su número, antes de acercarse para terminar con ellos.

ARMAS DE ESPECIALISTA

Las armas de proyectiles de especialista, como sus contrapartidas cuerpo a cuerpo, incluyen reglas de armas avanzadas. Casi todas las armas de especialista tienen una cualidad especial que las hace superiores a las armas normales. En esta categoría se incluyen las ballestas repetidoras y las armas arrojadizas. Las armas de especialista se dividen por categorías.

BALLESTA

Aunque cualquiera puede disparar una ballesta con habilidad razonable, los recientes avances tecnológicos han mejorado el diseño, creando versiones mejoradas sobre el diseño básico de la ballesta normal. Originarias de la Escuela de Ingenieros de Nuln, esas formas de ballestas

FLECHAS Y VIOTES

Las flechas (para los arcos) y los viroles (para las ballestas) vienen en grupos de cinco. Al final de un encuentro podrás recuperar la munición disparada, pero cada una tiene un 50% de haberse roto o perdido. Para los desesperados, las flechas y los viroles pueden servir como armas cuerpo a cuerpo (tratándolas como armas improvisadas, ver página 32), pero tienen un 50% de romperse con cada ataque exitoso.

especializadas se esparcieron rápidamente por todo el Imperio y Tilea, pero se han introducido muy poco en tierras vecinas como Bretonia y Estalia. Al contrario de otras armas, esas ballestas especializadas son siempre al menos de Artesanía Normal y la mayoría son Buenas o de la Mejor Artesanía.

Pistola ballesta: En esencia una versión de una mano de la ballesta, la exquisita construcción de esta arma (toda de acero) incrementa la tensión de la cuerda cuando se carga, convirtiéndola así en una buena adición al arsenal de cualquier guerrero. Aún más, dado su pequeño tamaño, es el arma ideal para los jinetes, que pueden mantener una mano en las riendas de su montura mientras dispara a los enemigos. Aunque más pequeña, aún sigue siendo lenta de recargar, ya que el usuario debe usar un tornillo incluido en el arma para cargar el arma.

Ballesta de repetición: Otra innovación de Nuln, la ballesta de repetición parece como una ballesta normal, pero tiene un cargador de 10 virotes, permitiendo al portador hacer varios ataques sin tener que recargar el arma. El tiempo de recarga de la **Tabla 3-4: Armas de proyectiles** sólo se aplica mientras haya virotes en el cargador. Una vez vacío, se precisan de 4 acciones completas para recargarla y que el arma esté lista para disparar de nuevo. El precio de esta arma la pone fuera del alcance de cualquiera que no sea el guerrero más rico.

PRESA

Las armas de presa están diseñadas para eliminar a los oponentes sin matarlos. Preferidas por cazarrecompensas, criadores de animales y tramperos, estas armas necesitan habilidad para ser usadas bien en combate. Las variantes de calidad podrían ser de metales inferiores. Por ejemplo, una boleadora suele tener dos o más pesos llenos de arena, roca o metal. Las boleadoras chapuceras podrían ser de madera, o hasta estar huecas, haciendo que fueran mucho menos efectivas.

Boleadora: Una boleadora es un juego de dos a cuatro esferas pesadas conectadas por una cuerda. Una boleadora de la Mejor Artesanía no proporciona un bonificador a las Tiradas de Habilidad con Armas. A cambio, el que sufra un ataque tiene una penalización de un -10% en las Tiradas de Agilidad y Fuerza cuando intente escapar del lazo de la boleadora.

Lazo: Un lazo no es más que un trozo de cuerda atada en un extremo para formar un lazo. Con un ataque exitoso, el lazo captura el brazo, pierna o torso del blanco. Aunque el lazo no hace daño, es útil para inmovilizar a los enemigos, al menos por un tiempo.

Red: La red es una malla de cuerdas con pesos usada para inmovilizar a los enemigos. Como el lazo, la red no hace daño real, luego es útil para capturar a los enemigos vivos. Sin embargo, esas armas son difíciles de usar y se reservan para los guerreros y cazadores mejor entrenados.

Látigo: Un látigo es una gruesa extensión de cuerda o cuero que hace poco daño, pero que puede atrapar a los enemigos. Junto con su propiedad de Rápido, el látigo es un arma peligrosa en manos de un experto.

ARCO LARGO

Una mejora sobre el diseño del arco, el arco largo es mayor, diseñado para lanzar flechas con indecible precisión y fuerza mortal. Desarrollado en respuesta a la armadura pesada, esas armas pueden atravesar las defensas de un caballero, haciendo que sean una defensa popular para los regimientos de todo el Viejo Mundo. Los arqueros bretonianos y varios regimientos del Imperio usan arcos largos.

Arco élfico: El arco élfico es similar a un arco largo, pero está construido de maderas raras y flexibles con capas de hueso. Es más ligero y menos voluminoso que el arco normal, pero su extraña construcción impide que sólo los arqueros más expertos los usen. Los elfos son los únicos artesanos capaces de crear arcos élficos, por lo que son muy raros fuera de las tierras élficas. Si no tienes el Talento Especialidad en armas (Arco largo), el arco élfico usa todos los valores de un arco corto normal además de la reducción de Habilidad en Armas. En manos de un usuario experto, sin embargo, el arco élfico tiene un alcance impresionante, superando en alcance a cualquier cosa excepto el Rifle largo de Hochland (véase el **Capítulo IV: Pólvora y armas de guerra**).

Arco largo: Un arco largo es una versión mejorada de un arco normal (véase página 37), construido de capas alternas de madera flexible como tejo y olmo. Aunque su comportamiento es algo superior a un arco normal, ya que es capaz de llegar más lejos, su verdadera fortaleza se encuentra en su capacidad de hacer que las flechas atraviesen la armadura.

Honda: Hecha famosa por los pastores de todo el Viejo Mundo, la honda es un arma barata que confía en la velocidad y la habilidad para lanzar pequeñas rocas a los oponentes. El beneficio principal de esta arma es que la munición puede encontrarse en todas partes, pudiendo usar bellotas o trozos de roca. Pocos guerreros se negarían a usar estas armas, pero los halflings son famosos por su precisión cuando lanzan rocas a enemigos más grandes. Las hondas se suelen encontrar en la Asamblea, y allí siempre son frecuentes. Aunque no tan impresionantes como un arco (carecen del alcance de arcos y arcos largos) tiene el alcance equivalente de un arco corto y hace el mismo daño. Más aún, la munición es gratis porque cualquier roca pequeña de forma regular valdrá. En las manos correctas, una honda puede ser un arma peligrosa. Las hondas no tienen variantes de Artesanía, cualquier diferencia de calidad es insignificante.

Honda de cayado: Una honda de cayado es un bastón corto con una honda en un extremo. La sección del bastón te permite lanzar piedras con gran velocidad. Sin embargo, debido a que es más grande e incómodo de usar que la honda normal, tiene un tiempo de recarga mayor. Las hondas de cayado son las armas preferidas por los pastores que se protegen de lobos y otros depredadores naturales. La mayoría usan una honda y una honda de cayado, usando la primera cuando la velocidad es más importante que el efecto.

ARROJADIZAS

Al contrario de las armas arrojadas improvisadas, esta categoría incluye cuchillos, hachas, martillos y casi cualquier cosa optimizada para ser arrojada en combate. Lo que hace especial a estas armas es su fabricación. Un buen equilibrio las permite ser arrojadas de forma precisa y con una buena probabilidad de hacer daño. Obviamente, mientras más pesada sea el arma, más daño hará. Debido a que son arrojadas, los personajes más fuertes pueden hacer mucho más daño de lo que podrían hacer con un arco. Por otro lado, las armas arrojadas pesan más que los arcos y cuestan más a la hora de usarlas.

Las armas arrojadas aparecen en dos categorías distintas: grandes y pequeñas. Las armas arrojadas grandes cubren las hachas arrojadas, martillos y hasta las porras. Las armas arrojadas pequeñas incluyen todos los cuchillos arrojados, dagas y estrellas arrojadas, que son usadas sobre todo por los elfos oscuros, pero han ganado aceptación en todo el Imperio.

TABLA 3-3: ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Coste	Carga	Grupo	Daño	Propiedades	Disponibilidad
Rodela	2 <i>co</i>	10	Parada	BF-4	Defensiva, Contundente	Normal
Daga	1 <i>co</i>	10	Normal	BF-3	Ninguna	Común
Pica de jinete (Lanza de caballería)	20 <i>co</i>	75	Caballería	BF	Rápida, Impactante, Agotadora	Escasa
Mangual*	15 <i>co</i>	95	Mangual	BF+1	Impactante, Agotadora	Escasa
Florete	18 <i>co</i>	40	Esgrima	BF-2	Rápida, Precisa	Rara
Guantelete/Puño de hierro	1 <i>co</i>	1	Normal	BF-3	Contundente	Común
Gran arma*	20 <i>co</i>	200	A dos manos	BF	Impactante, Lenta	Normal
Alabarda*	15 <i>co</i>	175	A dos manos	BF	Especial	Común
Arma de mano	10 <i>co</i>	50	Normal	BF	Ningún	Común
Improvisada	—	35	Normal	BF-4	Ninguna	—
Lanza de caballería	40 <i>co</i>	100	Caballería	BF+1	Rápida, Impactante, Agotadora	Rara
Main Gauche	4 <i>co</i>	15	Parada	BF-3	Defensiva	Escasa
Maza de armas	15 <i>co</i>	60	Mangual	BF	Impactante, Agotadora	Escasa
Báculo*	3 <i>c</i>	50	Normal	BF-2	Defensiva, Contundente	Frecuente
Estoque	18 <i>co</i>	40	Esgrima	BF-1	Rápida	Escasa
Escudo	10 <i>co</i>	50	Normal	BF-2	Defensiva	Común
Lanza	10 <i>co</i>	50	Normal	BF	Rápida	Común
Rompeespadas	5 <i>co</i>	40	Parada	BF-3	Especial	Escasa

TABLA 3-4: ARMAS DE PROYECTILES

Nombre	Coste	Car	Grupo	Daño	Alcance†	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Boleadora	7 <i>c</i>	20	Presa	1	8/16	Media	Apresadora	Escasa
Arco*	10 <i>co</i>	80	Normal	3	24/48	Media	Ninguna	Común
Ballesta*	25 <i>co</i>	120	Normal	4	30/60	Completa	Ninguna	Normal
Pistola ballesta	35 <i>co</i>	25	Ballesta	2	8/16	Completa	Ninguna	Rara
Arco élfico*	70 <i>co</i>	75	Arco largo	3	36/72	Media	Perforante	Muy rara
Improvisada	—	10	Normal	BF-4	6/-	Media	Ninguna	—
Jabalina	25 <i>c</i>	30	Normal	BF-1	8/16	Media	Ninguna	Normal
Lazo*	1 <i>co</i>	10	Presa	n/a	8/-	Media	Apresadora	Frecuente
Arco largo*	15 <i>co</i>	90	Arco largo	3	30/60	Media	Perforante	Normal
Red	3 <i>co</i>	60	Presa	n/a	4/8	Completa	Apresadora	Frecuente
Ballesta de repetición*	100 <i>co</i>	150	Ballesta	2	16/32	Libre	Especial	Muy rara
Arco corto*	7 <i>co</i>	75	Normal	3	16/32	Media	Ninguna	Común
Honda	4 <i>co</i>	10	Honda	3	16/32	Media	Ninguna	Común
Lanza	10 <i>co</i>	50	Normal	BF	8/-	Media	Ninguna	Común
Honda cayado*	6 <i>co</i>	50	Honda	4	24/48	Completa	Ninguna	Rara
Hacha/Martillo arrojadiza	5 <i>co</i>	40	Arrojadiza	BF-2	8/-	Media	Ninguna	Normal
Daga/Estrella arrojadiza	3 <i>co</i>	10	Arrojadiza	BF-3	6/12	Media	Ninguna	Común
Látigo	2 <i>co</i>	40	Presa	BF-4	6/-	Media	Rápida, Apresadora	Normal

Munición

Flechas (5) 1 c	10	—	—	—	—	Común
Virotes (5) 2 c	10	—	—	—	—	Normal

* Precisa de dos manos para ser usada, luego esta arma no se puede usar en conjunción con un escudo o rodela.

† El alcance se expresa en metros, si no usas cuadros, límitate a dividirlo entre dos para hallar el alcance.

Hacha/Martillo arrojadizo: Esta categoría, los tipos nominales de las grandes armas arrojadizas, incluye hachas, pequeños martillos, porras y otras armas similares. Se pueden usar en combate cuerpo a cuerpo, usando las mismas características cuando son arrojadas.

Daga/Estrella arrojadiza: Incluye dardos, cuchillos, dagas, estrellas y otras armas de filo o perforantes, esos objetos son pequeños y menos mortales que las hachas y martillos arrojadizos de mayor tamaño. Sin embargo, tienen el beneficio de un mayor alcance. Se pueden usar en

— PROPIEDADES DE LAS ARMAS —

Hay muchas armas en el Viejo Mundo, cada una con ventajas y desventajas únicas. Esos atributos se conocen como Propiedades de las armas. Algunas armas no tienen ninguna, mientras otras tienen varias. Las diversas propiedades se describen en la siguiente sección. Puedes ver las propiedades que se aplican a según qué arma en las **Tablas 3-3 y 3-4**.

Perforante

Las armas con esta cualidad son especialmente buenas a la hora de penetrar las armaduras. Los ataques de armas perforantes ignoran 1 Punto de Armadura. Si un objetivo no tiene armadura, la cualidad no tiene efecto. Puedes tener este bonificador y el talento de Disparo Certero.

Defensiva

Las armas con esta cualidad están diseñadas para parar. Ganas un bonificador de +10% en los intentos de parar mientras lleves un arma Defensiva.

Rápida

Las armas con esta cualidad golpean con rapidez porque son muy largas o ágiles. Los enemigos reciben una penalización de un -10% cuando intentan parar o esquivar un arma Rápida.

Impactante

Las armas con esta cualidad golpean con fuerza tremenda. Si golpeas con un arma Impactante, puedes tirar 2d10 para el daño y escoger el resultado mayor.

Precisa

Las armas con esta cualidad tienen una precisión mortal. Cuando usas un arma precisa, el Valor Crítico de los Golpes Críticos se incrementa en 1. Puedes tener este bonificador y el Talento de Golpe Letal.

Contundente

Las armas con esta cualidad pueden dejar a los enemigos sin sentido. Ganas un bonificador de +10% a tu Fuerza cuando usas el talento de Golpe Conmocionador.

Lenta

Las armas con esta cualidad son pesadas y voluminosas, haciendo que sean fáciles de esquivar. Los enemigos ganan un bonificador de +10% cuando intentan parar o esquivar un arma Lenta.

Apresadora

Las armas con esta cualidad están diseñadas para atrapar a los enemigos. Con un golpe exitoso el blanco queda inmovilizado. El blanco no puede intentar otra acción que no sea escapar de la atadura. Puede intentar romperlas (Tirada de Fuerza) o escurrirse (Tirada de Agilidad). El objetivo se considera indefenso hasta que escapa.

Especial

Ver la descripción del arma para reglas especiales adicionales.

Agotadora

Las armas con esta cualidad provocan fatiga cuando se usan. Su cualidad de Impacto sólo se aplica por tanto durante el primer asalto de cuerpo a cuerpo.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Las características de juego de cada arma se pueden encontrar en la **Tabla 3-3: Armas cuerpo a cuerpo** o la **Tabla 3-4: Armas de proyectiles**. La tabla incluye la siguiente información:

Nombre

Este es el nombre más común para el arma. Algunas armas se conocen por otros nombres según la raza y cultura.

Coste

Esta entrada enumera los costes comunes de un objeto. Este valor fluctúa dependiendo de la disponibilidad del objeto (a discreción del DJ), la Artesanía o el éxito o fallo de una Tirada de Regatear.

Carga

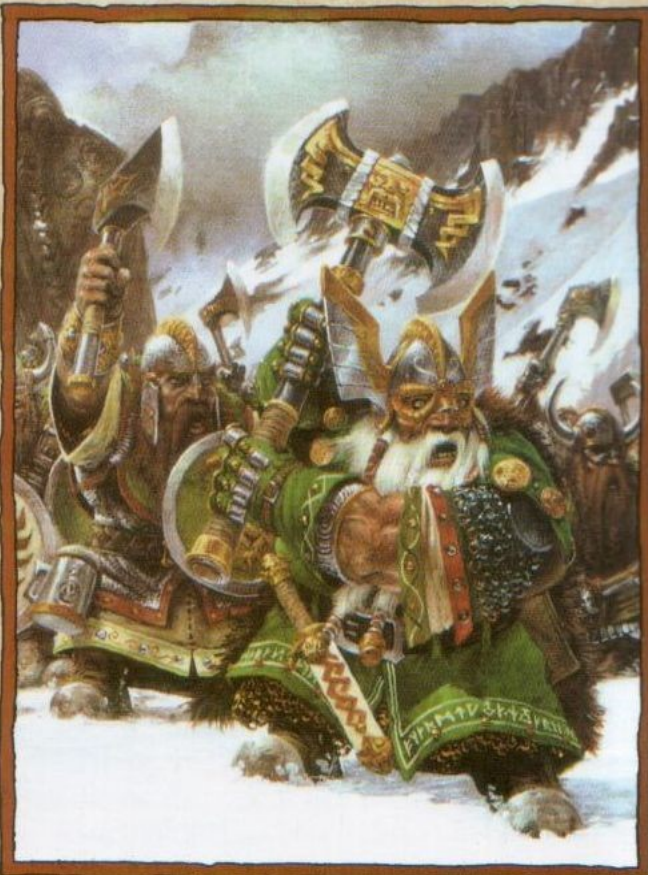
Esta columna describe el peso y volumen aproximado del arma. Véase la página 4 para tener detalles de la Carga.

Grupo

Esta entrada identifica el Grupo del arma.

Daño

Esta entrada designa el daño base del arma. Cuando se consigue un impacto, el arma hace esa cantidad más 1d10 de daño (véase el **Capítulo**



VI: Combate en *WJdR*. El daño del arma cuerpo a cuerpo se basa en la Bonificación por Fuerza del portador.

Alcance

Toda arma de proyectiles tiene un alcance, que se refleja con dos números separados por una barra oblicua. El primer número es su corto alcance, y el segundo es su largo alcance. Los disparos a largo alcance se efectúan con una penalización del -20% a HP. Todos los alcances se expresan en metros (si usas cuadros, límitate a dividir el número entre dos para encontrar el alcance). Por ejemplo, un arco tiene un alcance corto de 24 metros y un largo alcance de 48 metros. Si disparas a un enemigo hasta a 24 metros de distancia, no recibes penalización a la HP. Si disparas a

un enemigo entre 25 y 48 metros de distancia, recibes una penalización del -20% a la HP. Algunas armas no tienen largo alcance.

Este es el número de acciones que se necesitan para recargar el arma. Para tener más información sobre las acciones y los tiempos de recarga, mira el **Capítulo VI: Combate** en *WJdR*.

Propiedades

Esta entrada denota cualquier propiedad del Arma (ver página 41).

Disponibilidad

Esta entrada describe la disponibilidad general de un arma (ver página 41).

— OPCIÓN: DAÑAR ARMAS —

En combate, las armas sufren muchos abusos, ya sea por parar o bloquear ataques hasta el atravesar armaduras. Peor aún, las armas que no son conservadas bien, dejadas bajo la lluvia, que no son limpiadas tras una batalla o cualquiera otra serie de acciones, hacen que el arma se corra, pueden debilitarla y hacer que no sea fiable. Ningún arma hecha por medios mortales, excepto quizás para un arma de gromril, dura para siempre. Esta serie de reglas opcionales expande tu juego de *WJdR* presentando la mecánica para romper las armas en combate, ya sea de forma intencionada o no, mejorando las presentadas bajo la entrada de rompeespadas de la página 35. Las armas mágicas son inmunes al daño.

Las armas se pueden dañar en combate cuando sucede cualquiera de las siguientes cosas:

- Conseguir parar un Ataque Total.
- Parar un ataque con Daño 7 o mayor.

Cada vez que se da una condición que dañe un arma, el portador del arma deberá tirar 1d10. Con un 1 el arma se rompe. Las armas rotas cuentan como armas improvisadas.

ESCUDOS

Los escudos usan reglas algo distintas. Diseñados para soportar muchos abusos, estas armas especiales pueden durar algo más que las otras armas de parada. Las mismas condiciones para dañar las armas se aplican a dañar los escudos. Sin embargo, si el escudo recibe daño, no es destruido de inmediato. En lugar de eso, cuenta como dañado. Un escudo dañado pierde su cualidad defensiva. Si vuelve a recibir daño, es destruido. La excepción es el caso de los escudos sin borde (ver página 32). Los escudos sin borde siempre son destruidos tan pronto como reciban daño.

— MATERIALES ESPECIALES —

Aunque gran parte de las armas del Viejo Mundo utilizan madera, hierro y acero, existen algunos metales especiales disponibles que cuando se usan de forma apropiada demuestran que las armas creadas con ellos son muy superiores a las creadas de forma normal. Esta sección final detalla dos metales especiales famosos en el Imperio, importados por enanos y elfos.

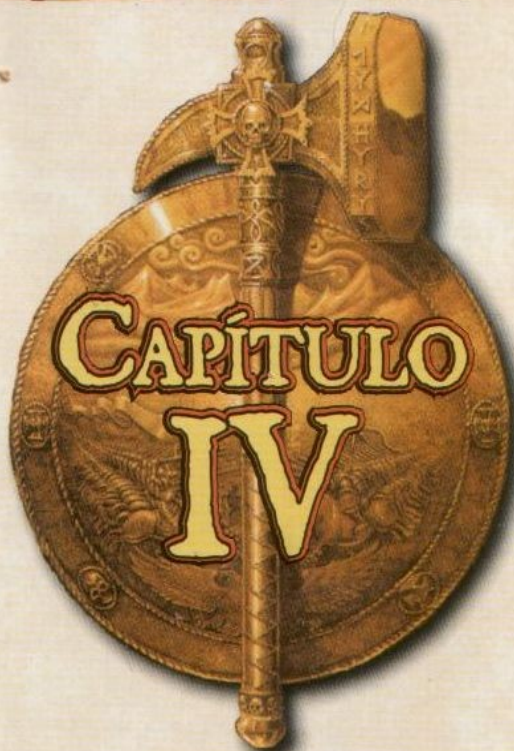
GROMRIL

Como se menciona en el **Capítulo II: Armaduras del Viejo Mundo**, el gromril es una rara clase de metal extraído del hierro meteórico. Ya que sólo los herreros enanos tienen el conocimiento y habilidad para trabajar este material, las armaduras y armas de gromril son bastante raras. Las armas cuerpo a cuerpo creadas con gromril añaden incrementos al daño indicado en la **Tabla 3-3: Armas cuerpo a cuerpo** en +1. Las armas de gromril son siempre Muy Raras, siempre de la Mejor Artesanía y cuestan cuatro veces el precio indicado.

ITHILMAR

Forjado por herreros elfos, el ithilmar es un metal sin precio conocido por su ligereza y resistencia; sirve como una alternativa excelente a las mallas de hierro y acero. Sin embargo, dada su rareza, el metal de ithilmar pocas veces se encuentra fuera de los Reinos Élficos. A veces aparecerá un arma de ithilmar, puede que como botín de guerra, sobre todo entre los tesoros de los incursores de Norsca que suelen atacar los emplazamientos costeros élficos. Las armas hechas de ithilmar ganan la propiedad de Rápidas si no la tenían. Esas armas nunca están a la venta y deben ser encontradas, robadas o recibidas como presente.





PÓLVORA Y ARMAS DE GUERRA

"La ballesta podría ser más fiable, pero nada infunde más miedo que un par de pistolas. Cuando miras esos cañones, algunos marcos a cambio de tu vida parece algo perfectamente razonable."

- Tilmann, salteador de caminos

El Viejo Mundo está ahora mismo en una especie de revolución. Los enanos introdujeron la pólvora, también conocida como pólvora negra, con su devastador cañón. Cuando se usa en los campos de batalla (como los líderes aprendieron con rapidez), a pesar de sus fallos obvios, por ejemplo su falta de fiabilidad, esa pólvora era muy superior a los viejos modos de resolver las guerras. La armadura era casi inútil, ya que los cañones infligían un daño impresionante, capaz de destrozar a los soldados con un sólo tiro o con tiros de racimo, o derribar muros con bolas de cañón. Al principio eran cañones normales, pero en poco tiempo se desarrollaron versiones más pequeñas, permitiendo que los individuos las usaran. Conforme los ingenieros de Nuln refinaban el proceso, inventaron armas de fuego, pistolas repetidoras y más cosas. Aunque al principio se produjeron muchos avances impresionantes, la tecnología es aún experimental y costosa, y pocos guerreros están dispuestos a arriesgarse y pagar el coste de adquirir tales armas.

Las viejas armas de fuego eran bastante primitivas, al ser poco más que un tubo de metal con un agarre de madera y un agujero en la parte superior donde el portador prendía la pólvora con una vela o mecha. Ahora la mayoría de las armas de pólvora son de llaves de rueda o yesca. Todas las armas de pólvora del Viejo Mundo se cargan por el cañón, precisando que el portador cargue la pólvora y la bala por el mismo. La mayoría de las armas de pólvora del Imperio son importaciones de los enanos o están fabricadas en Nuln y Altdorf. En cualquiera de las ciudades, las armas tienen mejor disponibilidad, subiendo de Escasas a Muy Raras.

PRIMERAS ARMAS DE FUEGO

Las primeras armas de fuego del Viejo Mundo fueron las *handgonnes*. En esencia eran una versión reducida del cañón usado por los enanos, consistiendo en un cañón de metal equipado con una culata. Cerca de la base del cañón había un agujero, donde el usuario ponía una tea ardiendo para prender la pólvora. Ya que precisaba que el usuario tocara él mismo la pólvora para prender la carga, nunca fueron muy exactas y por lo general precisaban de algún tipo de apoyo

para usarla de forma efectiva. Tenían un alcance efectivo máximo de unos 30 metros.

LLAVE DE MECHA

Poco después del desarrollo de la *handgonne* y sus terribles fallos contra la caballería pesada del Caos y los caballeros al servicio de los Condes Electores rivales, los ingenieros de Nuln desarrollaron un mecanismo de disparo para permitir al usuario usar el arma a dos manos, eliminando de ese modo la necesidad de un apoyo. En esencia era un brazo móvil que sostenía la tea ardiente y que se echaba hacia atrás. Cuando el portador suelta la palanca libera el brazo, que cae en una superficie y prende la pólvora para mandar una llama a la cámara de ignición del cañón. Esta acción prende después una carga de pólvora mayor y envía el proyectil hacia adelante.

Aunque las llaves de mecha fueron una mejora drástica sobre los primeros diseños, prender la tea precisaba de mucho tiempo, haciendo que el arma fuera casi inútil a menos que el portador estuviera preparado de antemano. Además, el clima del Imperio hacía que el mantener las teas encendidas fuera una tarea ardua, con lluvias torrenciales y el clima húmedo convirtiéndose en razones para que el mecanismo de fuego fallara. Como resultado los arcos largos aún eran las armas preferidas de casi todos los regimientos.

LLAVES DE RUEDA Y PEDERNAL

En respuesta a las continuas dificultades del uso de las armas de fuego, los ingenieros del Imperio desarrollaron un nuevo mecanismo de disparo. Reemplazaron el brazo resorte con una rueda giratoria. Cuando se aprieta el gatillo hace que la rueda gire contra una superficie de metal, haciendo que surjan chispas y caigan a la cazoleta. Desarrollada de forma simultánea por Arabia fue la llave de pedernal, una variante del diseño de llave de rueda. En este mecanismo mejorado, el gatillo hacía que un pequeño trozo de pedernal golpeará una placa de acero para hacer que cayeran chispas en la cazoleta.

Con el desarrollo de la llave de pedernal y las menos usadas llaves de rueda, los ingenieros del Viejo Mundo pudieron desarrollar todo tipo de variantes de las armas de pólvora. Algunas tienen varios cañones, mientras otras son pistolas más pequeñas. Estas variantes permitieron al Imperio crear toda una serie de armas como las pistolas de duelo para los que preferían armas más pequeñas, y armas a distancia más exactas como el rifle largo de Hochland. De hecho, el Gremio de los Ingenieros ha llegado tan lejos que han empezado a experimentar

con armas de múltiples cámaras que disparan varios disparos antes de necesitar ser recargadas.

Es importante recordar que las armas de pólvora aún son relativamente nuevas y experimentales y no tienen un uso generalizado en el Viejo Mundo. Caras y poco fiables, la mayoría prefieren los arcos largos o las ballestas para ataques a distancia, al no tener interés en experimentar las pifias demasiado frecuentes que se cobran las vidas y miembros de demasiados soldados como para ser usadas con regularidad.

— ARMAS DE ESPECIALISTA —

Las armas de especialista se dividen a su vez en grupos más pequeños, cada uno de los cuales se corresponde con un Talento. Los grupos para las armas de pólvora son: Ingeniería (Rifle Largo de Hochland, Pistola de repetición), Explosivos (Bombas e Incendiarias) y Pólvora (Trabuco, Arma de fuego, Pistola).

ARMAS DE INGENIERÍA

Las armas de pólvora de esta categoría representan lo último de la tecnología del Viejo Mundo. En esta categoría se incluyen las peligrosas pistolas repetidoras, el impresionante rifle largo de Hochland, y el poco común pie de pato. Todas las armas de este tipo son las llaves de pedernal.

Pie de pato: El pie de pato es del mismo tamaño que una pistola normal, pero en lugar de un cañón, tiene cuatro dispuestos en arco, algo no muy distinto a un pie de pato. Aunque muy poco preciso, el pie de pato es útil para los capitanes de barco con tripulaciones que se amotinan o para cualquiera que dispare a una multitud. Cuando la chispa llega a la cazoleta, la carga dispara los cuatro cañones, disparando a cuatro blancos dentro de su alcance. Un pie de pato dispara un tiro, bien balas, cristal roto, clavos o cualquier otra munición, en un cono de 45 grados del cañón del arma (usa la Plantilla de Cono para los conjuros de WJdR). Todos los oponentes de la zona deben

hacer un Tirada Desafiante de Agilidad (-10%). Los que fallen la tirada recibirán el daño del arma.

Rifle largo de Hochland: En el Ducado de Hochland, un lugar famoso por sus cazadores, los ingenieros desarrollaron un arma de fuego que tenía más alcance que el trabuco y la pistola. Aunque esta arma es superior a la mayoría de las otras armas de fuego del Imperio, es rara, y tan valiosa que los que la tienen casi nunca la venden. Por ahora, el conocimiento de su construcción se limita a Hochland. La mayoría de esos rifles son de Buena Artesanía (aunque el precio listado es, como siempre, de Artesanía Normal). Las de Mejor Artesanía también tienen la propiedad de Perforante. Un rifle largo de Hochland precisa una sola dosis de pólvora y una bala para ser usado.

Pistola de repetición: Esas armas son similares en apariencia a las variedades que no sean repetidoras, excepto que tienen seis cañones y son todas armas de llave de yesca o rueda. El tiempo de recarga de la **Tabla 4-2: Armas de pólvora** sólo se aplica a cañones que no hayan sido descargados todavía. Una vez se usen seis tiros, precisa de 6 acciones completas para recargar y hacer que el arma dispare de nuevo. Usadas normalmente sólo por ingenieros imperiales, las armas repetidoras son bastante raras. Precisan sólo de un tiro y una dosis de pólvora por cada uno de los seis cañones a disparar.

MUNICIÓN

Las armas de pólvora son sin duda atractivas porque permiten a los héroes usar armas devastadoras, dándoles una ventaja en el combate. Sin embargo, esas armas precisan de mucha atención para usarlas bien y, lo que es más importante, son caras y las armas de pólvora son difíciles de conseguir. Todas las armas de pólvora precisan de balas y pólvora para usarlas.

Bala de arma de fuego: Las balas están disponibles en pequeñas bolsas engrasadas de 10 tiros cada. Usadas como munición para las armas de Ingeniería y Pólvora, son más comunes que las armas para las que fueron diseñadas. Las balas de Mejor Artesanía están hechas de acero, mientras las de menor calidad podrían ser de plomo, cerámica o hasta barro. Al contrario de otras formas de munición, una vez se usan, no son reutilizables.

Pólvora: La pólvora, necesaria para disparar las armas de Ingeniería y Pólvora, se venden en pequeños barriles o cuernos sellados con cera para evitar que la humedad arruine la pólvora. Cada dosis de pólvora vale para un tiro. La calidad de la pólvora varía mucho. La mejor pólvora reduce el encasquillamiento un 1%, haciendo que las armas Experimentales se encasquillen sólo con 97-98% y las armas Pocos fiables en un 97-99%. Más aún, si la Mejor pólvora se humedece, funciona como pólvora Común. La pólvora Buena no es tan diferente de la pólvora Común, pero si la pólvora Buena se humedece funciona como pólvora Mala. La pólvora Mala es terrible, haciendo que las armas Experimentales se encasquillen con un 91-96% y pifien con 98-00%, y hace que las armas Poco fiables se encasquillen en un 94-98% y pifien con 99-00%.

En cualquier caso, sin tener en cuenta la Artesanía, la pólvora no funcionará si está húmeda. Debe secarse antes de que pueda usarse.



ARMAS EXPLOSIVAS

Además de la variedad de diferentes diseños de armas, la categoría de armas explosivas presenta una aproximación interesante (aunque temeraria) al uso de la tecnología para destruir enemigos. Esta categoría incluye dos grandes grupos: bombas e incendiarias. Las bombas usan pólvora para explotar, mientras las incendiarias usan otro tipo de líquido inflamable, como la nafta, para prender cosas y personas. Lo que hace de estas armas Armas de Especialista es la habilidad necesaria para prender la mecha y lanzarla con precisión sin que el arma explote en las manos.

Bomba: Una bomba es una cáscara hueca de cerámica y metal delgado llena de pólvora, sellada con cera y de la que sale una mecha. Las bombas se pueden situar en un lugar (lo que hacen innecesarias las tiradas de ataque), o ser arrojadas. La mecha de una bomba se puede cortar de diversos tamaños (1 asalto o incrementos de 10 segundos). Cuando una bomba detona, afecta a todas las criaturas y edificios en un radio de 10 metros (usa la Plantilla Grande de *WJdR*). Cuando se arrojan, el portador hace también una Tirada de HP. Pero si la tirada de ataque falla, tira 1d10 y consulta la **Tabla 4-1: Fallos de bombas e incendiarias**. Con una tirada de 1, la bomba no estalla. Con una tirada de 10, la bomba falla y explota en las manos del portador, haciendo daño a todos los que estuvieran en el radio de explosión. Con un resultado de 2-9, tira otro 1d10, con el resultado siendo el número de metros de distancia que la bomba se aleja del objetivo. Más aún, si la Tirada de HP falla más de un 30%, no hay tirada de fallo; la bomba cae a los pies del portador. Hace falta una acción completa para encender y lanzar una bomba.

Ejemplo: Jon enciende y lanza una bomba. Falla de forma horrible y debe tirar 1d10. Saca un 3, indicando que debe tirar de nuevo para determinar el alcance. Luego tira un 5, lo que significa que la bomba está a cinco metros frente al objetivo, situando también a Jon, casi seguro, dentro del radio de explosión de la bomba. ¡Vaya!

Incendiaria: Una incendiaria es un contenedor de cristal o cerámica lleno de un líquido inflamable. Se suele poner un trapo en el cuello para evitar que se derrame y que actúe como mecha. Para usarla, el portador prende el trapo y la lanza (costando una acción completa el hacerlo). Si el lanzamiento falla, tira 1d10 y consulta la **Tabla 4-1: Fallos de bombas e incendiarias**. Con una tirada de 1, la mecha se apaga. Con un resultado de 10, la incendiaria explota en las manos del portador, haciendo daño a todos los que estén en la zona de impacto. Con un resultado de 2-9, tira otro 1d10, y el resultado es el número de metros que la incendiaria se aleja del objetivo. Más aún, si la Tirada de HP falla más de un 30%, no hay tirada de fallo; la incendiaria cae a los pies del portador.

Las incendiarias hacen el daño indicado como daño de fuego. La incendiaria explota en un radio de seis metros (usa la Plantilla Pequeña de *WJdR*). Todas las criaturas en la zona deben conseguir Tiradas de Agilidad o se incendiarán. Una vez ardan, pierden 1d10 Heridas (sin reducción de armadura o Bonificación de Resistencia) cada asalto hasta que se extinga la llama.

TABLA 4-1:
FALLOS DE BOMBAS E INCENDIARIAS

2	3	4
5	Objetivo	6
7	8	9

ARTESANÍA DE ARMAS DE PÓLVORA

Todas las armas de pólvora presentadas en el capítulo son de Artesanía Normal. Para las de mejor o peor manufactura, usa los siguientes modificadores, a menos que se mencione algo distinto en la descripción del arma.

La mejor artesanía: Esas armas de fuego son las mejores disponibles en el Viejo Mundo. Construidas por artesanos enanos o ingenieros de Nuln, estas armas valen cada corona de su precio. Las armas de pólvora con la propiedad de Poco fiable con este nivel de Artesanía ya no son Poco fiables. Las armas de pólvora Experimentales ganan en cambio la propiedad de Poco fiables. Por ejemplo, una pistola de repetición pierde la propiedad de Experimental y gana en cambio Poco fiable, mientras un trabuco pierde sin más la propiedad de Poco fiable.

Como otras armas en el Viejo Mundo, esas armas suelen integrar elementos artísticos en su fabricación, con cañones y culatas estilizados, mecanismos de fuego bien contruidos y otros detalles extras para hacer del arma una obra de arte.

Buena: Esta arma de alta calidad tiene buen equilibrio y es fiable. Es menos incómoda de usar que un arma normal reduciendo la Carga global del arma un 10% (hasta un mínimo de 1). La munición de Buena Artesanía no confiere beneficios.

Mala: Las armas de pólvora de Mala Artesanía son muy difíciles de usar. Un arma de pólvora con la propiedad de Poco fiable se vuelve en cambio Experimental. Un arma de pólvora Experimental se encasquilla con 80-90% y explora con 91-00%.



ARMAS DE PÓLVORA

Esta colección de armas de fuego pocas veces son tan buenas como las armas de Ingeniería, pero las armas de pólvora tienen la ventaja de estar más extendidas. Muchas de estas armas necesitan el uso de un apoyo para dispararse bien, pero las de Mejor Artesanía tienen llaves de mecha. Esas armas precisan todas de pólvora, pero la mayoría pueden usar munición distinta a las balas normales, ya sean clavos o cristal.

Trabuco: Un trabuco es una gran arma de fuego. Puedes cargarlo con clavos, cristal roto, rocas pequeñas o casi todo lo que tengas a mano, aunque se prefieren las balas. Debido a los diversos tipos de munición, los trabucos ganan la propiedad de Metralla. Un trabuco necesita sólo una bala o dosis de pólvora por disparo, pero dispara cuatro balas a la vez cuando se la carga con el tiro normal.

Arma de fuego: Similar al trabuco, el arma de fuego, también llamado arcabuz, carece del cañón abierto y dispara una sola bala, parecido a las pistolas. Por todo el Viejo Mundo, sobre todo en Tilea, Estalia y Bretonia, las armas de fuego están en auge. Sin embargo, esas armas suelen ser poco fiables, propensas a los encasquillamientos y los fallos. Un arma de fuego sólo necesita una bala o dosis de pólvora por tiro y dispara una bala cuando se carga con el tiro normal.

Jezzail: Este arcabuz de cañón largo fue diseñado por primera vez en Arabia, y desde su introducción, pocos han llegado hasta el Viejo Mundo. Poseídas sobre todo por coleccionistas y nobles ricos, los jezzails se benefician de un alcance más elevado que sus contrapartidas de mayor tamaño. Un jezzail necesita de una sola dosis de pólvora por disparo y dispara una bala cuando se la carga con el tiro normal.

Pistola: La pistola, o pistola de duelo, es un arma de llave de yesca de bella artesanía. El mecanismo de disparo está sobre la mitad del cañón. Las pistolas usan bolas como munición. Una pistola de duelo sólo necesita una dosis de pólvora por disparo y dispara una bala cuando se la carga con el tiro normal.

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Hay muchas armas en el Viejo Mundo, cada una con ventajas y desventajas únicas. Esos atributos aparecen como Propiedades de las armas. Algunas armas no tienen ninguna, mientras otras tienen varias. Las diversas Propiedades de las Armas se describen en la siguiente sección. Puedes ver qué cualidades se aplican a qué armas en la **Tabla 4-2**.

DUELOS

Al contrario de los nobles, la gente normal es lo bastante lista como para no meterse en duelos. Los aristócratas de todo el Imperio recurren con rapidez a los duelos al amanecer, usando pistolas de duelo a diez pasos. Esto es peligroso, no sólo por el intercambio de disparos a corto alcance, sino también debido a la poca fiabilidad de las armas. Un comportamiento absurdo, si el enfrentamiento no mata a ambas partes, uno o ambos suelen salir mutilados.

TABLA 4-2: ARMAS DE PÓLVORA

Nombre	Coste	Carga	Grupo	Daño	Alcance†	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Trabuco	70 co	50	Pólvora	3	16/-	3 Completas	Metrala, Poco fiable	Muy rara
Bomba	75 co	20	Explosivo	6	4/20	n/a	Metrala, Poco fiable	Muy rara
Pie de pato	500 co	30	Ingeniería	3	16/-	4 Completas	Especial, Experimental	Muy rara
Arma de fuego*	300 co	30	Pólvora	4	24/48	2 Completas	Impactante, Poco fiable	Muy rara
Rifle largo de Hochland	450 co	70	Ingeniería	4	48/96	2 Completas	Impactante, Poco fiable	Muy rara
Incendiaria	5 co	20	Explosiva	4	4/20	Completa + Media	Especial	Escasa
Jezzail	—	60	Pólvora	3	24/72	2 Completas	—	—
Pistola	200 co	25	Pólvora	4	8/16	2 Completas	Impactante, Poco fiable	Muy rara
Pistolón de repetición	600 co	30	Ingeniería	4	24/48	Libre	Experimental, Especial	Muy rara
Pistola de repetición	400 co	25	Ingeniería	4	8/16	Libre	Experimental, Especial	Muy rara

Munición

Disparo de arma de fuego (10)	6 c	10	—	—	—	—	—	Rara
Pólvora (por tiro)	3 c	1	—	—	—	—	—	Muy rara

* Necesita de dos manos para usarse, luego esta arma no se puede usar junto con un escudo.

† El alcance se expresa en metros, si estás usando cuadros, límitate a dividirlo entre dos para encontrar el alcance.

Experimental

Las armas con esta cualidad usan la última tecnología de ingeniería luego son más propensas a fallar. Con una tirada de ataque de 96-98%, el arma se encasquilla y no se puede disparar de nuevo hasta que se haga una Tirada de Habilidad de Oficio (Arcabucero). Con una tirada de ataque de 99-00%, el arma explota, infligiendo un impacto de Daño 8 en el portador y destruyéndose en el proceso.

Impactante

Las armas con esta cualidad golpean con una fuerza tremenda. Si golpeas con un arma Impactante, podrías tirar 2d10 para el daño y escoger el resultado más alto.

Metrala

Las armas con esta cualidad disparan varias bolas, metal, clavos, cristal u otros pequeños proyectiles. No son armas para apuntar, tan sólo esparcen muerte sobre una gran zona. Disparar un arma de Metrala no precisa de una Tirada de HP para impactar. Tan sólo mide el alcance máximo del arma (32 metros/16 cuadros en el caso del trabuco) y 2 metros (1 cuadro) de ancho. Cualquiera atrapado en esta zona deberá hacer una Tirada de Agilidad o sufrir el daño del arma.

Especial

Esta cualidad significa que deberías leer la descripción del arma para ver reglas especiales adicionales.

Poco fiable

Las armas con esta cualidad no siempre funcionan bien. Con una tirada de ataque de 96-99%, el arma se encasquilla y no puede disparar de nuevo hasta que se haga una Tirada de Habilidad de Oficio (Arcabucero). Con una tirada de ataque de 00% el arma llega a explotar, infligiendo su daño normal al portador y destruyéndose en el proceso.

FALLOS AVANZADOS

Las reglas para los fallos de las armas de fuego de *WJdR* dependen de si el arma es Experimental o Poco fiable (ver a la izquierda). Con estas reglas, sin embargo, los fallos pueden tener varios resultados espectaculares. Siempre que una Tirada de HP provoque un fallo, el DJ tira en secreto 1d100 y consulta la **Tabla 4-3: Fallos avanzados**.

TABLA 4-3: FALLOS AVANZADOS

Tirada	Resultado
01-10	Ignición parcial. No toda la pólvora prende. El alcance y daño del arma se reduce a la mitad para este disparo.
11-20	La carga no se prende. Inténtalo otra vez el siguiente asalto.
21-30	La carga no se prende. Inténtalo otra vez el siguiente asalto.
31-40	Ignición lenta. El iniciador se prende, pero no parece suceder nada. El arma dispara el siguiente asalto, a menudo con consecuencias peligrosas. Si el portador intenta recargar el arma, el arma dispara contra el portador. En caso contrario, dispara en una dirección aleatoria.
41-50	Chispa en la cazoleta. La pólvora prende, pero nada sucede. El arma debe ser preparada de nuevo antes de que pueda ser disparada (una acción completa).
51-60	Ignición inversa. La pólvora prende, pero falla, fundiendo el disparo dentro del cañón. Ahora el arma no sirve para nada. Si se vuelve a usar, el arma explota (véase 61-00).
61-00	El arma explota. Las armas experimentales hacen Daño 8 contra el portador y se destruyen en el proceso; un arma Poco fiable hace daño normal contra el portador y se destruye en el proceso; las bombas y las incendiarias detonan en la mano del portador y hacen daño normal.

ESTADÍSTICAS DE LAS ARMAS

Las estadísticas de cada arma se pueden encontrar en la **Tabla 4-2: Armas de pólvora**. Las tablas incluyen la siguiente información:

Nombre

El nombre es el término más común usado para ese arma. Algunas armas son conocidas con otros nombres para razas y culturas distintas.

Coste

Esta entrada enumera el coste habitual de un objeto. Este valor fluctúa dependiendo de la disponibilidad del objeto (a discreción del DJ), la Artesanía o el éxito o fallo de una Tirada de Regatear.

Carga

Esta columna describe el peso y volumen aproximado del arma. Véase la página 4 para tener detalles sobre la Carga.

Grupo

Esta entrada denota el Grupo del Arma en cuestión. Los Grupos se describen en la página 44.

Daño

Esta entrada denota el daño base del arma. Cuando se consigue un impacto, el arma hace esta cantidad más 1d10 de daño.

Alcance

Toda arma de proyectiles tiene un alcance, dado como dos números divididos por una barra oblicua. El primer número es su alcance corto, y el segundo es su alcance largo. Los disparos a alcance largo se hacen con -20% a la HP. Todos los alcances se expresan en metros (si usas cuadros, límitate a dividir el número entre dos para descubrir el alcance). Por ejemplo, un arma de fuego tiene un alcance corto de 24 metros y un alcance largo de 48 metros. Si disparas a un enemigo hasta a 24 metros, no recibes penalizador a la HP. Si disparas a un enemigo que esté entre 25 y 48 metros de distancia, recibes un -20% de penalizador a la HP. Algunas armas no tienen largo alcance.

Recarga

Este es el número de acciones que son necesarias para recargar el arma.

Propiedades

Esta entrada denota cualquier propiedad del Arma (véase la página 47).

Disponibilidad

Esta entrada describe la disponibilidad general de un arma (véase la pág. 4).

— ARMAS DE GUERRA —

Aunque los soldados forman la columna vertebral de los ejércitos del Imperio y otras tierras, las máquinas de guerra son un componente especial de toda fuerza. El Imperio y los enanos tienen grandes cañones para bombardear a las fuerzas del Caos conforme marchan desde sus misteriosas tierras en el lejano norte. Los bretonianos tienen trebuchets para lanzar trozos de viejos castillos y santuarios contra sus atacantes. Y los orcos y otras razas malignas tienen impresionantes arsenales de máquinas de guerra para aumentar sus ejércitos y arrasar a sus enemigos.

EL HOMBRE CONTRA LA MÁQUINA

WJdR se centra en el guerrero individual, no en las grandes fuerzas de los ejércitos. Los personajes exploran viejas ruinas, se sumergen en terroríficas intrigas en las antiguas ciudades del Imperio e incluso llevan la lucha directamente contra las fuerzas reunidas contra la civilización. Pero esos personajes pocas veces usan máquinas de guerra y armas de asedio, no hablemos de poder comprarlas. Sin embargo, podrían darse las circunstancias de que se precisaran estadísticas para tal equipo, como que un grupo de goblins haya robado un lanzador de virotes, o que los héroes deban defender un paso con un antiguo trebuchet que lance pesadas piedras contra un puñado de trolls. Las reglas que aquí se presentan permiten que los artefactos de este tipo más comunes estén disponibles a la vez que se conserva la ambientación. Si estás interesado en batallas mayores, deberías usar el juego de miniaturas de Warhammer.

HISTORIA

Todo el tiempo que han existido seres inteligentes en el Viejo Mundo ha existido el conflicto. Lucharon usando rocas y palos, pero conforme

el tiempo transcurrió, se produjeron avances sutiles sobre esas armas primitivas. En lugar de rocas, hachas de piedra. En lugar de arrojar piedras, se empezaron a usar lanzas y hondas. Conforme se sucedieron las batallas, cada nueva guerra precisó de mejores formas de matar. De este modo, el bronce reemplazó la piedra, y el hierro reemplazó el bronce. Con los enanos apareció el gromril, y los humanos aprendieron a fabricar el acero. Las espadas, hachas y otras armas de mano mortales llenaron el Viejo Mundo, mientras las ballestas y los arcos largos reemplazaron a los arcos de caza del pasado. Incluso ahora, con la llegada de la pólvora, los armamentos de los guerreros del Viejo Mundo han iniciado un nuevo cambio, acogiendo los nuevos útiles de guerra de una era moderna para derrotar las amenazas constantes a la civilización.

Aunque el armamento personal ha evolucionado, también lo hicieron las armas de los ejércitos. Las máquinas de guerra, como fueron llamadas, se desarrollaron en respuesta a las defensas que seguían mejorando día a día. Las empalizadas de madera dieron paso a los castillos de piedra, los ejércitos empezaron a confiar en tecnologías de mayor calidad para sacar a los defensores de sus fortificaciones. Los arietes dieron paso a los taladros, las primitivas armas de torsión dieron paso a los precisos lanzadores de virotes, y en Bretonia, los contrapesos de los trebuchets podían lanzar piedras a largas distancias, aplastando por igual edificios, muros y hombres. De todos ellos, sin embargo, el cañón del Imperio fue lo más temido.

La fuerza que movía el desarrollo de las máquinas de guerra en el Imperio consistía de dos organizaciones: la Escuela Imperial de Artillería de Nuln y la Escuela de Ingenieros de Altdorf. Aunque en sana competición, ambas escuelas intentaron perfeccionar el negocio de la muerte en masa. En Nuln, los ingenieros concentraron sus esfuerzos en mejorar el cañón, mientras los ingenieros de Altdorf se concentraron en la tecnología móvil, permitiéndoles mover cañones a diferentes campos de batalla para enfrentarse a la amenaza de las fuerzas invasoras.

TABLA 4-4: LANZADORES DE VIROTES

Nombre	Dotación	Coste	Carga	Grupo	Daño	Alcance†	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Ballista de tornillo	1	150 co	200	Normal	5	50/100	6	Ninguna	Rara
Lanzador de virotes	8	750 co	—	Normal	12	150/300	15	Perforante	Rara
Oxybeles	7	550 co	—	Normal	10	70/150	12	Ninguna	Muy Rara
Escorpión	6	375 co	—	Normal	8	100/200	10	Ninguna	Escasa

† Alcance expresado en metros, si estás usando casillas, límitate a dividir entre dos el alcance.

Ayudando el esfuerzo humano estaban los enanos leales al Imperio, que hace mucho dominaron el arte de la pólvora y que son los pioneros del desarrollo de las máquinas de guerra.

MÁQUINAS DE GUERRA

Hay muchos tipos de máquinas de guerra usadas por la gente del Viejo Mundo. Algunas permanecen virtualmente inmutables tras los conflictos que han plagado la tierra, mientras otras están en un estado de evolución constante, diseñando nuevos cañones, lanzadores de virotes y trebuchets. Las siguientes entradas describen las formas más numerosas de máquinas de guerra según aparecen en el Viejo Mundo.

ARIETES

Los arietes consisten en un gran peso montado en una estructura con ruedas diseñado para destrozar puertas o muros. La mayoría de los arietes están hechos de grandes troncos de árboles, y la mayoría tienen cabezas de metal forjadas para parecerse a un carnero, dragón o cabeza de demonio. Los arietes más pequeños pueden ser transportados por varios soldados, pero los arietes modernos son balanceados en una estructura de apoyo protegida por un tejado de corteza húmeda, cuero o escudos para evitar heridas cuando los defensores suelten aceite hirviendo o brea desde arriba.

Usar arietes

Los arietes grandes están más allá de las pretensiones de *WJdR*, y son más apropiados para el juego de miniaturas de Warhammer. Sin embargo, los arietes más pequeños se pueden usar siempre que existan suficientes personas como para manejarlos. Se precisa de dos personas para mover el ariete por cada 2 metros de largo que tenga. Un ariete da un bonificador de +5% a las Tiradas de Fuerza para derribar barreras, +5% por persona aparte de la primera (hasta un máximo de 2 personas por cada 2 metros de longitud del ariete, o +30%, lo que sea menor). Ciertas barreras podrían aplicar una dificultad distinta para la tarea, a discreción del DJ.

Un ariete puede ser fabricado a partir cualquier tronco de árbol de al menos 30 centímetros de ancho y 2 metros de largo.

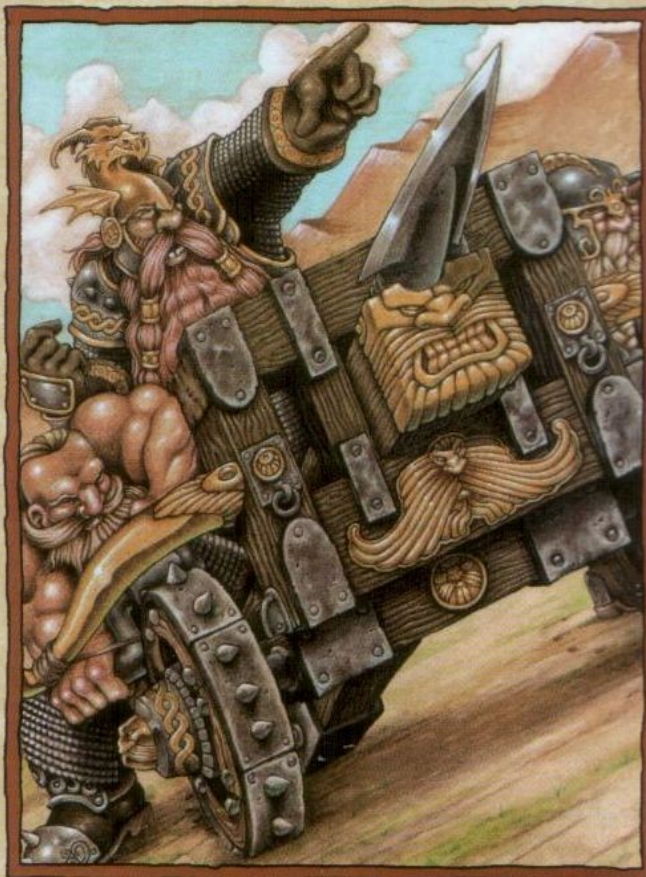
LANZADORES DE VIROTES

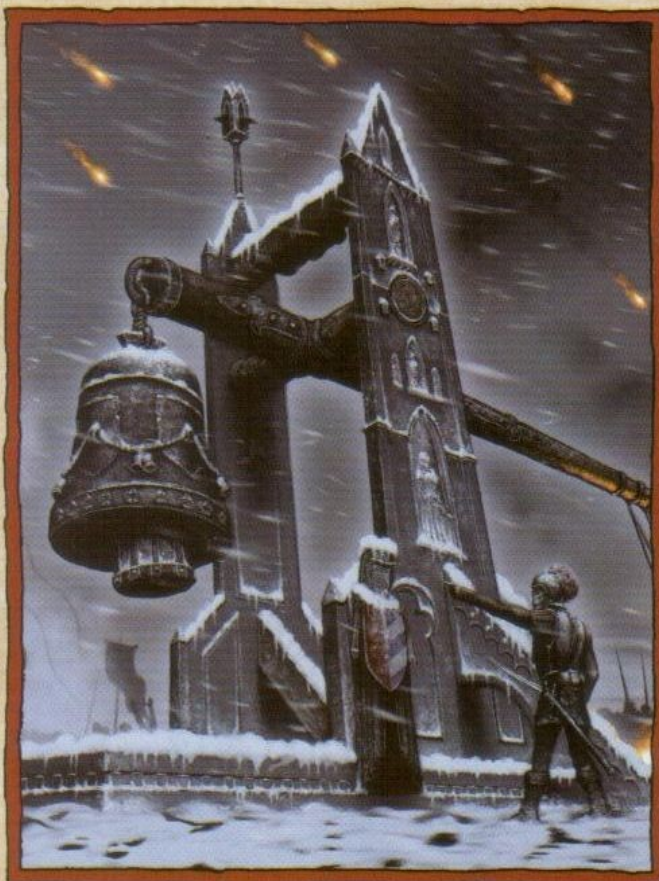
Un lanzador de virotes (ballista) es una ballesta gigante diseñada para lanzar misiles con increíble fuerza y velocidad. La mayoría tienen brazos de madera, a los cuales se atan cuerdas hechas de pelo humano o tendones de animales, que actúan como el tensor del lanzador de virotes. Las manivelas cargan el arma. Aunque preciso, no igualan el alcance de los lanzadores de piedras.

Los primeros lanzadores de virotes, las gastrofetas y las ballistas de tornillo, aparecieron en el Viejo Mundo hace casi mil años en Tilea. Capaces de

lanzar flechas a distancias increíbles, fueron usados en todo el Imperio. A partir de esta primera arma surgieron varios diseños para atender a las necesidades de todos los ejércitos. En un extremo del espectro, la ballista de tornillo se redujo de tamaño para permitir un disparo más sencillo y existe hoy día. En el otro extremo, sin abandonar la viabilidad del arma en el campo de batalla, surgió el oxybeles, que no era más que el arma con un tamaño mayor y montada en un trípode. Esta máquina se convirtió en la verdadera precursora del moderno lanzador de virotes. En lugar de lanzar flechas más pequeñas, que perdieron su utilidad conforme las fortificaciones avanzaron en proporción directa a los innovadores diseños de las nuevas armas, disparó jabalinas. Tal fue la fuerza de estas armas que pudieron atravesar muros de madera, escudos y puertas.

Varios cientos de años más tarde, tras la existencia de los castillos de piedra, los primitivos lanzadores de virotes experimentaron más avances aún. Se desarrollaron dos descendientes. El primero fue el lanzador de virotes moderno, o ballista. Con precisión y alcance inigualable, esas armas fueron usadas contra tropas y trenes de suministro, sembrando la confusión entre los enemigos desde largas distancias. Capaces de lanzar una lanza a más de 300 metros, se convirtieron en el terror de los campos de batalla. El segundo tipo fue el escorpión, una versión más pequeña y ligera del lanzador de virotes





contemporáneo. Aunque de tamaño y munición limitados (sólo dispara jabalinas), aún sigue teniendo un alcance impresionante, golpeando a los objetivos con precisión a más de 200 metros de distancia.

Aunque han pasado muchos años desde que los tileanos desarrollaran la ballista de tornillo y sus diseños iniciales han sido mejorados muchas veces sobre el original, es un motivo de orgullo entre la gente de Tilea, ya que el lanzador de virotes es aún un componente viable en muchos ejércitos. Esas armas se usan mucho en las ciudades-estado, montadas en torres para hacer llover muerte sobre sus enemigos. Y durante las guerras, las mujeres de Tilea hacen crecer su pelo, orgullosas de donar sus melenas para la construcción de un nuevo lanzador de virotes.

Usar los lanzadores de virotes

El lanzador de virotes es la máquina más sencilla y probable que los PJs usen. Precizando sólo de un hombre para disparar y dos o más para flexionar los poderosos brazos de torsión y situar el enorme virote para el siguiente disparo, son ideales para personajes que defiendan una sección de un muro o una solitaria torre contra una horda invasora. Aún así, con sus lentos tiempos de recarga, la mayoría de los personajes es mejor que se limiten a las ballestas. Se pueden encontrar características de juego para los diversos tipos de lanzadores de virotes en la página previa, en la **Tabla 4-4: Lanzadores de virotes**.

ARMAS DE COMBATE DE MASAS

Esas armas están más allá de la escala de la mayoría de los juegos de *WJdR*. Como mucho deberían ser usadas como tramas y no como armas para los PJs. El coste, disponibilidad y dificultad de usar esas armas es algo que hace imposible que los personajes las usen. Más aún, si los PJs se enfrentan a oponentes que usen estas armas, un impacto es suficiente para convertir hasta al oponente más duro en pulpa. Si estás interesado en batallas más grandes, deberías probar el juego de miniaturas de *Warhammer*.

CAÑÓN

Desarrollado por primera vez por los enanos, el cañón se convirtió en poco tiempo en la máquina de guerra preferida en el Imperio. Un cañón es una gran arma de fuego cargada por el cañón, luego la bala y la pólvora se carga por delante y se prende encendiendo la carga en la parte posterior del arma. En esencia los cañones son versiones más grandes y mortales de las armas de fuego. Como precursores de las armas de fuego y otras armas, los cañones representan una poderosa fuerza de la que dependen los ejércitos. Sin embargo, aunque capaces de destrozarse unidades, aplastar muros y matar monstruos enormes directamente, son impredecibles, capaces de espectaculares fallos que matan a los que los manejan y muchos a su alrededor. Dado el número de personas necesario para hacerlos funcionar y el coste, que sólo las ciudades se pueden permitir, los cañones pocas veces están en manos de los PJs.

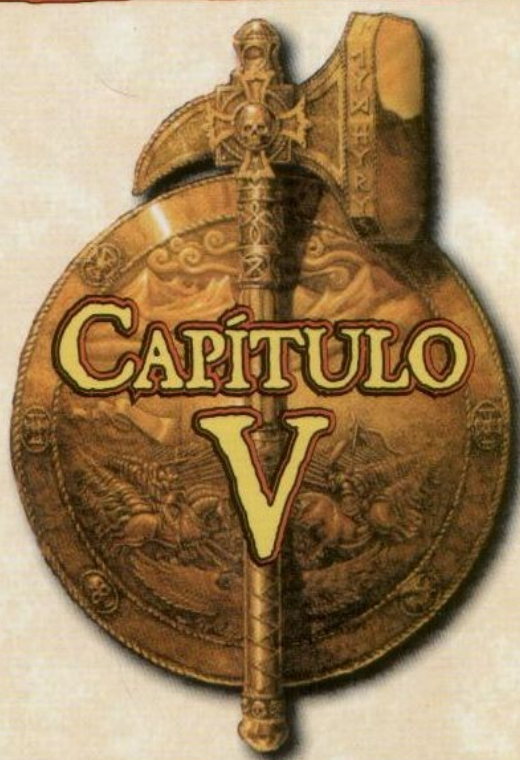
El primer cañón fue presentado hace cinco siglos, importado por enanos y modificado por la Escuela Imperial de Artillería. Esas primeras armas eran o bien pequeñas y hechas de bronce o grandes cañones de hierro. Estos aparatos eran aún menos fiables que los cañones modernos. Esas máquinas de guerra a veces disparaban municiones parecidas a flechas, pero fueron reemplazadas en poco tiempo por bolas de piedra o hierro. Hace poco se ha utilizado la metralla para uso antipersonal, o la lluvia (fardos de pequeñas rocas, clavos, cristal o trozos de metal), que también es común.

Conforme el diseño y la fiabilidad mejoraron, los ingenieros instalaron esos tubos de metal en carros de madera. Al principio los cañones estaban montados en estructuras de metal sobre los muros. Haciéndolos móviles, el uso del cañón se volvió aún más popular en las legiones del Imperio. Ahora, casi cada ejército del Imperio tiene apoyo de artillería, que ha sido un elemento instrumental en muchas batallas en la larga historia de la nación (sobre todo en los recientes tiempos tumultuosos).

LANZADORES DE PIEDRAS

Los lanzadores de piedras incluyen cualquier arma cuya función primaria sea lanzar algo (rocas, nafta, ganado enfermo) al aire y contra las fuerzas enemigas. Los primeros lanzadores de piedras fueron desarrollados, como el lanzador de virotes, en la península de Tilea en respuesta a la integración de las defensas de piedra. Ya que las ciudades y los castillos estaban mejor protegidos, los lanzadores de piedra se convirtieron en el mejor modo de arrasar edificios y muros, más aún que el lanzador de virotes que era menos efectivo mientras las defensas mejoraban. Más aún, ya que podían ser construidos en el lugar de la batalla, el movimiento y ensamblaje de esas máquinas de guerra fue más fácil que para los primeros cañones. Sin embargo, conforme el cañón crecía en popularidad, parece que los días de los lanzadores de piedra empezaron a declinar.

Hay dos tipos principales de lanzadores de piedras en el Viejo Mundo. El primero es la catapulta, que es un arma de torsión, lanzando piedras flexionando el brazo hacia atrás y soltándolo. De esas catapultas, el magonel incluye un cubo o copa para albergar el proyectil, mientras el onager usa una honda, que incrementa la distancia y la fuerza. El segundo tipo es el trebuchet bretoniano, que usa un contrapeso para arrojar piedras, funcionando esencialmente como una honda gigante. El trebuchet evolucionó a partir del onager tileano, mejorando los primeros diseños de catapultas. Sin tener en cuenta el tipo, el tamaño juega un papel importante en ambas máquinas. Mientras mayor sea el lanzador de rocas, mayor peso podrá manejar, permitiendo que siembre mayor devastación.



"Si apareces en el baile de la Condesa con esos harapos, nunca sobrevivirás al escándalo."

- Adelberd von Tinzberg, noble de Nuln

Aunque pocas cosas superan una buena espada o una armadura de placas completa, ningún héroe en ciernes puede sobrevivir mucho tiempo en el Viejo Mundo sin algunos objetos generales. Una espada es inútil en la oscuridad si no puedes ver, igual que las monedas sueltas son difíciles de transportar sin algo donde guardarlas. De hecho, las armas y armaduras de un personaje son elementos menores en comparación con las herramientas y equipo en los que un personaje confía. Este capítulo presenta una visión general de casi todo lo que uno puede comprar, desde ropa a herramientas, hasta objetos de casa y comida. ¿Quieres comprar un armero, una caja de madera o 13 metros de cuerda? Todo está aquí. Expandiendo el tipo de equipo disponible para los personajes, consigues un nuevo nivel de atmósfera en tus partidas y una serie de nuevas opciones en las que gastar tus monedas conseguidas con tanto esfuerzo.

— ROPA —

El Viejo Mundo tiene una amplia gama de modas, desde los siempre cambiantes atuendos de la aristocracia a los apestosos hábitos de saco de los Flagelantes. No puedes llevar tu armadura para siempre, en algún momento tendrás que quitártela. Y cuando lo hagas, ¿qué te vas a poner?

En *WJdR*, la ropa se organiza y ordena según su estilo. La Mala ropa es probable que tenga parches o esté rota, manchada y puede que esté sucia, y la ropa de la Mejor artesanía refleja el tipo de atuendo real que lleva el Emperador. Esas generalizaciones son adecuadas, ten la libertad de seguir usándolas. La **Tabla 5-1: Ropa** y la descripción asociada dividen esas categorías en partes, ya sean túnicas, vestidos, pantalones y zapatos. Esta categorización te permite tener un buen cinturón pero una camisa sucia y rota y pantalones Normales, permitiéndote personalizar la apariencia de tu personaje.

ESTILO

El estilo cambia mucho dependiendo de donde estés y con quien te asocies. Los kislevitas, por ejemplo, prefieren las pieles de animales en sus atuendos, lo que significa que muchos tienen largas capas de lobos u osos. En Estalia, los esgrimistas famosos es mucho menos probable que usen ropajes kislevitas, prefiriendo en cambio camisas amplias y suaves, pantalones apretados y zapatos a la moda. Sus capas son de hecho capas cortas, y casi todos los hombres lucen un impresionante sombrero.

De igual modo, en Tilea, donde la moda suele ser muy parecida a la de Estalia (aunque ningún estaliano digno de tal nombre lo admitirá), la gente luce capas más largas porque los esgrimistas las incorporan en sus estilos de lucha, usando el tejido para distraer a sus enemigos y atrapar sus hojas.

El Imperio, sin embargo, es diferente de las tierras de más allá de sus fronteras. Es un gran estado que comprende pequeños principados, como si varias naciones se hubieran unido bajo una bandera. Por tanto, los estilos y la moda varían más en estas tierras de lo que lo hacen en otros lugares. Hablando en términos generales, las ropas denotan la condición social de una persona, luego un aventurero bien vestido está destinado a ser mejor recibido que un golfillo cubierto de harapos. El Imperio está compuesto de hasta tres grupos regionales: Occidentales, Gente del Norte y Orientales.

Occidentales

El oeste consiste de todas las provincias al oeste del Reik y el Aver, incluyendo Reikland, Averland y Wissenland. Esos occidentales se consideran como los más modernos y avanzados entre los suyos. Teniendo riquezas, cultura y muchas más comodidades que los rudos del norte y este, los Occidentales se benefician de ejércitos bien equipados y de tener mano en la mayor parte de la política nacional. Muchos de ellos, desde ricos ciudadanos a campesinos, se pueden permitir vestir con ropajes decentes, así como usar diseños y tintes caros. Los hombres se suelen afeitar, ya que la mayoría lucen largos

TABLA 5-I: ROPA

Atavío	Coste	Carga	Disponibilidad
Mandil	5 p	2	Frecuente
Cinturón	3 c	1	Frecuente
Botas, Altas	8 co	15	Normal
Botas, con clavos, para enanos	30 co	30	Rara
Botas, bajas	18 c	5	Frecuente
Botas, monta	3 co	10	Frecuente
Pantalones	15 c	4	Frecuente
Calzones	6 co	3	Común
Gorro o sombrero	10 c	1	Frecuente
Capa, corta	5 c	5	Común
Capa, larga	9 c	7	Común
Blusa	1 co	4	Frecuente
Manto	5 co	10	Frecuente
Abrigo o Chaqueta, ligera	3 co	5	Frecuente
Abrigo o Chaqueta, pesada	5 co	10	Frecuente
Bragueta	4 co	—	Común
Corsé	3 co	2	Común
Disfraz	5 co+	10	Común
Jubón	10 c	2	Frecuente
Vestido	1 co	15	Frecuente
Tahali	4 co	1	Frecuente
Guantes	3 co	—	Común
Pañuelo	6 p	—	Común
Sombrero, ala ancha	1 co	5	Frecuente
Capucha	5 c	2	Común
Justillo/Camiseta	10 c	4	Frecuente
Kilt*	12 c	3	Común
Taparrabos	4 c	1	Abundante
Máscara	10 c	2	Común
Camisón de dormir	2 co	1	Rara
Sobretudo	10 co	15	Frecuente
Hábitos de sacerdote	13 co	20	Normal
Harapos	1 p	5	Abundante
Túnica	15 co	25	Normal
Sandalías	2 c	2	Común
Faja	30 p	1	Normal
Bufanda	15 p	—	Frecuente
Calcetines	26 c	—	Común
Zapatos	10 c	5	Frecuente

* NdT: típica falda escocesa

mostachos y patillas. Las mujeres, por otro lado, están al frente de las tendencias de moda del Imperio, estableciendo la norma de las cortes de todo el Viejo Mundo. Sus gustos son volubles, cambiando volantes, escotes, colores y accesorios cada año. Actualmente, aunque cambia incluso mientras se dice, los vestidos largos de colores brillantes junto con coloridos gorros emplumados es lo que se lleva. Como siempre, la práctica de tener los atuendos partidos para revelar brillantes y suntuosos tejidos debajo es algo que aún se hace.

Gente del norte

Los del norte vienen de la segunda región del Imperio, consistente de Nordland, Middenland, Ostland y Hochland; confían bastante en mercaderes, burócratas y nobles. Ven a los occidentales como decadentes y amanerados. En lugar de las ropas suaves de los Occidentales, la gente del norte prefiere las pieles de animales.

Desdennan los polvos para la cara, la seda, los tejidos suaves y las extrañas pretensiones del oeste. La gente del norte tiene una apariencia desaliñada, y suelen llevar su pelo largo y lucir barbas completas que a veces está trenzada como la de un enano. A las mujeres se las anima a evitar los ropajes decadentes del oeste, y la mayoría evitan revelar las ropas y usan en cambio atuendos conservadores y modestos. Esto no significa que los del norte no usen el color. De hecho es bastante al contrario. Los del norte usan algunas de las combinaciones de colores más estridentes de todo el Imperio en sus capas, camisas y plumas, considerando esas combinaciones tan inusuales como un motivo de orgullo. Entre los nobles, la cualidad y el tipo de piel usada se ven como un importante denominador social.

Orientales

Los Orientales constituyen el grupo final, originarios de las provincias de Ostland, Stirland y Talabecland. Son justo lo contrario de los Occidentales. Mientras el oeste es rico, avanzado y político, el este es famoso por su pobreza, su gente huraña y su actitud aislacionista. Aquí la vida es difícil. Careciendo de los fondos para estilos de vestimenta elaborados o incluso armaduras completas, los Occidentales visten atuendos apagados con coloridas fajas, sombreros con pieles al estilo kislevita y pesadas capas de lana. La mayoría de los hombres lucen lánguidos mostachos con perillas. Para las mujeres, la longitud del pelo varía según la época del año, más corto en los meses de verano, más largo en los meses de invierno. Más allá de las fronteras del Imperio las modas, como se describe, arrasan. Los Reinos de Estalia y Tilea imitan las modas Occidentales. Los mercaderes de Arabia, por otro lado, visten largos hábitos o ropas oscuras, turbantes elaborados e incorporan joyas cuando pueden. En Bretonia los jubones arrasan, tintados con los colores de su casa concreta. Las mujeres nobles visten largos vestidos imitando las imágenes de la Dama del Lago. Los atuendos son simples. Los plebeyos visten pesadas túnicas y pantalones hechos por ellos mismos, sobre lo que ponen chaquetas de cuero. La clase superior prefiere las ropas caras, aunque gran parte imita los atuendos de las clases inferiores, pero de mejores materiales.

No humanos

Los halflings prefieren las modestas vestimentas de los Orientales, usando pantalones, túnicas y vestidos, sin preocuparse por los antojos humanos respecto al estilo personal. Los elfos, sin embargo, visten ropas brillantes y coloridas, a veces forzando el límite hasta de lo que los Occidentales consideran aceptable. Incorporando caras sedas de Catai con otras fibras, sus atuendos son tan confortables como bellos. Mediante la simplicidad de diseño, los elfos consiguen una belleza que los sastres del Imperio sólo sueñan con crear. Por otro lado, los enanos (como era predecible) son prácticos respecto a la ropa normal, y el cuero, la lana y el hierro son los materiales típicos.

Mandil: Un mandil es una simple cobertura para la ropa que protege de las manchas las ropas del portador. La mayoría de los cocineros de todas las tierras del Viejo Mundo conocen el valor de un buen mandil, así como los carniceros y cirujanos. Los mejores mandiles se fabrican según el tipo de trabajo. Los alquimistas y herreros es más probable que usen mandiles Buenos y Mejores, y estarán hechos de cuero.

Cinturón: Es un cinturón simple de cuero con un cierre sencillo que se usa para mantener los pantalones en su sitio. Por el mismo precio te puedes comprar tirantes. Los mejores cinturones tienen cierres estilizados, a veces con el símbolo de una casa o una calavera, mientras otros están hechos de pieles fantásticas como piel de cocodrilo, piel de hombre bestia o incluso piel de cocodrilo. Los tacaños pueden usar un trozo de cuerda (véase la cuerda en la página 64), o un trozo de cuero duro que se amarre delante.



Botas, altas, con clavos, bajas y de monta: Para el aventurero con cierto sentido de lo dramático (o miedo al barro), las botas altas cubren toda la pierna. Hechas de cuero suave y flexible, son muy cómodas. Las variedades más caras son más suaves y más flexibles, mientras las más baratas o bien te sientan mal, apestan o tienen muchos agujeros que no protegerán muy bien al que las use.

Las botas con clavos, las preferidas de los soldados enanos y humanos, son botas pesadas con clavos en la suela para elevar al que las use. Aunque todo el mundo puede añadir clavos a unas botas, los enanos han dominado la técnica. Las botas hechas por los enanos durarán toda la vida de aventurero de un personaje. Una vez compradas, un personaje nunca deberá tener miedo de romperlas. Por lo tanto, no se venden de Artesanía Normal o Mala. Las botas bajas están hechas de cuero suave y flexible y están diseñadas para ser cómodas y estables. La parte superior de la bota se dobla hacia abajo. Disponibles en marrón y negro, los que se pueden permitir zapatos en el Viejo Mundo usan botas bajas.

Las botas de monta son de cuero rígido y llegan justo por debajo de las rodillas. Diseñadas para proteger las pantorrillas de cualquier daño, son resistentes y cómodas, aunque algo más caras que los otros tipos de zapatos.

Calzones: Los calzones son pantalones. Tienen dos variedades: largos y cortos. Los largos cubren toda la pierna hasta justo por encima del tobillo, mientras los cortos se extienden justo por debajo de las rodillas. Los calzones cortos se ajustan a las piernas y son usados por los nobles. La mayoría tienen pies incorporados, algunos incluso con suelas de cuero. Los mejores calzones tienen cordones para ceñirse alrededor de la cintura, y los mejores tienen presillas por cinturón.

Gorro o sombrero: Los gorros y sombreros ayudan a mantener la cabeza caliente y protegen contra la lluvia. Los hay de muchas formas y estilos, incluido el gorro cónico de los Orientales, el fez de Estalia

e incluso los gorros para marineros de ala estrecha usados por los mercaderes bretonianos. Aún así, la mayoría de la gente en el Viejo Mundo usa gorros aplastados o achaparrados.

Capas y mantos: Los mantos y las capas son una alternativa estilosa a los abrigos. Las capas son más cortas y se usan en primavera y a principios de otoño, mientras los mantos son accesorios habituales en los duros inviernos y durante los fuertes aguaceros. Los mantos tienen un corte semicircular o cuadrado, como se dicta en las actuales tendencias de la moda, y se atan con una cuerda, cierre o broche. La mayoría de los mantos en el Viejo Mundo tienen capuchas, pero las capas nunca tienen capuchas; tan sólo cubren los hombros.

Blusa: Se trata de una simple camisa aunque el corte, cuello y longitud varían según el estilo. La camisa interior, vendida por el mismo precio, se usa debajo de un jubón para tener algo más de calor. Las camisas interiores hechas de incómodo pelo de caballo o arpillera son las preferidas de los devotos sigmaritas para ayudarles a mantener su concentración para completar las tareas de su dios y evitar las tentaciones morales de la carne.

Abrigos y chaquetas: Los abrigos y chaquetas, ya sean ligeros o pesados, son versiones más pesadas del jubón. Tienen largas mangas como forma de aislamiento. Los botones o cierres aseguran el abrigo en la parte delantera, manteniendo caliente al portador cuando hace mal tiempo. La mayoría de los abrigos son de lana o lona, pero los abrigos caros podrían incluir un forro de seda (telas de seda teñidas de negro). Un abrigo hecho de cuero rígido y suave es una armadura, una chaqueta de cuero.

Bragueta: Esta es una pieza triangular de tela hecha para cubrir la unión de las medias. Las braguetas caras podrían estar hechas de plata, y algunas están bastante estilizadas, son hasta cómicas. Campanitas, joyas y pequeños ojos han sido usados

ARTESANÍA

El equipo general tiene diversos niveles de Artesanía, lo mismo que las armas, las armaduras y las armas de pólvora. Al contrario de las armas y las armaduras, sin embargo, los efectos de tales variaciones de Artesanía no son inmediatamente obvios. Aunque dos mochilas podrían parecer idénticas, una podría tener un agujero en el fondo, reparado a toda prisa por un curtidor y vendida con descuento. Durante el transcurso de varias aventuras, la mochila del personaje sufrirá sin duda mucho castigo. Las mochilas de menor calidad es poco probable que soporten mucho castigo antes de romperse. Por ejemplo, en el caso de dos mochilas, la más barata podría perder un agarre, podría no ser de cuero o impermeable, o incluso podría tener un agujero que permitiera a los objetos más pequeños caer cuando menos lo esperes. Y al contrario, gastarte algunas monedas extras para comprar un objeto de Artesanía Buena o Mejor te permitirá tener un objeto que durará muchas aventuras y será algo en lo que puedas confiar. Los precios enumerados en este capítulo son de Artesanía Normal. Véase la introducción de este libro para tener detalles sobre comprar objetos mejores o peores.

para adornar algunos atuendos de noble. Otros llevan lo que no podría denominarse más que como cajas protectoras blindadas, afirmando que sólo ellos comprenden lo que es verdaderamente precioso.

Corsé: Un corsé es una prenda de ropa interior muy apretada que se cierra en la parte delantera y se ata en la trasera. La apariencia de los corsés depende del estilo y la costumbre, llegando a cubrir hasta los pechos y la parte superior de las caderas. Al hacer adelgazar, están de moda entre la nobleza de todo el Viejo Mundo. Las mujeres guerreras especialmente descaradas suelen llevar corsés abiertamente, un acto escandaloso.

Disfraz: Un disfraz es un traje llevado por un artista, ya sea la ropa de un payaso, acróbata o bufón. Los disfraces de Artesanía Buena o Mejor incluyen máscaras y maquillaje, mientras los disfraces Malos sólo cumplen vagamente el propósito al que sirven. Los disfraces de arlequín y bufón son populares entre los artistas que trabajan en las cortes de los Condes Electores, mientras los mimos usan maquillajes y ropas negras en las provincias occidentales.

Jubón: Un jubón es una túnica tejida sobre una camisa interior. Se suele decorar con botones y bordados. Su corte y tipo de cuello depende de las tendencias de moda actuales.

Vestido: Desde el sobrecogedor *houppelande* bretoniano (un vestido largo que cae fláccido desde los hombros) hasta el *cotehardir* Occidental (apretado en las caderas, suelto hasta el suelo), los vestidos son el atuendo elegido por las mujeres del Viejo Mundo. El cuello, la longitud y el color cambian año tras año, aunque la mayoría de los plebeyos llevan una túnica y una falda larga, su estilo cambia poco. Actualmente en el oeste arrasa un cuello bajo que revela la copa de los pechos. Sin embargo, el vestido es lo bastante largo como para cubrir los tobillos.

Tahalí: Un tahalí es un cinturón de cuero grueso o metal que se lleva sobre las caderas. El estilo y longitud varían, y ahora mismo los tahalíes largos están de moda. Los tahalíes suelen llevar broches, bolsas y saquitos, al ser más resistentes que los cinturones más ligeros.

Guantes: Los guantes y los mitones están hechos de cuero para los ricos y lino para los campesinos. Usados para propósitos prácticos entre los plebeyos, los guantes para la élite son declaraciones de moda, trascendiendo lo práctico. Los guantes caros podrían extenderse por todo el brazo. Esos guantes a la moda podrían ser de piel de topo, terciopelo o seda.

Pañuelo: Desde el ocasional harapo de franela del campesino más humilde hasta el pañuelo de seda de los refinados, en la sociedad educada un pañuelo es perfecto para enmascarar olores. Algunos pañuelos lucen bordados o son de forro de seda, a veces con el monograma del portador.

Sombrero, ala ancha: El sombrero de ala ancha proporciona una protección excelente de la lluvia. Hecho de cuero o tela rígidos, esos sombreros son usados por patrulleros de caminos, forajidos y otros. Este tipo de sombreros son populares entre aquellos que quieren mantener ocultas sus facciones.

Capucha: Una capucha o caperuza cubre la cabeza y los hombros. A veces combinadas con capas, son modernas y populares en todo el Viejo Mundo. Los Orientales llevan capuchas con un anillo de piel que rodea el rostro.

Justillo/Camiseta: Un justillo es una camisa amplia con un cuello bajo que cuelga desde los hombros y se ata en la cintura. La camiseta, incluida aquí porque es del mismo precio y sirve a un propósito similar, es una prenda sin mangas o cuello. Es popular entre la clase trabajadora, ya que no se pueden permitir el lujo de las ropas de más calidad.

MATERIALES DEL VIEJO MUNDO

Los ropajes y estilos del Viejo Mundo incorporan un amplio grupo de tejidos. Aun cuando la lona y la lana están por todas partes, la mayoría de las personas visten ropas de lino. El algodón y la lana son recientes innovaciones importadas de la distante Catai y son ambos tan caros que sólo los nobles más adinerados se pueden permitir llevarlas. A continuación se describen ejemplos de materiales del Viejo Mundo.

Lona: Esta tela áspera está hecha de lino y cáñamo y suele emplearse por los campesinos y la clase media.

Franela: Un material popular creado a partir de la lana, sirve a muchos propósitos, desde vendas a ropa interior.

Tejido casero: Es un tejido de lana áspero, de color rojo-marrón o gris. Es el material favorito de las clases inferiores.

Lino: La mayoría de las ropas son de lino.

Sarga: Otro tejido de lana, la sarga se usa como ropa, pero también como una variedad de otros propósitos, incluyendo cubrecamas, mortajas y banderas.

Seda: Como importación de Catai, la seda es quizás el tejido más caro del Viejo Mundo. Cuando la seda se mezcla con diseños elaborados, se llama de damasco.

COLORES

El color de la ropa no es tanto una declaración de moda como de riqueza. Ciertos tintes, como el púrpura, sólo pueden ser extraídos de un raro molusco que existe en una pequeña región al oeste de Tilea, de ahí que tenga un precio prohibitivo y sea el color de la realeza. De igual modo, el rojo es barato porque puede cogerse del óxido y ser mezclado para dar algo de color a la ropa. Lo que sigue es una visión general de los colores principales usados en el Imperio.

Negro: Los guerreros de Norsca y los siervos del Caos tienden a llevar ropa de este color, pero en años recientes, el negro ha llegado a simbolizar la tragedia y el duelo. Es también el color de los sabios y gran parte de los ancianos del Viejo Mundo.

Azul: El azul claro es común, y casi todos visten ropas teñidas de este color. Extraído del cobre, está disponible en la mayoría de los lugares. Los tonos más oscuros son más caros, y los nobles de alto rango lo prefieren.

Carmesí: Este rojo brillante se extrae de ciertos moluscos, limitándolo a los ricos. Algunos superiores de los Sacerdotes de Sigmar visten ropas de este color.

Oro/Plata: Este material tiene hilos de oro o plata incorporados en el material. Es caro, sólo la nobleza o la realeza visten ropas de este material. El Emperador Karl-Franz prefiere ropas doradas.

Verde: El verde es un color muy común y usado por todos los estamentos de la sociedad.

Púrpura: Como se dice, el púrpura es el color de la realeza y la nobleza. Unos gramos de este tinte valen el oro suficiente como para alimentar a una familia de campesinos durante más de un año.

Rojo: Este es un color común usado por muchas personas a todos los niveles de la sociedad.

Rojos-marrones: Otro tinte común, su uso es amplio, sobre todo en tejidos caseros.

Pizarra: Es un tinte común gris-azulado usado por todos.

Ámbar: Este color es bastante popular en todo el Viejo Mundo, y casi todos tienen al menos un artículo de ropa de este color marrón-amarillo.

Cobalto: Un vibrante azul es el color de Occidente, y su bajo precio permite que hasta los plebeyos más humildes tengan al menos una ropa de color cobalto.

Blanco: Una visión familiar en la mayoría de las comunidades, la ropa blanca suele estar disponible para la mayoría; sin embargo, poco permanece blanco mucho tiempo. Los sacerdotes y los nobles suelen llevar ropa blanca.

Amarillo: Otro tinte usado ampliamente, el amarillo se extrae del sulfuro y las mujeres jóvenes lo usan en todas partes.

Taparrabos: El taparrabos es una ropa simple de lino que se lleva alrededor de la cintura para proteger las partes bajas.

Máscara: Ya sea para una mascarada o un crimen, las máscaras van desde una pequeña tela para cubrir los ojos para elaboradas y exóticas máscaras para bailes de las fiestas de élite que se celebran en Altdorf. Las máscaras suelen ser caras, aún más ya que se incorporan pieles, plumas, seda y materiales más caros. Los bandidos y los asesinos llevan a veces máscaras para ocultar sus rasgos.

Camisa de dormir: Una camisa de dormir es un simple vestido de lino o madera usado para dormir por hombres y mujeres. Algunos hombres llevan sus camisas para dormir en lugar de una túnica, pero sí que suelen ser una sustitución aceptable para una camisa interior. Las camisas de dormir caras están bien cortadas como cualquier otra ropa, con exquisitos bordados o teñidas con preciosos colores.

Sobretudo: A veces hecho de cuero pero no de lana, el pesado sobretudo del Imperio es una chaqueta larga diseñada para proteger al portador de lo peor de los vientos de invierno que soplan desde la frígida Norsca. La mayoría tienen altos cuellos y brillantes botones delante. Hace poco, tanto el Imperio como Kislev incorporaron sobretodos en los uniformes de ropa militar de los oficiales.

Hábitos de sacerdote: Los hábitos de sacerdote incluyen una amplia categoría, siendo los atuendos generales usados por cualquier sacerdote de una de las creencias del Viejo Mundo. Ya sean

los hábitos de un Sacerdote de Sigmar, un Sacerdote de la Muerte de Morr o un Campeón de Ulric, todos son caros. La mayoría lucen importantes símbolos e iconos de una fe concreta, los hábitos de Sigmar lucen por ejemplo el cometa de colas gemelas, mientras los hábitos de Ulric lucen pieles de lobo. Para tener más información sobre los Dioses del Viejo Mundo, véase **Parafernalia religiosa** en el **Capítulo VI: Equipo especial** en este libro.

Harapos: Los harapos ofrecen una protección mínima y son poco más que una camisa rota y algo de ropa interior. El atuendo no incluye zapatos, botas o nada para la cabeza. Sólo los mendigos llevan harapos. Las diferencias de Artesanía definen la fuente original de los harapos o capas de harapos. Los Mejores harapos podrían incluir una toalla o los restos rotos de un manto para calentarse, mientras los harapos de Mala Artesanía, más o menos gratuitos, cubren las necesidades más básicas, siendo poco más que un sucio taparrabos y una sábana sangrienta.

Túnica: Los magos, sacerdotes y sabios, todos llevan túnicas pesadas. En este precio se incluye la ropa interior, que incluyen capas adicionales de túnicas y prendas íntimas. Las túnicas tienen largas mangas y bajan más allá del tobillo.

Sandalias: En general la gente lleva sandalias más que zapatos, ya que tienen un precio asequible y se ajustan con facilidad. También se incluyen en esta categoría unos cubrepies que son poco más que trozos de cuero atados a los pies. Los cubrepies son mejores en climas más fríos, mientras las sandalias van bien en verano, o en las regiones del sur del Viejo Mundo.

Faja: Una faja es el medio más asequible de introducir algo de color en tu guardarropa. Popular en Estalia, Tilea y hasta en las provincias orientales del Imperio, las fajas pueden ser tan sólo un trozo de tela teñido de un color o cara seda enrollada alrededor de la cintura.

Bufanda: Común, cálida y asequible, una bufanda protege el rostro, las orejas y la nariz del clima frío. Algunos asesinos las usan para ocultar sus facciones, como el infame elfo oscuro, Shadowblade.

Calcetines: Un buen par de calcetines pueden significar la diferencia entre conservar y perder dedos. La mayoría de los plebeyos van

sin ellos, pero algunos llevan calcetines de lino, lana o franela. Los nobles pocas veces llevan calcetines cuando no están en combate, en lugar de eso llevan medias (que se venden diez veces más caras) en la corte.

Zapatos: La mayoría no se puede permitir tener zapatos en el Viejo Mundo. La gente suele escoger cubrir primero las partes importantes de sus cuerpos, envolviendo sus zapatos con tejidos sobrantes. Un buen zapatero, sin embargo, se puede ganar bien la vida, haciendo a medida cada zapato para el cliente. Los zapatos del Viejo Mundo no tienen cordones, en lugar de eso el pie se inserta en ellos, como mucho tienen una hebilla.

— EQUIPO DE CARGA Y RECIPIENTES —

El equipo de carga incluye algunos de los objetos más importantes que un aventurero se puede permitir. Desde una fiable mochila o hatillo a la botella que lleva el precioso matarratas, el equipo de carga te permite llevar en tus viajes herramientas y equipo útiles. Todo el equipo de carga enumera su capacidad de Carga en la descripción del objeto, aunque *usa el sentido común cuando pongas algo en un contenedor*. No tiene ningún sentido intentar meter una daga en una jarra si la boca es muy pequeña para que la empuñadura de la hoja pase.

Mochila: Una mochila es una bolsa simple con tiras que se pone sobre tus hombros y distribuye el peso entre ellos. Las mochilas pueden llegar unas 250 unidades de Carga. Las mejores mochilas son de cuero engrasado e impermeables, aunque las más chapuceras serán de tela y es probable que se rompan con el uso. Las mochilas tienen un cordón o bien una solapa que se pondrá sobre su boca para mantenerla cerrada.

Cesta: Una cesta es un pequeño contenedor hecho de ramas o mimbre y con un asa. Las cestas pueden llevar 30 unidades de Carga.

Botella: Una botella es un contenedor de cristal con un cuello estrecho. Todas las botellas tienen tapones de corcho, excepto las mejores botellas que tienen un tapón con goznes. Algunas botellas están hechas de cerámica. Pueden llevar 2 unidades de Carga de fluido, grano o polvo. Las botellas se suelen usar como armas improvisadas.

Caja, hierro, grande o pequeña: A menudo usadas como contenedores para cargas pesadas, las cajas de hierro se usan sobre todo en la minería, de ahí su importancia en los enclaves enanos. Una gran caja de hierro puede albergar 300 unidades de Carga, y una caja de hierro pequeña puede albergar 150 unidades de Carga.

Cubo, metal o madera: Un cubo es un profundo contenedor abierto provisto de un asa de hierro o cuerda. Los cubos de madera están sellados con brea o resina para evitar fugas. Los cubos pueden llevar hasta 50 unidades de Carga.

Jaula, grande o pequeña: Una jaula es un recinto diseñado para retener una criatura viva. El suelo y techo de una jaula son de madera o hierro dependiendo de la Artesanía, y los muros son barras de madera o hierro, también dependiendo de la Artesanía. Una jaula grande puede albergar a una criatura del tamaño de un ogro, mientras una pequeña puede albergar a una criatura no más grande que un halfling. Las jaulas se pueden equipar con ejes y ruedas, por un coste adicional de 50 *ca* para las jaulas pequeñas y 150 *ca* para las grandes.

Estuche, tubo: Un estuche de tubo es un rollo de cuero diseñado para albergar un mapa o pergamino. Suele venir con cierres de madera o metal que encaja en cada extremo para proteger los contenidos. Un estuche típico puede albergar tres pergaminos o mapas.

Tonel, 16 litros, 40 litros, 100 litros: Un tonel es un gran barril sellado diseñado para albergar fluidos, por lo general vino, cerveza o licores. Un tonel se puede equipar con un tapón en un extremo para liberar los contenidos con facilidad. Los toneles pueden albergar las cantidades indicadas basándose en el precio. Un tonel lleno tiene el doble de Carga.

Cofre, madera, grande o pequeño: Se trata de una caja de madera con tapa. Los mejores cofres están reforzados con bandas de hierro y cierres, mientras los cofres chapuceros carecen a veces de tapa. Un gran cofre puede albergar 300 unidades de Carga, mientras un cofre pequeño puede albergar 100 unidades de Carga.

Copa, madera o arcilla: Todo campesino de Altdorf conoce el valor de una copa. Contiene su sopa o licor, la moneda ocasional soltada por un viandante o incluso se usa para recolectar lluvia para beber. Es por esto que ningún mendigo está jamás sin copa.

Redoma, cuero o metal: Las redomas son pequeños contenedores usados para albergar agua, cerveza, aceite o algún otro líquido. Suelen ser de cuero, pero también están disponibles las variedades más resistentes de metal y cerámica (por el mismo precio que el cuero). Una redoma contiene sobre medio litro de líquido.

Vaso: Un vaso es caro para lo que es y menos fiable que la vieja copa de madera. Los vasos podrían tener imperfecciones si son de Artesanía Común, como burbujas, muescas o bultos, mientras los vasos mejor hechos podrían ser de colores diferentes, lucir bellos diseños, grabados, etc.

Copón: Un copón es una gran copa con mayor capacidad y tallo más recio. Los copones pueden ser de madera pero pocas veces lo son; en lugar de eso se suelen encontrar copones de metal. Al principio las forjas de Altdorf hicieron copones de plomo, pero poco después cambiaron de material tras un aumento de los casos de locura y muerte. La mayoría de la gente de Altdorf usa vasos y picheles, y los que usan copones sólo son de oro, plata o madera.

Jarra, arcilla, 4 litros, 20 litros: Este simple contenedor de arcilla o cerámica tiene una pequeña asa y un pitorro en la parte superior. Una jarra puede albergar 4 litros de líquido. Algunos mendigos de las calles de Middenheim soplan en los pitorros de las viejas jarras de vino como forma de música.

Tetera: Una tetera es un pequeño cacharro usado para hervir agua para el té y bañarse. Las mejores tienen un pitorro que silba cuando el

agua hierva. Todas las tereras tienen un brazo curvado para poder colgarlas de un enganche de hierro sobre una llama.

Cántaro, arcilla: Un cántaro de arcilla puede contener y verter líquidos y es común en las tabernas y bares de todo el Imperio. Para los que estén realmente desesperados, un cántaro de arcilla se puede usar como arma improvisada una vez antes de que se destrozce.

Cartuchera, grande o pequeña: Una cartuchera es una pequeña bolsa que se cuelga de un cinturón, mochila o enganche. La mayoría de las cartucheras son de lino o franela, pero las mejores podrían ser de seda, piel o cuero curado. Una cartuchera grande alberga 400 monedas o 2 unidades de Carga, mientras una pequeña alberga 200 monedas o 1 unidad de Carga.

Cazuela, arcilla o hierro: Una cazuela es un gran contenedor usado para cocinar o guardar cosas. Suelen ser pequeñas, pueden llevar 15 unidades de Carga. Un caldero es básicamente una cazuela más grande que contiene el doble de cantidad y cuesta el doble.

Monedero: Esta pequeña cartuchera de cuero se cuelga de un cinturón, y está diseñada específicamente para guardar monedas. Lo típico es que un monedero pueda albergar hasta 100 monedas. Sin embargo, al contrario de una cartuchera, son más difíciles de birlar, convirtiendo todas las Tiradas de Prestidigitación en Desafiantes (-10%) o un grado más difícil.

Saco, grande o pequeño: Un saco es una bolsa multipropósito. Un saco grande alberga 200 unidades de Carga, y un saco pequeño alberga 100 unidades de Carga.

Odre, agua: Un odre es una vejiga de animal equipada con una boquilla. Los pellejos de agua contienen 4 litros de fluido. Cuando se llena, un pellejo tiene 100 unidades de Carga.

Zurrón: Un zurrón es una gran cartuchera con una cincha para el hombro. Aunque más pequeño que una mochila, un zurrón es menos voluminoso. Los zurrones albergan 200 unidades de Carga.

Pichel, de peltre o madera: Un pichel es una gran jarra de madera o peltre.

Baúl, grande o pequeño: Un baúl es una gran caja de madera, como un gran cofre, normalmente rectangular y equipado con un mecanismo de cierre. Los nobles que viajan usan los baúles para llevar sus pertenencias. Un gran baúl puede albergar 400 unidades de Carga mientras uno pequeño puede albergar 200 unidades de Carga.

Vial: Una pequeña botella de cristal o cerámica, un vial alberga una cantidad de líquido muy pequeña. Mientras más caro sea el vial, más exótica será su apariencia. Algunos tienen cuellos curvados y retorcidos, mientras otros tienen cantos, cristales ahumados o cualquier otra decoración.

TABLA 5-2:
EQUIPO DE CARGA Y RECIPIENTES

Contenedores	Coste medio	Carga	Disponibilidad
Mochila	30 <i>c</i>	20	Frecuente
Cesta	2 <i>c</i>	8	Abundante
Botella	3 <i>c</i>	2	Normal
Caja, hierro, grande	10 <i>c</i>	300	Común
Caja, hierro, pequeña	1 <i>co</i>	150	Frecuente
Cubo, metal	5 <i>c</i>	30	Frecuente
Cubo, madera	3 <i>c</i>	20	Abundante
Jaula, grande	24 <i>co</i>	500	Normal
Jaula, pequeña	6 <i>co</i>	300	Normal
Estuche, tubo	1 <i>co</i>	2	Escasa
Tonel, 16 litros	8 <i>c</i>	200	Común
Tonel, 40 litros	12 <i>c</i>	500	Común
Tonel, 100 litros	1 <i>co</i>	1.250	Común
Cofre, madera, grande	5 <i>co</i>	300	Normal
Cofre, madera, pequeño	2 <i>co</i>	175	Común
Copa, madera o arcilla	8 <i>p</i>	—	Abundante
Redoma, cuero	15 <i>c</i>	5	Normal
Redoma, metal	2 <i>co</i>	15	Escasa
Vaso	2 <i>c</i>	1	Normal
Copón	3 <i>c</i>	2	Común
Jarra, arcilla, 4 litros	4 <i>c</i>	15	Frecuente
Jarra, arcilla, 20 litros	10 <i>c</i>	20	Frecuente
Tetera	30 <i>c</i>	10	Frecuente
Cántaro, arcilla	2 <i>c</i>	10	Abundante
Cartuchera, grande	5 <i>c</i>	1	Frecuente
Cartuchera, pequeña	2 <i>c</i>	—	Frecuente
Cazuela, arcilla	2 <i>c</i>	60	Abundante
Cazuela, hierro	1 <i>co</i>	90	Frecuente
Monedero	2 <i>c</i>	1	Frecuente
Saco, grande	5 <i>c</i>	7	Frecuente
Saco, pequeño	30 <i>p</i>	4	Frecuente
Odre, agua	8 <i>c</i>	1/100	Frecuente
Zurrón	2 <i>co</i>	5	Normal
Pichel, peltre	1 <i>co</i>	5	Frecuente
Pichel, madera	10 <i>c</i>	5	Frecuente
Baúl, pequeño	16 <i>c</i>	275	Común
Baúl, grande	3 <i>co</i>	400	Normal
Vial	10 <i>p</i>	—	Común

— COMIDA Y BEBIDA —

Para sobrevivir necesitas comida y agua. La subsistencia básica precisa de 3 *p* por día para mantenerse sano, pero si tienes dinero puedes gastarte 5 *p* al día en comida. 5 *p* no es ni de lejos excesivo, y puedes gastarte más dinero para mantener o mejorar tu nivel de vida.

Cerveza tradicional, medio litro: Hecha a partir de trigo, cebada, levadura y otros ingredientes misteriosos, la cerveza tradicional es una de las bebidas más populares del Imperio y de hecho, la mayor parte del Viejo Mundo. Lo que diferencia a la cerveza tradicional de la cerveza normal es su proceso de fabricación. La cerveza tradicional se fermenta con una levadura especial para darle su sabor único. En una vida lúgubre y peligrosa, donde cada sorbo de agua podría matarte, el cálido alcohol y un profundo sabor amargo son cualidades muy

deseables en una bebida. La cerveza tradicional tiene tres variedades; amarga, negra o suave.

Una famosa es la potente Cerveza de Zhufbar, que recibe su nombre del enclave enano en las Montañas del Fin del Mundo. Conocida por su rico sabor y oscuro color, la bebida tiene bastante fuerza. Cada trago de Cerveza de Zhufbar cuenta como dos (ver **Efectos del alcohol** para tener más detalles). Muchos cerveceros de Marienburg adoptaron las técnicas de los maestros cerveceros bretonianos, creando diversas cervezas con sabores robustos, frutales y con cuerpo. Entre ellas, la Rubia de Marienburg es la más famosa. Una de las peores del Viejo Mundo que es muy consumida es la Especial de Talabheim, también llamada Meada de Troll, Cosecha Amarga y "Comida para cerdos". Con su rojizo color



y áspero sabor metálico, se dice que los cerveceros usan agua del Talabec a su paso bajo la ciudad, de ahí su textura con tropezones.

Cerveza, pinta: La cerveza es la bebida elegida por la mayoría de los viajeros, ya que en las posadas y otros lugares de los caminos usan esta bebida en lugar de la cerveza tradicional por su longevidad. Creadas con un lúpulo de un sabor diferente que su prima la cerveza tradicional, las cervecerías surgen por todo el Imperio, y la mayoría las ven como una buena alternativa a la cerveza tradicional. De hecho, casi el doble de las cervecerías se especializan en cerveza normal en lugar de la tradicional. La cerveza tiene distintas variedades, incluidas alemana, rubia, negra, lager, roja y pilsner.

Entre algunas de las mejores está la Mejor de Korben, una cerveza negra hecha de malta rubia, cebada tostada y malta caramelizada. Otra cerveza popular es Seamus Lager, que tiene un sabor suave e intenso a la vez que un gran regusto. Pero la cerveza más famosa es la Comida de Cerdo Natural de Keigel, hecha en el corazón de la Asamblea. Sólo la peor escoria y los más sucios de los halflings se dignarían a probar esta vil mezcla. Aún peor, los efectos secundarios de esta vil mezcla son dolorosos y se acompañan de abundantes vómitos.

Coñac, bretoniano: El coñac bretoniano es una de las bebidas más apreciadas en todas partes. Quizás el licor más antiguo hecho por los humanos en el Viejo Mundo, se hace de uva fermentada. Su sabor distintivo y cálido efecto cuando se consume la convierte en un tónico excelente para los viajeros cansados. En años recientes han arrasado los coñacs de nuevos sabores, incluyendo cerezas, moras y hasta manzanas.

Pan, barra: El pan es comida de primera necesidad para los imperiales. Al ser una constante, también existe una enorme variedad y tipos, incluyendo pan de masa fermentada, de granos, baguettes y hasta panes de postre con miel y canela. La rebanada del campesino es un pan simple hecho de harina de cebada y está disponible en todas

partes. La calidad se refiere al tiempo transcurrido desde su horneado y lo rápido que aparece el moho. A veces el pan de Mala calidad es malo de verdad, ya que un panadero sin escrúpulos añadió arena o polvo a su harina. A veces una barra tiene "tropezones", restos de gorgojos cocinados. Los mejores panes están recién hechos y proceden de panaderos fiables, que ofrecen más variedad, hasta algunos panes de postre.

Mantequilla: La mayoría de los habitantes del Viejo Mundo hacen su propia mantequilla en sus hogares. No sólo es buena para el pan y los pasteles, también se puede usar como grasa para las bisagras, ayudar a introducirte en un espacio estrecho o impermeabilizar (hasta cierto punto y sólo en climas fríos) una bolsa o cartuchera. Aparte de eso, hay pocas cosas peores que el hedor de la mantequilla rancia.

Empanada: Ya sea un 'especial ronero' o una masa casera de picadillo y cerveza, estos pasteles son algo habitual entre todas las clases. Pequeños y sabrosos, la masa ayuda a ocultar la calidad y frescura de su contenido, una ventaja considerable para los vendedores halflings ("cócalos rápido, véndelos barato") que se encuentran en muchas ciudades. Un viajero haría bien en tener cuidado, ya que muchos vendedores de empanadas de carne que venden en las calles de las ciudades del Imperio usan extraños ingredientes que producen más de un viaje al excusado para liberar el estómago.

Quesos, varios: Igual que los panes varían en forma, tamaño y sabor, también lo hacen los quesos del Viejo Mundo. El Imperio, sobre todo en el norte, produce quesos de fuerte sabor con curiosos olores, mientras los bretonianos y occidentales parecen preferirlos suaves y blandos. El queso Shelzen (Bueno) es rico de sabor con vetas azules y tiene un sabor único por el moho de su interior, mientras el cheddar estaliano es fuerte y famoso en todo el Viejo Mundo. El queso de calidad Malo es horrible, bien seco y de mala textura, o tan afectado por el moho como para ser letal de comer.

Manjar: Debido a la variedad de pueblos y culturas del Viejo Mundo, existe una verdadera amalgama de manjares. Desde las salchichas de carne de caballo de Bretonia a los huevos de mil años de Catai, las anguilas y alcaparras en escabeche o incluso los sesos frescos de snotling, nadie admite comer esos platos horribles. Los manjares se sirven y saborean en ocasiones especiales o en momentos especiales.

Huevos: Los huevos son productos de primera necesidad en el Viejo Mundo. Los halfings tienen un gran número de recetas de huevos y son famosos por añadir huevos a las comidas más extrañas, como su Pastel de Carne, en el que ponen un huevo crudo en el centro de una rebanada de carne y salvado. Claro que los huevos también están en muchos de los pasteles de carne especiales, llamados en las calles Destrozaestómagos.

Pescado, fresco: A lo largo de las costas del Viejo Mundo, los pescadores cogen sus capturas del mar. Por lo general sólo están disponibles en las regiones costeras o lugares con lagos o ríos cercanos, el pescado fresco es un lujo que dura hasta la mañana siguiente. Después de eso, cuando el pescado empieza a pudrirse, los campesinos se turnan. Al final, después de que los campesinos hayan tenido su oportunidad de comprar, los pescadores lanzan el pescado podrido a los mendigos y la chusma de la ciudad, gratis.

Pescado, en escabeche, barril: Para largos viajes, nada significa más desayuno, comida y cena que un gran barril de pescado en escabeche. Lleno de brillantes maravillas, el pescado en escabeche es bastante popular entre las clases bajas. Esos barriles tienen suficiente pescado como para alimentar a una persona durante dos semanas, aunque llegar hasta el fondo del barril es en sí una hazaña.

Comida por día (Todas): Comida por día (Mala) es la cantidad mínima de comida preparada que debes comer para mantenerte sano. Suele consistir en pan duro y un potaje de judías o col, no es agradable de ver, comer u oler. Considerando el alto precio, la mayoría de los plebeyos hacen su propia comida de lo que cultivan o los animales que matan.

Comida por día (Normal) es la cantidad de comida preparada que debes comer para mantenerte sano, lleno y satisfecho. Consistiendo normalmente de pan y queso, empanada y cerveza o un cocido espeso de vegetales y carne, este nivel es lo normal en las clases medias.

Comida por día (Buena) es una generosa porción de comida preparada, apropiada para que te sientas bien alimentado, y hasta pesado. Consistente en vino, carne, queso, pastas y pasteles, es casi un festín para la mayoría, aunque es lo que comen los ricos y nobles a diario.

La calidad difiere entre los tres tipos de Comida por día, según la habilidad del cocinero. La Mala es casi tan buena como la Normal. De igual forma, un gran festín de comida quemada o mal cocinada no es apropiada para la mayoría de los nobles, pero la mayoría de los plebeyos se la comerían sin pensarlo. De todos los tipos diferentes disponibles, se recomienda que te apartes de la Comida Mala. Tal clase de comida es buena sólo para los orcos y los de su clase, cuya anatomía puede tolerar la mayoría de las dolencias estomacales.

Hidromiel, pinta: Hecho de miel fermentada, es una bebida popular entre la gente de Norsca y del norte del Imperio. Para la mayoría, sin embargo, es demasiado dulce como para beberla en grandes cantidades, aunque algunos locos lo hacen y lo lamentan. El hidromiel más famoso se hace en Middenheim y se llama Variedad Dulce. Aunque tiene

TABLA 5-3: COMIDA Y BEBIDA

Comida o bebida	Coste	Carga	Disponibilidad
Cerveza tradicional, medio litro	2 p	2	Frecuente
Cerveza, medio litro	1 p	2	Abundante
Cofiac, bretoniano	13 c	2	Normal
Pan, barra	2 p	3	Abundante
Mantequilla (1/2 kg.)	30 p	1	Frecuente
Empanada	2 p	2	Común
Queso, varios (1/2 kg.)	50 p	1	Común
Manjar	3 p+	3	Escasa
Huevos (12)	15 p	1	Frecuente
Pescado, fresco (1)	2 p	2	Común/Frecuente
Pescado, escabeche, barril	3 p	20	Común
Comida por día (Mala)	5 p	10	Frecuente
Comida por día (Normal)	10 p	10	Común
Comida por día (Buena)	18 p	10	Normal
Hidromiel, medio litro	3 p	2	Normal
Carne, trozo	1 c	10	Normal
Leche, vaca o cabrito, medio litro	2 p	2	Frecuente
Raciones	6 c	5	Común
Matarratas, cuarto	4 p	2	Frecuente
Sopa, comida	1 p	1	Abundante
Licores	1 c	5	Normal
Vino, medio litro, de calidad	10 c	5	Normal
Vino, medio litro, aguado	1 c	5	Común

un bonito color ámbar y un sabor delicioso, se sabe que algunos envíos contienen contaminantes que producen extrañas visiones y accesos emocionales incontrolados. La gente se arriesga a los extraños efectos secundarios si prueba esta cara bebida.

Carne, trozo: Un buen trozo de ternera, cabrito, cerdo o caballo puede hacer que las penas de un guerrero se acaben. Nada supera el olor de la grasa crepitando sobre un fuego, y muchos guerreros valientes atacan la carne asada con gusto. Los trozos de carne se suelen vender clavados en palos en todas las ciudades del Imperio, pero en muchos lugares tal comportamiento es sospechoso, ya que la ternera es cara y se puede sustituir por un perro o rata sin demasiadas quejas.

Leche, vaca o cabra, medio litro: Después de una larga noche de beber, la leche algo fermentada puede curar un estómago. Si se carecen de los medios para mantener fresca la leche uno se asegura de un buen suministro de leche agria para muchos tipos de apetitos culinarios.

Raciones: Esta mezcla de almendras, fruta seca, carne salada y galletas, te mantiene bien y proporciona la energía necesaria para largos viajes.

Matarratas, cuarto: El matarratas es un licor especialmente asqueroso que aún se hace en muchos lugares del Imperio. La gente bebe matarratas por una sola razón: para emborracharse totalmente. Pero la destilación es un proceso difícil, y los resultados son impredecibles. El matarratas Malo tiene un 50% de cegar para siempre al que lo bebe.

INANICIÓN

Un personaje indigente podría sobrevivir hasta tres días sin comida antes de que precise de una Tirada de Rutina de Resistencia (+10%). Con un éxito te aprietas el cinturón y pasas otro día. Si fallas tu Tirada de Resistencia, recibes 1 Herida. Tras el tercer día, la dificultad de la tirada se incrementa un paso cada día, de Rutina a Normal, de Normal a Desafiante y tal, hasta un máximo de Muy difícil. Tras el séptimo día, recibes automáticamente 1 Herida cada día hasta que te mueras de hambre o comas. Cada tirada fallida hace 1 Herida. Las heridas debidas al hambre no se pueden recuperar hasta que comas bien durante un número de días igual a $1d10 - BR$. La falta de agua tiene el mismo efecto, sólo que empiezas a hacer Tiradas de Resistencia el segundo día, y el sexto día y cada día adicional, recibes automáticamente 1 Herida hasta que mueras. Como mínimo necesitas de dos litros de agua al día.

Después de las recientes luchas con las hordas del Caos, un grupo de saqueadores se encontró con un par de petacas de Amargor Orco. Pensando que habían encontrado cerveza, lo pillaron y lo bebieron. Aunque tres de ellos quedaron ciegos y uno murió, el resto se lo pasó como nunca en su vida. Desde entonces, han intentado replicar la receta. Hasta ahora sus licores han matado a tres personas más, cegado a otras nueve y dejado a dos en coma. Los otros quince quedaron bastante contentos. Muy buenos resultados según ellos.

Sopa, comida: Cuando no te puedes tragar otro especial ronero y estás en bancarota, siempre puedes contar que los vendedores de sopa te mantendrán caliente. Las sopas son un artículo común entre trabajadores, viajeros y gente parecida. La mayoría de las sopas son caldos poco espesos con grasa y carne de órganos añadidos para dar sabor. Algunas tienen carne picada, aunque el tipo concreto es mejor no preguntarlo. Para algunas sopas verdaderamente especiales, el vendedor podría añadir algunos vegetales. Los cocidos también están disponibles pero a precios algo mayores (unos 3 p).

Licores: Los licores incluyen una amplia gama de bebidas, desde el vodka kislevita, un alcohol creado a partir de grano, hasta el güisqui.

Vino, medio litro, de calidad o aguado: El vino incluye cualquier bebida hecha de uva fermentada. Los vinos de las Ciudades Estado de Tilea y los Reinos de Estalia suelen ser tintos, mientras el vino del Imperio prefiere las uvas más ligeras y dulces. Ya que el vino es demasiado valioso para beberse solo, cuando los plebeyos tienen un vaso de vino lo aguan. Hay muchos tipos de vinos, desde los dulces vinos de postre como el oporto o el jerez a varios tipos de tintos y blancos, cada uno con una amplia gama de dulzura o sequedad.

Entre los mejores vinos del mundo están los que proceden del valle del río Morceaux en Bretonia. Esos caldos (siempre del Mejor tipo) tienen fama en tierras tan lejanas como Kislev. Este no significa que todos los vinos de esta región sean excelentes, hacen cierto número de malas botellas, pero sobre todo los viñedos del este sobrepasan todo lo que tienen sus vecinos.

— ILUMINACIÓN —

Cuando los horrores surgen de la noche, los aventureros en ciernes tienen que enfrentarse a la oscuridad para cazarlos. Los héroes listos llevan luz con ellos. Cada luz ilumina una zona con luz brillante, permitiendo Visión Normal en un radio medido en metros, seguido entre paréntesis por la distancia en cuadros. Esta iluminación es sombría pero lo bastante brillante como para ver con claridad. Más allá de este radio la luz ilumina algo pero no lo bastante como para ver detalles aparte de grandes objetos, barreras, muros y estructuras. La columna de Visión Máxima refleja la mayor distancia a la que un personaje puede ver usando esta luz, e incluso entonces, más allá del radio normal de luz brillante, un personaje sólo puede ver estructuras y otros objetos grandes. La distancia de Avistamiento se refiere a lo lejos que una luz se

puede ver en la oscuridad. La duración indica cuánto tiempo dura una luz antes de agotarse.

Ejemplo: Jurgen, un cazarratas, acecha en la oscuridad buscando a un ladrón que le robó su bolsa. Él sostiene una antorcha. La antorcha sin preparar esparce luz brillante en un radio de 10 metros (5 cuadros). Más allá de la luz brillante puede vislumbrar los edificios en las tinieblas, incluido un ominoso callejón a 30 metros (15 cuadros) de distancia. Para terminar los asesinos esperan delante, que usaron al ladrón para atraerlo a su trampa, verán la antorcha de Jurgen cuando se acerque a 50 metros (25 cuadros) de su escondite.

Tabla 5-4: ALCANCES Y DURACIÓN DE LA ILUMINACIÓN

Fuente	Visión normal	Visión máxima	Distancia de avistamiento	Duración
Cerilla	2(1)	6(3)	12(6)	1 asalto
Vela	6(3)	16(8)	26(13)	2 horas
Farol	6(3)	16(8)	26(13)	4 horas
Antorcha, sin tratar	10(5)	30(15)	50(25)	1 hora
Antorcha, tratada	12(6)	36(18)	56(28)	4 horas
Lámpara	16(8)	40(20)	70(35)	4 horas
Fuego de campamento	16(8)	40(20)	70(35)	Varía
Visión nocturna	30(15)	30(15)	—	—

LOS EFECTOS DEL ALCOHOL

Cada vez que tomes bebidas alcohólicas sin diluir corres el riesgo de emborracharte. Si te limitas a beber tantas copas como tu Bonificación por Resistencia permanecerás relativamente sobrio. Sin embargo, por cada bebida adicional en exceso que tomes tendrás que realizar una tirada de Consumir alcohol. La dificultad dependerá del tipo de bebida (ver tabla más abajo).

Si la superas, el alcohol no tendrá ningún efecto. Pero si la fallas emprenderás el camino de la borrachera. Cada tirada fallida de Consumir alcohol aumenta la dificultad de todas las tiradas de HA, HP, Ag e Int, así como las de futuras tiradas de Consumir alcohol (de modo que con cerveza tradicional, que empieza como Rutina, se convierte en Normal, luego Desafiante, Difícil y por último Muy difícil). La dificultad indicada se añade a la dificultad normal de las tiradas; para un borracho algunas cosas resultan casi imposibles.

Como una cuba

Si fallas cuatro tiradas de Resistencia o más, estarás borracho como una cuba. Mientras te encuentres en tal estado, pierdes media acción cada asalto intentando orientarte. Si decides no gastar esta media acción, tira 1d100 en la tabla siguiente. Los efectos del alcohol desaparecen tras un número de horas igual a 1d10 menos tu BR, con un mínimo de 1 hora. Si estás borracho como una cuba, los efectos se desvanecen tras 1d10 horas (mínimo 4).

TIRADA DE CONSUMIR ALCOHOL

Bebida	Dificultad de la tirada
Cerveza tradicional	Rutina
Cerveza	Fácil
Vino	Rutina
Licor	Normal

TIRADAS FALLIDAS

Nº de fallos	Dificultad para tiradas de HA, HP, Ag e Int
1	Desafiante
2	Difícil
3	Muy difícil
4 o más	Borracho como una cuba (ver más abajo)

BORRACHO COMO UNA CUBA

Tirada	Efecto
01-30	"Sólo me he tomado unas cervezas, agente": no hay efecto, puedes actuar con normalidad, pero con un -30% a tu HA, HP, Ag e Int.
31-40	"Me siento... raro": confuso, te desplazas a la mitad de tu velocidad de movimiento normal pero no puedes realizar ninguna otra acción.
41-50	"Eresh mi mejor amigo": desorientado, apenas eres consciente de lo que ocurre; puedes defenderte y desplazarte de modo normal, pero no puedes lanzar hechizos.
51-60	"¿Estás mirando a mi halfling?": torpe, actúas con normalidad, pero tus Ataques se reducen en 1.
61-70	"Puedo con todos vosotros...": confuso pero decidido, no estás seguro de lo que pasa y atacas al azar, ya sea verbalmente (si no estás en un combate) o con un arma (a amigos o enemigos, los que te cojan más cerca).
71-00	"Qué... sueño...": te desmayas sobre un charco de tu propio vómito durante 1d10 horas (o hasta que alguien te despierte).

Velas, sebo y cera: Las velas están hechas bien de sebo (grasa animal), cera de abejas o algún otro tipo de cera. Las velas de sebo arden bien y dan un olor agrio. Las velas de cera arden más limpiamente que las de sebo, y a veces tienen olor. Esta característica añadida suele incrementar el precio tres o más veces.

Carbón vegetal: El carbón vegetal es un modo barato y eficiente de calentarse en el Viejo Mundo. Permite a las familias calentar sus hogares y casuchas a un precio aceptable. La desventaja de este carbón es que no arde limpiamente, y las nubes de humo negro suelen ocultar el sol sobre las ciudades y pueblos durante el invierno. Middenheim es uno de los mayores consumidores de carbón del Imperio.

Leña: Usada para encender fuegos de campamento, la leña está tratada especialmente para que arda. Puedes forrajear en el campo haciendo una Tirada de Supervivencia, según la determine el DJ. Esa leña no estará tratada, reduciendo la distancia de visión a la de una antorcha tratada.

TABLA 5-5: ILUMINACIÓN

Iluminación	Coste	Carga	Disponibilidad
Vela, sebo	3 c	5	Frecuente
Vela, cera	6 c	5	Normal
Carbón vegetal	1 c	10	Común
Leña	2 c	5	Frecuente
Farol	5 c	20	Frecuente
Lámpara	5 co	20	Normal
Lámpara de seguridad	12 co	30	Escasa
Cerilla	1 p	—	Normal
Aceite, lámpara	5 c	5	Frecuente
Antorcha, tratada	10 p	5	Común
Antorcha, sin tratar	5 p	5	Frecuente

Farol: Una lámpara es una simple palmatoria de bronce o cobre que sirve poco más que como reserva de aceite y produce luz cuando la tea de dentro se enciende.

Lámparas y lámparas de seguridad: Una linterna es una mejora sobre el diseño de la lámpara. Más resistente y equipada con una tea más grande, proporciona más luz. Las linternas para tormenta tienen láminas de cristal para proteger la llama del viento y la lluvia. Las linternas usan aceite de lámparas como combustible.

Cerilla: Una Cerilla es un trozo de madera que tiene un extremo tratado químicamente para producir una llama cuando se frota contra una superficie rugosa. Cualquier cerilla tiene un 50% de arder. Una cerilla de Mala Artesanía reduce esta probabilidad a un 25%, mientras uno de Buena Artesanía prende un 75% de las veces, mientras los de la Mejor Artesanía siempre prenden.

Aceite, lámpara: Recogido de las ballenas del norte, los animales del continente y otras fuentes, el aceite es el combustible de las lámparas. El aceite que se compra viene en un pequeño vial de cerámica y es suficiente como para que una lámpara arda durante cuatro horas. Puedes lanzar aceite ardiendo a un oponente, tratando esos ataques como armas incendiarias (véase el **Capítulo IV: Pólvora y armas de guerra**, en la página 45).

Antorchas, tratadas y sin tratar: Una antorcha es una porra de madera con un extremo mojado en nafta o envuelto en harapos. Una antorcha se puede usar como arma improvisada. Una antorcha tratada arde más tiempo y de forma más limpia que una antorcha sin tratar, que arde poco tiempo.

— EQUIPO PERSONAL —

Este grupo de equipo incluye el equipo vario que casi todo el mundo en el Viejo Mundo es probable que posea, desde equipo básico como sacos de dormir o brochas hasta muebles como armarios y doseles. Aunque sin duda no es tan excitante como una espada, casi todo lo descrito aquí tiene un uso para un habitante del Viejo Mundo que se arriesgue a lo desconocido.

Armario: Un armario es una cómoda vertical. Las diferencias de valor dependen del tipo de madera usada en su construcción y el grado de Artesanía. El pino tiende a ser más barato que el cerezo, el palisandro o incluso el roble.

Bandera: Una bandera es un gran estandarte hecho de lino, lana o seda (dependiendo de la Artesanía) y luce los colores y símbolos de un Conde Elector o Casa. Las banderas también lucen lemas, símbolos de los Dioses y a veces otras decoraciones como calaveras, águilas o en el caso del Caos, hombres vivos

y crucificados. Las banderas vienen junto con astas y ganchos para colgarlas.

Armazón de cama: este armazón de madera sostiene un colchón sobre el suelo. Los mejores armazones están hechos de hierro y podrían estar cubiertos por un dosel o baldaquín.

Saco de dormir: Un saco de dormir es un saco de mantas y pieles que puede desenrollarse y extenderse en el suelo. Un buen saco de dormir puede hacer que una persona olvide que está fría y a la intemperie, mientras un mal saco de dormir ofrece poca comodidad.

Campanilla: Este es un pequeño artefacto usado como señal para la música u otra serie de propósitos. La mayoría de las campanas de este tamaño no son nada más que cencerros, rudimentarios trozos de metal con una cuerda y un badajo que emite un sonido apagado. Las mejores tienen un agradable sonido.

Manta: Los que necesitan algo más que un manto sucio para calentarse en el campo recurren a las mantas. La mayoría de las mantas tienen una sola capa de lino o franela. Las mejores tienen dos capas rellenas de lana de borra o copetudo.

Vitrina para libros o pergaminos: Una vitrina es un mueble abierto con estantes para poner libros. Una vitrina para guardar pergaminos sirve a un propósito similar, pero tiene lugares para guardar pergaminos de forma individual.

Cepillo o peine: La vanidad es rara en el Viejo Mundo. Para los que se preocupan por su apariencia, hay cepillos o peines. La mayoría están hechos de madera o hueso, pero los mejores son de plata, marfil o algún otro metal forrado en oro.

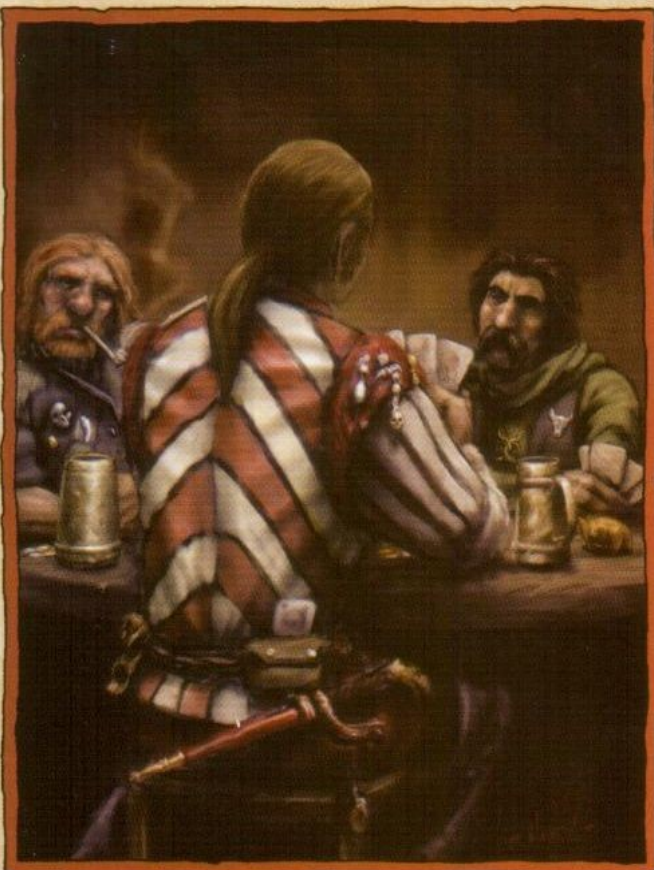
Silla: Esto es un simple asiento que descansa en tres o cuatro patas con un respaldo. Las mejores sillas tienen un cojín.

Sofá: Este caro mueble tiene asientos con cojines y almohadas. Diseñado para la comodidad, pocos plebeyos se los pueden permitir. Los sofás caros a veces tienen grabados por motivos estéticos.

Escritorio: Un escritorio es una mesa de madera con cajones. Las mejores mesas están hechas de roble macizo, y la mayoría también tiene cerraduras.

Pinzas para la ropa (Docena): Estas simples pinzas de madera están hechas para que el tejido se cuelgue de una cuerda.

Cosméticos: Los juegos de maquillaje suelen ser usados por la aristocracia del Viejo Mundo. Hechos de grasas animales, perfumes y tintes, los cosméticos acentúan la belleza natural del que los usa. Tanto



hombres como mujeres usan los cosméticos. El comercio de cosméticos es mejor en el oeste.

Cubiertos, madera, metal, plata: Los cubiertos incluyen una cuchara, tenedor y cuchillo pequeño. La mayoría de los cubiertos son de madera; aunque el peltre y la plata también están disponibles para aquellos que tienen monedas para gastar.

Baraja de cartas: Esta baraja consiste de 78 cartas del tarot. Las mejores tienen una caja pintada y una pequeña bolsa. Una baraja consiste de cuatro palos, por lo general espadas, copas, oros y bastos, del 1 al 10, con Sota, Caballo, Rey y Reina. Además hay 22 cartas de los arcanos mayores, incluyendo el Loco, el Magistrado, el Cazador, el Mar, el Emperador, el Sacerdote, los Amantes, Guerra, Justicia, el Hierofante, la Rueda del Destino, Fuerza, el Cuervo, Morr, Templanza, los Poderes Ruinosos, la Torre, la Estrella, Mannslieb, el Sol, Verena y el Mundo. Hay variantes entre los arcanos mayores, algunas sutiles, algunas importantes, cada artista sustituye imágenes y personajes según sea apropiado para la baraja. La gente juega con estas cartas, aunque algunos, sobre todo los Gitanos de Sylvania, sostienen que las cartas tienen el poder de predecir el futuro. Los principales juegos de cartas incluyen un juego, como el Fareo, el Whist, el Rezagado y el Porquero.

Dados, hueso, o hueso trucados: Los dados son el pasatiempo de los soldados y trabajadores de todo el Viejo Mundo. Los dados de seis caras están hechos de madera tallada y se venden a pares. Cada dado tiene señales o una runa grabada en cada superficie. Los dados trucados se pueden comprar por el doble del precio listado.

Escabel: Este pequeño banco está hecho de madera. Los mejores escabeles tienen asientos con cojín u ornamentación en las patas.

Garfio: Un garfio es un artefacto con tres o cuatro enganches que se parece a un ancla. Pensado para ayudar a trepar, también puede servir como arma improvisada.

Escalera o escala de cuerda: Esta resistente escalera de cuerda tiene 3 metros de alto y unos 10 peldaños. Las escalas de cuerda son más fáciles de transportar y se las prefiere para los viajes largos. Hay disponibles escalas más largas, incrementando el precio un +50% por cada metro adicional.

Cerradura, normal o de calidad: Las cerraduras del Viejo Mundo son muy grandes y voluminosas. Cada cerradura viene con dos llaves. Mientras mejor sea la cerradura, mayor será la dificultad de la Tirada de Abrir cerraduras, con las cerraduras Buenas siendo Desafiantes o Difíciles, y las Mejores Muy difíciles.

Canicas: Las canicas de cristal son juguetes entretenidos para los niños. Algunas tienen muchos colores o remolinos. Las canicas se venden en bolsas de 30, lo suficiente como para cubrir dos metros cuadrados si se vuelcan.

Colchón, borra o pluma: Un colchón es un gran saco lleno de matas de pelo o lana, o en algunos casos, plumas. Un buen colchón es caro.

Espejo, grande de metal o pequeño de plata: La mayoría de los espejos son grandes hojas de metal pulido, aunque los pequeños de plata son populares entre mercaderes y señores.

Perfume o colonia: Entre el humo del carbón, las alcantarillas y la masa de gente sin lavar, todas las ciudades tienen un sobrecogedor hedor que es insoportable para muchos. Más aún, bañarse es un lujo, y la mayoría de los plebeyos están cubiertos de grima y suciedad. Para enmascarar sus propios olores y la suciedad que les rodea, la gente confía en perfumes y colonias. Los olores simples se destilan de pétalos de rosa y flores salvajes, mientras los

TABLA 5-6: EQUIPO PERSONAL

Equipo personal	Coste	Carga	Disponibilidad
Armario	50 <i>co</i>	800	Normal
Bandera	10 <i>co</i>	50	Común
Armazón de cama	8 <i>co</i>	1.600	Normal
Saco de dormir	15 <i>co</i>	20	Frecuente
Campanilla	25 <i>c</i>	2	Común
Manta	25 <i>c</i>	10	Frecuente
Vitrina para libros o pergaminos	75 <i>co</i>	650	Escasa
Cepillo o peine	15 <i>p</i>	1	Frecuente
Silla	3 <i>co</i>	300	Común
Pinzas para la ropa (docena)	1 <i>c</i>	2	Común
Cosméticos	10 <i>c</i>	1	Común
Sofá	30 <i>co</i>	1.200	Escasa
Cubiertos, madera	5 <i>c</i>	2	Frecuente
Cubiertos, metal	3 <i>co</i>	4	Común
Cubiertos, plata	15 <i>co</i>	3	Escasa
Baraja de cartas	1 <i>co</i>	1	Frecuente
Escritorio	50 <i>co</i>	1.000	Escasa
Dados, hueso	6 <i>c</i>	—	Frecuente
Dados, hueso, trucados	12 <i>c</i>	—	Escasa
Escabel	1 <i>co</i>	50	Normal
Garfio	4 <i>co</i>	20	Normal
Escalera	10 <i>c</i>	50	Común
Escala, cuerda	3 <i>co</i>	20	Normal
Cerradura, normal	1 <i>co</i>	5	Común
Cerradura, de calidad	30 <i>co</i>	5	Escasa
Canicas	1 <i>c</i>	—	Normal
Colchón, borra	8 <i>co</i>	400	Normal
Colchón, pluma	12 <i>co</i>	350	Escasa
Espejo, grande de metal	10 <i>co</i>	10	Rara
Espejo, pequeño de plata	20 <i>co</i>	2	Muy rara
Perfume o colonia	1 <i>co</i>	—	Común
Vara, 1 metro	1 <i>c</i>	10	Frecuente
Cuerda, 1 metro	1 <i>c</i>	3	Común
Material de afeitado	3 <i>co</i>	2	Normal
Cajita de rapé	2 <i>co</i>	1	Normal
Jabón	2 <i>p</i>	3	Común
Mesa	8 <i>co</i>	1.500	Común
Lona alquitranada	5 <i>c</i>	20	Común
Tienda, pequeña	15 <i>c</i>	20	Común
Tienda, grande	2 <i>co</i>	50	Normal
Tienda, pabellón	10 <i>co</i>	800	Normal
Yesquero	30 <i>c</i>	5	Frecuente

aceites caros se importan de Catai y Arabia e incluyen sándalo, avellana o jasmín.

Vara, un metro: Una buena vara o bastón es un compañero habitual de muchos viajeros. Hechas de roble, fresno, abedul o nogal, son resistentes y duraderas. Sin embargo, aunque se pueden usar en combate como un báculo, cada golpe exitoso tiene un 50% de romper la vara.

Cuerda, un metro: Esta esbelta cuerda está hecha de cuerdas de cáñamo trenzadas.

Material de afeitado: Un material de afeitado es una bolsita de cuero que tiene dentro una cuchilla, un pedacito de jabón, una tira de cuero y un pequeño trozo de metal pulido para servir como espejo.

Cajita de rapé: Las cajitas de rapé son pequeños contenedores de metal usados para guardar rapé y tabaco. Dependiendo de la Artesanía, las cajitas de rapé pueden tener gemas encastadas, estar hechas de metales caros o marfil, o estar grabadas.

Jabón: Como muchos aventureros defienden, nada supera la utilidad de medio kilo de jabón. La mayor parte del jabón en el Viejo Mundo es una mezcla de grasas animales, arena y lejía, aunque los jabones aromatizados están disponibles por un precio adecuado.

Mesa: La mayoría de las mesas son planchas de madera con tres o cuatro patas. En muchos casos, están bastante cojas. Las mejores mesas son resistentes, están hechas de materiales superiores y tienen intrincadas ornamentaciones en las patas.

Lona alquitranada: Una lona es una lámina de lona de 3 metros cuadrados con ojales en los bordes para agarrarla. Las lonas grandes se pueden conseguir y se venden en incrementos de 3 metros.

Tienda, pequeña, grande o pabellón: Una tienda es una lona alquitranada diseñada para ofrecer refugio ante la intemperie. Una tienda pequeña es lo bastante grande como para proteger a un hombre. Las tiendas más grandes están disponibles, doblando el precio por cada persona adicional que pueda dormir bajo ella. Las tiendas baratas, las de Mala Artesanía, gotean, mientras las de Mejor calidad son impermeables.

Yesquero: Esta pequeña caja tiene trocitos de madera y otros materiales inflamables y viene equipada con un trozo de yesca y acero para crear la chispa. Un yesquero tiene suficiente yesca para iniciar seis fuegos, aunque puedes volver a llenar la cajita si tienes materiales a mano.

— INSTRUMENTOS MUSICALES —

Los músicos tienen un papel importante en el Viejo Mundo. Como artistas, ayudan a la gente a olvidar la miseria y el duro trabajo de sus vidas, y en la guerra ayudan a mantener la paz entre las tropas y también animan a los soldados a mayores actos de heroísmo. Hay muchos más instrumentos disponibles de los enumerados en la **Tabla 6-8: Instrumentos musicales**, pero los que se presentan aquí son los más importantes.

Cuerno de cochero: Un cuerno de cochero es un instrumento de viento más o menos del tamaño de una corneta. Usado para señalar ataques sobre el cochero o anunciar la llegada de una diligencia que se acerca a una posada, casi todos los conductores usan estos instrumentos por su distintivo sonido. Hay un complejo sistema de sonidos para usarlos como comunicación.

Tambor: Usados en los drakkars de Norsca para marcar el tempo de los remeros, por los tamborileros de los ejércitos y por los orcos como señales, los tambores son poco más que un trozo de piel puesto sobre un cubo. La mayoría de los tamborileros tan sólo usan sus manos, pero también se usan baquetas.

Arpa, pequeña: Una pequeña arpa es una estructura de metal o madera con cuerdas de metal o tendones tensadas entre los brazos de la estructura. Las arpas crean sonidos agradables

y son populares entre la clase alta, aunque no hay escasez de intérpretes en bares y tabernas.

Clavicémbalo: Este instrumento de teclado relativamente nuevo es un precursor del piano y tiene cuerdas que son pulsadas por cuero o plumas. Con su sonido distintivo, se está volviendo cada vez más popular, pero su tamaño y peso lo hacen difícil de transportar. El Maestro D'entelago de Estalia domina el clavicémbalo, y viaja a muchas de las grandes ciudades del Imperio para entretener a la nobleza con sus conciertos.

Laúd: El laúd es un instrumento respetado. Usando una púa para golpear las cuerdas, el músico crea sonidos suaves y delicados, agradables para los oídos. Los laúdes se suelen usar para acompañar la voz o los instrumentos suaves, pero incluso por sí solo, es quizás uno de los instrumentos más apreciados.

Mandolina: La mandolina es un laúd de cuello corto con ocho cuerdas. Una mejora en diseño y resultados a partir del antiguo laúd, las mandolinas lo están reemplazando en los centros civilizados.

Arpa de boca: Un arpa de boca es un pequeño instrumento rectangular que tiene una serie de lengüetas con agujeros y que se toca soplando por un agujero en concreto. Es una precursora de la harmónica moderna.

Flauta dulce: Una flauta dulce es un tubo corto con agujeros para poner los dedos a lo largo del mango. La boquilla tiene un agujero que vibra cuando el aire pasa a través del tubo. Los tonos cambian según qué agujeros se cubran. Las flautas dulces son baratas y comunes entre la mayoría de los juglares.

Pandereta: Una pandereta es un disco de madera cubierto por una piel de animal y equipado con pequeñas campanillas o címbalos, que hace ruido cuando se golpea.

Viola: Una viola es un instrumento de cuerda con trastes, que se toca hacia abajo sobre el regazo o entre las piernas. Construida con materiales ligeros y con cuerdas de baja tensión, la viola tiene una agradable "voz". Este instrumento es popular en Bretonia.

Silbato: Un silbato es un pequeño artefacto de madera equipado con una boquilla. Suele haber una bolita dentro. Cuando se sopla crea un ruido estridente.

TABLA 5-7: INSTRUMENTOS MUSICALES

Instrumento	Coste	Carga	Disponibilidad
Cuerno de cochero	10 <i>co</i>	30	Normal
Tambor	30 <i>c</i>	50	Normal
Arpa, pequeña	20 <i>co</i>	10	Rara
Clavicémbalo	250 <i>co</i>	1200	Rara
Laúd	80 <i>co</i>	30	Escasa
Mandolina	23 <i>co</i>	15	Escasa
Arpa de boca	8 <i>c</i>	1	Normal
Flauta dulce	3 <i>co</i>	5	Normal
Pandereta	1 <i>co</i>	5	Normal
Viola	25 <i>co</i>	30	Normal
Silbato	6 <i>c</i>	—	Común

— LECTURA Y ESCRITURA —

Poca gente en el Viejo Mundo sabe leer o escribir. Una habilidad reservada para los sabios, los sacerdotes y la aristocracia, la mayoría de las personas se desorientan bien, usando imágenes e ilustraciones como señales para orientarse en una ciudad. Aún así la mayoría de las personas reconocen los números. La mayoría de los elementos de lectura y escritura son inútiles para casi todo el mundo, que ven poco interés en un libro aparte de usarlo como posavaso y planchas para cortar embutidos.

Libros: Los libros son una innovación reciente. Antes de la era moderna del Imperio, los hombres ilustrados escribieron en pergaminos (una sola hoja de escritura). Los pergaminos se disponen en grandes parrillas pero se desorganizan con facilidad. En un intento de organizar mejor los escritos, surgió la encuadernación como reacción a los grimoires de los magos, grandes volúmenes de conocimiento mágico. Las historias fueron registradas en esos volúmenes junto con las sagradas escrituras. Los Templos de Sigmar se dedicaron a la preservación del conocimiento, y la tarea de muchos fue desde entonces copiar los escritos de pergaminos y otros libros en nuevos volúmenes para distribuirlos a los coleccionistas. Los libros eran obras de arte, ilustrados con cuidadosas pinturas en los lomos, atractivos personajes y bella caligrafía. Sin embargo, esos libros eran costosos y poco prácticos. Pesados, forrados en madera con cubiertas de cuero y cosidos a mano, el proceso de crear libros era bastante lento.

Hace cinco años, Gunthur Johans de Middenheim, un devoto hombre de Sigmar en una ciudad de devotos adoradores de Ulric, diseñó y creó una máquina que llamaba prensa. En esencia, talló bloques de madera con letras en relieve. Dispuso los bloques para formar palabras, los untó con tinta y presionó el conjunto sobre láminas de papel usando la prensa. Surgieron variantes del diseño en otras grandes ciudades, y ahora la mayoría de las prensas son bastante eficientes, dejando el proceso de ilustración como algo del pasado para los magos y su conocimiento arcano.

Aunque la producción de libros ilustrados ha descendido, aún son valiosos como obras de arte. Muchos magos y los de su clase ven los libros impresos como una aberración, ya que el proceso carece de la intimidad del mago y su arte. La mayoría de los libros están pegados, reduciendo el coste de crearlos aún más pero haciendo que sean menos resistentes que antes.

Brocha: Una brocha incluye cualquier número de formas y tamaños para una serie de propósitos distintos, como un pintor que pinta una casa o un calígrafo que ilumina un manuscrito. Muchas brochas son de pelo de caballo, pero los mercaderes de Arabia han importado brochas de recio pelo de camello, que son muy superiores a las hechas en el Imperio.

Material de cartógrafo: El material de cartógrafo incluye todas las herramientas necesarias para hacer mapas, incluidas hojas de papel vitela enrolladas, cantos rectos, reglas, grafito, compases y otros artefactos.

Carboncillo: Un carboncillo es un trozo de carbón usado para escribir, ilustrar o garabatear una nota rápida.

Tiza: Aunque las tizas normales son blancas, los trozos de tizas de colores están disponibles a un mayor precio (dos veces el precio listado).

Tintas: La tinta se vende en pequeños viales de pocos gramos. La tinta para el precio señalado es negra, pero hay tintas de colores a un precio mayor. La tinta más cara es púrpura debido a la rareza del tinte.

Pluma: Evolucionada a partir de las viejas plumas de ganso usadas y vendidas a la mitad del precio señalado, la pluma es un esbelto trozo de madera con un agujerito en un extremo para soportar una protuberancia de latón y así suministrar la tinta.

Cerradura, libro: Este pequeño cierre se puede añadir a un libro por el precio que se detalla. Cada uno viene con una llave. Romper uno de esos cierres precisa de una Tirada Desafiante (-10%) de Fuerza para las cerraduras Comunes, y la dificultad empeora un paso por cada nivel de Artesanía. Las cerraduras Malas pueden romperse con una Tirada Normal de Fuerza.

TABLA 5-8: LECTURA Y ESCRITURA

Objeto	Coste	Carga	Disponibilidad
Libro, pegado, impreso	75 <i>co</i>	35	Muy raro
Libro, cosido, impreso	100 <i>co</i>	35	Muy raro
Libro, con ilustraciones	350 <i>co</i>	50	Muy raro
Brocha	2 <i>co</i>	—	Normal
Material de cartógrafo	50 <i>co</i>	20	Raro
Carboncillo	1 <i>c</i>	—	Común
Tiza, una	2 <i>c</i>	—	Común
Tinta, negra	5 <i>co</i>	1	Normal
Tinta, de color	10 <i>co</i>	1	Escasa
Tinta, púrpura	50 <i>co</i>	1	Muy Rara
Pluma	1 <i>co</i>	—	Escasa
Cerradura, libro	45 <i>co</i>	1	Muy Rara
Papel/hoja	5 <i>c</i>	—	Muy Rara
Pergamino/hoja	1 <i>c</i>	—	Raro
Material de escritura	10 <i>co</i>	5	Normal



Papel o pergamino: El papel es una hoja de material de escritura hecho de pulpa de madera y fibras de plantas. El pergamino, sin embargo, está hecho de delgadas piezas de pieles de animales. El papel vitela, que cuesta igual que un pergamino Bueno, es más pesado y puede reutilizarse raspando la superficie con una cuchilla. El papel es importado desde Catai, mientras el pergamino evolucionó de las primeras técnicas de escritura sobre tabletas de cera usando un estilo*.

Material de escritura: Esta caja incluye un vial de tinta negra, varias plumas de ganso, un pequeño cuchillo, arena para secar la tinta y herramientas para mezclar más tinta. Los juegos de escritura de la Mejor Artesanía sirven como material de ilustración. Contienen el equipo esencial para escribir y una selección de brochas, pigmentos, ácidos y productos químicos para mezclar cualquier color y así crear bellas obras de arte.

— HERRAMIENTAS —

Todo artesano necesita las herramientas de su oficio. Este equipo incluye herramientas y artefactos comunes usados en el Viejo Mundo. El equipo específico como la parafernalia religiosa se cubre en el **Capítulo VII: Equipo especial**.

Ábaco: Un ábaco es un artefacto usado para hacer cálculos aritméticos. Es un cuadro lleno de varitas con bolas, cuentas o discos de metal (dependiendo de la Artesanía) que se deslizan. Traídos hasta el Viejo Mundo por mercaderes de Catai, esta herramienta se usa ahora por los mercaderes de todos sitios.

Reclamo para animales: Estos pequeños reclamos de madera varían en su fabricación dependiendo del tipo de animal para el que estén pensados, y pueden ser pequeños instrumentos de viento graznantes o pequeñas cajas de madera equipadas con un trozo de madera para que se frote contra la caja. El reclamo animal proporciona los medios de atraer a los animales pero no la habilidad. Un reclamo de Mala Artesanía reduce la dificultad de las Tiradas de Supervivencia hechas para cazar en un paso el 50% de las veces. Los reclamos para animales Normales reducen la dificultad de las Tiradas de Supervivencia un paso el 75% de las veces, mientras los Buenos lo hacen siempre, y los Mejores reducen la dificultad dos pasos.

Ejemplo: *Johan caza patos. El DJ determina que cazar patos en la zona en la que busca precisa de una Tirada Desafiante (-10%) de Supervivencia. Está usando un reclamo para animales Normal, luego tira una vez para ver si puede ayudarlo, con resultado positivo, y luego tira otra vez para su Tirada de Supervivencia, que es de dificultad Normal (+0%) en lugar de Desafiante.*

Yunque: La clave del oficio de un herrero, un yunque es una pesada superficie de metal en forma de bloque que tiene un cuerno en un extremo para dar forma a los productos de metal. Los yunques son muy caros, pero normalmente un herrero sólo comprará uno durante toda su carrera. Los enanos de las Montañas del Fin del Mundo a veces usan yunques hechos de gromril.

Lezna: Una lezna es una pequeña aguja que se usa a la hora de trabajar el cuero. Las leznas cuentan como armas improvisadas.

Fuelle: Los muelles se usan para avivar los fuegos y consisten de una boquilla unida a un par de maderas con bisagras puestas a cada lado de una gran vejiga. Cuando se separan la vejiga se llena de aire, y cuando se juntan la vejiga se vacía por la boquilla, enviando una corriente de aire para avivar las llamas.

Hierro de marcar: Un hierro de marcar es una vara de metal unida a un trozo de metal con forma de símbolo o runa. Los hierros de marcar se usan para poner una marca de propiedad sobre el ganado. Un hierro de marcar en frío se puede usar como arma improvisada. Si se usa cuando está caliente, los hierros de marcar hacen 1 Herida de daño de fuego.

Herramientas de carnicero: Este juego de herramientas se usa para cortar la carne. Incluye un cuchillo de carnicero, cuchillos de mondar más pequeños, un martillo y una sierra para cortar a través del hueso.

Vela, cronómetro: Un modo común y asequible de tener constancia del tiempo, una vela cronómetro está llena de marcas para medir el paso del tiempo. Esas velas arden durante unas cuatro horas. La precisión depende sólo de la Artesanía.

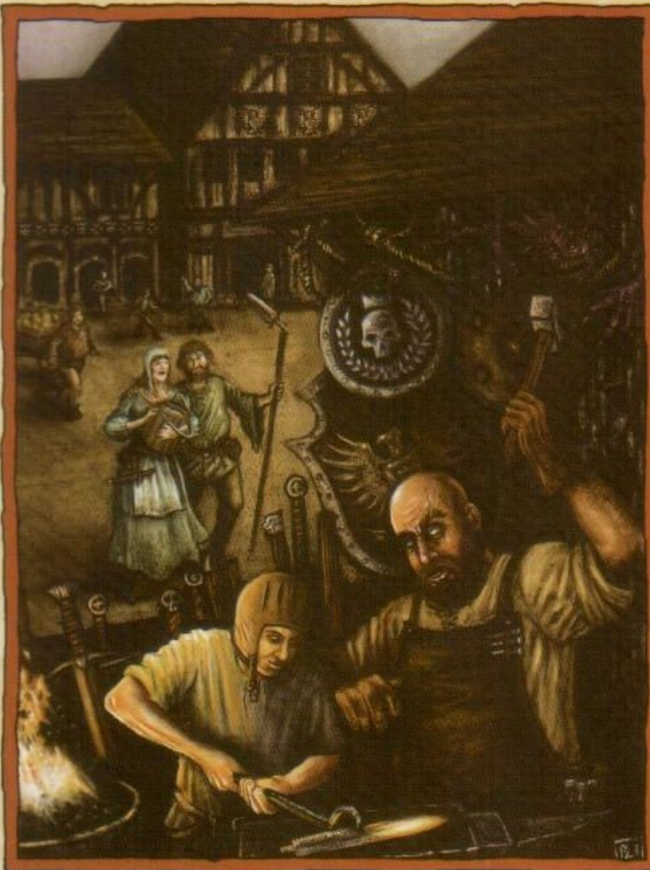
Cadena, metro: Esta serie de gruesos eslabones están interconectados para ser de un metro de largo. Las diferencias de Artesanía reflejan la fuerza de la cadena. Un metro de cadena se puede usar como arma improvisada.

Cinzel, madera, juego: Este juego de cinceles se usa para tallar la madera. Se incluyen cuchillos afilados, leznas y papel de lija.

Matriz de moneda: Una matriz para monedas es un sello de metal usado para hacer monedas. Muy protegidas por los funcionarios en las principales ciudades, las matrices de monedas solo están disponibles en el Mercado Negro.

Palanca: Las palancas son cortas varas de metal con un extremo curvado usado para abrir puertas, cofres u otros compartimentos cerrados.

*N. del T.: especie de punzón, por lo general metálico.



Cuando se usan para abrir puertas, cofres u otros contenedores similares, el portador gana un bonificador de +5% en las Tiradas de Fuerza. Las palancas se pueden usar como armas improvisadas.

Material de disfraz: Esta pequeña caja contiene una paleta de maquillaje, tintes, incluso narices postizas u otras mejoras para ocultar tus rasgos. Si usas un material de disfraz Bueno o mejor ganas un +5% a las Tiradas de Disfrazarse.

Juego de limas: Esta cartera de cuero engrasada alberga un juego de varias limas diferentes desde las ásperas a las que son casi lisas. Un juego de limas se pueden usar para cortar a través de esposas, barras o cerraduras. Suelen hacer falta 10 minutos para cortar 2 centímetros de metal, o 1 minuto por cada 2 centímetros de madera.

Anzuelo y sedal: Este afilado garfio en forma de J está atado a 3 metros de delgada cuerda.

Red de pesca: Los pescadores de todas partes usan grandes redes para capturar grandes cantidades de pescado. Suelen ser demasiado grandes para ser usadas en combate, pero si se usan como redes normales se pueden soltar sobre los oponentes.

Forja: Una forja no es un objeto que puedas comprar y llevar contigo. Una forja es una estructura permanente que incluye todo lo que un herrero necesita para construir objetos de metal. Una forja Buena proporciona un bonificador de +5% a las Tiradas de Oficio asociadas, mientras una forja Mejor proporciona un bonificador de +10%. Una forja Mala impone un penalizador de -10% en las Tiradas de Oficio asociadas.

Mecha: Una mecha es una delgada cuerda de un material ligero, empleada para encender bombas e incendiarias. Una mecha Mala tiene un 50% de apagarse. Las mechas se compran en incrementos de 10 segundos para quemarse.

Cepo, normal o grande: Los cepos son artefactos pequeños o grandes hechos para capturar animales. La mayoría de los cepos son fauces de metal serrado que se cierran cuando se pone un peso en una placa de presión unida a cadenas, que están asegurados en un árbol o un pincho clavado en el suelo. Una cepo pequeño puede atrapar y retener a animales no más grandes que un lobo, mientras un cepo grande puede retener a criaturas tan grandes como los osos. Los tramperos de todo el Viejo Mundo usan esos artefactos, y hay más de un viajero que ha perdido un pie debido a uno de esos artefactos ocultos.

Contra un animal, el trampero debe situar el cepo junto con el reclamo y hacer una Tirada de Supervivencia con una dificultad determinada por el DJ. Los niveles de éxito determinan la posibilidad por día de que el cepo capture al bicho. Por cada nivel de éxito (por cada 10% por el que consiguieras la tirada), hay un 20% de que el animal pase y active el cepo. Por supuesto que el DJ determina qué tipo de animal se atrapa, ya sea un conejo, oso o un ogro realmente enfurecido.

Los cepos también pueden ser un peligro para las personas. Si un cepo está oculto, un blanco potencial debería hacer una Tirada de Percepción enfrentada con la Tirada de Supervivencia del trampero. Si el blanco pasa la tirada, se da cuenta de el cepo antes de que ponga su pie sobre el peligro. Si falla la tirada enfrentada, se planta sobre el cepo, la activa y las fauces se cierran sobre su pie.

Un cepo pequeño cuenta como un arma de Daño 1, mientras un grande cuenta como un arma de Daño 3. Las Heridas de estos cepos ignoran armadura pero no Resistencia.

Pegamento: Este pegajoso adhesivo está hecho de los cascos y tendones de animales. Uno de los mejores pegamentos, el Súper Adhesivo de Markle que sólo se encuentra en Nuln puede soportar hasta 10 kilos de peso.

TABLA 5-9: HERRAMIENTAS

Herramientas	Coste	Carga	Disponibilidad
Ábaco	10 <i>co</i>	5	Raro
Reclamo de animal	25 <i>c</i>	—	Común
Yunque	65 <i>co</i>	300	Raro
Lezna	2 <i>c</i>	2	Común
Fuelle	6 <i>co</i>	10	Común
Hierro de marcar	5 <i>co</i>	10	Común
Herramientas de carnicero	13 <i>co</i>	20	Común
Vela, cronómetro	12 <i>c</i>	2	Normal
Cadena, metro	30 <i>c</i>	5	Rara
Cinzel, madera, juego	8 <i>co</i>	5	Común
Matriz para moneda	10 <i>co</i>	5	Rara
Palanca	10 <i>c</i>	10	Común
Material de disfraz	5 <i>co</i>	10	Escaso
Juego de limas	6 <i>co</i>	5	Normal
Anzuelo y sedal	3 <i>c</i>	2	Común
Red de pesca	18 <i>c</i>	30	Frecuente
Forja	1.200 <i>co</i>	5000	Normal
Mecha	1 <i>c</i>	—	Escaso
Cepo	2 <i>co</i>	20	Común
Cepo, grande	4 <i>co</i>	40	Normal
Pegamento	1 <i>co</i>	1	Común
Sierra para metales	5 <i>co</i>	5	Común
Martillo	2 <i>co</i>	5	Común
Azada	2 <i>co</i>	10	Frecuente
Reloj de arena	5 <i>co</i>	5	Raro
Ganzúas	10 <i>co</i>	20	Normal
Lupa	75 <i>co</i>	5	Muy Rara
Grilletes	5 <i>co</i>	20	Normal
Lingote de metal, base	25 <i>c</i>	20	Normal
Clavos (10)	1 <i>p</i>	—	Frecuente
Cartas de navegación	25 <i>co</i>	5	Rara
Aguja, coser (5)	8 <i>c</i>	—	Frecuente
Mano y mortero	4 <i>co</i>	50	Común
Pico, trepar	2 <i>co</i>	10	Escaso
Pico, minero	25 <i>c</i>	20	Normal
Horca	1 <i>co</i>	10	Frecuente
Arado	10 <i>co</i>	150	Común
Sierra	7 <i>co</i>	10	Común
Balanza	20 <i>co</i>	75	Escasa
Guadaña	5 <i>co</i>	20	Común
Almádena	1 <i>co</i>	40	Común
Lazo (alambre)	1 <i>co</i>	5	Común
Pala	25 <i>c</i>	20	Común
Escarpia	5 <i>c</i>	5	Común
Telescopio	100 <i>co</i>	5	Raro
Herramientas de oficio, Artesano	50 <i>co</i>	40	Rara
Herramientas de oficio, Grabador	50 <i>co</i>	20	Rara
Herramientas de oficio, Navegante	50 <i>co</i>	20	Rara
Herramientas de oficio, Médico	50 <i>co</i>	50	Rara
Herramientas de oficio, Herrero	50 <i>co</i>	300	Rara
Herramientas de oficio, Otros	50 <i>co</i>	50	Normal
Bramante, rollo	8 <i>p</i>	—	Abundante
Cera, selladora	1 <i>co</i>	1	Común
Cuña, madera	8 <i>p</i>	2	Frecuente
Carretilla	10 <i>co</i>	70	Común
Piedra de amolar	1 <i>co</i>	1	Común

Sierra para metales: Esta pequeña sierra tiene una hoja de afilados dientes. Corta a través de metal, madera o hueso con sorprendente rapidez. Una sierra para metales corta a través de 2 centímetros de metal en 5 minutos, madera en 5 asaltos o hueso en 3. Reduce el tiempo un incremento por cada nivel de calidad por encima de Normal. Dobra los tiempos para sierras de metales de Mala Artesanía.

Martillo: Un martillo es una herramienta aplastante. Se puede usar como arma improvisada.

Azada: Una azada es una herramienta de granjero, usada para arrancar las malas hierbas y mover la tierra. Se puede usar como arma improvisada.

Reloj de arena: Famoso no por su uso para medir el tiempo, sino por lo que representa para los ciudadanos del Imperio tras la Batalla de la Fortaleza de Elswater en el 2015 (véase el **Capítulo II: Armaduras del Viejo Mundo**, página 23), el reloj de arena es un símbolo importante para los habitantes del Viejo Mundo. Un reloj de arena Normal tiene arena suficiente para 4 horas (8 para los Buenos y 16 para los Mejores).

Ganzúas: Es una pequeña cartera llena de todo tipo de limas, destornilladores y cables. Para hacer una Tirada de Abrir cerraduras, debes tener un juego de ganzúas. Un juego de ganzúas de la Mejor Artesanía proporciona un bonificador de +5% en tus Tiradas de Abrir cerraduras.

Lupa: Este juego de lentes en una estructura de metal amplía los objetos. Las lupas Malas magnifican dos veces, mientras las Comunes lo hacen tres veces, las buenas cuatro veces y las Mejores cinco.

Grilletes: Este juego de pesados hierros encaja en las muñecas de un sujeto. No son ajustables, luego no encajarán sobre las muñecas de criaturas grandes o podrían estar demasiado sueltas para criaturas más pequeñas. Un juego de grilletes viene con una sola llave. Es más difícil conseguir liberarse de los Mejores grilletes según lo determine el DJ.

Lingote de metal, base: Es una barra de metal (hierro para el precio Común), y la pureza depende de la Artesanía. Otros tipos de metales (plata, cobre, etc.) incrementan el precio. Un lingote de metal puede usarse como arma improvisada.

Clavos: Estos pequeños clavos son poco más que pequeños trozos o cuñas de hierro. Se pueden cargar en un trabuco.

Cartas de navegación: Las cartas de navegación (mapas) proporcionan hitos básicos y distancias relativas para ayudarte en el viaje. La precisión depende de la Artesanía. Con diferencia los mejores cartógrafos son los elfos, cuya habilidad a la hora de hacer mapas es incomparable.

Aguja, coser: Las agujas de coser son pequeños trozos de metal delgado con un agujerito para hacer pasar hilo. Se pueden cargar, como los clavos, en un trabuco.

Mano y mortero: Se usan para moler materiales en polvo o pasta. Muchos son de madera, pero los mejores son de piedra o mármol.

Pico, trepar: Es un pequeño pico usado para ayudarte a trepar. Es un arma improvisada.

Pico, de minero: Este pico más grande tiene un gran clavo en un extremo y una cuña en el otro. Es un arma improvisada.

Horca: Los granjeros usan las horcas para mover el heno. Es un arma improvisada.

Arado: Un arado es una pesada cuña de hierro usada por los granjeros para levantar la tierra a la hora de plantar. Demasiado pesado para que un hombre lo levante o empuje, los granjeros usan bueyes o caballos para arrastrar los arados por los campos. Son muy caros, y la mayoría de los granjeros usan el mismo arado toda su vida.

Sierra: Un artefacto para cortar la madera, las sierras tienen varios tamaños, desde las más pequeñas de mano a las grandes sierras de dos hombres usadas para cortar árboles. Las sierras no pueden usarse como armas improvisadas, pero contra enemigos atados pueden ser útiles para desmembrar víctimas.

Balanzas: Las balanzas de mercader pesan objetos para determinar su valor relativo. La precisión depende por completo de la Artesanía de las balanzas.

Guadaña: Una guadaña es otra herramienta agrícola usada para cortar trigo y otros cereales. Una guadaña puede usarse como arma improvisada especial, precisando de dos manos para ser usada.

Almádena: Este es un martillo de mango largo con una gran cabeza de metal. Cuenta como arma improvisada y precisa de dos manos para usarse.

Pala: Esta simple herramienta tiene una cabeza de madera o hierro. Cuenta como arma improvisada.

Escarpiá: Útil para escalar, atrancar puertas o atravesar el pecho de vampiros, constituye una útil herramienta para los aventureros. El precio listado es por una. Si es de madera es una estaca, y valen 5 p cada una. Las estacas que se llevan en la mano son más apropiadas para clavarlas en personas, no en roca.

Telescopio: Un catalejo es una maravilla moderna, permitiendo al usuario magnificar los objetos y lugares hasta cinco veces su tamaño normal. Aunque siguen siendo muy caros debido a sus lentes y meticulosa construcción, los catalejos se usan por muchos oficiales para seguir el movimiento de las tropas en el campo de batalla, y son más usados aún por los astrónomos. Cada grado de calidad por encima de Normal incrementa la magnificación cinco veces. Estos objetos nunca están disponibles como de Mala Artesanía.

Herramientas de oficio, todas: Esas herramientas abarcan varios grupos diferentes de herramientas, desde las herramientas de un ingeniero (tenazas, una sierra, un martillo, clavos...) hasta Materials de Navegante (sextante, mapas y cartas), el de un Boticario (mano y mortero, pequeño cuchillo y contenedores). Cualquier herramienta de oficio de una carrera es abarcada por este encabezamiento.

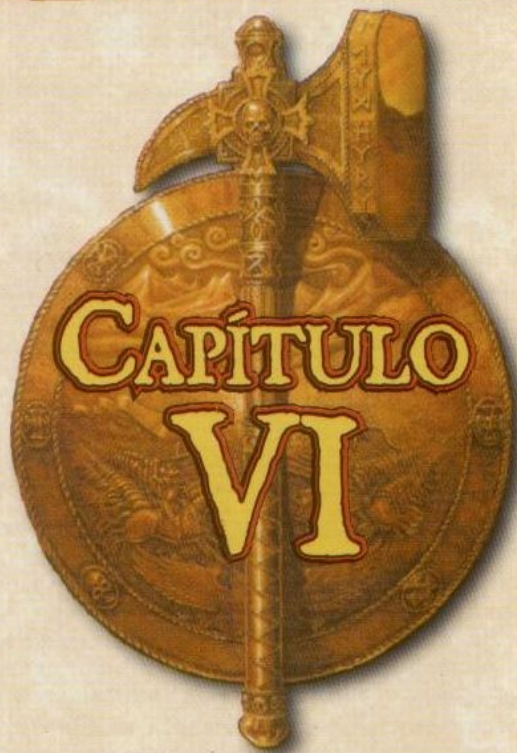
Bramante, rollo: Un rollo de bramante, de unos 20 metros, viene bien sin tener en cuenta a qué te dediques. La fuerza de la cuerda se mide según la Artesanía.

Cera, selladora: La cera selladora es un bloque de cera de abeja. Cuando se pone sobre una llama, se funde. Usada para sellar contenedores, pergaminos o mensajes o imprimir un símbolo personal o de una casa, la cera selladora es común en todo el Viejo Mundo.

Cuña, madera: Una cuña de madera puede servir para mantener las puertas abiertas o evitar que las carretas se muevan de un sitio.

Carretilla: Una herramienta útil para los granjeros y sepultureros, una carretilla es poco más que una plancha lisa sobre una estructura con ruedas. Las diferencias de Artesanía reflejan mejoras en la construcción y capacidad de carga.

Piedra de amolar: Disponible en versión suave y áspera, una piedra de este tipo se usa para que las espadas sigan afiladas. La mayoría de las piedras de amolar se fabrican a partir de la roca excavada en las Montañas del Fin del Mundo y, en menor medida, en las Montañas Centrales.



EQUIPO ESPECIAL

“Cuando el alquimista dijo que necesitaba excrementos de mantícora para hacer el veneno, todos me miraron. Les dije que ya había dejado esa vida, pero al final fue ‘Heinrich el sucio’ quien hizo el trabajo.”

- Heinrich, cazarratas de Altdorf.

El equipo especial abarca algunos objetos inusuales que tienen cierto atractivo para un pequeño segmento de la población del Viejo Mundo; son raros o poco comunes. En esta categoría se incluye parafernalia para diversos grupos religiosos, prostéticos, hierbas, venenos y drogas, talismanes de la suerte y otros objetos igual de extraños. A elección del DJ, podría haber equipo especial disponible con diferentes niveles de Artesanía.

— PREPARADOS —

Los preparados son líquidos que producen diversos efectos extraños. No precisan de magia para ser creados. Un boticario puede crearlos usando una mezcla de componentes herbales y químicos. Para hacerlos debe tener un juego de Herramientas de oficio (Boticario), pasar 1d10 horas de trabajo por preparado, tener éxito en una Tirada de Oficio (Boticario) modificada según la dificultad enumerada, y gastar la mitad del precio en materiales.

XXXXXX de Bugman (Difícil): Creada por primera vez por Josef Bugman y distribuida más tarde por todas las ciudades principales del Viejo Mundo, beber una espumosa jarra de esta cerveza aumenta la resolución de un personaje, haciéndolo inmune a las Tiradas de Miedo durante 1d10 horas. Sin embargo, la XXXXXX de Bugman es extremadamente potente, contando como cuatro bebidas y precisando de una Tirada de Consumir alcohol Difícil (-20%) para evitar acabar borracho como una cuba.

Cura-todo (Desafiante): Las plagas son un problema común en el Viejo Mundo, y carecer de los medios para combatir las hace que se extiendan con facilidad, al ser difundidas por mercaderes y otros viajeros. Peor aún, a los legendarios skaven se les culpa de los súbitos brotes que ocurren en las ciudades, sobre todo en Tilea. Para luchar contra tales enfermedades los médicos usan sanguijuelas, hierros candentes y confinan a los enfermos a habitaciones para hacerles sudar los malos humores, echan barro en las calles o lo que puedan para impedir que se extiendan. Algunos recurren a los viejos métodos, haciendo pociones de una mezcla de hierbas y otras cosas para luchar específicamente contra una enfermedad. Por desgracia, tales cura-todos pocas veces funcionan de forma consistente.

Cada cura-todo debe ser preparada de forma específica para su receptor y así contrarrestar bien la enfermedad. Hacer un cura-todo precisa de Herramientas de oficio (Boticario), 2d10 *co* de ingredientes y 1d10 horas. Si se hace una Tirada Muy Difícil (-30%) de Oficio (Boticario), la droga funciona y elimina la enfermedad. Si la tirada falla, la mezcla no vale y puede llegar a ser peligrosa. El DJ debería tirar en la **Tabla 6-1: Medicina de curandero** para descubrir qué clase de efecto tendrá en el que la beba. El que fabrica la droga siempre cree que la ha hecho bien, a menos que el resultado de la tabla diga lo contrario.

TABLA 6-1: CURANDERISMO

Tirada	Resultado
01-20	Remedio infalible: la droga es inútil (y el boticario lo sabe).
21-40	Tónico milagroso: la droga es inútil, pero tiene los efectos de una bebida alcohólica.
41-60	Puede producir somnolencia: la droga deja inconsciente al consumidor durante 1d10 horas.
61-80	Tintura de mercurio: la droga hace que el consumidor gane 1 punto de Locura.
81-100	Purga medicinal: la droga es venenosa. El consumidor debe superar una tirada de Resistencia o de lo contrario perderá 1d10 Heridas (ignorando BR).

**TABLA 6-2: CURA DE MAMÁ MELCHIN
PARA LO QUE TE DUELE**

Tirada	Resultado
01	¡Agh... veneno! El bebedor debe sacar una Tirada de Resistencia o recibir 1d10 Heridas sin tener en cuenta BR.
02-10	¡Mi pelo, mi bonito pelo! El pelo del que la beba se cae y se revientan docenas de vasos sanguíneos en su cara. Ningún otro efecto.
11-20	Eh, no me siento tan bi... El bebedor vomita ruidosamente y vacía sus tripas durante 1d10x4 minutos. Tras ello queda fatigado, recibiendo una penalización de -20% a todas las tiradas durante 1d10 horas.
21-25	¡Te mataré! El bebedor se vuelve loco como si tuviera el Talento de Frenesí durante 1d10 asaltos.
26-35	¡¡Por los pezones del Gran Sigmar, que demonios es eso!! El bebedor ve un insecto gigante, señor demoníaco u otro monstruo fantástico, suelta lo que tuviera entre manos, y corre en círculos durante un número de asaltos igual a 10 - BR. Al final del episodio deberá hacer una Tirada de Voluntad o ganará 1 Puntos de Locura.
36-40	Excúseme. Aparte de unas poderosas erupciones de gas, la poción no tiene efecto.
41-50	Mierda. La poción no tiene efecto alguno aparte de dejar un sabor de boca realmente malo en la boca.
51-55	Vaya. La poción llena al bebedor de una cálida sensación, pero aparte de eso no tiene efecto.
56-65	Creo que me siento mejor. La poción confiere un bonificador de +5% a las Tiradas de Resistencia realizadas para resistir enfermedades.
66-70	Mmm, creo que me tomaré otra. La poción elimina 1 Herida, pero el bebedor debe ingerir otra dosis o recibir una penalización de -5% a todas las tiradas durante 1d10 horas o hasta que lo haga, lo que suceda antes.
71-80	Como nuevo. La poción funciona como una Poción de Curación (véase a la derecha).
81-85	¡Me siento invencible! La poción llena al bebedor con un extraño sentido del coraje. Gana un bonificador de +10% a las Tiradas de Voluntad hechas para resistir Miedo durante 1d10 horas.
86-95	¡Sal de mi barriga! La poción elimina de inmediato cualquier enfermedad que afecte al personaje además de cualquier veneno. Si el bebedor sufre de una enfermedad y un veneno, el bebedor sufre 1 Herida sin tener en cuenta su BR y debe tirar de nuevo. Las tiradas múltiples con el mismo resultado son acumulativas.
96-99	Creo que no está funcionando. Tira dos veces más. Dos tiradas con el mismo resultado producen un efecto acumulativo.
100	Oh, oh. Tira tres veces más, ignorando resultados futuros de 96 o más. Las tiradas múltiples con el mismo resultado son acumulativas.

Néctar Calmante de Esmeralda (Desafiante): Este pequeño filtro de cristal contiene un brillante líquido azul. Cuando es consumido por un individuo que sufre de los efectos de una locura se vuelve lúcido, y sus Puntos de Locura se reducen a la mitad durante 1d10 minutos. Al final de la duración de la poción, sus Puntos de Locura vuelven a la normalidad. Luego debe hacer una Tirada Desafiante (-10%) de Voluntad o ganar 1 Punto de Locura adicional mientras su frágil mente

TABLA 6-3: POCIONES

Poción	Coste	Carga	Disponibilidad
Contraveneno	5 co	5	Escasa
XXXXXX de Bugman	50 co	5	Muy Rara
Cura-todo	11 co	—	Común
Néctar Calmante de Esmeralda	300 co	—	Muy Rara
Esencia del Caos	225 co	—	Muy Rara
Ojos de hada	25 c	—	Escasa
Favor de Greta	30 co	—	Muy Rara
Poción de Curación	5 co	—	Normal
Mamá Melchin	18 c	—	Común
Leche de la Asamblea	50 co	—	Escasa

vuelve a las profundidades de la locura.

Esencia del Caos (Muy Difícil): Este amargo líquido es tan asqueroso que beberlo hace 1 Herida sin tener en cuenta BR. Destilado del cerebro de un hombre bestia, la Esencia del Caos asalta al que la beba con visiones brutales de carnicería y muerte, confiriendo 1 Punto de Locura debido a la experiencia. Como efecto secundario, el que la beba tendrá la extraña habilidad de sentir los vientos de la magia, ganando un bonificador de +5% a sus Tiradas de Sentir magia y un bonificador de +1 a las tiradas de cualquier conjuro lanzado. Estos bonificadores duran un número de minutos igual a tu Característica de Magia.

Ojos de hada (Normal): Fabricada por alquimistas élficos en el misterioso Athel Loren, la receta de esta poción se introdujo en el Viejo Mundo a través de medios ilícitos; algunos sostienen que un mago elfo fue asesinado por su conocimiento. A veces se usan por guardias y vigilantes que trabajan de noche, los Ojos de Hada necesitan un bonificador de +5% a sus Tiradas de Percepción durante 1d10 horas. Sin embargo, el que la beba no podrá dormir hasta que los efectos desaparezcan.

El Favor de Greta (Difícil): Cuando los humos de esta inusual mezcla de productos aromáticos y químicos se inhala, mejora temporalmente los sentidos, confiriendo un bonificador de +5% a sus Tiradas de Inteligencia durante 1d10 asaltos.

Poción de Curación (Rutina): Consumir una poción de curación cura automáticamente 4 Heridas de un personaje ligeramente herido. Una poción de curación no tiene efecto en un personaje muy herido. Esta poción no elevará la Característica de Heridas sobre el máximo actual.

El Beso de la Cortesana (Escasa): Una poción popular en Altdorf, El Beso de la Cortesana es un buen coñac con narcóticos. El bebedor gana confianza, y sus talentos naturales de carisma e ingenio mejoran, pero su intelecto se apaga conforme el que la bebe aumenta su sensación de placer. Los que beban este preparado ganarán un bonificador de +5% a sus Tiradas de Carisma pero reciben una penalización de -10% a sus Tiradas de Inteligencia. Los sicofantes del Emperador bajo la influencia de esta bebida son fáciles de identificar por sus caras enrojecidas y ojos húmedos.

Coraje líquido (Rutina): Alcohol puro con una pizca de otros ingredientes herbales, el Coraje Líquido es un método poco seguro de mantener las agallas frente a las cosas horribles que existen en las rincones oscuros del Viejo Mundo. El bebedor gana un bonificador de +10% a sus Tiradas de Voluntad realizadas para resistir el Miedo; sin embargo, debe hacer una Tirada Muy Difícil (-30%) de Resistencia o quedar Borracho como una cuba (véase el Capítulo V: Equipo general

para ver los efectos del alcohol). Aunque el sujeto tenga éxito en la tirada, recibirá una penalización de -10% a las Tiradas de Agilidad e Inteligencia durante 1d10 x 10 minutos.

Cura de Mamá Melchin para lo que te duele (Rutina): Este curatodo genérico tiene muchos nombres, aunque el de Mamá Melchin es el más conocido. Se supone que tiene importantes propiedades para expulsar malos espíritus, restaurar fluidos y curar extrañas dolencias, esta poción es popular entre los plebeyos que se la pueden permitir. Sin embargo es poco fiable y siempre tiene resultados impredecibles. Cuando se

bebe esta poción, tira en la **Tabla 6-2** de la página previa para determinar los efectos.

Leche de la Asamblea (Desafiante): Esta espesa sustancia lechosa sabe mal y deja un regusto acre en la lengua. Tras 1d10 asaltos, el bebedor disfruta de mejores reflejos y sentido del equilibrio, resultando en un bonificador de +5% a las Tiradas de Agilidad. Sin embargo, un efecto secundario de la leche es que apaga los sentidos y la resolución, imponiendo una penalización de -10% a todas las Tiradas de Voluntad. Los efectos de la Leche de la Asamblea duran 3d10 asaltos.

- VENENOS -

Capaces de derribar a grandes guerreros, nobles poderosos y sacerdotes influyentes, un envenenador habilidoso es uno de los asesinos más temidos de cualquier lugar. Nunca se sabe qué comida, qué bebida, qué cuchillo en la oscuridad tiene algún vil aceite que te mate. Naturalmente, la gente que se arriesga a que lo envenenen toma medidas para asegurarse su salvaguarda, empleando catadores, magos cortesanos para sentir el veneno y sacerdotes para rezar por ellos mientras mueren.

Para asegurarse los resultados, muchos asesinos usan venenos compuestos contra sus víctimas, para que si la víctima sobrevive a un tipo de veneno, aún deba ocuparse de los otros seis que siguen dañando su cuerpo. Por ejemplo, un famoso tratado de venenos de Arabia detalla una receta de un compuesto cuya base es una rata picada hasta la muerte por un escorpión, que luego se mezcla con plomo en polvo y excrementos del fondo de un pozo ciego, antes de ser convertido en polvo y espolvoreado en el vino o la comida. Preparar un veneno compuesto (cualquier mezcla de dos o más venenos) usa la peor dificultad, más un nivel más por cada veneno añadido tras el primero.

Para preparar o añadir un veneno normal, debes conseguir una Tirada de Preparar veneno aplicando la dificultad enumerada. Con una tirada fallida, el veneno se estropea.

Belladona (Rutina): La belladona se usa por las mujeres de Estalia como cosmético, una sola gota hace que las pupilas se dilatan. Como veneno ingerido, el envenenamiento por belladona suele confundirse con la rabia porque la víctima sufre de sequedad en la boca y garganta, un extraño sarpullido escarlata y convulsiones. Una víctima envenenada con belladona debe conseguir una Tirada de Resistencia o morir en un número de horas igual a su BR x 2.

Veneno de loto negro (Normal): El loto negro, una planta muy mortal, crece en lo más profundo de los bosques o en las provincias del sur del Imperio. Para usarlo, debe inyectarse directamente en la corriente sanguínea de la víctima, bien mediante un arma o una flecha. Un arma untada con la toxina y que inflija una Herida hace +4 Heridas adicionales a menos que el objetivo consiga una Tirada Desafiante (-10%) de Resistencia.

Amor embotellado (Rutina): Este afrodisíaco se cree que libera las pasiones amorosas. Eso es sólo parte de la verdad. Este veneno provoca quemaduras y ampollas en el tracto digestivo y urinario, estimulando a la víctima en el proceso. Aunque mejora el nivel de actividad, el amor embotellado puede matar, haciendo que una víctima convulsione. Una víctima del amor embotellado debe conseguir una Tirada de Resistencia o quedar paralizada por las convulsiones durante 1d10 asaltos. Si la tirada se falla, al final de las convulsiones la víctima debe conseguir luego otra Tirada de Resistencia o morir.

Saliva de quimera (Muy Difícil): Recolectada de (como el nombre sugiere tan preocupantemente) una quimera, una hazaña

en sí, la saliva de quimera es muy ácida y quema la carne al contacto haciendo 1 Herida con la más mínima gota. Aplicar este veneno precisa de una mano firme y una Tirada de Agilidad o el envenenador lo rozará, haciéndose 1 Herida de daño. Con el primer ataque de un arma envenenada por saliva de quimera, la víctima debe conseguir una Tirada Difícil (-20%) de Resistencia o recibir 1 Herida sin tener en cuenta BR o morir en 1d10 asaltos.

Vapor carmesí (Rutina): Hecha a partir de las hojas del roble sangriento de Estalia, la vapor carmesí es una droga adictiva. Cuando un personaje fuma una dosis de vapor carmesí gana un bonificador de +3 a su resultado de Iniciativa (Agilidad más 1d10) e incrementa su característica de Fuerza un +5%. Los efectos de esta droga duran una hora. Por desgracia, la naturaleza adictiva del vapor carmesí significa que tras cada uso de esta droga, el personaje debe conseguir una Tirada Muy Difícil (-30%) de Voluntad o recibir una penalización de -10% a todas las Tiradas de Habilidad de Armas y Projectiles a menos que consiga otra dosis.



Cianuro (Difícil): Extraído de las bayas del laurel y las almendras amargas, o extraído de las pepitas de ciruelas, albaricoques, cerezas y manzanas, el cianuro es una droga peligrosa que puede matar a un hombre con rapidez. Si una persona ingiere o inhala una cantidad significativa de cianuro, deberá conseguir una Tirada Desafiante (-10%) de Resistencia o morir en un número de asaltos igual a su BR.

Veneno negro (Desafiante): Obtenido de los horribles Heldracos (dragones marinos del Océano Occidental), hasta la herida más ligera del veneno negro produce un dolor terrible. Si haces 1 Herida con un arma impregnada con este veneno, el objetivo recibe una Herida adicional el siguiente asalto debido a los espasmos de agonía pura que sacuden su cuerpo.

Veneno de escorpión verde (Difícil): Un veneno especialmente dañino disponible a través de dudosos traficantes de Arabia, el veneno de escorpión. Normalmente esta toxina se extrae de ratones, ratas u otros animales pequeños que son picados, luego se seca y se convierte en polvo. De ese modo el veneno puede ser echado en la comida y bebida o mezclado con aceite para untarlo en una hoja. Tan terrible es el veneno que una Tirada de Preparar veneno fallada por 30% o más indica que el usuario se envenena él mismo. Un objetivo afectado por Veneno de Escorpión Verde debe hacer una Tirada Muy Difícil (-30%) de Resistencia o morir en un número de asaltos igual a su BR.

Rompecorazones (Difícil): Ciertos venenos potentes pueden volverse aún más mortales cuando se mezclan. Tal es el caso de la anfisbena (serpiente de dos cabezas) y el veneno de jabberwock. Cuando se mezclan, estas toxinas forman un líquido incoloro, inodoro y virtualmente indetectable cuando se echa en comida o bebida. El que lo ingiera deberá conseguir una Tirada Desafiante (-10%) de Resistencia o morir en 2d10 asaltos cuando el veneno llegue al corazón y lo mate.

Beleño (Desafiante): Esta droga y veneno es un intoxicante que llega a hacer que los que la ingieren se duerman, a veces incluso caen en coma. Usada por herbalistas para sofocar el dolor y

poner a los pacientes dormidos, pronto se descubrió que la planta también era bastante tóxica, causando visión borrosa, nerviosismo, delirios y convulsiones. Sin embargo, el beleño tiene un gusto asqueroso y se identifica sin problemas en la comida y bebida, luego sólo las comidas más especiadas pueden enmascararla. Consumir una dosis regular de beleño fuerza al sujeto a conseguir una tirada de Resistencia o en 1d10 asaltos queda cansado y sufre delirios, el equivalente de quedar Borracho como una cuba (véase el **Capítulo V: Equipo general** para los detalles) con tiempos de recuperación normales. Una dosis doble precisa de la misma tirada, pero un fallo hace que el personaje caiga en coma y esté así 1d10 meses. Si no come y bebe, puede llegar a morir. De igual modo, si no se le limpia podría enfermar a discreción del DJ.

Setas rusulas de la locura (Fácil): Las alucinógenas setas (también llamadas ángeles de la muerte) son populares entre las tribus goblin de las Montañas del Fin del Mundo. Cuando son consumidas antes de la batalla, el personaje se vuelve loco y destructivo. Su característica de Fuerza se incrementa un +10% e ignora el daño, reduciendo además las Heridas recibidas en -1. En su locura, no puede esquivar o parar. Los efectos de esta droga duran 2d10 asaltos. Al final del efecto, las setas hacen 2 Heridas sin tener en cuenta BR.

Raíz de mandrágora (Fácil): La raíz de mandrágora es una potente droga usada para enmascarar el sufrimiento de las vidas torturadas entre los locos del Viejo Mundo. Una dosis de esta droga hace que el que la ingiera esté caliente y somnoliento. Sin embargo, hace falta sólo una dosis para quedar enganchado, forzando al personaje a hacer una Tirada de Voluntad cada día para resistir sus impulsos. Con una Tirada fallida, obtiene y se toma una dosis sea como sea. Una tirada fallida cuando la droga simplemente no está disponible impone una penalización de -10% a las Tiradas de Inteligencia, Voluntad y Empatía hasta la próxima vez que toma una dosis. Una dosis devuelve las características a sus valores normales.

El abuso a largo plazo de la Raíz de Mandrágora debilita el cuerpo y la mente y deja al personaje más susceptible a ganar más Locuras. Por cada seis meses que el personaje esté adicto a la droga, pierde permanentemente un -10% a sus características de Fuerza, Resistencia, Agilidad, Inteligencia y Empatía. Además, por cada seis meses que dependa de la droga, pierde -15% a Voluntad.

Rastro de mantícora (Normal): Obtenido de excremento de mantícora, este veneno es letal y tiene efectos secundarios soporíferos. El primer golpe realizado por el arma untada con excremento de mantícora que también haga daño precisa que la víctima consiga una Tirada Desafiante (-10%) de Voluntad o se duerma. Si la víctima falla esta tirada, no sólo cae en un sopor sin sueños, también debe conseguir una Tirada Difícil (-20%) de Resistencia. Si también falla esta tirada muere.

Saliva de perro rabioso (Difícil): La saliva de un perro rabioso es un veneno virulento de acción lenta que poco a poco vuelve loca a la víctima antes de morir por una muerte terrible y dolorosa. Untado en armas o añadido a la comida y bebida, la saliva es un modo cruel de matar a una persona, y que además está casi garantizado que se extenderá a otros conforme la persona afectada muera y ataque a sus personas queridas. Tras quedar expuesto a la saliva, la víctima deberá conseguir una Tirada Difícil (-20%) de Resistencia o contraer la rabia. A partir de ese momento la víctima deberá hacer una Tirada de Voluntad cada día o ganar 1 Punto de Locura. Por cada punto adquirido el sujeto también recibe una penalización de -1 a su Característica de Heridas. Cuando llegue

TABLA 6-4: VENENOS

Veneno	Coste	Carga	Disponibilidad
Belladona	15 <i>co</i>	—	Raro
Loto negro	20 <i>co</i>	—	Muy Raro
Amor embotellado	10 <i>co</i>	—	Escaso
Saliva de quimera	150 <i>co</i>	—	Muy Rara
Vapor carmesí	35 <i>co</i>	—	Muy Rara
Cianuro	30 <i>co</i>	—	Arabia-Veneno
Veneno negro	30 <i>co</i>	—	Muy Raro
Veneno de Escorpión Verde	1.000 <i>co</i>	—	Muy Raro
Rompecorazones	800 <i>co</i>	—	Muy Raro
Beleño	50 <i>co</i>	—	Escaso
Setas rusulas de la locura	30 <i>co</i>	—	Muy Rara
Raíz de mandrágora	25 <i>co</i>	—	Muy Rara
Rastro de mantícora	65 <i>co</i>	—	Muy Rara
Saliva de perro rabioso	35 <i>co</i>	—	Rara
Extracto de azufre rubí	1.200 <i>co</i>	—	Muy Raro
Matasabios	150 <i>co</i>	—	Rara
Sangre de Sigmar	80 <i>co</i>	—	Rara
Baba de araña	20 <i>co</i>	—	Rara
Beso de víbora	350 <i>co</i>	—	Muy Raro
Thung	10 <i>co</i>	—	Escaso

a 0, estará muerto. Cuando la víctima gane 6 Puntos de Locura debido a la enfermedad, adquirirá de forma automática Furia Blasfema y no perderá ningún punto más de Locura. Un efecto secundario bastante perjudicial de este veneno es que cualquiera que entre en contacto con la saliva de la víctima también deberá conseguir una Tirada de Dificil (-20%) de Resistencia o contraer la rabia. Familias enteras han sido arrasadas por una sola dosis de esta virulenta enfermedad.

Extracto de azufre rubí (Normal): Los venenos del Viejo Mundo solían tener un gusto u olor especial hasta el desarrollo del arsénico en los Reinos Fronterizos. Descubierta en las cercanas laderas de las colinas, los mineros encontraron un depósito de cristal que llamaron azufre rubí. Poco después de que fuera sacado de las minas, cambió de color y se desintegró en un polvo inofensivo. Más tarde un alquimista de Arabia realizó una conexión entre la súbita transformación y la presencia de la luz, descubriendo que la cantidad e intensidad de la luz afectaban la tasa de descomposición de la roca. Interesado, trajo de vuelta hasta su laboratorio un ejemplo usando la noche. Después de realizar una serie de pruebas, fundió la piedra y luego la secó; lo que quedó fue un extraño polvo blanco. Usando las pruebas normales, descubrió que el polvo carecía de olor, sabor y que cuando se mezclaba no cambiaba de color. Por desgracia para el alquimista, sus numerosos experimentos lo condujeron a la muerte. Casi al mismo tiempo surgió un nuevo veneno por todo el Viejo Mundo. La gente moría sin ninguna explicación, sin dejar ninguna evidencia aparente en la comida o la bebida. Fue sólo después de que el gobierno de Estalia capturara a un asesino que se descubrió este nuevo veneno, y la conexión entre el alquimista y las muertes recientes llegó a conocerse.

El extracto de azufre rubí, que algunos llaman arsénico, es el tipo de veneno preferido por los que pueden permitírselo. Caro y encontrado sólo en un lugar de todo el Viejo Mundo, aunque se rumorea que los mercaderes de Catai a veces transportan pequeñas cantidades de este polvo, está más allá del alcance de los asesinos en ciernes.

Para usar el extracto, se debe o bien mezclar con comida y bebida o inhalarse, como frotando el polvo en un pañuelo o bufanda. Una víctima envenenada debe conseguir una Tirada Desafiante (-10%) de Resistencia o morir en un número de horas igual a su BR.

Matasabios (Desafiante): Hecho famoso por el suicidio de uno de los mayores filósofos y sabios del Viejo Mundo, Syclus el Sabio, el matasabios es un poderoso veneno de terrible sabor cuyos efectos son generalmente indoloros. Tras beber algo de matasabios, la víctima debe conseguir una Tirada Dificil (-20%) de Resistencia o en un número de minutos igual a la mitad de su BR, pierde la sensación en sus brazos o piernas, ya no puede caminar o blandir un arma, y en un número total de minutos igual a su BR, muere con el corazón y los pulmones paralizados. En los asaltos que llevan

hasta la parálisis de brazos y piernas, sufre de vértigo, recibiendo una penalización de -10% a todas sus características principales.

Ejemplo: Saul bebe unos litros de vino impregnado de matasabios. Su Característica de Resistencia es 46% (BR 4), pero falla su tirada. Inmediatamente recibe la penalización a todas sus características principales, y tras dos minutos, sus miembros quedan paralizados. Tras cuatro minutos muere.

Sangre de Sigmar (Fácil): Para tratar una diversidad de enfermedades desde el amor a muchas de las plagas que afectan a los intestinos, los boticarios usan mucho este líquido metálico y plateado. Recibiendo su nombre de la deidad patrona del Imperio, los usuarios del mercurio tienen a tener accesos o comportamientos inusuales y a veces mueren. Recibir una sola dosis de Sangre de Sigmar precisa que el que la ingiera consiga una Tirada de Resistencia o gane 2 Puntos de Locura. Además, una sola dosis proporciona un bonificador de +5% a la siguiente Tirada de Resistencia del objetivo para resistir los efectos de una enfermedad o veneno en 24 horas.

Baba de araña (Dificil): Creada del mismo modo que el Veneno de Escorpión Verde (usando los cadáveres de pequeños animales mordidos por una araña venenosa) la baba de serpiente es un peligroso veneno paralizante que sólo se puede aplicar a un arma. Un oponente herido por una hoja envenenada deberá conseguir una Tirada Desafiante (-10%) de Resistencia o sufrir 1 Herida (sin tener en cuenta BR) y quedar paralizado un número de asaltos igual a 2d10 - BR.

Beso de víbora (Desafiante): Otro veneno de animal, las víboras negras moteadas de Arabia son unas de las más peligrosas del Viejo Mundo. Sólo los cuidadores más expertos pueden extraer veneno de esas criaturas, e incluso así hay una alta tasa de mortalidad. Extraído directamente de las fauces de una víbora, este vil líquido quema al contacto, y sus vapores queman los ojos. Cuando un arma envenenada hace daño a un blanco, ese blanco debe conseguir una Tirada Dificil (-20%) de Resistencia o morir en un número de minutos igual a su BR. Cada minuto hasta que muere recibe una penalización de -10% adicional a todas sus características principales y 1 Herida de daño (sin tener en cuenta BR).

Thung (Normal): Uno de los venenos más antiguos que aún se usan, el thung es un derivado de una hierba tóxica llamada capucha de monje. Tiene un olor y gusto amargo, haciendo que sea difícil usarlo en las comida a menos que esté rancia o tenga muchas especias o ajo y cebollas. Comer thung fuerza a la víctima a conseguir una Tirada de Resistencia o morir en un número de días igual a su BR.

— EXTRAVAGANCIAS —

Con todos los posibles peligros a los que se enfrentan los aventureros en el Viejo Mundo, a veces precisan de equipo inusual, objetos para combatir amenazas especiales o darles esperanza en los tiempos más oscuros. Las cosas raras son un término general para tales cosas, equipo que sólo se suele encontrar en posesión de los héroes.

Amuletos y talismanes: Una costumbre común en el Viejo Mundo es llevar amuletos y talismanes. Usados para alejar los diversos problemas y enfermedades de la vida, pueden ser poco más que unos huesos de los camaradas caídos o los antepasados para honrar sus vidas, o pueden ser lo que muchos tiradores llevan, monedas agujereadas y cartas unidas a sus yelmos o armas como prueba de su habilidad. Otros

podrían emplear un diente o garra de un adversario derrotado como testimonio de sus obras. Tales objetos se suelen recoger o hacer y son gratis. Para los muy desesperados o crédulos, tales cosas raras se pueden comprar de los buhoneros o magos menores, pero ninguno de estos objetos tiene poder.

Material de contraveneno: Un material de contraveneno incluye un cuchillo pequeño, varios paquetes de hierbas y sanguijuelas vivas. Si te envenenas y fallas tu Tirada de Resistencia, podrías gastar 2 acciones completas para intentar salvar tu vida con el material de contraveneno. Si aún vives cuando acabes de efectuar las acciones, podrías volver a efectuar tu Tirada de Resistencia. Un material de contraveneno vale para 3 usos.

TABLA 6-5: COSAS RARAS

Objeto	Coste	Carga	Disponibilidad
Amuletos y talismanes	2 <i>p</i>	—	Común
Material de contraveneno	3 <i>co</i>	—	Escaso
Bezoar	30 <i>co</i>	—	Raro
Agua bendita	10 <i>co</i>	—	Escasa
Bálsamo curativo	5 <i>p</i>	—	Común
Ajo	7 <i>p</i>	—	Común
Grimorio	500 <i>co</i>	—	Muy Raro
Amuleto de buena suerte	15 <i>co</i>	—	Normal
Vaso de Miragliano	40 <i>co</i>	2	Raro
Esmeralda en polvo	100 <i>co</i>	1	Rara
Sello de pureza	8 <i>co</i>	—	Normal
Reliquia sagrada	10+ <i>co</i>	—	Rara
Pergamino	1 <i>co</i>	—	Común
Piedra de sapo	40 <i>co</i>	—	Muy Rara

Bezoar: Con el predominio del veneno en las cortes de todo el Viejo Mundo, muchos alquimistas ofrecen equipo especial para ayudar a evitar los efectos tóxicos de la comida envenenada o podrida. Una de esas medidas preventivas es el bezoar, una pequeña roca hecha de cal y extraída de la garganta de un ciervo, antílope o criatura similar. Para usarla, límtate a poner la pequeña piedra en el fondo de una copa o copón. Cada piedra ofrece un 10% de neutralizar el veneno en una bebida.

Agua bendita: Aunque Sylvania ha caído, pocos olvidan los horrores del gobierno de los señores vampiros, luego la demanda de agua bendita continúa hoy en día. Algunos guerreros reciben una bendición de los Sacerdotes de Sigmar, siendo ungidos con óleo sagrado espolvoreado con agua bendita. Para algunos guerreros, esto es un ritual que llevan a cabo antes de cualquier batalla. El agua bendita precisa de un sacerdote u otra persona sagrada para invocar las bendiciones de una deidad y así hacerla pura. Cuando se echa sobre un muerto viviente hace 1 Herida, sin tener en cuenta Bonificación por Resistencia o armadura.

Ajo: Otro resto de los terrores de Sylvania, los plebeyos cuelgan ajo de sus hogares para ahuyentar a los malos espíritus durante ciertas noches del año.

Grimorio: Un grimorio es un volumen de conocimiento arcano usado por los magos para estudiar las artes mágicas. Suelen ser libros enormes forrados de un extraño cuero (a veces piel humana o de dragón). Son pesados, voluminosos e inapropiados para los viajes largos.

Bálsamo curativo: Cuando se usa en conjunción con una Tirada de Sanar, este cálido mejunje apestoso de hierbas curativas y todo tipo de asquerosidades permite a un sujeto que está muy herido contar como ligeramente herido para los propósitos de esta tirada. Por tanto, con un éxito el sujeto recupera 1d10 heridas en lugar de una sola Herida. Los personajes que usen una cataplasma tendrán que soportar el apestoso estiércol, la orina de vaca o cualquier otra guarrería que haya servido como base de la mezcla.

Amuleto de buena suerte: No hay dos de estos talismanes que tengan la misma apariencia, ya que incorporan runas, símbolos religiosos o señales y símbolos de buena suerte. Apropriados

sólo para un uso, puedes usar el amuleto de buena suerte para volver a efectuar una tirada o ignorar un golpe que te haya golpeado. Si es esto último, deberás anunciar que estás usando el amuleto antes de determinar pérdida de Heridas.

Vaso de Miragliano: Los cortadores de vidrio de Miragliano (una ciudad-estado de Tilea) tienen tal habilidad que los líquidos envenenados que se viertan en uno de estos vasos hacen que se rompa debido a la sustancia impura. Los efectos protectores funcionan un 30% de las veces y sólo se aplican al líquido envenenado.

Esmeralda en polvo: Las brujas y alquimistas han afirmado durante mucho tiempo que las gemas en polvo tienen propiedades mágicas. Si la esmeralda en polvo se mezcla con vino u otro bebedizo, tiene un 20% de neutralizar cualquier veneno que contamine la bebida. Aún más, las Tiradas de Sanar hechas para tratar al personaje que trague el bebedizo con esmeralda en polvo se hacen con un bonificador de +10%.

Sello de pureza: Para los religiosos o temerosos, los dioses ofrecen algún consuelo ante la muerte. Algunos pintan frases religiosas en armaduras o escudos, mientras otros echan cera en su armadura y la graban con un símbolo sagrado para demostrar su fe. Para los guerreros sin componentes de armadura de placas, incorporan tales sellos de pureza en placas inscritas con runas que llevan alrededor de sus cuellos.

Reliquia sagrada: Una reliquia religiosa son los restos de o un artefacto muy relacionado con un santo o persona sagrada muerta. Tal objeto podría ser un hueso, un trozo de ropa o una joya. Una reliquia religiosa añade un +5% a sus Tiradas de Carisma y Cotilleo cuando interactúas con alguien de la religión relacionada con la reliquia sagrada. Los Huesos de Sigmar son reliquias comunes, aunque el número de estos fragmentos de hueso son más de lo que un sólo cuerpo podría albergar.

Pergaminos: Los habitantes del Viejo Mundo, esperando tener protección divina, creen que los dioses son más capaces de ver invocaciones que estén unidas al peticionante. Por tanto, muchos unen pergaminos a sus ropas o los cuelgan de sus cuellos mediante cuerdas. Los trozos de papel podrían ser una bendición escrita, páginas arrancadas de un libro sagrado, la absolución de un pecado o una protección contra el peligro escrita por un sacerdote. Cuando se lucha en climas poco propicios, no es extraño que los soldados lleven entre su pecho y la camisa trozos de pergamino marrón pegado con vinagre que están benditos por una sacerdotisa de Shallya para protegerles de los resfriados y gripes. Aunque no tienen poder alguno, esos objetos reducen los miedos de los soldados y guerreros que los llevan a la batalla.

Piedra de sapo: La rara piedra de sapo es otra protección contra los espíritus malignos, magia, enfermedad y venenos. Llevada en anillos o colgada mediante delgadas cadenas de metal, la piedra de sapo proporciona un bonificador de +5% a las Tiradas de Resistencia contra la enfermedad o el veneno. La única cosa que impide su uso generalizado es su disponibilidad limitada; las piedras de sapo son bastante raras. Realmente el modo más fiable de conseguir una piedra de sapo es poner un sapo sobre ropa roja. En algún momento el sapo escupirá su piedra. Los que prueban esta técnica u otras más sangrientas pocas veces tienen mucha suerte, ya que los sapos aprecian sus piedras y no las darán fácilmente.

— PARAFERNALIA RELIGIOSA —

La devoción a los dioses parece ser el método más seguro para sobrevivir contra los horrores de un ejército del Caos que se acerque, las enormes hordas de pieles verdes o una plaga letal. Aunque Sigmar, Ulric y Myrmidia son los más comunes, la gente adora a una serie de dioses. Ya se luzca su piedad como un símbolo visible o un rezo murmurado rápidamente, la religión es una fuerza poderosa en el Viejo Mundo. Esta sección detalla algunos de los símbolos asociados con las deidades más importantes adoradas y cómo esos símbolos podrían aplicarse a los personajes.

Sigmar

Como patrono del Imperio, los símbolos de Sigmar predominan en todos los ejércitos y mercenarios que trabajan y luchan para los Electores. El martillo sigmarita sirve como símbolo de unidad entre hombres y enanos, y se cree que los orcos y goblins temen este símbolo. Otra imagen popular del Dios del Imperio es el cometa de colas gemelas, heraldo del nacimiento de Sigmar en el Viejo Mundo, pero sobre todo, un símbolo de la voluntad de Dios.

Los personajes que llevan símbolos del Dios del Imperio esperan ganar algo de la legendaria fuerza, bravura e inagotable constitución de Sigmar. Los símbolos también sirven como focos para las oraciones y así conseguir su guía y protección. Los símbolos del martillo podrían ser grabados en placas o inscritos en pergaminos, pero la forma normal es que los guerreros lleven plumas gemelas en sus yelmos.

Ulric

Aunque el culto a Sigmar suplantó la vieja religión de Ulric, el Dios de la guerra, los lobos y el invierno son aún un icono popular, sobre todo en el norte. Como dios de la guerra, es más destructivo y fiero que Sigmar, por lo que algunos guerreros también hacen invocaciones al Dios. Los defensores más comunes de este dios son los Caballeros del Lobo Blanco, que incorporan imágenes del lobo en sus armaduras añadiendo pieles de lobos y dientes o, al menos, modifican sus armaduras para incluir cabezas y garras de lobo. Aparte de los caballeros que juran su servicio a este antiguo dios, pocos guerreros del Imperio aún lo siguen honrando. Los que lo hacen incorporan una estilizada "U" en sus yelmos, placas de armadura y en las empuñaduras de las armas.

Morr

Como el dios de los muertos, pocos personajes pueden permitirse ignorar a este dios oscuro. No hacen eso para conseguir el favor de la distante deidad, sino para infundir miedo en los corazones de sus enemigos. Por tanto muchos escudos lucen las imágenes de la calavera. Algunos personajes y regimientos llevan calaveras de guerreros famosos, viejos camaradas o enemigos muertos, que graban con runas, forran de oro o plata o decoran con gemas. La muerte es una fuerza presente en las vidas de la gente del Imperio, y por tanto las calaveras son símbolos que se usan en todas partes, desde empuñaduras de espadas a hebillas y yelmos.

Otros símbolos para el dios de la muerte incluyen velas para representar a los que flanquean las puertas del Jardín de Morr, iluminando el camino para las almas. Los cuervos son figuras populares, representando la muerte y actuando como protección contra la magia nigromántica. De todas las representaciones habituales de Morr, ninguna se usa tanto como los dos chelines que los personajes clavan a sus armaduras, armas o escudos para pagar a los Sacerdotes de Morr el consagrar sus cuerpos tras la muerte y así evitar que se levanten como muertos vivientes.

Myrmidia

Mientras Sigmar es el dios de las masas y Ulric el dios de los guerreros salvajes, Myrmidia es la diosa de la ciencia y la guerra. Preferida por los oficiales que conocen algo de estrategia e infraestructura del ejército, no es una figura a quienes recurran los guerreros normales. Su predominio persiste en círculos imperiales, con las imágenes de una lanza sobre un escudo circular, la imagen de un águila o una máscara con cara de águila.

OTROS DIOSES

Aunque los dioses guerreros son las deidades a las que un guerrero es más probable que recurra, hay otros dioses que conservan su presencia en los campos de batalla. Ciertas regiones veneran a otras deidades y, como resultado, recurren a los dioses de sus lugares de origen en lugar de las deidades extranjeras. Los ex-sacerdotes que se convierten en guerreros pocas veces olvidan las enseñanzas pasadas, y muchos conservan su devoción a los dioses de su juventud. Como resultado, muchos personajes se adornan con símbolos de los dioses que no están especialmente dotados para la batalla.

Manaan

Como dios de los mares Manaan se preocupa poco de los sucesos del continente, y por tanto influye poco en las vidas de la mayoría de la gente que vive lejos de las costas. Los infantes y marineros a veces reverencian a esta deidad, incorporando su símbolo en sus banderas o armaduras. El símbolo de Manaan es un dios con cola de pescado o un tridente.



TABLA 6-6: EQUIPO RELIGIOSO

Atuendo	Coste	Carga	Disponibilidad
Hisopo	30 <i>co</i>	10	Normal
Rosario	1 <i>co</i>	1	Común
Brasero, grande	50 <i>co</i>	50	Normal
Brasero, mediano	20 <i>co</i>	30	Normal
Brasero, pequeño	10 <i>co</i>	15	Común
Candelabro	15 <i>co</i>	10	Normal
Ciriales	6 <i>c</i>	5	Común
Incensario	2 <i>co</i>	25	Normal
Incienso, palito o bloque	1 <i>co</i>	—	Común
Caja de reliquia	3 <i>co</i>	10	Normal

Ranald

Quizás de todos los dioses ajenos a la guerra en los que los personajes confían, es Ranald el más importante, el dios embustero y personificación de la suerte. Casi todos los personajes tienen un talismán de la suerte como una carta de la suerte, un par de dados o incluso una pata de conejo. Muchos personajes de origen humilde incorporan esos talismanes de la suerte en sus armaduras. Aunque inútiles, casi todos juran por ellos.

Shallya

Como costumbre en el Viejo Mundo, siempre que alguien resulta herido ata un trozo de pergamino con una oración a la diosa de la curación dentro de los vendajes, esperando atraer la atención de Shallya para acelerar la curación y evitar la infección. Algunos llevan pequeños pendientes de plata con forma de corazón o paloma, atándolos también en las heridas. Uno siempre puede distinguir a un veterano

de muchas batallas por el tatuaje de un corazón atravesado por una lanza o espada, bajo el cual hay un lema; es una práctica común de los que son heridos y sobreviven para contarlos.

Taal

Sólo algunos rinden homenaje al dios de lo salvaje, y pocas veces son guerreros. La excepción serían esas personas que son de la provincia de Talabecland. La gente de ese lugar reverencia a Taal, aunque los sigmaritas han llegado incluso a su rincón del Imperio. Los guerreros que veneran a este dios se identifican por las cornamentas que incorporan en sus yelmos o las imágenes del dios (una cabeza o calavera con cornamenta, o un árbol enroscada por ejemplo) en sus ropas y armaduras. Muchas veces esos guerreros añaden pequeños detalles a las armaduras de cuero, como un trozo de cornamenta cosido en los cuellos de su ropa o incorporado en sus armas.

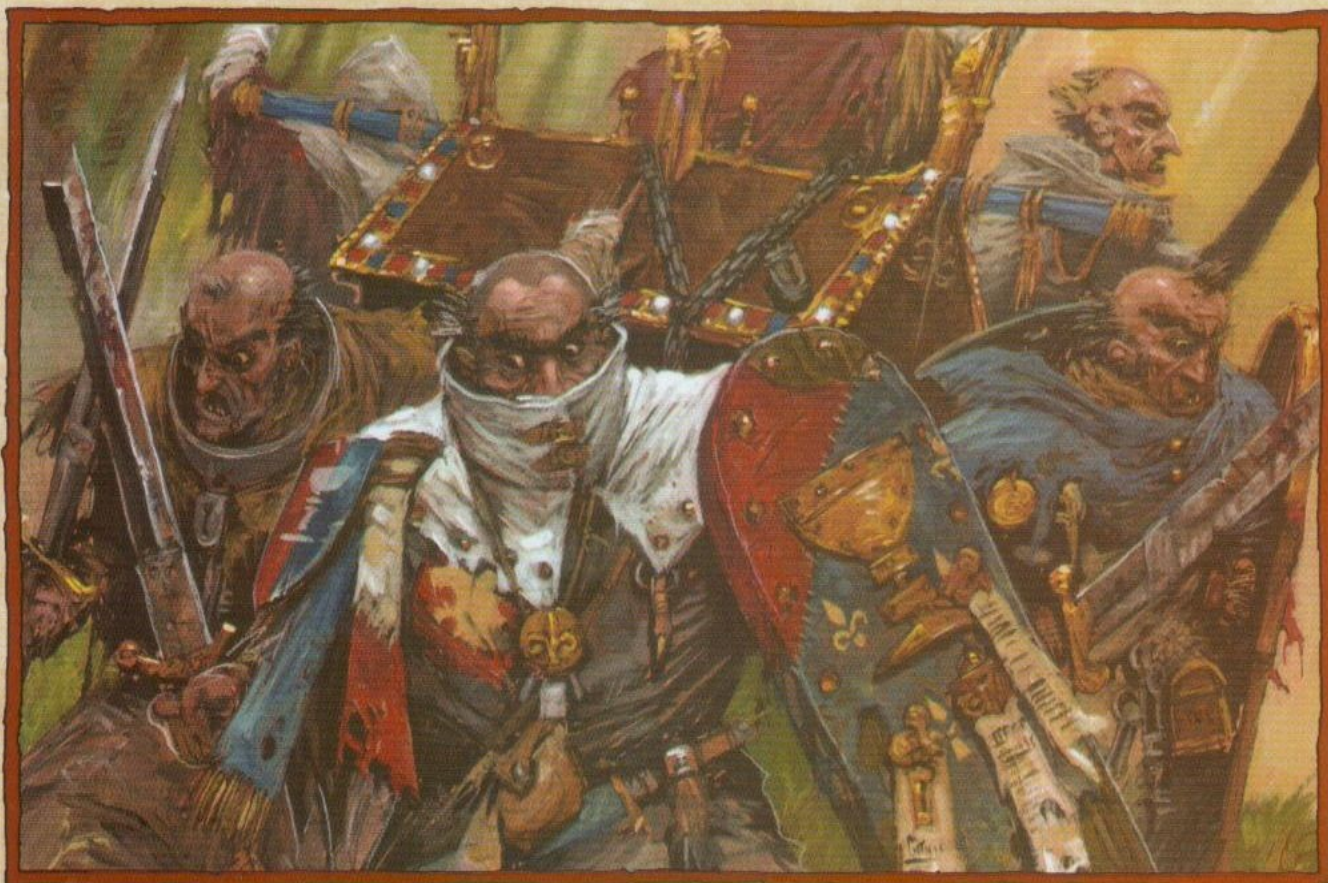
Verena

Ya sean balanzas o una doncella con una venda en los ojos o una espada que apunta hacia abajo, cuando aparece uno de estos signos uno puede estar seguro de que los ingenieros están cerca. La diosa de las ciencias, es venerada por todos los que aprecian el aprendizaje. Por tanto, es una audiencia infrecuente para los personajes desesperados, y sólo los sabios recurren a ella en momentos de peligro.

EQUIPO RELIGIOSO

El equipo siguiente se usa de forma específica por figuras religiosas o personajes especialmente devotos.

Hisopo: Un hisopo es un instrumento usada para rociar agua bendita. Los sacerdotes normales usan un tubo con un extremo perforado, pero los sacerdotes guerreros de Ulric y Sigmar incorporan esos artefactos en manguales y Manguales, reemplazando la recia



cabeza con el rociador. Cada golpe salpica agua bendita sobre el objetivo. Inflige 1 Herida contra las criaturas no muertas, sin tener en cuenta Bonificación por Resistencia o armadura. Un hisopo puede llevar suficiente agua bendita para cuatro ataques, momento en el cual su reserva se agota.

Rosario: Usado para señalar el paso del tiempo en la oración, los rosarios son objetos sagrados para muchos que creen en Sigmar. La mayoría de esos objetos incluyen un pequeño símbolo del dios, como el cometa de colas gemelas o un martillo de guerra. Algunas otras religiones también usan los rosarios, sobre todo Morr y Shallya.

Brasero: Los braseros aparecen en tres tamaños generales: grandes, medianos y pequeños. Todos son de metal, por lo general de latón, sostenidos en trípodes y usados para quemar incienso y carbón. Un brasero no proporciona mucha luz, por lo general no más que una vela.

Candelabros y ciriales: Un cirial es un apoyo de hueso o metal para poner velas. Los candelabros soportan varias velas. Son casi siempre de latón, pero el cobre, la plata, el oro y hasta el gromril son metales apropiados.

Incensario: Un incensario es un quemador de incienso unido a una cuerda o cadena. Mientras el portador lo mueve de lado a lado, esparce un humo de olor dulce en el aire. Los sacerdotes de Morr, los Flagelantes y muchos otros sacerdotes usan estos objetos. Un incensario se puede usar como arma improvisada. Sin embargo, hay una posibilidad acumulativa del 20% de que con cada ataque se destruya el incensario.

Incienso: El incienso es una resina o madera aromática quemada en tiempos de meditación, oración o ceremonias religiosas. Pensado con la intención de expulsar espíritus y pensamientos malignos, el incienso es un elemento muy común de la parafernalia de un sacerdote. Aún así, dada la calidad del aire en las ciudades, el incienso sirve a un propósito más práctico, como el ocultar malos olores. El incienso se presenta en palitos (de madera recubiertos de resina o aceite) o bloques. En todo caso, un solo trozo de incienso arde durante unos 30 minutos.

Caja de reliquias: Una caja de reliquias es un pequeño cofre o caja diseñada para albergar algo de una importancia religiosa especial como el fragmento de hueso de un santo, un trozo de las ropas de Sigmar (o una imitación), o quizás una astilla de madera del estandarte de batalla de Sigmar. Las cajas de reliquias suelen colgarse con cuerdas o cadenas y ser llevadas alrededor del cuello.

— POSTIZOS, APÉNDICES Y MEJORAS —

El combate es brutal en el Viejo Mundo. Pocos salen del encuentro con el lado afilado de un hacha sin al menos una cicatriz; muchos salen mucho peor parados. Los individuos mutilados llenan las calles. Los veteranos cojean con muletas llevando copas de latón para recibir algunas monedas, mientras las víctimas de la viruela y enfermedades aún peores pierden orejas, narices o dedos. Para resumir, algunas de las deformidades son horribles. Para combatir los impedimentos supuestos por tales heridas, los médicos han desarrollado todo tipo de partes de reemplazo para facilitar las vidas de los afligidos. Además de los prótesis, esta sección también incluye ciertos estilos de arte corporal, desde perforaciones (populares entre los piratas de las Sartosas) hasta tatuajes.

Cornetillas: El Viejo Mundo no tiene mucho que ofrecer a los sordos. Para ayudar, el Viejo Mundo ofrece cuernos hechos de madera o hueso, de los cuales el extremo pequeño se inserta en el canal auditivo y el usuario sitúa la abertura hacia el hablante. Las cornetillas proporcionan un bonificador de +5% a las tiradas hechas para oír algo.

Parche: Una alternativa práctica y barata para un ojo falso, un parche es una sección de material unida a largos cordones que se pone sobre el ojo que falta y se amarra en la parte de atrás de la cabeza. Los materiales usados varían mucho de calidad; los peores son poco más que harapos metidos en la cuenca, mientras los mejores están hechos de los mejores cueros, sedas y terciopelos. Los diseños y la decoración están de moda o no, pero es una tradición entre los veteranos del ejército el mostrar la heráldica de su regimiento o comandante.

Ojo falso: Un hombre puede perder su vista por muchas razones, pero algunos no están dispuestos a admitir la derrota. Los ojos falsos son una muestra de la vanidad de los ricos que pueden permitirse imitaciones de cristal de alta calidad. Los ojos falsos para los ricos son idénticos al ojo sano. La nobleza establece la moda y muchos intentan seguirla, de ahí que existan ojos de mala calidad de madera o piedra para "llenar el agujero" entre los pobres.

Pierna postiza: Una triste necesidad de la guerra, los artifices y cirujanos de todo el Imperio tienen mucha práctica en crear todo tipo de miembros de reemplazo. Formadas de una serie de cinchas, una copa y por lo general una pata de madera, estos prótesis vuelven a dar a los heridos algo de movilidad e independencia. Las de la peor calidad son poco más que algo de madera robada y unas tiras, mientras las mejores están almohadilladas, articuladas y bellamente grabadas con heráldica, maldiciones o muestras artísticas. Algunas son huecas a propósito para ocultar armas o transportar objetos ilegales sin que los guardas lo vean. Si tienes una pierna postiza, tu Característica de Movimiento es sólo -1 en lugar de reducirse a la mitad (ver **Efectos permanentes** en el **Capítulo Seis: Combate, daño y movimiento** del libro básico de *WJdR*).

TABLA 6-7:

POSTIZOS, APÉNDICES Y MEJORAS

Nombre	Coste	Carga	Disponibilidad
Cornetilla	5 p	—	Común
Parche	6+ p	—	Común
Ojo falso	1+ c	—	Normal
Pierna postiza	6+ c	—	Normal
Nariz dorada	6+ c	—	Escasa
Garfio	10+ c	—	Normal
Patinete	5+ p	10	Común
Placa craneal	1+ c	—	Normal
Tatuaje	3+ c	—	Normal
Fundas para los dientes	10+ c	—	Normal
Mano de veterano	60+ co	—	Rara
Diente de madera	3+ c	—	Normal



Nariz dorada: El poco conocido herrero enano llamado Skalf Helfenhammer se dice que creó la primera "nariz falsa" tras un incidente con pólvora y una vela revoltosa. Aunque escogió el oro, el más noble de los metales, la mayoría hoy en día no tienen el lujo de poder usar tal material. La madera, el hierro o la cerámica forma la base de la mayoría, aunque el término "nariz dorada" persiste. Las más básicas son poco más que un pico alojado en la cavidad nasal, mientras las mejores son indistinguibles de las reales.

Garfio: El repuesto universal de los mancos, ha sido usado durante cientos de años y unido a la muñeca con trozos de tela o cuero. Los de mala calidad están oxidados y son propensos a romperse, mientras los Mejores son de metales raros, decorados con diversos añadidos (cuchillos, antorchas, cucharas soperas o incluso peines). Los garfios, cuando se usan como armas, cuentan como guanteletes.

Patinete: Muchos mendigos del Viejo Mundo carecen incluso de los medios de propulsión más básicos. Los que han perdido piernas por la guerra o que nunca fueron bendecidos con ellas en el momento del nacimiento deben impulsarse por el suelo. Para

ayudar un poco, la mayoría de estas pobres almas usan planchas de madera que hasta tienen ruedas para deslizarse por el suelo. Las mejores versiones están almohadilladas, mientras las peores son poco más que una tablilla astillada.

Placa craneal: Usadas en las heridas más serias a la cabeza, las placas para la cabeza son una sección de metal curvado insertado o clavado en el mismo hueso para cubrir cualquier sección del cráneo que falte. Muy funcionales por lo general, las más pobres son de apariencia brutal y básica, quizás con marcas de soldadura, restos de sus orígenes como olla para cocinar o lo que sea. Las mejores están grabadas con runas u oraciones y con buenos metales o gemas insertadas.

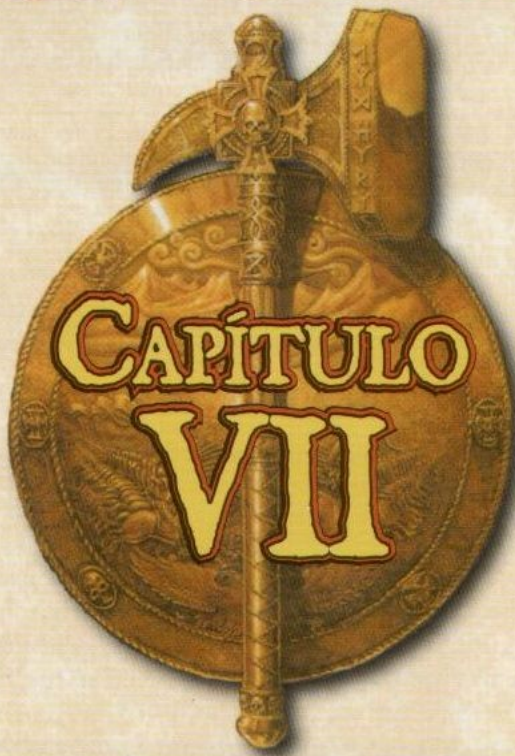
Tatuaje: Común sobre todo entre los soldados, enanos y ladrones, los tatuajes son adornos para la piel creados pinchando pigmento bajo la piel con agujas afiladas. Los tatuajes de mala calidad son los garabatos de un niño, mientras los mejores son casi obras de arte.

Fundas para los dientes: Algunas de las cosas más comunes que vuelan en una lucha en un bar son los dientes, sobre todo cuando uno de los luchadores tiene un guante de malla o un guantelete de placas. Cuando no se consigue un juego de dientes, muchos hombres y no pocas mujeres reemplazan los dientes rotos con fundas. Las fundas baratas para dientes son de madera, mientras el oro es popular entre los que se lo pueden permitir.

Mano del veterano: Formada de dos o más pinzas de metal controladas por cables, cintas y pesos, este caro prótesis permite al usuario agarrar o coger objetos, permitiendo cierto grado de destreza pero careciendo de una manipulación precisa. Hechas a medida por los artesanos, incluso las de Mala calidad son maravillas de la ingeniería, aunque quizás podrían ser de segunda mano, de comportamiento caprichoso o estar oxidadas. Las mejores son exquisitas, creaciones maravillosas y doradas que a veces valen más que la persona que las lleva.

Dientes de madera: La enfermedad, los accidentes y la putrefacción aseguran que las dentaduras falsas disfruten de cierta popularidad en el Imperio. Hechas de placas de madera, marfil, o en algunos casos dientes de verdad, los compradores tienen la opción de usar juegos de dientes completos, medios o parciales para reemplazar los que falten. Los de Mala calidad a veces son de segunda mano, chapuceros y destrozan la boca, mientras los de Mejor calidad están hechos de las mejores maderas, los dientes más blancos y están moldeados para un encaje perfecto.





ANIMALES Y TRANSPORTE

*“El mono es una señal del favor de Stromfel.
Desde que ha estado conmigo ni me han rozado
en batalla.”*

- Gemma, pirata de Sartosa

Moverse por el Viejo Mundo es algo arriesgado. Los peligros acechan, invisibles, en las sombras. Demonios, pieles verdes y hombres bestia acechan todos en lugares olvidados, raptando a un niño para ritos crueles, abordando caravanas y arrasando pueblos. Para ayudarte a sobrevivir los peligros de los lugares salvajes, muchos personajes recurren a animales como perros guardianes y caballos, mientras otros que se lo pueden permitir ignoran los peligros por completo alquilando carrozas o pagando viajes en barcazas de río. Este capítulo se ocupa de los modos de ayudar a los personajes a desenvolverse en los lugares salvajes presentando una selección de animales y describiendo los modos de transporte más comunes.

— ANIMALES COMUNES DEL VIEJO MUNDO —

Los animales desempeñan papeles importantes en las vidas de las personas. Los caballos aligeran el viaje y sirven como animales de tiro. Los cerdos se comen la basura y son una comida popular. El ganado da leche y ternera, las ovejas dan lana y carne, y las gallinas dan huevos y, bueno, pollos. Los habitantes del Viejo Mundo recurren a las granjas para la comida, y los granjeros dependen de sus animales para apoyar a la nación.

ANIMALES DE COMPAÑÍA Y ESPECIALES

Aunque esos animales sirven para muchos propósitos, se les considera amigos y compañeros. Para el pobre mendigo de las calles de Nuln, un perro no es sólo una protección contra las bandas callejeras, es un amigo para mantenerse caliente de noche y que se mantendrá a su lado no importa lo bajo que caiga. Los gatos, aunque se usan sobre todo para cazar ratones, también sirven a los magos como compañeros y a las niñas mimadas como compañeros de juego. Esto no significa que esas criaturas tengan una posición envidiable. De hecho, durante los tiempos difíciles, las mascotas son de las primeras criaturas que desaparecen en una ciudad que se enfrenta a una hambruna.

También se describen aquí los animales especiales. Bestias tales como perros guardianes, palomas mensajeras y halcones de caza son aliados capaces que realizan bien sus tareas asignadas. Ya sea llevando mensajes, atrapando presas o protegiendo una casa, esos animales se les valora tanto como mascotas que como sirvientes.

GATOS

Los gatos están extendidos por todo el Viejo Mundo. En las ciudades, el campo y las casas de campo, los gatos se aparean con una velocidad sorprendente. Ya que suelen ser autosuficientes y excelentes a la hora de limpiar un hogar o granja de molestos bichos, mucha gente no tiene objeciones de acoger a esas bestias testarudas. Los gatos tienen varios tipos de colores y longitud de pelo, aunque la mayoría de esos animales tienen una mezcla de colores y pelo rizado, corto o largo. Los gatos exóticos podrían ser moteados o incluso no tener pelo.

Nombres comunes para los gatos son Max, Salchicha, Bigotes, Cielo, Asesino, Patitas, Calcetines, Cenizas, Félix, Fluffy, Kessler, Ebb y Fritz.

— Características de gato —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	0%	10%	10%	38%	10%	10%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	6	1	1	6	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Percepción +20%, Tregar, Movimiento silencioso, Nadar

Talentos: Gato callejero, ¡A correr!, Sentidos desarrollados

TABLA 7-1:

ANIMALES DE COMPAÑÍA Y ESPECIALES

Animal	Precio	Carga	Disponibilidad
Gato	1 c	—	Frecuente
Perro (pedigrí)	3 co	—	Frecuente
Perro, guerra	30 co	—	Raro
Palomas, mensajeras	1 co	—	Normal
Pájaro de presa	80 co	—	Raro
Mono	40 co	—	Raro
Cuervo entrenado	10 co	—	Raro

PERROS

Los perros son otras de las mascotas y animales de compañía más apreciados. Desde los chuchos errantes a los perros de caza usados por la élite, los perros son apreciados casi en todos los niveles de la sociedad.

Los perros tienen una amplia gama de razas y son apreciados por su lealtad, un rasgo que los gatos no suelen tener. Algunas razas también son apreciadas por su mal temperamento y capacidad de protección. Los perros son más fáciles de entrenar que los gatos y, con algo de disciplina, son útiles para patrullar terrenos, cazar ratas en las alcantarillas o proteger a un amo que duerme. Razas comunes de perros son sabuesos, bulldogs, perros de muestra, setter y perros ovejeros.

Nombres comunes de perros serían: Fido, Rex, Carnicero, Max, Duque, Asesino, Perrito, Barón y Barney.

Nota: Los perros de los Cazarratas tienen el Talento de Guerrero nato.



— Características de perro —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	0%	21%	21%	30%	15%	30%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	6	2	2	6	0	0	0

Habilidades: Rastrear, Percepción +20%, Nadar

Talentos: ¡A correr!, Sentidos desarrollados, Armas naturales

Perro de guerra

Los perros domesticados son poco comunes en el Viejo Mundo. Los nobles rurales a veces tienen un grupo de perros de caza, y algunos cazadores de brujas juran por la habilidad de un perro para oler mutantes. Pero pocos aparte de ellos pueden permitirse su mantenimiento, y la noción de los perros como mascotas no es muy importante. Los grupos de perros salvajes vagan por los basureros alimentándose de los heridos y de la carroña. La mayoría de las grandes naciones del Imperio, a excepción de Middenheim, tienen a un par de grupos de ellos. Los perros pueden ser fieros luchadores, y un perro de guerra leal es un compañero irreductible.

— Características de perro de guerra —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41%	0%	32%	38%	30%	15%	43%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Rastrear, Intimidar, Percepción +20%, Nadar

Talentos: ¡A correr!, Sentidos desarrollados, Armas naturales, Golpe poderoso

PALOMAS MENSAJERAS

Las palomas mensajeras se usan para llevar mensajes a lo largo de grandes distancias, son preferidas por los espías y otra gente de dudosa reputación. Una paloma mensajera, aunque similar a las palomas normales, es más fuerte y puede volar distancias más largas que las otras palomas.

Esos animales tienen una habilidad casi infalible para encontrar su camino de vuelta a su pajarera. Las palomas mensajeras que se sueltan tienen un 80% de volver a casa a salvo, junto con cualquier mensaje que pudieran transportar. Los pájaros tienen características insignificantes.

PÁJAROS DE PRESA

La cetrería es un pasatiempo popular entre los nobles, y un halcón bien entrenado es perfectamente capaz de cegar a un oponente. Los pájaros de presa son rapaces especialmente entrenadas que pueden atrapar y traer de vuelta a pequeños animales. Los búhos y las águilas se incluyen en esta categoría. A muchos pájaros de presa se les pone una capucha para mantenerlos calmados. Un halconero debe llevar guantes de cuero o malla; en caso contrario, cuando el pájaro de presa se pose en el brazo, el halconero recibirá 1 Herida de sus garras. Cuando se usa junto con una Tirada de Supervivencia, la dificultad de tal tirada baja un grado. Los pájaros de presa incluyen búhos, quebrantahuesos, águilas, halcones y otras criaturas similares. Nombres comunes para pájaros de presa incluyen: Relámpago, Cazador y Picado.

— Características de ave rapaz —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38%	0%	10%	10%	38%	12%	24%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	7	1	1	2 (8)	0	0	0

Habilidades: Percepción +20%

Talentos: Volador, Sentidos desarrollados, Orientación, Golpe letal

Reglas especiales:

- **Cazador:** Las garras y el pico de una rapaz hacen BF-2 de daño con la propiedad de Rápida.

MONO

En años recientes, los mercaderes de tierras distantes han empezado a importar monos. Esas criaturas se pueden entrenar para realizar muchas tareas, como recuperar equipo, llevar objetos y hasta robar. Aún así, algunos miran con recelo a los monos debido a que sus expresiones y personalidad parecen demasiado humanas. Demasiada gente que ha visto a estos bichos ha sentido lo que es que uno de esos diablillos te arroje estiércol.

La gente que tiene monos les coge mucho cariño. Les dan nombres humanos como Karl, Edward, Petra y Lucy.

— Características de mono —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
20%	25%	10%	10%	40%	15%	10%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	6	1	1	4	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Trepas

Talentos: ¡A correr!

CUERVO

Los cuervos, los infames pájaros negros que acechan en los campos de batalla buscando carroña, son una visión habitual en el Viejo Mundo. Considerados pájaros de mal augurio, ojos de los nigromantes y cosas peores, los cuervos infunden el miedo en la mayoría de los plebeyos. Aún así un cuervo puede ser entrenado como otros pájaros para ser un compañero, aunque su utilidad no es tan grande como la de un halcón o búho.

— Características de Cuervo —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38%	0%	10%	10%	38%	12%	24%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Habilidades: Percepción +20%

Talentos: Vista excelente, Volador, Sentidos desarrollados

MONTURAS

Ya que la mayoría no se puede permitir el lujo de un corcel, una gran distancia es la que se puede caminar en un día. Una buena montura puede reducir las distancias entre ciudades, superando a bandidos y hombres bestia, y llevar bastante equipo. Aunque caras, la gente del Viejo Mundo reconoce el valor de un buen caballo para montar, luchar o trabajar.

CABALLO DE GUERRA BRETONIANO

Aunque los caballos de guerra del Imperio son buenas monturas para la batalla, palidecen ante la magnificencia del caballo de guerra bretoniano. Con más de 3 metros de alto, los nobles tienen un cuidado especial al criar estos corceles. De ahí que esas monturas tenga una gran demanda, y sólo los nobles más ricos del Imperio puedan permitirse los sobornos necesarios para conseguir uno.

— Características de caballo de guerra bretoniano —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35%	0%	45%	45%	30%	12%	10%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	4	4	9	0	0	0

Habilidades: Percepción +10%, Nadar

Talentos: Oído aguzado, Sentidos desarrollados, Armas naturales, Golpe poderoso

DESTRERO

Estos pesados caballos de guerra son los corceles preferidos por los caballeros de todo el Imperio. Creados para el combate, un sólo golpe de uno de sus cascos forrados de acero puede aplastar la cabeza de un hombre corriente. Más aún, están entrenados para superar los miedos naturales de otros caballos y pueden soportar los sonidos del combate, el olor de la sangre y otros terrores que inspiran miedo en bestias de menor categoría.

— Características de destrero —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	0%	45%	45%	30%	10%	10%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	4	4	8	0	0	0

Habilidades: Percepción +10%, Nadar

Talentos: Oído aguzado, Sentidos desarrollados, Armas naturales, Golpe poderoso

TABLA 7-2: MONTURAS

Montura	Coste	Carga	Disponibilidad
Caballo de guerra bretoniano	750 <i>co</i>	—	Raro
Destrero	500 <i>co</i>	—	Escaso
Caballo de guerra ligero	300 <i>co</i>	—	Común
Pony	50 <i>co</i>	—	Común
Caballo de monta	80 <i>co</i>	—	Común

CABALLOS DE GUERRA LIGEROS

No todos los guerreros montados se pueden permitir el alto precio de un caballo de guerra pesado, en lugar de eso recurren a corceles menores. Los caballos de guerra ligeros, aunque más pequeños, están entrenados para el combate como los caballos de guerra del Imperio, y no huirán ante el olor de la sangre o el sonido de la batalla.

— Características de caballo de guerra ligero —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	0%	40%	40%	30%	10%	10%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	8	0	0	0

Habilidades: Percepción +10%, Nadar

Talentos: Oído aguzado, Sentidos desarrollados, Armas naturales, Golpe poderoso

PONIS

La mayoría de los caballos sirven como monturas de guerra o animales de tiro. Los ponis de las Montañas del Fin del Mundo son una alternativa cara. Fuertes y resistentes, son excelentes animales de carga. También son buenas monturas para enanos y halflings. Estos corceles no están entrenados para la batalla, y un jinete debe conseguir una Tirada Desafiante (-10%) de Montar y media acción para controlar su montura.

— Características de pony —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	0%	35%	35%	35%	10%	10%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
0	12	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Percepción, Nadar

Talentos: Oído aguzado, Sentidos desarrollados

CABALLOS DE MONTA

Los caballos de guerra no son apropiados para la monta en general. La mayoría de los caballeros sólo montan sus caballos de guerra en tiempos de guerra. En cambio confían en los caballos de monta para el uso diario. Los mejores corceles y los más temperamentales proceden de Arabia, y valen hasta 10 veces lo normal para los caballos.

TABLA 7-3: EQUIPO DE MONTA

Equipo	Coste	Carga	Disponibilidad
Forraje	5 p	50	Frecuente
Material de acicalamiento	5 co	30	Común
Arnés	1 co	20	Común
Silla	5 co	50	Común
Alforja	2 co	5	Normal

— Características de caballo de monta —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	0%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
0	12	3	3	8	0	0	0

Habilidades: Percepción +10%, Nadar

Talentos: Oído aguzado, Sentidos desarrollados

EQUIPO PARA LA MONTURA

No vale sólo con tener un corcel, uno también debe poder cuidar de él. Esta pequeña selección de equipo cubre el equipo esencial necesario para montar y mantener un corcel.

Forraje: Este precio refleja lo que cuesta alimentar a un caballo durante un día. Por lo general los caballos pueden comer hierbas y raíces, pero no pueden subsistir de ese modo mucho tiempo. El buen forraje consiste de una mezcla de heno y avena.

Material de acicalamiento: Un material de este tipo incluye un mazo, herraduras sueltas y clavos, varias brochas, un buen cuchillo y una manta de caballo.

Arnés: Un arnés es una serie compleja de cinchas y riendas que encajan sobre el bocado del caballo para dar el control al jinete. Si intentas cabalgar en un caballo sin arnés, todas las Tiradas de Montar son un grado de dificultad mayor de lo normal. Si intentas cabalgar un caballo sin arnés y silla, las Tiradas de Montar aún son sólo una dificultad mayor.

Silla: Una silla es un asiento de cuero rígido que encaja sobre la espalda de un caballo y que se mantiene así gracias a unas cinchas. Si intentas cabalgar sobre un caballo sin silla, todas las Tiradas de Montar son una dificultad mayor de lo normal. Si intentas cabalgar un caballo sin arnés y silla, las Tiradas de Montar aún son sólo una dificultad mayor.

Alforja: Una alforja se ata a una silla y está casi siempre hecha de cuero resistente y tiene una solapa que se cierra sobre la boca. Dentro hay bolsillos de cuero y divisiones para mantener los objetos separados. Una alforja puede llevar 100 unidades de Carga.

BARDAS

¿Qué tiene de buena una montura si cae en la batalla? Las bardas resuelven este problema. Proporciona a los caballeros y otros guerreros los medios para proteger sus monturas mientras luchan. Sin embargo, las bardas son mucho más caras que la armadura normal.

Las bardas están hechas de los materiales normales para las armaduras: cuero, cuero tachonado, malla, escamas y placas. Hay dos tipos principales de protección. La media barda protege a la montura de los ataques que proceden del frente, mientras la barda completa protege a la montura en su totalidad. Mira la **Tabla 7-4: Bardas** para tener detalles. Para información sobre los diversos tipos de materiales, véase el **Capítulo II: Armaduras del Viejo Mundo**. Un caballo que lleva bardas de malla recibe una penalización de -10% a su Característica de Agilidad y una penalización de -1 a su Característica de Movimiento, y un caballo que lleva bardas de placas recibe una penalización de -1 a su Característica de Movimiento.

TABLA 7-4: BARDAS

Tipo de barda	Coste	Carga	Localización(es) cubierta	PA	Disponibilidad
<i>Cuero</i>					
Medio cuero	50 <i>co</i>	120	Cuerpo, patas delanteras	1	Escaso
Cuero completo	75 <i>co</i>	240	Todas	1	Escaso
<i>Cuero tachonado</i>					
Cuero tachonado medio	135 <i>co</i>	240	Cuerpo, patas delanteras	2	Raro
Cuero tachonado completo	270 <i>co</i>	480	Todas	2	Escaso
<i>Malla</i>					
Malla media	255 <i>co</i>	315	Cuerpo, patas delanteras	3	Rara
Malla completa	510 <i>co</i>	630	Todas	3	Rara
<i>Escamas</i>					
Escamas media	540 <i>co</i>	900	Cuerpo, patas delanteras	4	Rara
Escamas completa	1.080 <i>co</i>	1.800	Todas	4	Rara
<i>Placas</i>					
Placas media	600 <i>co</i>	600	Cuerpo, patas delanteras	5	Muy Rara
Placas completa	1.200 <i>co</i>	1.200	Todas	5	Muy Rara

GANADO

El ganado sirve a dos propósitos: trabajo y comida. En su mayor parte las características de esos animales son innecesarias. Son por completo inapropiados para el combate, ya que no están entrenados para la batalla. Siempre que encuentran algo que les da miedo, como fuego, ruidos fuertes o el olor de la sangre, huyen a menos que se les pueda calmar, necesitando media acción y una Tirada Desafiante (-10%) de Criar animales. Para terminar algunos de esos animales se pueden cabalgar, como los caballos, mulos y burros, pero hacerlo empeora la dificultad de las Tiradas de Montar en dos grados.

Gallinas: Las gallinas son una fuente de comida fundamental en el Viejo Mundo, tanto por los huevos que ponen como por la carne de sus huesos. Las gallinas tienen características insignificantes.

Vaca: Las vacas son apreciadas más por su leche que por su carne. Para la mayoría de los campesinos, la ternera es un raro lujo. Las vacas tienen características insignificantes.

Burro: Estas gruñonas bestias son testarudas, tercas y por lo general tranquilas. De todas formas son más baratos que los caballos y se pueden usar como animales de trabajo o carga. Tienen las mismas características que los ponis.

Cabra: Apreciadas por su leche y su capacidad para eliminar basura, las cabras son casi tan comunes como las gallinas en el Viejo Mundo. Las cabras tienen características insignificantes.

Caballo, tiro: Los caballos de tiro son especiales para trabajar, ya sea tirando de arados, carretas o carros. Tienen las mismas características que un caballo de guerra ligero.

Mula: Una mula es lo que consigues cuando un burro y un caballo tienen un encuentro romántico. Las mulas son excelentes animales de tiro o carga. Tienen las mismas características que un caballo de monta.

Buey: Los bueyes son bestias de carga increíbles y se usan sobre todo como animales de tiro. Tienen las mismas características que un caballo de guerra ligero pero con Movimiento 6.

Caballo de carga: Los viajeros suelen usar caballos de carga para llevar equipo. Tienen las mismas características que un caballo de monta.

Cerdo: Como las cabras, los cerdos son fantásticos a la hora de limpiar basura y producir fertilizante. Los cerdos tienen características insignificantes.

Oveja: Las ovejas proporcionan lana, uno de los materiales más comunes para la ropa. Como resultado, esos animales se han extendido; aunque la mayoría se encuentran en Estalia y Bretonia. Las ovejas tienen características insignificantes.

TABLA 7-5: GANADO

Ganado	Coste	Carga	Disponibilidad
Gallina	5 <i>p</i>	—	Frecuente
Vaca	10 <i>co</i>	—	Frecuente
Burro	15 <i>co</i>	—	Frecuente
Cabra	2 <i>co</i>	—	Frecuente
Caballo, tiro	25 <i>co</i>	—	Frecuente
Mula	20 <i>co</i>	—	Frecuente
Buey	30 <i>co</i>	—	Frecuente
Caballo de tiro	40 <i>co</i>	—	Frecuente
Cerdo	3 <i>co</i>	—	Frecuente
Oveja	2 <i>co</i>	—	Frecuente

— VIAJAR EN EL VIEJO MUNDO —

El viaje en el Viejo Mundo es una empresa peligrosa, lenta y poco segura. A unos kilómetros de las pocas ciudades del Imperio la tierra de cultivo da paso a las tierras salvajes, donde las condiciones de los caminos varían bastante, y los caminos son difíciles y caros de mantener. Leños caídos, inundaciones y caminos desaparecidos por la lluvia hacen que el paso sea difícil o incluso imposible. Las marismas y los pantanos llenan las tierras bajas de los antiguos bosques, ocultando a bandidos y monstruos por igual que no quieren nada más que atacar al viajero incauto. Sin duda los patrulleros de caminos y las milicias locales patrullan las tierras, pero no pueden estar en todas partes a la vez. Los lugares salvajes son el hogar de exiliados, mutantes y criminales, y por tanto no es ninguna sorpresa que la gente que vive en esos lugares sospeche de los extraños. Si las ciudades no son ya de por sí bastante inhospitalarias debido al crimen, la enfermedad y la suciedad, los lugares sin civilizar lo son aún menos.

Esta sección describe el viaje por el Viejo Mundo, tanto por tierra como por agua, además de los diversos modos de transporte, los costes de reservar pasaje y los precios de comprar tus propios transportes. Para terminar, esta sección concluye con una breve discusión de cómo funciona el combate sobre los vehículos en movimiento, como luchar desde una barcaza de río contra enemigos en las orillas o desde el techo de una diligencia.

CAMINOS

Es la responsabilidad de cada ciudad mantener sus caminos. Algunos fondos para el cuidado de los caminos proceden de las tasas de las puertas, que son de 1-3 *p* en tiempos de paz o de hasta 1 *c* en tiempos de guerra. Pero la mayoría de los fondos proceden de las tasas de los caminos, ideadas por primera vez en Altdorf y que se esparcieron por el Imperio y a otras naciones más tarde, las barreras de peaje. Hay al menos una por cada sección de camino, consistentes en una casa y una puerta en el camino. Los guardianes de estos lugares suelen estar armados y confiar en la ayuda de los policías del lugar para conservar sus ingresos. El precio normal es 1 *c* por pierna, 2 *c* por persona y 4 *c* por bestia. Los animales más grandes podrían tener un coste mayor, dependiendo del volumen. Otros fondos proceden de los puentes, que son caros de mantener y construir. De ahí que los puentes sean tan estrechos y pequeños como sea posible y cueste un extra el cruzarlos, por lo general el precio normal de 1 *c* por pierna.

Aunque eficientes, sólo una pequeña parte de los fondos llegan a sus respectivas ciudades. Para empezar, la corrupción en el sistema de caminos es rampante, y los guardianes de estos lugares son famosos por quedarse para sí una porción de las tasas. La burocracia tiene un modo de redirigir las tasas de los caminos a diferentes proyectos como sobornos, conservar bien los distritos ricos y otros gastos. Para terminar, pocos campesinos pueden permitirse los altos precios, luego la mayoría evita las barreras de peaje sin más, evitando los puntos de control al ir campo traviesa.

Por consiguiente, los fondos reunidos apenas son suficientes para conservar los caminos en modo alguno. Todos los caminos tienen baches, leños caídos que nunca son apartados, y las frecuentes lluvias borran secciones completas de los caminos. Peor aún, los fondos apenas llegan para cubrir el sueldo de los patrulleros de caminos, los policías utilizados por las autoridades civiles para cuidar de los caminos y proteger a los viajeros. Aunque patrullan de forma regular, como mucho son inconsistentes. Los mejores patrulleros de caminos suelen visitar las casas de campo solitarias y pasar tiempo en puentes y barreras de peaje, mientras los peores son poco mejores que los bandidos contra los que deben luchar, que para eso cobran.

Aunque los caminos del Imperio son peligrosos, son mucho mejores que los senderos que atraviesan las tierras incivilizadas. Estos senderos ocultos son peligrosos de verdad, asediados por terrores del Caos, bandidos y cosas peores. Lo que originalmente sirvió como senderos de caza y rastros dejados por tramperos y cazadores se ha convertido en una red de caminos ocultos dominada por los bandidos. Esos senderos son tan peligrosos que pocos patrulleros de caminos viajan por ellos mucho tiempo. Los bandidos suelen cobrar una Corona o más por atravesar esos senderos; a veces cogen todo lo que el viajero lleve o incluso su vida.

CARROS, CARRETAS Y DILIGENCIAS

En lugar de arriesgar la vida en una odisea incierta por terreno sin civilizar, la mayoría de la gente del Viejo Mundo usa diligencias para trasladarse. Hay docenas de compañías de diligencias independientes con sede en diversas ciudades de todo el Imperio. Esos grandes transportes son espaciosos y tienen mucho sitio en el techo para el equipaje. Los conductores y guardias suelen ser canos veteranos, muy duros, muchos de ellos tienen un pasado o futuro relacionado con los patrulleros de caminos.

Los servicios de diligencias siempre se trasladan entre ciudades; aunque muchos hacen paradas en los diversos pueblos a lo largo del camino. Durante años, el servicio de diligencias más famoso fue Diligencias Cuatro Estaciones, que transportó viajeros a todos los lugares principales del Imperio y a veces más allá.

En lugar de las diligencias, los viajeros pueden usar carros o carretas. Muchos pueden conseguir un viajecito en un carro o carreta de un granjero amistoso, pero la mayoría cobra por tal servicio. Muchos mercaderes que usan carretas contratarán a un mercenario para que cabalgue con ellos y proteja la carga. Sin embargo, debido a que estos transportes en concreto carecen de suspensión, son incómodos y lentos.

RESERVAR BILLETE

Cuando un héroe necesita llegar con rapidez a algún lugar y carece de los recursos para comprar su propio caballo, hay muchos servicios disponibles en la mayoría de ciudades. El coste se enumera como dos valores. El número antes de la barra es el coste mínimo para un viaje corto, y el número posterior es por cada 16 kilómetros (empleado para viajes largos). Los personajes podrán conseguir a veces un viaje en una carreta sin coste con una Tirada de Carisma, modificada según la disposición del conductor.

TABLA 7-6: SERVICIOS DE VIAJE

Modo de viaje	Coste	Disponibilidad/ Cosecha o Temporada baja	Velocidad media
Carro o carreta	1 <i>p</i> /15 <i>p</i>	Frecuente/Escaso	4 kph
Carreta con 2 caballos	1 <i>c</i> /3 <i>co</i>	Frecuente/Escaso	5.6 kph
Diligencia	1 <i>co</i> /7 <i>co</i>	Normal/Escasa	5.6 kph
Carro, 3 caballos	10 <i>c</i> /4 <i>co</i>	Común/Rara	5.6 kph



HORARIOS

Las diligencias viajan entre ciudades con poblaciones de al menos 10.000 una vez por día. En buenas condiciones (cuando no se está en guerra y hace buen tiempo), hasta 1d10-4 (mínimo de 1) diligencias podrían estar disponibles para viajar entre las ciudades principales, haciendo paradas ocasionales en los pueblos y ciudades del camino.

Además, las diligencias viajan a lo largo de rutas hasta los pueblos de menor población (de unas 1.000 personas) más o menos una vez por semana. Para determinar el número de días hasta la llegada de la siguiente diligencia en una ciudad en concreto, tira 1d10. Con un resultado de 10, hay una diligencia lista para partir. Cualquier otro resultado es el número de días hasta que llegue la siguiente diligencia. Las diligencias sólo viajan por los caminos y nunca a través de tierras sin civilizar, por tanto nunca atraviesan senderos. Para conseguir un billete a lugares más remotos, se debe contratar un servicio de carro o carreta en el lugar concreto.

VIAJE POR AGUA

Otro método de viaje viable y usado a menudo es mediante los numerosos cauces fluviales del Imperio. Los cauces fluviales son lo bastante profundos

y numerosos como para ser prácticos y a veces permitir un paso más rápido y seguro a muchos de los centros de comercio importantes del Imperio. Para tener detalles sobre los cauces fluviales en el Imperio y el Viejo Mundo, consulta el mapa de rutas comerciales en la página 13. A lo largo de un río es probable encontrar un pueblo o ciudad en sus orillas, como sucede en los caminos. Aunque los cauces fluviales se usan comercialmente los personajes pueden conseguir un billete con facilidad o que le lleven con la apropiada Tirada de Carisma.

A lo largo de los cauces fluviales estrechos y los canales, los recaudadores exigen tasas siempre que los navíos pasan, como por presas o lugares

TABLA 7-7:
SERVICIOS DE VIAJE POR AGUA

Modo de viaje	Coste	Disponibilidad/ Cosecha o Temporada baja	Velocidad media
Barcaza de río/Bote	1 c/5 c	Frecuente/Común	4 kph
Billete en un barco	1 col/5 co	Común	+/- 14.4 kph

donde se usan puentes levadizos. Cuando el curso del río evita estos lugares, una estructura fortificada llena de catapultas o lanzadores de virotes puede ser efectiva a la hora de convencer a los navíos que se paren a pagar la tasa. Las tasas en los ríos se pagan cada 32 o 48 kilómetros, o siempre que el río cruce las tierras de cierto número de terratenientes (en tales casos, las tasas son mucho más frecuentes). El coste de tales peajes varía entre 1-5 *co* para la mayoría de los navíos, pero los barcos más grandes pagan más.

— COMPRAR VEHÍCULOS —

No todos los personajes pasan cada día descubriendo cultistas, resolviendo misterios o combatiendo a las fuerzas del Caos. Algunos personajes se retiran tras varias experiencias espeluznantes, pero otros suplementan sus aventuras embarcándose en el tráfico de mercaderías o iniciando algún tipo de negocio. No es necesario decir que tal gasto es grande. No sólo tiene que comprar el personaje las mercancías adecuadas, también debe gastar oro en un método de transporte adecuado. Por supuesto que los personajes ricos podrían preferir viajar con estilo. Esta sección detalla los precios de los diversos vehículos y ofrece estadísticas básicas para ellos.

VEHÍCULOS TERRESTRES

Los vehículos terrestres abarcan todo lo que consista en una resistente estructura de madera montada sobre ruedas y tirada por corceles. Mientras más caro sea un vehículo, más elaborado será su diseño. Por ejemplo, un carro, quizás el vehículo más básico, tiene dos ruedas y un asiento y es movido por un sólo caballo. Una diligencia, sin embargo, tiene paneles de madera más ligeros, un techo, un asiento cubierto para el conductor, un lugar para que los guardias se suban, un enganche de cuatro caballos para tirar de ella y el interior tiene asientos almohadillados y hasta iluminación. La diferencia de coste es significativa.

Carreta: Una carreta es una herramienta simple que usan los granjeros para transportar materiales de un lugar al siguiente. Lenta, basta e incómoda, una carreta es un transporte barato. Tiene dos ruedas y es arrastrado por un único animal de tiro, a veces un caballo, pero por lo general un buey. Las carretas pueden acomodar a un conductor y dos pasajeros de tamaño humano. Una carreta puede llevar 500 unidades de Carga. Una carreta tiene las siguientes características.

— Características de carreta —

M	BR	H
3	4	20

El viaje por mar es mucho más caro y por lo general fuera del alcance de la mayoría de los habitantes del Viejo Mundo. No hay nada parecido a los barcos de viajeros en el Imperio, luego cualquier viaje en barco sería en el departamento de carga, o compartiendo el espacio con los soldados. Peor aún, siempre existe un riesgo al cruzar el mar, ya sean piratas, corsarios o gente procedente de Sartosa, que suelen atacar los barcos mercantes. Nada infunde el miedo en el corazón de un marinero como la visión de la odiada calavera y los huesos ondeando al viento.

Diligencia: Las diligencias son el mejor modo de moverse en el Viejo Mundo. Aunque caras, son cómodas y están bien protegidas. Más aún, son más rápidas que otros medios de transporte, aunque cabalgar sobre un caballo será sin duda mejor que ir en una diligencia cargada. Las diligencias son carros cubiertos con una suspensión de ballesta que absorbe la mayor parte del impacto provocado por malos caminos y baches. El interior de las diligencias varía dependiendo de la Artesanía, pero hasta las más normalitas tienen asientos almohadillados, mientras las mejores ofrecen pisolabis y luz. Como mucho, una diligencia puede llevar 12 pasajeros, y eso contando a los que van sobre el transporte. Una diligencia puede llevar 1.000 unidades de Carga. Una diligencia tiene las siguientes características.

— Características de diligencias —

M	BR	H
4	5	60

Carro: Un carro es un carro con cuatro ruedas. Lo bastante grande como para llevar a seis pasajeros, los carros carecen de todos los lujos de una buena diligencia. Pocos carros están cubiertos, y las que lo están usan lona. Más aún, los carros carecen de suspensión, luego los ocupantes sentirán cada bache del terreno. Un carro puede llevar 1.500 unidades de Carga. Un carro tiene las siguientes características.

— Características de carros —

M	BR	H
3	4	30

EMBARCACIONES

La mayoría de las naciones del Viejo Mundo tiene armadas de algún tipo. La armada del Imperio quedó en una difícil posición cuando Marienburgo se volvió independiente, pero ha conseguido mantener sus tradiciones a pesar de la pérdida de su mejor puerto. Las embarcaciones se usan sobre todo en los ríos del Imperio, aunque la flota está activa en la costa de la provincia de Nordland. Los ríos conectan la mayoría de las principales ciudades del Imperio, lo cual no es una coincidencia. Es mucho más fácil comerciar cuando las barcazas pueden llevar grandes cantidades de mercancías con rapidez de un lugar a otro. Los cauces fluviales ofrecen medios más rápidos y seguros de transportar mercancías y hombres cuando es necesario.

Barcaza de río: Una barcaza de río es una gran embarcación de transporte diseñada para llevar mucha carga. Estos botes tienen fondos planos y son propulsados con varas, el fluir del río y caballos en ambas orillas del río, todos son medios para que se mueva. Una barcaza de río suele tener 24 metros de largo o más y puede llevar 45.000 unidades de Carga. Una barcaza de río tiene las siguientes características.

TABLA 7-8: TRANSPORTE

Objeto	Coste	Carga	Disponibilidad
Barcaza, río	1.200 <i>co</i>	—	Rara
Bote, remos	90 <i>co</i>	900	Normal
Carreta	50 <i>co</i>	—	Común
Diligencia	500 <i>co</i>	—	Rara
Embarcación fluvial	600 <i>co</i>	—	Rara
Barco	12.000 <i>co</i>	—	Escaso
Carro	90 <i>co</i>	—	Común

— Características de barcaza de río —

M	BR	H
3	8	100

Embarcación fluvial: Una versión más pequeña de la barcaza de río, una embarcación fluvial está hecha de pesadas planchas, con madera más ligera y lona para la cubierta. Las embarcaciones fluviales miden unos 12 metros de largo. Muchas embarcaciones fluviales tienen una sola vela con aparejos para atrapar el viento y propulsar el navío, pero otras muchas confían en caballos para moverse largas distancias. Una embarcación fluvial precisa de 1d10+10 días para ser construida. Las embarcaciones fluviales necesitan una tripulación de seis hombres y pueden llevar hasta 30 personas (un caballo cuenta como tres personas). Una embarcación fluvial puede llevar hasta 5.000 unidades de Carga. Una embarcación fluvial tiene las siguientes características.

— Características de embarcación fluvial —

M	BR	H
3	5	70

Bote de remos: Un remero propulsa un bote de remos. Bastante pequeño, un bote de remos sirve para mover a los pasajeros a través de los

ríos. En esta categoría se incluyen los pequeños botes planos y los esquifes. Un bote de remos puede llevar un máximo de seis personas, incluyendo al remero. Un bote de remos puede transportar Carga igual a una persona por cada persona que haya en el bote por debajo de seis. Por ejemplo, si hay dos personas en un bote de remos, pueden llevar Carga adicional igual a cuatro personas. Un bote de remos tiene las siguientes características.

— Características de bote de remos —

M	BR	H
3	4	10

Barcos: Los barcos oceánicos pueden ser tan pequeños como una embarcación fluvial o mucho más grandes. El precio que aparece en la **Tabla 7-8: Transporte** es para un galeón, que puede llevar unas 130.000 unidades de Carga con una tripulación de 30 hombres, y es capaz de acomodar hasta a 60 pasajeros. Un barco (galeón) tiene las siguientes características.

— Características de barco —

M	BR	H
3	10	150

— COMBATE DE VEHÍCULOS —

Sin duda, los personajes se suelen encontrar en condiciones de combate muy distintas a las ideales. Ya sea luchando contra piratas de río a lo largo del Reik o combatiendo contra bandidos mientras estén a bordo de un carro que va desbocado, tales encuentros son excitantes y memorables. Las siguientes reglas están simplificadas para transmitir el sentido del peligro y acción cuando se lucha bajo condiciones tan adversas.

CARROS, CARRETAS Y DILIGENCIAS

Mientras se lucha en un vehículo terrestre, el conductor debe hacer una Tirada Desafiante (-10%) de Conducir cada asalto. Hacer tal cosa cuesta media acción. Con una tirada fallida, todos los que estén a bordo deberán hacer una Tirada de Agilidad para mantenerse de pie. Un fallo provoca que los personajes pierdan el equilibrio y precisen de un momento (media acción) para volver a ponerse de pie. Los personajes que estén fuera de un vehículo en movimiento que fallen sus Tiradas de Agilidad deberán hacer una Tirada de Fuerza para seguir en el vehículo. Fallar esta tirada significa que el personaje caerá y recibirá el daño apropiado según la distancia que recorra (véase **Saltar y caer** en la página 138 de *WJdR* para tener detalles), provocando +1 Herida por caer de un vehículo en movimiento.

Además, cualquier ataque mágico o de proyectiles contra un vehículo en movimiento afecta a un lugar aleatorio. Para determinar el lugar de impacto, tira 1d10 y consulta la tabla siguiente.

LUGARES DE IMPACTO PARA CARROS, CARRETAS Y DILIGENCIAS

1d10	Localización
1-2	Caballo (escogido al azar)
3-7	Cuerpo del vehículo
8	Rueda
9-10	Miembro de la tripulación o pasajero expuesto (seleccionado al azar)

Los miembros de la tripulación o el pasaje consiste de aquellos individuos que estén sobre la diligencia o a los lados, o asomados por una ventana. Si

un caballo de la primera línea muere, la diligencia se detiene de inmediato y vuelva a menos que el conductor consiga una Tirada de Conducir. Si se produce un vuelco, todos los ocupantes reciben 1d10 Heridas, modificadas sólo por Bonificación por Resistencia. Los personajes que estén fuera del carro son arrojados a un par de metros y no sufren daño.

Si un caballo de la segunda pareja muere, el vehículo se mueve a mitad de velocidad hasta que el cadáver del animal se separe. Si ambos caballos de la segunda pareja mueren, los resultados son los mismos que si uno de los caballos de cabeza muriera.

Una rueda puede recibir 8 Heridas antes de colapsarse. Este daño no cuenta para el vehículo como conjunto. Sin embargo, una vez pierde una rueda, el vehículo se detiene como si uno de los caballos de cabeza hubiera muerto.

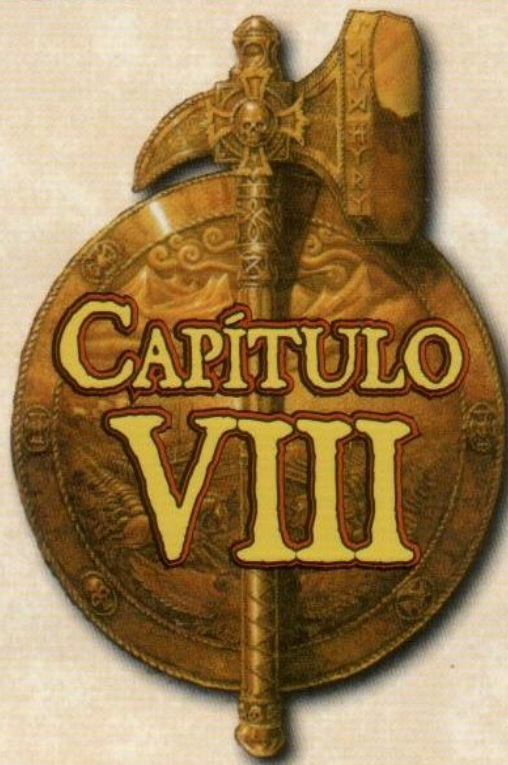
EMBARCACIONES

Cada asalto que un personaje use media acción para moverse deberá hacer una Tirada de Agilidad con la dificultad determinada por las circunstancias. Un fallo provoca que el personaje pierda el equilibrio y caiga. Si un personaje está cerca del borde de la embarcación, deberá hacer una Tirada de Fuerza o caer por el borde al agua.

Además, cualquier ataque mágico o de proyectiles empleado contra un vehículo en movimiento afecta a una localización al azar. Para determinar la localización de cualquier impacto, tira 1d10 y consulta la tabla siguiente.

LOCALIZACIONES DE IMPACTO EN EMBARCACIONES

1d10	Barco de remos	Barcaza de río/Bote/Barco
1-3	Miembro de la tripulación expuesto	Miembro de la tripulación expuesto
4-5	Miembro de la tripulación expuesto	Carga o si no el casco
6-7	Carga o si no el casco	Casco
8-10	Casco	Casco



PROPIEDADES Y NEGOCIOS

“¡Saludos! Bienvenido a Diligencia y Caballos. Tome asiento, mejor quédese al lado del fuego donde estará calentito. ¿Quiere bebida y comida? Claro, la bebida primero, que estúpido soy.”

- Gustav, propietario, Posada Diligencia y Caballos

Los aventureros pasan una buena parte de su tiempo en lugares oscuros y temibles, bajo cañizos durante tormentas, o en un camino dirigiéndose a otro lugar olvidado por Sigmar. Pero cuando no están machacando snotlings y garrapatos, abriendo una puerta encajada en el sótano de alguna casa condenada hace mucho tiempo, o acabando con los planes de otro grupo de mutantes del Caos, ¿dónde pasan el tiempo los héroes? Está claro que muchos pasan largas horas delante de sus copas antes de ir tambaleándose hasta un jergón o desmayarse en un charco de su propio vómito sólo para despertar horas más tarde pegado a un suelo o camastro asquerosos. Pero en algún momento el mercenario se cansa de esa vida. Empieza a querer tener un lugar mejor que una apesosa taberna, una cama mejor que el colchón infestado de insectos y manchado en malas noches con placeres aún peores, y ser calentado por algo más que por un zahorí con una rancia y podrida boca con muy pocos dientes. Tales héroes que se cansan del duro trabajo de la mala vida, podrían tener otros objetivos, como comprar una casa en el campo o unas habitaciones en la ciudad, o incluso abrir su propio negocio.

— LUGARES DE ALQUILER —

La mayoría de los habitantes del Viejo Mundo no se pueden permitir poseer una casa o nada de tierra. Entre ellos se incluyen ese tipo de seres vagabundos que se meten en problemas denominados aventureros. Hay muchas opciones para encontrar refugio, como una buena habitación en una posada o quizás, para los indigentes de verdad, un trozo de sucio suelo frente a un fuego de una taberna de carretera. Esta sección detalla alojamientos temporales.

POSADAS

Para la mayoría de los viajeros, una posada es el lugar ideal para quedarse. Esparcidas por todo el Viejo Mundo, esos lugares sirven para muchos propósitos importantes. Son paradas para los cansados viajeros, ofrecen lugares para que las compañías de diligencias intercambien monturas frescas y proporcionan servicios a sus diligencias y equipo dañados. Las posadas también sirven como cuarteles generales temporales para los patrulleros de caminos, y muchas también tienen una serie de celdas para albergar a los prisioneros revoltosos. Las posadas también son algunos de los mejores lugares para encontrar trabajo como mercenario, porque sobre todo en tiempos de guerra nadie está seguro si no viaja con algo de protección.

La mayoría de las posadas son propiedad de una familia y son dirigidas por ella, aunque una familia posee una cadena de posadas a lo largo de una ruta en concreto. Los ingresos proceden de los huéspedes y de la renta pagada por las diversas compañías de diligencias que usan sus instalaciones. Para los viajeros, las posadas ofrecen un lugar seguro para dormir y tomar una comida caliente. Para los que buscan noticias y rumores, hay pocos lugares mejores que el bar de una posada. Los precios para las comidas y habitaciones se miden con los precios de la **Tabla 8-1: Alojamiento** y la **Tabla 5-3: Comida y bebida**, aunque las mejores posadas sin duda tendrán precios mayores.

TABLA 8-1: POSADA

Alojamientos/Servicios	Coste
Baño	1 c
Comida Mala	1 p
Comida Normal	3 p
Comida Buena	6 p
Comida de noble	1 c
Habitación común en una posada por noche	5 p
Habitación privada	10 c
Establos por caballo por noche	10 p

TABLA 8-2: ALBERGUE COMÚN

Servicio	Coste
Baño	2 c
Comida Mala	1 p
Comida Normal	2 p
Comida Buena	4 p
Comida de noble	10 p
Habitación común por noche	3 p
Habitación privada	5 c
Establos por caballo por noche	8 p
Piso por semana	10 p o más

TABLA 8-3: TABERNA COMÚN

Servicio	Coste
Baño	-
Comida Mala	1 p
Comida Normal	2 p
Comida Buena	3 p
Comida de noble	-
Habitación común por noche	3 p
Lugar frente al fuego	1 p
Habitación privada	-
Establos por caballo por noche	-
Piso por semana	-

ALBERGUES

Los albergues también predominan en el Viejo Mundo. Proporcionan lugares seguros para los viajeros que van a una de las grandes ciudades. Los precios varían dependiendo del tamaño y calidad del albergue. Los mejores establecimientos podrían tener un herrero a mano para herrar a los caballos, reparar carretas o incluso armas. También emplean a varios empleados en el establo para ocuparse de las grandes caravanas. Por contra, las peores posadas podrían tener poco más que un colchón lleno de heno infestado de bichos. Para resumir, recibes según lo que pagues.



TABERNAS

Toda ciudad, pueblo o pueblucho tiene al menos un pub. A los habitantes del Viejo Mundo les gusta olvidar sus vidas miserables, la amenaza de la muerte, y su insatisfacción general con los señores y los suyos. Las tabernas ofrecen a hombres y mujeres un lugar para escapar, reír, cantar y contar historias, y un lugar para gastar el cobre duramente adquirido en compañía de los amigos.

La típica taberna del Viejo Mundo suele ser pequeña, estar llena de humo y atiborrada de mesas o bancos, y tiene un fuego sobre el que burbujea un cocido de procedencia cuestionable. Durante las horas punta, es raro que haya sitio para estar de pie, no hablemos de sentarse. Tal cercanía da un aire de camaradería, pero en los lugares menos recomendables, la violencia surge con rapidez.

Las tabernas suelen alquilar una habitación por una cantidad modesta. La mayoría tienen una habitación trasera que sirve como sala común para los pobres y los que están demasiado borrachos como para ir a casa. Para los precios de la bebida ve al

Capítulo VI: Equipo general.

— COMPRAR PROPIEDADES —

¿Por qué alquilar cuando puedes comprar, al menos en lo que se refiere a locales o lugares para vivir? Los beneficios de un título legal de propiedad sobre un terreno o edificio son bastante obvios, pero también hay desventajas. Coste por adelantado, proporcionar seguridad y mantenerlo en condiciones (monetaria y físicamente) son todas buenas razones para seguir alquilando. Los terratenientes suelen ser los blancos elegidos por los bandidos errantes. Sin embargo, poseer el lugar en el que vives evita al menos que alguien te expulse del lugar que llamas hogar por un capricho. Naturalmente la gente sigue comprando tierras, construyendo casas y prosperan a pesar de los riesgos.

TIERRA

Los precios de la tierra son bastante diferentes si uno se sitúa más cerca de una ciudad, hasta unas cinco veces más cara. La mayoría de los plebeyos, si son hombres libres, tienen que situarse en tierras pobres en los límites de la sociedad o en los lugares sin civilizar donde es gratis. Considerando lo que gana un campesino pobre en un año, le harían falta 3 años para comprar menos de media hectárea o tierra apenas cultivable, ¡mientras que para conseguir una buena propiedad serían necesarios 18 años!

TABLA 8-4: TIERRA

Tierra	Coste por ½ hectárea	Por m2	Alquiler por año	Carga	Disponibilidad
Rural, mala	45 <i>co</i>	2 ¼ <i>p</i>	4 <i>co</i> /media hectárea	—	Común
Rural, normal	90 <i>co</i>	4 ½ <i>p</i>	9 <i>co</i> /media hectárea	—	Común
Rural, buena	270 <i>co</i>	1 <i>c</i>	27 <i>co</i> /media hectárea	—	Normal
Rural, la mejor	900 <i>co</i>	4 <i>c</i>	90 <i>co</i> /media hectárea	—	Escasa
Urbana, mala	225 <i>co</i>	1 <i>c</i>	22 <i>co</i> /media hectárea	—	Normal
Urbana, normal	450 <i>co</i>	2 <i>c</i>	45 <i>co</i> /media hectárea	—	Escasa
Urbana, buena	1.350 <i>co</i>	5 ½ <i>c</i>	135 <i>co</i> /media hectárea	—	Escasa
Urbana, la mejor	4.500 <i>co</i>	1 <i>co</i>	450 <i>co</i> /media hectárea	—	Muy Rara

De ahí que muchos plebeyos alquilen la tierra en la que habitan. Los señores locales compran medias hectáreas de tierra alrededor de los castillos, ofreciendo protección a los que se queden en ellas. Los campesinos se quedan en la tierra y pagan una porción de lo que ganan a su señor. Algunos señores generosos permiten que un porcentaje de la renta de un campesino vaya destinada a la eventual compra de la tierra, pero pocos campesinos viven lo bastante como para pagar lo que vale su propiedad.

Es aún peor en las ciudades, donde cada trocito de tierra sin ocupar se vende a precio de oro. Las tierras de mala calidad, antes ocupadas por curtidores y tintoreros, por ejemplo, están envenenadas por las toxinas que usan en sus oficios, y se venden por algo menos de precio que un buen trozo de tierra a las afueras de la ciudad. Más aún, la tierra en el interior de las ciudades es difícil de comprar, ya que los necesarios muros limitan las ciudades del Viejo Mundo, por lo que la tierra sin explotar es muy rara. Pocos viven voluntariamente más allá de los muros de una ciudad como Middenheim. Por tanto muchas zonas construyen hacia arriba, con edificio sobre edificio, y los distritos pobres apelotonados con nivel sobre

nivel de viviendas. Tales lugares son caldo de cultivo para enfermedades lo bastante malas como para arrasar vecindarios enteros.

Las diferencias principales entre los valores de las tierras depende de lo que haya a su alrededor. Un trozo de tierra Mala podría estar llena de rocas, tener algo perjudicial para la agricultura, o ser el lugar de reunión de los hombres bestia cuando abducen niños para sus horrendos sacrificios a la luz de la luna llena. Un trozo de tierra rural Bueno o Mejor podría estar cerca de la ciudad, tener una fuente, un rico suelo y quizás numerosos lugares de paso de animales que convierte el cazar en un juego.

El territorio urbano tiene los mismos problemas. Un trozo de tierra cerca de un distrito de tintoreros no es bueno para nadie, de ahí su precio inferior. Sin embargo un campo a la sombra de la casa de invierno del Emperador Karl-Franz seguro que se vende a un precio brutal. Ten en cuenta que los precios en la **Tabla 8-2: Tierra** son el coste por media hectárea y por metro cuadrado.

Tan distinto es el precio entre la tierra rural y urbana que uno puede comprar 40 hectáreas de tierra Mala por el coste de media hectárea de tierra Mejor en una ciudad. Esto explica la razón de que tantos nobles estén dispuestos a construirse una mansión en el campo. Considera el modelo siguiente. Supongamos que nuestro noble, Fritz von Schwelzen, tiene 2.300 *co* para gastar. Podría agradar a su encantadora mujer comprando un trozo de tierra en la ciudad, pero lo más que podría permitirse sería quizás media hectárea, puede que con una casita. Por otro lado, nuestro amigo Fritz podría comprar y construir unas casuchas en 4 hectáreas de tierra rural mala, poniendo dos casuchas por cada media hectárea. Podría alquilar la tierra a los campesinos más o menos por la mitad de lo que ganarían en un año (digamos que Fritz es generoso y no pide más de 5 *co* por arrendatario, después de todo tienen familias). Ganará 100 *co* extra cada año, que es lo que gana un médico medio. Reinvertiendo sus ingresos en más tierras ganará aún más con el tiempo, asegurando una buena herencia para sus hijos.

COMPRAR CASAS Y PROPIEDADES

Comprar tierras no proporciona un lugar para vivir a menos que la tierra incluya una casa, en cuyo caso el precio suele ser mucho mayor a menos que la casa esté maldita. Un buen comprador puede aprovecharse de una maldición para conseguir un buen trato. En cualquier caso, el precio tiende a seguir el mismo patrón que la tierra. Los hogares rurales tienden a ser más baratos que los urbanos. Las descripciones de los hogares generales son como sigue. Es importante tener en cuenta que la mayoría de la gente del Viejo Mundo no compra casas, las construyen, igual que hacen crecer sus propias cosechas, fabrican su propia cerveza y matan a sus propios animales. Lo que no pueden hacer crecer, construir o fabricar, lo truecan.



ALQUILAR CASAS Y HOGARES

Es importante saber que es una práctica común en el Viejo Mundo el que la gente posea los edificios de un trozo de tierra pero no la tierra en sí. Mucha gente en esta situación son campesinos al servicio de un señor que ofrece protección, pero la mayoría son gente que vive en las ciudades. Los precios del alquiler se negocian caso por caso, pero suelen ser una décima parte del valor de la tierra. Es triste que algunos tipos sin escrúpulos puedan vender la tierra que pisan los arrendatarios, forzándolos a renegociar el precio, siendo muy pocas veces a favor del inquilino. Alquilar una casa también es algo común. Los precios de los alquileres están entre una vigésima y una décima parte del valor de la casa.

CASUCHA RURAL

Es una simple choza de zarzos y barro, por tanto los muros son de madera y unidos con estiércol o arcilla. La mayoría tienen tejados de paja. Tampoco hay mucho espacio para la privacidad, ya que consiste de una sola habitación. Para la mayoría, una casucha es lo mejor que pueden esperar tener.

CASA RURAL

Estos hogares de madera tienen de dos a cuatro habitaciones, muros de madera y un tejado de paja. La mayoría tienen fuegos de piedra y chimeneas.

ALQUERÍA

En todos los lugares salvajes del Viejo Mundo hay pequeñas alquerías, que en realidad son más fortalezas que granjas. La razón para estas grandes defensas es debido a su aislamiento. La mayoría están apartadas de los caminos principales y conectadas por senderos o viejos caminos a través del denso bosque. Los patrulleros de caminos, aunque responsables del tránsito seguro, también van a esos lugares remotos para asegurarse de que la gente está a salvo y viva.

Cada alquería es un complejo amurallado con una gran zona abierta en el medio, una estructura principal para la familia, dormitorios y un granero o taller a los lados del patio. En el centro de la alquería están las dependencias del propietario. En ellas hay una sala principal para recibir a los viajeros y para hacer banquetes y cosas parecidas. Un almacén separa la cocina, que también sirve como comedor, del resto de la casa. La mayoría de las alquerías también tienen una torre que alberga las escaleras que llevan hasta algunos dormitorios en el segundo piso. Sobre el tejado de la torre es donde los granjeros ricos tendrían un lanzador de virotes y munición para mantener a distancia a los bandidos. Los orcos y otros peligros pueden acechar en las tierras sin civilizar. Los alojamientos de una alquería son simples, y sólo los miembros de mayor edad de la familia tienen sus propias habitaciones.

MANSIÓN RURAL

Son opulentas casas de piedra, realmente pequeñas fortalezas, poseídas y conservadas por ricos mercaderes o miembros de la nobleza como lugares para ir de vacaciones. La mayoría de las mansiones están rodeadas de casas, hogares y casuchas donde los campesinos trabajan en la tierra alquilada. Más aún, esta gente proporciona sirvientes para la mansión, comida y otros productos terminados. Una mansión rural suele consistir en una única casa grande o fortaleza y varios edificios más pequeños como un establo, habitaciones para los sirvientes y cosas así.

CASA URBANA

Una casa urbana no es tan diferente de una casa rural, excepto que tiene tejados de tablillas cubiertos de brea. Ya que el fuego es un problema serio en la mayoría de las ciudades, los tejados de paja y tepe no son populares.

Las mejores versiones se basan en el tamaño y el vecindario. Las casas urbanas empiezan con tres o cuatro habitaciones y añaden habitaciones según la calidad.

CASA OPULENTA CON JARDÍN

Esos bellos hogares de piedra o ladrillo son bastante espaciosos, e incluyen un jardín bien cuidado. Los edificios tienen ocho o más habitaciones, muchas de las cuales son dormitorios. Suelos de baldosas de piedra, muros emplastados o forrados de papel, elementos de una asombrosa ligereza y las ventanas de cristal sitúan a esos domicilios más allá de los sueños de los sucios campesinos que dominan el Imperio.

RICA CASA DE CIUDAD CON PATIO

Como las casas opulentas, esos hogares definen la riqueza. Con todos los servicios que uno pudiera desear, esas casas sólo están al alcance de los habitantes más ricos del Viejo Mundo. Esas casas son de ricos mercaderes, nobles de la más alta categoría e incluso algunos condes electores. Ya que estas casas tienen docenas de habitaciones, cada una con suelos de madera o baldosas, enormes ventanas y varios pisos, tener una es poseer la mejor posición posible.

PEQUEÑO PALACIO

Para los que tienen más dinero que sentido común, el pequeño palacio es una buena alternativa a la casa. Estas enormes posesiones pueden estar en el campo, rodeadas por un pueblo o en el corazón de una ciudad. Los palacios ocupan manzanas completas, con torres y varios edificios conectados.

TABLA 8-5: MORADAS

Casa	Coste	Alquiler/año*	Disponibilidad
Casucha rural	90 co	4 co	Común
Casa rural	270 co	13 co	Común
Alquería	450 co	23 co	Normal
Mansión rural	2.400 co	60 co	Rara
Casa urbana	450 co	11 co	Común
Casa urbana Buena	1.500 co	75 co	Normal
Casa urbana Mejor	2.400 co	120 co	Escasa
Casa opulenta con jardín	4.800 co	240 co	Rara
Casa rica de ciudad con patio	21.600 co	1.080 co	Rica
Palacio pequeño	30.000 co	1.500 co	Muy Raro

* Este precio es además del precio de alquilar la tierra.

— NEGOCIOS —

INGRESOS

Entonces, ¿qué tiene que hacer un aventurero después de perder un brazo frente a un demonio? ¡Pues consigue algunos postizos y sigue luchando! Pero muchos héroes pierden este tipo de resolución después de ver a un grupo de guerreros del Caos o cómo sus amigos son machacados por un ejército de garrapatos. Algunos se limitan a guardar sus espadas y volver a casa. Así que la pregunta pasa a ser: ¿qué hace un aventurero después de una vida de alta aventura? Muchos abren un negocio.

Los negocios caen dentro de cuatro categorías como la mayor parte del equipo, de Malo a Mejor. Los negocios Malos son empresas poco rentables como abrir una librería donde nadie lee o ser pescadero en una comunidad del interior. Ciertamente, tales negocios podrían tener beneficios en otras zonas, como una ciudad con alta tasa de alfabetismo o una comunidad costera respectivamente, pero en general proporcionan un exceso de mercancía que nadie quiere o necesita.

Los negocios reales comienzan en el nivel Normal y continúan hasta Buenos y Mejores. Los Normales cumplen una necesidad que suele ser cubierta por otros competidores. Un negocio Normal sería una pescadería en un pueblo de pescadores. Mucha gente se gana la vida haciendo todo este tipo de cosas, pero nadie lo hace mejor que el resto. Los negocios Buenos son los que llenan un hueco sin mucha competencia. Un ejemplo sería convertirse en uno de los dos constructores de carros en una ciudad que tiene una parada regular en una ruta de diligencias. La categoría Mejor refleja un monopolio, un negocio ha arrinconado al mercado respecto a una mercancía concreta que la gente necesita.

Comprar un negocio incluye el nombre del negocio, los clientes y las herramientas necesarias. Obviamente, los precios no incluyen cosas tales como el edificio, una forja, carros o carretas, esas cosas se venden por separado.

GREMIOS

Los gremios determinan cómo funciona el comercio en diversas zonas y facilitan el flujo del comercio. Cada comercio tiene un gremio, luego hay un Gremio de Carreteros, un Gremio de Herreros y hasta un Gremio de Barberos-Cirujanos. Al frente de estas organizaciones están los Jefes de Gremio, jefes de mercaderes y ladrones calculadores que están luchando una guerra silenciosa contra la nobleza por el control completo sobre el Imperio. Cualquier personaje que abra un negocio deberá primero registrarse en el gremio apropiado, si es que hay uno. Los gremios establecen los precios de todos los servicios proporcionados por sus trabajadores. Los personajes no tienen control sobre lo mucho o lo poco por lo que venden su mercancía, tales decisiones siempre vienen de arriba. Además, todos los comerciantes pagan impuestos a su gremio, que son un 10% de lo que ganan cada semana.

TABLA 8-6: NEGOCIOS EXISTENTES

Negocio	Coste	Disponibilidad
Malo	100 <i>co</i>	Normal
Normal	200 <i>co</i>	Escaso
Bueno	600 <i>co</i>	Raro
Mejor	2.000 <i>co</i>	Muy Raro

Un negocio genera ingresos. Uno puede seguir cada venta, cada cliente, cada intercambio de mercancía, pero eso no sería muy excitante y sin duda no es el objetivo a la hora de jugar en un mundo lúgubre y peligroso. En cambio, un método mucho más simple de saber cuánto ingresa un personaje por su negocio es hacer una tirada de Oficio al final de cada semana que el personaje pase trabajando en su tienda o vendiendo mercancía de su puesto. La cantidad de chelines de plata ganados depende del grado de éxito o fallo de la tirada según muestra la **Tabla 8-5: Ingreso semanal**.

Este sistema supone que un personaje emplea un grupo de trabajadores para ayudar a la hora de vender y fabricar cosas, permitiendo que un personaje deje el negocio en sus manos durante cortos períodos de tiempo. Sin embargo, un personaje que tiene un negocio debe pasar tres días de cada semana supervisando la operación. Si desatiende sus tareas, su negocio empieza a desaparecer. Por cada tres días que un personaje ignore su negocio, hay una posibilidad acumulativa de que caiga un nivel de calidad, de Bueno a Normal por ejemplo. Una vez un negocio cae un nivel, puede que caiga otro. Si un negocio cae por debajo de Malo, falla.

Los ingresos que aparecen en la **Tabla 8-5: Ingresos semanales** es para negocios situados en ciudades. En comunidades más pequeñas, reduce la calidad del negocio un paso para reflejar la menor población y el que haya menos clientes potenciales. Además, también puedes modificar la demanda para reflejar las necesidades de un pueblo más pequeño. Para tener ejemplos de negocios, comprueba el **Capítulo IX: Servicios**.

***Ejemplo:** Chris decide que su personaje ha visto demasiada muerte y decide iniciar un negocio. Su personaje era un mercader y adquirió una pequeña fortuna, luego supone que invertirá 600 *co* para iniciar un buen negocio de comercio, una profesión que su DJ decide que es equivalente a ser tendero, pero disfruta de una mayor demanda con algo de competencia. Chris hace su tirada de Oficio (Mercader) semanal, viendo en la **Tabla 8-5: Ingresos semanales** que es una Tirada Fácil. Tira los dados y consigue la tirada por un 37%, lo que significa que consigue un 130% de lo que esperaba conseguir en una semana. Multiplicándolo por sus ingresos bases semanales tras gastos, gana 208 *p* (ingreso base 160 *p* x 130% = 208). Aunque no es mucho dinero, pone comida en su mesa y evita que tenga que enfrentarse a los terrores del Viejo Mundo.*

TIPOS DE NEGOCIOS

Existen una amplia gama de oportunidades de negocios en el Viejo Mundo. Lo que sigue es una lista de posibles negocios que un personaje podría llevar. En cada caso se incluye el nivel de ingresos efectivos o equivalencia.

Contable/Recaudador de impuestos (Artesano): Los contables sirven para ocuparse de las finanzas y mantener libros para otros comerciantes y nobles. También se incluyen en esta categoría a los recaudadores de impuestos. Esos negocios prosperan en las grandes ciudades pero pocas veces se encuentran en comunidades de 1.000 o menos, si es que lo hacen.

Boticario/Herbalista (Tendero): Un boticario o herbalista es alguien que cultiva y recoge hierbas para convertirlas en remedios o mejunjes. Para los que no pueden permitirse un doctor, pueden recurrir a

TABLA 8-7: INGRESOS SEMANALES

GRANJERO		POSADERO		TENDERO	
Calidad	Ingreso base semanal	Calidad	Ingreso base semanal	Calidad	Ingreso base semanal
Mala	75 p	Mala	105 p	Mala	105 p
Normal	95 p	Normal	120 p	Normal	130 p
Buena	115 p	Buena	135 p	Buena	160 p
Mejor	135 p	Mejor	150 p	Mejor	195 p

ARTESANO

Calidad	Ingreso base semanal
Mala	120 p
Normal	210 p
Buena	300 p
Mejor	400 p

ESPECIALISTA

Calidad	Ingreso base semanal
Mala	195 p
Normal	380 p
Buena	565 p
Mejor	750 p

DIFICULTADES DE LAS TIRADAS

Dificultad	Modificador a la habilidad	Ejemplo de demanda	Competición
Muy Fácil	+30%	Alta	Ninguna
Fácil	+20%	Alta	Algo
Rutina	+10%	Alta/Moderada	Mucha/Ninguna
Normal	Ningún modificador	Moderada/Baja	Alguna/Ninguna
Desafiante	-10%	Moderada/Baja	Mucha/Alguna
Difícil	-20%	Baja/Ninguna	Mucha/Ninguna
Muy Difícil	-30%	Ninguna	Alguna

MODIFICADORES A LA TIRADA DE OFICIO

Resultado de la tirada de Oficio

Conseguida por 50% o más
 Conseguida por 40% o más
 Conseguida por 30%-39%
 Conseguida por 20%-29%
 Conseguida por 10%-19%
 Conseguida por 0%-9%
 Fallada por -10% a -1%
 Fallada por -20% a -11%
 Fallada por -30% a -21%
 Fallada por -40% a -31%
 Fallada por -50% a -41%
 Fallada por -51% o más

Porcentaje modificador

x200% e incrementa la calidad del negocio dos pasos
 x150% e incrementa la calidad del negocio un paso
 x130%
 x120%
 x110%
 x100%
 x80%
 x60%
 x40% y decremento de la calidad del negocio un paso
 x20% y decremento de la calidad del negocio un paso
 x10% y decremento de la calidad del negocio dos pasos
 x0% y decremento de la calidad del negocio dos pasos

un herbalista para una droga que cure sus dolores. Los boticarios de reputación dudosa tratan a veces con venenos.

Forjador (Artesano): Un forjador es un herrero que se especializa en fabricar armaduras. Su habilidad con varios materiales, como cuero, ropa y metal explica el alto precio de las armaduras en el Viejo Mundo.

Artista (Especialista): Los artistas se especializan en crear belleza mediante la pintura, la escultura o hasta la música. Un artista con un mecenaz puede moverse entre los círculos de mayor nivel del Viejo Mundo, sobre todo por la tendencia actual de acercarse al arte por el arte.

Panadería (Tendero): Las panaderías son tiendas que se especializan en panes, pasteles, pastas o cualquier otra comida con base de pan.

Banco/Cambista (Especialista): Los bancos guardan dinero y hacen préstamos. Es poco seguro caminar por las calles con una gran bolsa llena de oro. Por tanto, por una pequeña comisión, un banco puede guardar dinero, plata o hasta peniques. Con este dinero guardado pueden hacer préstamos con un interés exorbitante. Los cambistas son como los bancos en el sentido de que, por un precio, cambian monedas de una nacionalidad por monedas de una nacionalidad diferente.

Barbero (Especialista): Los barberos hacen mucho más que cortar el pelo. Los barberos son cirujanos, doctores y médicos generales. Si tienes una uña enconada, irás a ver al barbero para que te la corte. Si necesitas que te cautericen un muñón, un barbero es tu hombre. Los barberos hábiles se convierten en galenos, uno de los ciudadanos más estimados en cualquier ciudad.



Herrero (Artesano): Los herreros trabajan con el hierro y a veces con otros metales para hacer objetos útiles como herramientas, ollas, herraduras y arados. Aunque tienen talento, si necesitas un trabajo delicado un platero, hojalatero, orfebre... sería más apropiado para cubrir tus necesidades.

Constructor de botes (Artesano): Los constructores de botes hacen... botes.

Librería (Tendero): Estos poco comunes comerciantes venden libros viejos. Ya que sólo necesitan vender un libro al año para pagar sus gastos, tienden a trabajar poco. Más aún, poca gente respetable lee, luego los estudiosos irreverentes, los sacerdotes oscuros y los magos son los que frecuentan esas tiendas.

Constructor de arcos (Artesano): Son artesanos que hacen arcos. Los creadores de flechas también están muy relacionados con ellos. Muchos constructores de arcos también hacen flechas.

Cerveceros (Artesano): Estos individuos hacen hidromiel o cerveza.

Carnicero (Artesano): Los carniceros cogen cadáveres de animales y los cortan en trozos. Los carniceros prefieren las carnes rojas, mientras los polleros se ocupan de las gallinas.

Carpintero (Artesano): Este grupo incluye a quienes se especializan en cortar madera y hacer objetos básicos de madera, también a especialistas que hacen mejores muebles y objetos de calidad. También hay quienes se dedican únicamente a cortar maderas.

Carretero/Conductor (Granjero): Estos individuos conducen carros, carretas y diligencias de un lugar al siguiente. Suelen trabajar directamente para mercaderes o son una parte de una gran organización de diligencias.

Cartógrafo (Especialista): Un cartógrafo es una persona que hace y vende mapas.

Carretero (Artesano): Estos negocios se especializan en hacer y reparar carretas, carros y diligencias.

Velero (Artesano): Los veleros hacen velas y jabón, por lo general usando grasa animal o humana como materia prima. Los veleros suelen competir con los fabricantes de pegamento para recoger cadáveres de las calles de las ciudades.

Servicio de diligencias (Artesano): Cualquier negocio que lleve pasajeros de un lugar al siguiente cuenta como servicio de diligencias. Un ejemplo de un servicio de diligencias sería el Cuatro Estaciones, que no sólo hace un buen negocio con su servicio de diligencias, sino también con las posadas que poseen.

Zapatero remendón (Artesano): Un zapatero remendón es un artesano que se especializa en reparar botas y zapatos.

Café/Salón de té (Tendero): Entre la élite los cafés y salas de té están ganando popularidad. Aquí, lejos de la estridencia de una taberna, los mercaderes pueden relacionarse con los nobles. Además de vender las bebidas más obvias, esos lugares también venden comidas ligeras.

Tonelero (Artesano): Un artesano es un individuo que hace barriles de todos los tamaños.

Cuchillero (Artesano): Un cuchillero es un artesano que hace cuchillos.

Lechero (Granjero): Un lechero recolecta leche de las vacas y cabras para hacer mantequilla y diversos quesos, además de vender la leche.

Destilería (Artesano): Una destilería es un negocio que destila licores.

Pañero (Artesano): Los pañeros venden ropa y otras telas.

Costurera/Sastre (Artesano): Esas pequeñas tiendas se especializan en hacer ropa para hombres y mujeres. Además de hacer buenas ropas, también hacen o venden pequeños accesorios. Hay una serie de profesiones que también producen diferentes partes de ropa desde botoneros hasta sombrereros y zapateros.

Tintorero (Artesano): Un negocio desagradable, los tintoreros trabajan con tintes fuertes extraídos de minerales, productos químicos o criaturas. Los tintoreros suelen estar, junto con los curtidores, relegados a los distritos más pobres.

Mercader/Comerciante/Exportador/Importador (Artesano): Los mercaderes se especializan en importar o exportar artículos de alta demanda. Esos individuos pocas veces producen algo ellos mismos, en cambio sirven para distribuir las cosas a quienes normalmente no podrían acceder a ellas.

Barquero (Artesano): Un barquero es un individuo que maneja un pequeño bote para cruzar ríos o lagos donde los puentes no existen.

Pescadero (Granjero): Un pescadero es alguien que vende pescado en los mercados. Sus precios tienden a bajar conforme pasan los días.

Fundición (Artesano): Albergando a ferreteros y otros trabajadores del metal, una fundición convierte el metal en bruto en lingotes.

Frutero (Posadero): Un frutero es alguien que vende frutas. Suelen ser pequeños negocios y muchos expanden sus productos para incluir más artículos.

Peletero (Artesano): Un peletero se especializa en coger pieles de animales y convertirlas en atuendos.

Casa de juego (Especialista): Las casas de juego son muy comunes en el Viejo Mundo. Son lugares para perder el dinero y los papeles, ya que las mujeres y el alcohol circulan con libertad.

Joyerero (Especialista): Un joyero es una categoría general para cualquiera que haga joyas. Unos se dedican a tallar la piedra, mientras un orfebre o platero hace el anillo, collar o brazalete que sirven para montar las piedras.

Almacén general/Prestamista (Tendero): Estas grandes tiendas son pequeños mercados que existen para recopilar mercancías de varios fabricantes y venderlas. Los precios tienden a ser algo más altos, pero el tiempo que se ahorra al no tener que buscar a un curtidor, cordelero y velero hace que valga la pena. Un prestamista es similar, pero hace préstamos como un banco a cambio de la posesión de un objeto. Si la persona no pagara el alto interés, el prestamista podría volver a vender la mercancía.

Soplador de vidrio/Vidriero (Artesano): Estos artesanos hacen objetos de cristal para que los vidrieros los terminen, añadiendo detalles menores como grabados.

Fabricante de pegamento (Artesano): Otra vil profesión, los fabricantes de pegamento convierten subproductos orgánicos en pegamento. Muchos acechan en las calles por la mañana temprano buscando los muertos que siempre acaban en los callejones. Como los curtidores y tintoreros, los fabricantes de pegamento están relegados a las peores partes de la ciudad.

Fabricante de arneses/sillas (Artesanos): Una persona que inicia un negocio para hacer equipo para animales tiene una buena vida por delante. Aunque están hechas de cuero y otras pieles, los nobles pagan un buen precio por una silla labrada.

Comerciante de caballos (Artesano): Estos comerciantes tratan con caballos. Crían caballos para entregarlos a todo tipo de clientes, desde caballeros a campesinos.

Albergue/Posada (Posadero): Los posaderos proporcionan alojamiento y comida a los viajeros.

Criadero de perros (Tendero): Este negocio cría perros de todas clases. Los mejores criaderos se especializan en una sola raza.

Lavandería (Tendero): Las lavanderías son negocios que limpian y arreglan la ropa.

Abogado (Especialista): Los abogados son una clase nueva y en expansión en el Viejo Mundo. Conforme crece la burocracia, también lo hace la necesidad de abogados. Incluso a pesar de que su negocio acaba de crearse, se les odia en todas partes.

Albañil: Los albañiles construyen muros y casas.

Pintor (Artesano): Los pintores difieren de los artistas en que en este caso pintan muros, cercas y carretas. Muchos trabajan también con papel de pared y yeso.

Perfumería (Artesano): Las ciudades del Viejo Mundo exudan todo tipo de horribles olores. De ahí que las perfumerías tengan bastante éxito donde hay mucha gente. Irónicamente, las perfumerías producen algunos de los peores olores que se conocen.

Galeno (Especialista): Para los que se lo pueden permitir, el galeno es una buena alternativa al barbero.

Alfarero (Artesano): Un alfarero hace recipientes de arcilla.

Cazarratas (Granjero): Grandes, jugosas y gordas ratas se arrastran por las alcantarillas. Son bestias pestilentes y pueden ser agresivas. Cuando tienen hambre, podrían llevarse a un niño de las calles, dejando sólo un zapato. Enfrentarse a esos horrores de la noche es tarea de los cazarratas; estos hombres canos armados con un palo y un perro, pueden acabar con cientos de esos asquerosos bichos.

Aún mejor, la corona da a veces una recompensa por cazar ratas, un cuarto de penique por rata.

Salón (Tendero): ¿Necesitas un baño, un tratamiento de aceite o que te quiten un grano? El salón es tu lugar. Sin duda muchos de esos establecimientos ofrecen más de lo que dicen, pero mientras nadie se queje, el salón permanecerá abierto hasta el amanecer. Los mejores establecimientos tratan a ricas mujeres nobles.

Escribano (Tendero): Los escribas y escribanos cubren un nicho concreto de la sociedad del Viejo Mundo. Ya que la mayoría no sabe leer, el culto de Sigmar prefiere que la gente normal escuche y aprenda en lugar de que lea y aprenda. Los escribanos se emplean por magos, estudiosos, abogados y cualquiera que necesite copias de textos, pergaminos o libros. Los iluminadores, aquellos escribas con un lado artístico, se apartan del mercado, ilustrando textos sagrados con un intrincado nivel de detalle.

Establo (Posadero): Un establo es un lugar para atender y cuidar de corceles.

Matadero (Artesano): Un lugar horripilante donde a los animales se les mata para obtener su carne, los mataderos son lugares indeseables y desagradables. Los habitantes del Viejo Mundo han tenido bastante muerte en sus vidas sin experimentar los sonidos, olores y visiones horribles de uno de estos sitios.

Cirujano (Especialista): Casi tan malos como un matadero, los cirujanos, sobre todo los que tienen una mente para la ciencia avanzada, son los estudiosos más temidos y respetados de cualquier lugar. Los gritos de los que se vuelven locos a manos de uno de los supuestos hombres de ciencia son más que suficiente para acabar con cualquiera. Los peores son los viviseccionadores, hombres que cogen a criminales y los hacen pedazos para estudiar en qué consiste la gente.

Curtidor (Artesano): Otro negocio indeseable, los curtidores apestan. El olor de la piel mientras se curte es algo que la mayoría sólo necesita experimentar una vez.

Taberna (Posadero): Una taberna es un bar. Según funcionan las cosas, algunos bares son tranquilos, mientras otros son viles y peligrosos. Es mejor conocer la reputación de un bar antes de pasar a tomar una bebida.

Teatro (Granjero): Este es un lugar donde los actores actúan. La mayoría de los teatros son pobres, poco más que espectáculos errantes, mientras otros son edificios complejos llenos de numerosos escenarios, vestidos e iluminación.

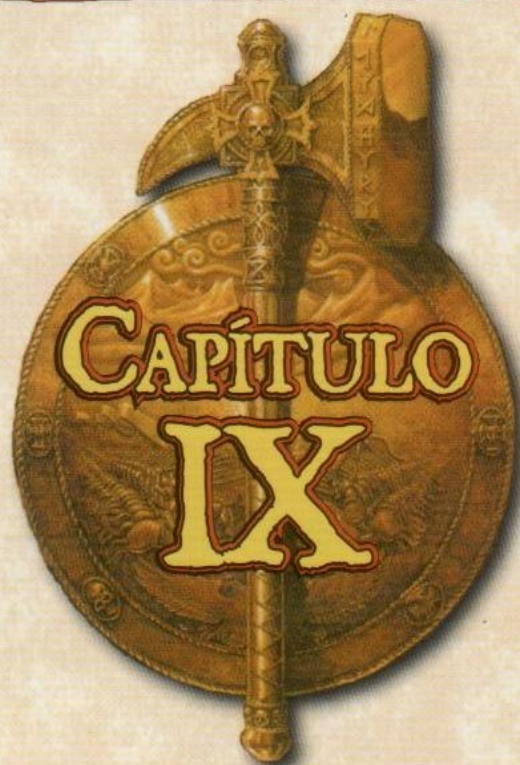
Pizarrero (Artesano): Un pizarrero trabaja con pizarra, sobre todo con baldosas. Un oficio parecido se especializa en fabricar y colocar baldosas de piedra.

Empajador de tejados (Granjero): Este negocio es el de una persona que arregla tejados. La mayoría también sabe cómo poner placas de madera o pizarra.

Armero (Artesano): Los armeros fabrican armas.

Tejedor (Artesano): Los tejedores cogen productos textiles en bruto como la lana y el lino y hacen telas con ellos. Los mejores tejedores trabajan con materiales exóticos como seda, hilo de oro y el raro algodón. Un batanero refina o espesa la ropa.

Ruedero (Artesano): Un ruedero hace y repara ruedas. Muchos abren sus negocios cerca de tabernas situadas en caminos o en posadas.



CONTRATAR PERSONAJES

"Si quieres acabar con la garganta cortada a un lado del camino, contrátalos. Si quieres el trabajo bien hecho, soy tu mujer."

- Althea, batidora de Drakwald -

En algún momento de la vida de un personaje querrá ayuda. El personaje podría necesitar de un individuo con ciertas habilidades para superar un problema, que le reparen cierto objeto o incluso a alguien para que le ayude a transportar sus cosas. Ya necesiten los PJs a un trabajador sin habilidades o una espada alquilada, este capítulo explora los numerosos tipos de personajes que un habitante del Viejo Mundo está destinado a encontrar, ayudar o alquilar.

— SERVICIOS DE ALQUILER —

Las masas, la gente normal que los personajes encuentran y con los que se relacionan constituyen a los servicios de alquiler. Un herrero contratado para reparar una olla, un chico de establo al que se le paga para alimentar y cuidar a un caballo, y un sirviente al que se le paga para mover un baúl son todos ejemplos de servicios de alquiler. Lo que les hace diferentes de los secuaces (véase la página 104) es que los servicios de alquiler pocas veces permanecen con los personajes mucho tiempo; casi nunca se aventuran en las tierras sin civilizar, se enfrentan a hombres bestia o cualquier otra acción espeluznante con la que los PJs se las tengan que ver. Las razones son numerosas. Son gente que tienen sus propias vidas, familias y comunidades, están establecidos. Es posible que un personaje contrate a una cortesana indefinidamente, mientras el servicios alquilado actúa dentro de unos límites normales. Por ejemplo, un personaje contrata a un oficial de herrero para trabajar en su forja. Mientras al herrero se le pague lo acordado, a intervalos regulares, continuará trabajando para ese personaje. Sin embargo no cargará un paquete, cogerá una espada, o se enfrentará a los terrores del Viejo Mundo por el mismo precio.

Los servicios de alquiler se dividen en cinco categorías: artesanos, artistas, trabajadores, sirvientes y especialistas. Como cualquier otra cosa, estos servicios tienen distintos niveles de Artesanía. Un artesano Malo podría ser un herrero sin talento, mientras los Mejores artesanos podrían haber estudiado con un maestro enano.

ARTESANO

Un artesano es cualquier individuo que crea un producto finalizado a partir de materiales en bruto. Esta categoría incluye curtidores, armeros, hojalateros, alfareros e incluso boticarios. Un artesano hábil o normal

gana 15 *c* por semana, aunque mientras más alta sea la habilidad, mejor la paga. Los artesanos, dependiendo de la habilidad y fama, consiguen un sueldo según se describe en la **Tabla 9-1: Sueldos de artesanos según habilidad**. Los mejores artesanos pueden ganarse bien la vida, pero ya que la mayoría carecen de tierras y nombre de familia noble, pueden perder con rapidez el favor conforme cambie la moda o algún otro artesano capte la atención del Emperador.

TABLA 9-1: SUELDOS DE ARTESANOS SEGÚN HABILIDAD

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	18 <i>p</i>	9 <i>c</i>	25 <i>co</i>	Común
Normal	34 <i>p</i>	17 <i>c</i>	45 <i>co</i>	Común
Bueno	50 <i>p</i>	25 <i>c</i>	65 <i>co</i>	Normal
Mejor	60 <i>p</i>	30 <i>c</i>	80 <i>co</i>	Escaso

EJEMPLO DE ARTESANO NORMAL

Usa este PNJ para varios artesanos habilidosos, desde boticarios a armeros y sastres.

Profesión: Menestral

Raza: Humano

— Artesano común —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	27%	30%	32%	32%	36%	27%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Imperio), Conducir, Evaluar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (dos cualesquiera)

Talentos: Negociador, más dos cualesquiera (por lo general uno Intelectual)

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Armadura ligera (Justillo de cuero), 1d10 *co*

ARTISTA

Con toda la muerte y tristeza del Viejo Mundo, los artistas lo tienen difícil para hacer que la gente se ría. La mayoría ni se preocupa en intentarlo en Middenheim. El entretenimiento no sólo son risas, claro está. Muchas grandes compañías realizan obras dramáticas sobre milagros, recapitulando las historias y sagas de Sigmar. Otras retratan a antiguos nobles, líderes y generales u otros héroes y romances. Los habitantes del Viejo Mundo, aunque pasen por dificultades, son un pueblo emocional, y un buen drama puede hacer brotar lágrimas de hasta el guerrero más endurecido.

Los artistas, dependiendo de su habilidad y fama, consiguen sueldos según se describe en la **Tabla 9-2: Sueldos de artistas según habilidad**. Los actores de la mejor calidad mueven enormes audiencias con gente viajando de un lugar a otro para verlos pronunciar algunas sonoras líneas. Los actores malos mueren solos y tristes en el arroyo. Además de sus ingresos normales, los artistas complementan sus fondos con las propinas.

TABLA 9-2: SUELDOS DE ARTISTAS SEGÚN HABILIDAD

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	16 <i>p</i>	8 <i>c</i>	20 <i>co</i>	Común
Normal	28 <i>p</i>	14 <i>c</i>	36 <i>co</i>	Común
Bueno	40 <i>p</i>	20 <i>c</i>	52 <i>co</i>	Normal
Mejor	52 <i>p</i>	26 <i>c</i>	67 <i>co</i>	Escaso

EJEMPLO DE ARTISTA NORMAL

Usa este PNJ para diversos tipos de artistas, desde artistas callejeros a actores teatrales.

Profesión: Artista

Raza: Humano

— Artista común —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
29%	25%	28%	30%	32%	33%	28%	36%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Carisma, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar, Cotilleo, Percepción, Actuar (dos cualesquiera), Prestidigitación y Hablar idioma (Reikspiel)

ADAPTACIÓN

Puedes adaptar con facilidad a cualquier PNJ descrito en este capítulo aplicando las siguientes modificaciones.

— Adaptación a enano —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	—	+10%	-10%	—	—	-10%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+1	—	+1	-1	—	—	-1

Habilidades: Reemplaza las habilidades humanas (Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel)) con Sabiduría popular (enanos), Hablar idioma (Khazalid), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Minero, herrero o cantero)

Talentos: Reemplaza dos Talentos humanos aleatorios con Artesanía enana, Odio visceral, Visión nocturna, Resistencia a la magia, Audaz o Robusto.

— Adaptación a elfo —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	+10%	—	—	+10%	—	—	—

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	-1	—	—	+1	—	—	-1

Habilidades: Reemplaza las habilidades humanas (Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel)) con Sabiduría popular (elfos), Hablar idioma (Eltharin), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Reemplaza dos Talentos humanos aleatorios con Afinidad con el Aethyr o Especialidad en armas (Arco largo), Sangre fría o Intelectual, Vista excelente y Visión nocturna.

— Adaptación a halfling —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
-10%	+10%	-10%	-10%	+10%	—	—	+10%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	-2	-1	-1	—	—	—	-1

Habilidades: Reemplaza las habilidades humanas (Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel)) con Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría popular (Halfings), Cotilleo, Hablar idioma (Halfing), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero o granjero)

Talentos: Reemplaza dos Talentos humanos aleatorios con Visión nocturna, Resistencia al Caos, Especialidad en armas (Honda), y un Talento aleatorio.

Talentos: Don de gentes, Desenvainado rápido, y dos cualesquiera
Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Tres cuchillos arrojadizos
Enseres: Ropas (un juego de Buenas) y un laúd

OBRERO

Hay gente humilde a patadas en la mayoría de las ciudades. Esos hombres y mujeres nunca aprendieron un oficio o fueron aprendices de un maestro y se ven forzados a aceptar los trabajos más básicos para poner comida en su mesa. La mayoría de los campesinos del Viejo Mundo se consideran obreros. Estas son las numerosas masas que carecen de entrenamiento en un oficio o habilidad concretos. Trabajan en establos, astilleros, como obreros de granja y como casi cualquier cosa que no exija de una habilidad especial. Cuando un PJ necesita a alguien para cavar un agujero, llevar equipaje o realizar cualquier otra tarea doméstica, recurre a un obrero.

TABLA 9-3: SUELDOS DE OBREROS SEGÚN HABILIDAD

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	6 p	3 c	8 co	Normal
Normal	10 p	5 c	13 co	Normal
Bueno	16 p	8 c	20 co	Normal
Mejor	20 p	10 c	26 co	Escaso

EJEMPLO DE OBRERO NORMAL

Usa a este PNJ para diversos tipos de campesinos, desde trabajadores de astilleros a obreros de granja.

Profesión: Campesino

Raza: Humano



— Obrero normal —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32%	27%	41%	31%	30%	28%	30%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (el Imperio), Esconderse, Conducir, Jugar, Cotilleo, Nadar, Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Nadar, Oficio (Cocinero), Oficio (Granjero)

Talentos: ¡A correr!, Muy fuerte y dos cualesquiera

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Báculo

Enseres: Vial de cuero

SIR VIENTE

Mientras los obreros son toscos y no tienen habilidades, los sirvientes son algo más refinados, aunque muchos proceden de los mismos tipos de campesinos. Los sirvientes son la fuerza casi invisible encargada de mantener las posesiones de los nobles en orden perfecto. En general tienen buenas maneras, son meticulosos y tranquilos. Cuando están lejos de sus amos, son tan brutos como cualquier otro plebeyo. Además del sueldo que gana un sirviente, también espera recibir habitación y cama.

TABLA 9-4: SUELDOS DE SIRVIENTES SEGÚN HABILIDAD

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	8 p	4 c	10 co	Normal
Normal	12 p	6 c	15 co	Normal
Bueno	20 p	10 c	26 co	Normal
Mejor	24 p	12 c	32 co	Escaso

EJEMPLO DE SIR VIENTE NORMAL

Usa a este PNJ con diversos tipos de sirvientes, ya sean lacayos, mayordomos, criadas y criados.

Profesión: Sirviente

Raza: Humano

— Sirviente normal —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28%	28%	29%	32%	27%	30%	36%	34%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Muy resistente y dos cualesquiera

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Ropa (un juego de Buena), aceite para lámpara, lámpara de seguridad, pichel (peltre) y yesquero

ESPECIALISTA

Un especialista es cualquier plebeyo con una serie de habilidades especializadas. A menudo esta categoría incluye a cirujanos pero también puede incluir a hechiceros vulgares, sacerdotes, burgueses y hasta cartógrafos. Entre la gente del Viejo Mundo, los especialistas disfrutaban de los mayores ingresos, aparte de los grandes artífices, hechiceros y nobles. Y dada su posición, exigen un respeto parecido al que disfrutaban algunas de las personas mejor situadas de la sociedad.

TABLA 9-5: SUELDOS DE ESPECIALISTAS SEGÚN HABILIDAD

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	32 <i>p</i>	16 <i>c</i>	40 <i>co</i>	Común
Normal	60 <i>p</i>	30 <i>c</i>	78 <i>co</i>	Común
Bueno	90 <i>p</i>	45 <i>c</i>	117 <i>co</i>	Normal
Mejor	120 <i>p</i>	60 <i>c</i>	156 <i>co</i>	Escaso

EJEMPLO DE ESPECIALISTA NORMAL

Ya que los especialistas son sobre todo PNJs, este ejemplo es tan sólo uno de muchos tipos de especialistas. Este personaje en concreto es un galeno. Este galeno fue antes un barbero-cirujano, pero después

del éxito de su negocio, avanzó al lucrativo campo de la verdadera medicina.

Profesiones: Galeno (ex-Barbero-Cirujano, ex-Estudiente)

Raza: Humano

— Especialista común —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
36%	31%	31%	31%	51%	56%	46%	46%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ciencia), Carisma, Sabiduría popular (el Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Regatear, Sanar +20%, Percepción, Preparar veneno, Leer/Escribir, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Oficio (Boticario)

Talentos: Etiqueta, Resistencia a las enfermedades, Intelectual, Viajero curtido, Cortés, Cirugía y otras dos cualesquiera.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Cuatro pociones de curación, Herramientas de oficio (Barbero-Cirujano), Herramientas de oficio (Instrumentos médicos), dos libros de texto (Medicina y ciencia) y material de escritura.

OPCIÓN: TRATAMIENTO MÉDICO

En todo combate de *WJdR*, los personajes se arriesgan a heridas horribles, de las que dejan cicatriz. Para curarse, a menudo buscan a un galeno. Contratar a un galeno es algo especial. Además de sus elevados precios, a menudo fuera del alcance de la mayoría de los plebeyos, pueden tener un resultado impredecible. Las reglas básicas dicen que una sola visita al galeno restaura 1d10 Heridas de un personaje herido leve, o 1 Herida de un personaje muy herido, y que el personaje podría visitar a un galeno de nuevo al día siguiente para más cuidados. Como modo de interpretar los horrores de visitar a un barbero-cirujano o galeno del Viejo Mundo, puedes usar las reglas siguientes para tratar las heridas severas.

Siempre que un personaje visite a un galeno para tratar pérdidas de sangre o un miembro incapacitado o amputado, el galeno hace una Tirada especial de Sanar, que refleja la habilidad del galeno, la salud del paciente, el grado de severidad de la herida y la salubridad del espacio de trabajo. Una tirada de tratamiento es una tirada de %, como cualquier otra tirada; sin embargo, el nivel de éxito o fallo depende de una serie de cosas diferentes. Aplica los modificadores de la **Tabla 9-6: Modificadores de la Tirada de Sanar** para la tirada. Una vez se determine el resultado final, compara el grado de éxito o fallo con la **Tabla 9-7: Pérdida de sangre**, la **Tabla 9-8: Miembro incapacitado**, o la **Tabla 9-9: Miembro amputado**, dependiendo del tipo de herida.

TABLA 9-6: MODIFICADORES DE LA TIRADA DE SANAR

MODIFICADORES DEL GALENO			CRÍTICO TRATADO		SALUBRIDAD	
Galeno	Modificador	Valor del crítico	Modificador	Nivel de salubridad	Modificador	
Maestría de la habilidad	Bonificador			Habitación limpia	+10%	
	Normal	+1	+0%	Habitación normal	+0%	
Sin habilidad de Sanar	-30%	+2	-5%	Habitación poco limpia	-10%	
Sin Talento de Cirugía	-20%	+3	-10%	Habitación manchada de sangre o restos	-15%	
		+4	-15%	Calle	-20%	
		+5	-20%	Alcantarilla o equivalente	-50%	
		+6	-25%			
		+7	-30%			
		+8	-40%			
		+9	-50%			
MODIFICADORES DEL PACIENTE			MODIFICADORES ESPECIALES			
Paciente	Modificador			Miembro incapacitado	Modificador	
Salud del paciente	+ (BRx2)%	+8	-40%	Por cada día que pasa desde la herida	-10%	
El paciente está consciente	-20%	+9	-50%	El mismo miembro ha sido incapacitado antes	-20%	
				Miembro amputado	Modificador	
				La amputación es deliberada	+10%	

TABLA 9-7: PÉRDIDA DE SANGRE

Niveles de éxito o fallo	Resultado
3 niveles de fracaso	<i>No lo va a conseguir.</i> La intervención fue un fallo completo, el paciente muere gritando
2 niveles de fracaso	<i>Creo que lo va a conseguir.</i> El tratamiento parece ser un éxito. Sin embargo, tras un número de horas igual a la BR del personaje, la hemorragia interna mata al paciente.
Fallo	<i>Tan sólo descansa.</i> El paciente cae en coma durante 1d10-BR semanas (mínimo de una semana). Hay una posibilidad acumulativa del 10% de que el paciente muera cada semana. Mientras esté en coma, el paciente cuenta como si tuviera 0 Heridas. Tras despertar, el paciente gana 1 Herida y cuenta como muy herido.
Éxito	<i>¿Dónde dejé las tijeras?</i> El galeno detiene la hemorragia, y el paciente duerme durante un día. Sin embargo, como efecto secundario del procedimiento, el paciente sufre de terribles dolores de cabeza. Siempre que el personaje tenga que hacer una Tirada de Int, Vol o Emp, recibe un -5% a todas las tiradas durante un número de horas igual a 1d10 - BR (mínimo de una hora).
1 nivel de éxito	<i>¿Estuvo cerca!</i> El galeno detiene la hemorragia, el paciente duerme durante un día. Sin embargo, como efecto secundario del procedimiento, el paciente sufre de mareos. Siempre que el personaje falle una Tirada de Vol por 30% o más, queda mareado durante un número de asalto igual a 1d10 - BR (mínimo de un asalto).
2 niveles de éxito	<i>No te preocupes por el perro, ayuda a que el lugar siga limpio.</i> El galeno detiene la hemorragia y el paciente duerme durante un día. Cuando el paciente despierta, recupera 1 Herida y sigue muy herido. Sin embargo, tras una hora, la herida parece estar infectada. El paciente debe superar una Tirada Desafiante (-10%) de Resistencia o perder 1 Herida permanentemente. Más aún, el tiempo de recuperación se dobla, luego tal personaje recupera 1 Herida por cada dos semanas en lugar de la semana habitual.
3 niveles de éxito	<i>Creo que no lo va a conseguir.</i> El galeno detiene la hemorragia y el paciente duerme durante un día. Cuando el paciente despierta, recupera 1 Herida y sigue muy herido.

TABLA 9-8: MIEMBRO INCAPACITADO

Nivel de éxito o fallo	Resultado
3 niveles de fracaso	<i>Lo siento.</i> El tratamiento fue un fallo total, el paciente muere gritando.
2 niveles de fracaso	<i>Bien, después de todo tendrás dos brazos (piernas).</i> El tratamiento parece ser un éxito. Sin embargo, tras un número de horas igual al BR del personaje, queda claro que el daño al miembro es más serio de lo que parecía. El miembro debe ser amputado. Tira de nuevo y consulta la Tabla 9-9: Miembro amputado .
Fallo	<i>Deberías recuperar la sensibilidad en un par de días.</i> El tratamiento falla. El miembro queda inútil para siempre. Comprueba la página 133 de <i>WJdR</i> para ver los efectos permanentes.
Éxito	<i>¡Éxito!</i> El tratamiento es un éxito. El paciente se queda con 1 Herida y aun cuenta como muy herido. El miembro sigue incapacitado durante un número de semanas igual a 10 - BR (mínimo de una semana), aunque hay una posibilidad del 50% de que el miembro sufra de un efecto permanente como sigue: Mano o brazo incapacitado: Recibes una penalización de -10% en las tiradas de habilidad y característica que precisen el uso de dos manos y una penalización de -20% a la HA cuando lleves armas a dos manos. Pie o pierna incapacitada: Tu Característica de Movimiento se reduce a la mitad. Sufres una penalización de -10% a las tiradas de habilidad que recurran a tu movilidad (incluida Esquiva). Si toda la pierna está incapacitada, no puedes usar la habilidad de Esquiva.
1 nivel de éxito	Como Éxito, solo que la posibilidad de daño permanente es sólo 20%
2 niveles de éxito	Como Éxito, solo que la posibilidad de daño permanente es solo 10%
3 niveles de éxito	Como Éxito, solo que no hay posibilidad de daño permanente

TABLA 9-9: MIEMBRO AMPUTADO

Nivel de éxito o fallo	Resultado
2 niveles de fracaso	<i>De verdad, sólo descansa.</i> El paciente ha perdido demasiada sangre. Muere sin recuperar la consciencia.
Fallo	<i>Mientras está durmiendo, ¿por qué no echa un vistazo a nuestra selección de partes de reemplazo?</i> El paciente cae en coma durante 1d10 - BR semanas (mínimo de una semana). Hay una posibilidad acumulativa del 10% de que el paciente muera cada semana. Mientras esté en coma, el paciente cuenta como si tuviera 0 Heridas. Tras despertar, el paciente gana 1 Herida y cuenta como muy herido.
Éxito	<i>¡Mi primer paciente tuvo el peor caso de diarrea que hayas visto!</i> El galeno detiene la hemorragia y el paciente duerme durante un día. Cuando el paciente despierta, recupera 1 Herida y sigue muy herido. Sin embargo, tras una hora, la herida resulta estar infectada. El paciente debe hacer una Tirada Desafiante (-10%) de Resistencia o perder 1 Herida de forma permanente. Más aún, el tiempo de recuperación se dobla, de forma que un personaje recupera 1 Herida cada dos semanas en lugar de lo normal, que es 1 por semana.
2 niveles de éxito	<i>Vale, todo va bien.</i> El galeno consigue cauterizar la herida y el paciente duerme durante un día. Después de un número de días igual a 1d10 - BR, el paciente recupera 1d10 Heridas.

— SECUACES —

La diferencia principal entre un secuaz y un PJ es que el primero trabaja para el segundo. Un secuaz servirá a un personaje de cualquier modo que el personaje necesite, claro que dentro de un orden. Acompañará a los personajes a las alcantarillas para acabar con los skaven, se atreverá a internarse en los fríos yermos del norte para luchar contra el Caos, llevará el equipaje de un personaje o lo que sea, por un precio. Por supuesto los siervos no son simples autómatas dirigidos por su jefe; son gente, igual que los PJs, y no harán nada que sea un claro suicidio.

Los secuaces son mercenarios especializados, y es normal que hayan completado múltiples avances de su oficio. Los mejores han completado varios avances, puede que incluso hayan elegido otro oficio. Debido a sus habilidades y capacidades, los buenos secuaces son más difíciles de encontrar. El precio y la disponibilidad según los avances descritos en la **Tabla 9-10: Secuaces** suponen que el secuaz es humano. Para otras razas, dobla el precio.

CONTRATAR A SECUACES

Los secuaces no están a la venta, no esperan a que un PJ los contrate, y sin duda no le comentan sus habilidades a cualquiera. Aunque selectivos, tienen que comer. Muchas espadas de alquiler en ciernes se reúnen en lugares donde pasan cosas, lugares peligrosos como bares en la orilla de un río, tabernas en barrios bajos o cualquier otro lugar donde la cerveza fluya barata, y las mujeres (u hombres) sean atentas. Encontrar guerreros apropiados es un trabajo duro y suele necesitar el engrasar algunas manos y conocer a la gente apropiada. En algunas partes del Viejo Mundo, los mercenarios son muy comunes. En Tilea por ejemplo, los secuaces disponibles mejoran un grado. Sin embargo, en Kislev los mercenarios son menos comunes, reduciendo la disponibilidad un grado cada (la dificultad máxima es Muy Rara).

Incluso tras encontrar algunos secuaces solícitos, no se ponen al servicio de cualquiera. Tienen que estar convencidos de que su jefe tiene mucho dinero y la mente centrada. Sin embargo, no malgastan su tiempo. Los DJs que usan las reglas de Lealtad (ver a continuación), deberían pedir a sus PJs que hagan una Tirada de Empatía cuando intenten contratar a un secuaz.

LEALTAD

El oro vale para mucho, pero los líderes descuidados y rudos, que pagan de forma irregular y que se exponen a una cantidad de peligro inusual pueden ser factores que hagan que un secuaz perciba a su jefe y si lo abandonará o no en un momento crítico. Muchos DJs podrían usar la lealtad, interpretando la actitud de un secuaz en respuesta a los PJs. Para los que quieren un sistema de lealtad más complejo, usa las siguientes reglas.

El mecanismo básico para comprobar la lealtad es una Tirada de Empatía. Siempre que un personaje pida a un secuaz que haga algo que por lo general no haría, el personaje debe conseguir una Tirada de Empatía. Una tirada normal es de dificultad Normal (+0%). El comportamiento pasado, las tiradas que ya se hayan fallado y la naturaleza de la petición son todos factores que pueden modificar esas tiradas. Los modificadores se describen en la **Tabla 9-11: Modificadores de lealtad**. Si las condiciones de la petición modificaran la Tirada de Empatía más allá de Muy Difícil (-30%) el secuaz rechaza de plano hacerlo y probablemente se va.

Ejemplo: Michael, un noble menor de Altdorf, contrata a un ex-soldado llamado Fresk para que sirva como su guardia personal. La Característica de Empatía de Michael es 48%. Se sabe que es un jefe incapaz, y se dice en las calles que el último que trabajó con él acabó mal. El soldado, necesitado de dinero, jura no morir por un noble, pero Michael tiene dinero y parece trigo limpio, a pesar de su reputación.

Más tarde, Michael y Fresk caminan por las calles de noche. Michael ve a una chica acosada por un par de ladrones. Michael ordena a Fresk que la salve. Michael necesita una Tirada Normal de Empatía. Es justo (reduciendo la dificultad un paso) y rico (reduciendo la dificultad otro paso), pero tiene mala reputación (incrementando la dificultad un paso). Peor aún, provocó la muerte de una cohorte previa (incrementa la dificultad dos pasos más). Por ahora, Michael necesita una Tirada Desafiante (-10%). La acción que Michael pide está más allá de las responsabilidades del secuaz, pero los ladrones son adolescentes y no parecen tan peligrosos, no más que un ligero riesgo (incrementa la dificultad en uno otra vez). Luego para que el secuaz salve a la chica siguiendo la orden de Michael hace falta una Tirada Difícil (-20%) de Empatía, lo que significa que Michael necesita un 28% o menos, algo no demasiado bueno para la chica.

Un DJ debería tener la libertad de ignorar esas reglas cuando sea adecuado para la historia o la personalidad del PNJ. Quizás la ex-novia de Fresk murió de forma similar. En este caso, es probable que salvara a la chica sin que se le pidiera. Por otro lado, Fresk podría ser un misógino y pensar que la chica es probable que se merezca lo que sea que deba sufrir. En este caso, Fresk es probable que no mueva un dedo a menos que el jefe pague una buena bonificación.

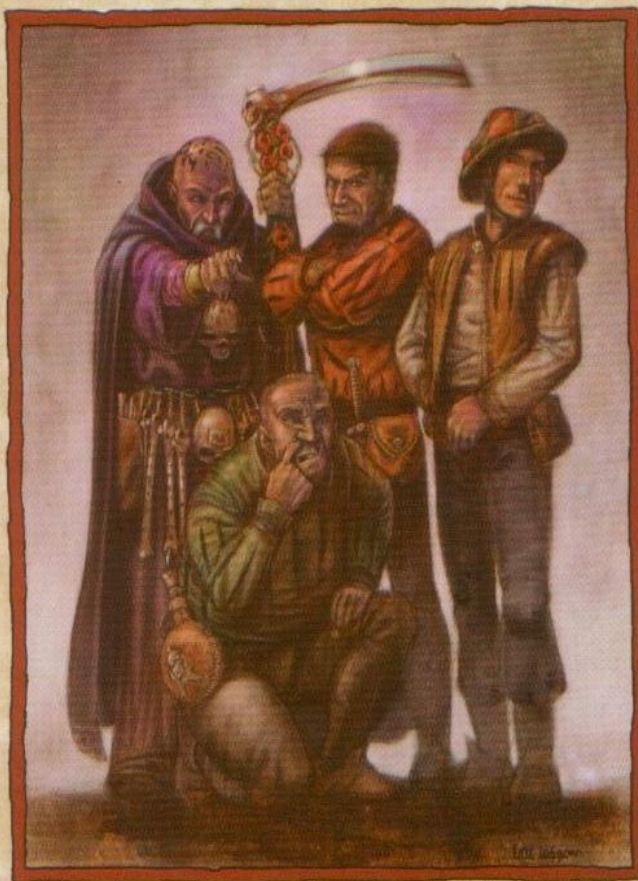


TABLA 9-10: SECUAZ

Avances empleados	Coste por año	Coste por semana*	Coste por día	Parte**	Disponibilidad
6	100 <i>co</i>	2 <i>co</i>	6 <i>c</i>	—	Normal
12	150 <i>co</i>	3 <i>co</i>	10 <i>c</i>	½	Normal
18	225 <i>co</i>	4 <i>co</i>	15 <i>c</i>	¾	Escaso
24	350 <i>co</i>	7 <i>co</i>	25 <i>c</i>	1	Escaso
30	525 <i>co</i>	10 <i>co</i>	35 <i>c</i>	1	Raro
36	800 <i>co</i>	15 <i>co</i>	50 <i>c</i>	1	Muy Raro
Más de 36	+200 <i>co</i> por cada 6 avances	+10 <i>co</i> por cada 6 avances	+35 <i>c</i> por cada 6 avances	Muy Raro	

* Un secuaz debería tener de media un día libre por semana.

** Un secuaz recibe una parte del botín si participa en una aventura.

TABLA 9-II: MODIFICADORES DE LEALTAD

Situación	Ejemplo	Modificador de lealtad
<i>Comportamiento del líder</i>		
Justo	Siempre asegura una compensación	Un paso menos
El líder paga bonificaciones	-	Dos pasos menos
Paga a tiempo	-	Sin bonificador
Buena reputación	El líder es conocido por su generosidad	Un paso menos
Mala reputación	El líder es conocido por ser tacaño	Un paso más
Paga de forma irregular	-	Un paso más
Cruel	Le gusta infligir dolor en enemigos indefensos	Dos pasos más
Irresponsable	Estúpido	Dos pasos más
Loco	El líder está como una cabra	Tres pasos más
Provocó la muerte de otro secuaz	Envío a otro secuaz a una muerte cierta	Dos pasos más
<i>Tirada fallada</i>		
Cada Tirada de Empatía fallada antes	El secuaz rechazó realizar la última tarea	Un paso más
<i>Circunstancias de la acción</i>		
Esperada y sin riesgo	Sirve como guardaespaldas en un lugar seguro	Dos pasos menos
Esperada y poco riesgo	Hacer la guardia de noche	Un paso menos
Esperada y riesgo moderado	Hacer la guardia de noche en un lugar abandonado	Sin modificador
Esperada y gran riesgo	Hacer la guardia de noche mientras los orcos hacen sonar tambores de guerra cerca	Un paso más
No esperada y sin riesgo	Un guardia al que se le pide que lleve tu equipaje	Sin modificador
No esperada y ligero riesgo	Un guardia al que se le pide que lleve un mensaje al mago	Un paso más
No esperada y riesgo moderado	Un guardia al que se le pide que explore una caverna oscura	Dos pasos más
No esperada y gran riesgo	Un guardia al que se le pide que explore una caverna oscura en la que se sabe que hay un demonio	Tres pasos más
<i>Otros modificadores</i>		
El líder tiene menos avances que el secuaz	-	Un paso más
El líder puede lanzar hechizos	-	Un paso menos
El líder es rico	-	Un paso menos

DEPURAR A LOS SECUACES

Un secuaz es algo más que una serie de características al azar; tiene una personalidad, motivos y disposición como cualquier otro PJ. Cuando crees un secuaz, tu DJ es probable que tenga algunas ideas sobre los motivos e ideas sobre su carácter, pero podéis trabajar juntos para completar la historia, personalidad y cualquier otro dato que quieras. Para ayudarte con las ideas, puedes tirar en la **Tabla 9-12: Rasgos de secuaces**, para ayudarte a generar rasgos inusuales para tu secuaz.

SECUACES LISTOS PARA USAR

Pocos DJs tienen secuaces listos para usar en cualquier momento. Aunque los PNJs espadas de alquiler en *WJdR* son útiles como los más normales y rápidos de generar, no están tan detallados o tienen el mismo nivel de habilidad de los secuaces que se encuentran durante el juego. Para ser fáciles de usar, este capítulo incluye varios secuaces listos para usar directamente del libro. Cada secuaz se describe con 6, 12 y 18 avances, con más avances sería necesario que el personaje fuera generado usando las reglas normales descritas en el libro básico. Para

terminar, si quieres adaptar a cualquiera de esos secuaces para que sea de una raza distinta a la humana, sigue las directrices descritas en el cuadro **Adaptación** de la página 97. Los Talentos humanos aleatorios se marcan con una "R".

GUARDAESPALDAS

Nadie es tan duro como para no usar a veces unos brazos de alquiler. De todos los tipos de secuaces, los guardaespaldas es probable que sean los que se encuentran con más facilidad. El oficio es lucrativo y no precisa de mucho esfuerzo, ya que el trabajo no suele precisar más que estar por ahí de pie y parecer un tipo duro. Los guardaespaldas pocas veces inician un combate. En lugar de eso se quedan atrás hasta que un loco intenta atacar a su jefe. Entonces entran en acción.

Tareas esperadas

Un personaje contrata a un guardaespaldas por protección. Por eso se espera que los guardaespaldas vigilen en busca de amenazas y peligros para sus jefes. Orientados a la defensa, no buscan el conflicto, más bien luchan para proteger.

— Guardaespaldas humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
48%	32%	42%	47%	37%	27%	27%	27%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Percepción, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Especialidad en armas (Parada), Especialidad en armas (Arrojadizas), Pelea callejera, Golpe conmocionador, Robusto^R, Muy resistente^R, Muy fuerte

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Rodela, Arma de mano (Porra), Puños de hierro, par de Cuchillos arrojadizos

Enseres: Ropa (Artesanía Normal), juego de cubiertos (madera), hatillo, pichel (peltre) y 8 co

— Mercenario humano (ex-Guardaespaldas), 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
48%	32%	42%	47%	37%	27%	32%	27%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar +10%, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Percepción, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Especialidad en armas (Parada), Especialidad en armas (Arrojadizas), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Robusto^R, Muy resistente^R, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Camisa de cota de malla y chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Rodela, Ballesta, Arma de mano (Porra), Puños de hierro, Escudo, par de Cuchillos arrojadizos

TABLA 9-12: RASGOS DE SECUACES

Tirada %	Rasgo	Tirada %	Rasgo
01	Se hurga la nariz	51	Risa extraña
02	Tos preocupante	52	Fornido
03	Bajo	53	Ojos extraños
04	Pies grandes	54	Larguirucho
05	Babea	55	Nariz siempre moqueando
06	Rollizo	56	Alto
07	Inquieto	57	Ojo de camaleón (se mueve a su aire)
08	Uñas agrietadas	58	Marcas de quemaduras
09	Paranoico	59	Dientes perfectos
10	Dientes podridos	60	Cicatriz interesante
11	Masoquista	61	Siempre sonríe
12	Labios agrietados	62	Ciego de un ojo
13	Llagas en la boca	63	Calvo
14	¡Enfermo!	64	Cuerpo extraño
15	Apesta	65	Extrema obesidad
16	Le llora un ojo	66	Expresión diabólica
17	Loco	67	Extraños tatuajes
18	Escuálido	68	Esquelético
19	Alergias	69	Rasgos severos
20	Poderosa flatulencia	70	Incisivos largos
21	Supersticioso	71	Ojos inyectados en sangre
22	Mal aliento	72	Delgado
23	Nervioso	73	Barba de tres pelos
24	Incontinencia	74	Cresta mohicana
25	Sádico	75	Cara marcada por la viruela
26	Voraz	76	Le faltan dientes
27	Flatulencias	77	Piercings
28	Camina con cojera	78	Escandaloso
29	Perverso	79	Cuello lleno de verrugas
30	Corpulento	80	Tranquilo
31	Tic nervioso	81	Nariz rota
32	Asqueroso	82	Complexión pálida
33	Lascivo	83	Orejas grandes
34	Ascendencia árabe	84	Grasiento
35	Voz chillona	85	Muy dramático
36	Arrugas	86	Marca de nacimiento
37	Bizco	87	Limpio
38	Atractivo	88	Aspecto sonrosado
39	Sin dientes	89	Mugriento
40	Complexión siniestra	90	Grosero
41	Camina cojeando	91	Piel flácida
42	Tartamudeo	92	Ropas llamativas
43	Se limpia las uñas con un cuchillo	93	Le falta un dedo
44	Voz de barítono	94	Cuerpo muy bronceado
45	Frágil	95	Demasiado normal
46	Barba poco espesa	96	Cicatriz horrible
47	Acné	97	Dedos palmeados
48	Tatuajes chulos	98	Vulgar
49	Largo y lustroso pelo	99	Tira dos veces
50	Ascendencia de Catai	100	Tira tres veces

Enseres: 10 virotes, Ropa (Artesanía Normal), juego de cubiertos (madera), poción de curación, pichel (peltre) y 8 co

— Mercenario humano (ex-Guardaespaldas),
18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
48%	42%	42%	47%	37%	27%	32%	27%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio, Tilea), Esquivar +10%, Conducir, Jugar, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Percepción, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Desarmar, Especialidad en armas (Parada), Especialidad en armas (Arrojadizas), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Robusto^R, Muy resistente^R, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Camisa de cota de malla y chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Rodela, Ballesta, Arma de mano (Porra), Puños de hierro, Escudo, par de Cuchillos arrojados

Enseres: 10 virotes, Ropa (Artesanía Normal), juego de cubiertos (madera), poción de curación, pichel (peltre) y 8 co

MENSAJERO

La mayoría de los mensajes se envían mediante patrulleros de caminos. Estos duros soldados patrullan los peligrosos caminos entre ciudades y envían correo o mensajes a las paradas a lo largo del camino. Tal servicio es caro y poco fiable. Por tanto, algunos personajes recurren a los mensajeros profesionales para hacer la tarea por ellos.

Tareas esperadas

Los mensajeros llevan mensajes. Llevan correspondencia a quien sea que su amo lo ordene. Aunque tienen alguna habilidad de combate, no son guerreros.

— Mensajero humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37%	30%	32%	37%	46%	30%	30%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (el Imperio, las Tierras Desoladas), Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar, Código secreto (Batidor), Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Nadar

Talentos: Oído aguzado^R, Pies ligeros^R, Orientación, Viajero curtido

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), Escudo, Daga

Enseres: Ropa (Artesanía Normal), juego de cubiertos (madera), arnés, caballo (monta), funda para mapa, silla de montar, zurrón y pichel (peltre)

— Heraldo humano (ex-Mensajero), 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37%	35%	32%	37%	46%	35%	35%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Criar animales, Carisma, Sabiduría popular (el Imperio, las Tierras Desoladas), Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar, Código secreto (Batidor), Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Nadar

Talentos: Oído aguzado^R, Pies ligeros^R, Orientación, Viajero curtido

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), Escudo, Daga

Enseres: Ropa (Artesanía Normal), colonia, juego de cubiertos (madera), arnés, caballo (monta), funda para mapa, cartuchera, silla de montar, zurrón, pichel (peltre) y uniforme

— Heraldo humano (ex-Mensajero), 18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37%	35%	32%	37%	46%	35%	35%	45%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Criar animales, Carisma, Sabiduría popular (el Imperio, las Tierras Desoladas), Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar, Código secreto (Batidor), Hablar idioma (Reikspiel) +10%, bretoniano, Nadar

Talentos: Oído aguzado^R, Etiqueta, Pies ligeros^R, Orientación, Don de gentes, Viajero curtido

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), Escudo, Daga

Enseres: Ropa (dos juegos de la Mejor Artesanía), juego de cubiertos (madera), arnés, caballo (monta), funda para mapa, cartuchera, silla de montar, zurrón, pichel (peltre) y uniforme

MÉDICO DE CAMPAÑA

Aunque muchos cirujanos en ciernes pasan el tiempo en la universidad aprendiendo las últimas teorías que les ayuden a desarrollar sus capacidades en el campo de la medicina, muchos prefieren el peligro de estar junto a la acción, ver las heridas en el momento en que se produzcan para comprender mejor cómo curarlas. Algunos médicos de campaña fueron expulsados de la escuela por su modo "creativo" de curar. En todo caso, los médicos de campaña son aliados útiles para cualquier grupo.

Tareas esperadas

Un médico de campaña cura a su jefe y a los que su jefe le pida. Podría dar opiniones sobre ciertas acciones, pero pocas veces inicia una conversación a menos que sea un miembro de pleno derecho del grupo de su jefe.

— Estudiante humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27%	27%	28%	30%	45%	47%	37%	47%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ley, Ciencia), Sabiduría popular (el Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Sanar, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel) +10%

Talentos: Sangre fría^R, Etiqueta, Resistencia a las enfermedades^R, Viajero curtido, Cortés

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada corta), Daga

Enseres: Ropa (Artesanía Normal), juego de cubiertos (madera), zurrón, pichel (peltre), dos libros de texto (Ley y Ciencia) y material de escritura

— Galeno humano (ex-Estudiante), 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27%	27%	28%	30%	45%	52%	42%	47%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ley, Ciencia), Sabiduría popular (el Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Sanar +10%, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel) +10%

Talentos: Sangre fría^R, Etiqueta, Resistencia a las enfermedades^R, Viajero curtido, Cortés

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada corta), Daga

Enseres: Ropa (Artesanía Normal), juego de cubiertos (madera), 4 pociones de curación, zurrón, pichel (peltre), dos libros de texto (Ley y Ciencia), herramientas de oficio (instrumentos médicos) y material de escritura

— Galeno humano (ex-Estudiante), 18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27%	27%	28%	40%	45%	57%	42%	47%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ley, Ciencia), Sabiduría popular (el Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Sanar +10%, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Oficio (Boticario)

Talentos: Sangre fría^R, Etiqueta, Resistencia a las enfermedades^R, Viajero curtido, Golpe conmocionador, Cortés, Cirugía

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada corta), Daga

Enseres: Ropa (Artesanía Normal), juego de cubiertos (madera), zurrón, pichel (peltre), 4 pociones de curación, dos libros de texto (Ley y Ciencia), Herramientas de oficio (instrumentos médicos) y material de escritura

GUÍA

Considerando los peligros de ir por los senderos y lo poco fiables que son los caminos a través de kilómetros y kilómetros de bosques, muchos personajes recurren a guías para recorrer los lugares sin civilizar. Los guías sirven a un propósito específico: llevar a su líder a un lugar y traerlo de vuelta. Aunque los guías son guerreros competentes, la mayoría tiende a dejar la lucha en manos de los guerreros.

Tareas esperadas

Los guías sirven para llevar de forma segura a un patrón a un lugar concreto. De camino, si el guía manda, espera que sus orientaciones se sigan y se respete su experiencia. Un guía comprende los peligros del Viejo Mundo y espera que las personas a su cargo le sigan. Un guía luchará cuando la situación lo demande, aunque si un combate se produce porque alguien del grupo no siguiera sus indicaciones, pocas veces arriesgará su piel para salvar a tal idiota.

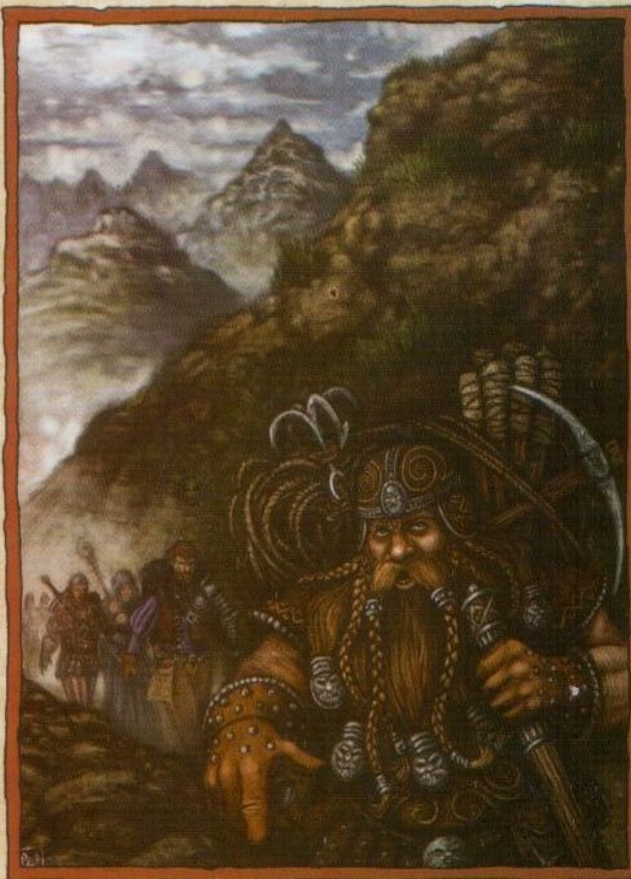
— Vagabundo humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37%	42%	32%	32%	32%	43%	27%	27%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	5	0	0	0



Habilidades: Sabiduría popular (Bretonia, el Imperio), Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Lengua secreta (Jerga montaraz), Código secreto (Montaraz), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar

Talentos: Vista excelente^R, Pies ligeros, Orientación, Viajero curtido, Sexto sentido^R

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Hacha), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (madera), raciones, pichel (peltre), tienda y odre de agua

— Batidor humano (ex-Vagabundo), 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42%	42%	32%	32%	42%	43%	27%	32%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Bretonia, el Imperio), Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Código secreto (Montaraz), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar

Talentos: Vista excelente^R, Pies ligeros, Orientación, Viajero curtido, Sexto sentido^R

Armadura: Armadura media (Camisa de cota de malla y Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Hacha), Daga, Escudo

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (madera), arnés, caballo (monta), raciones, 10 metros de cuerda, silla de montar, pichel (peltre), tienda y odre de agua

— Batidor humano (ex-Vagabundo), 18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42%	42%	32%	42%	42%	48%	32%	32%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Esconderse, Sabiduría popular (Bretonia, el Imperio), Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Código secreto (Montaraz), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar

Talentos: Vista excelente^R, Pies ligeros, Orientación, Viajero curtido, Sexto sentido^R

Armadura: Armadura media (Camisa de malla y Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Hacha), Daga, Escudo

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (madera), arnés, caballo (monta), raciones, 10 metros de cuerda, silla de montar, pichel (peltre), tienda y odre de agua

HOMBRE DE ARMAS

El Imperio es una nación con una larga historia de guerra, muerte y horror. Como resultado, nunca hay escasez de soldados. Esos hombres

depuran sus habilidades con las armas, disciplina y resolución para enfrentarse a hordas de pieles verdes, retener a las hordas del Caos en el norte o desarraigar a las cosas que hay bajo sus magníficas ciudades. Aún así, el Imperio no está siempre en guerra, y cuando está en paz (algo poco común), los soldados suelen recurrir a los mercenarios para estar preparados en el caso de que suene el cuerno de la batalla.

Tareas esperadas

Los hombres de armas son soldados. Luchan donde se les dice. No son guardaespaldas, luego no es probable que vayan de compras con un personaje y protejan su espalda o se reúnan con un grupo de ladrones en los barrios bajos de Altdorf. En lugar de eso es un miembro fiable dentro de un grupo, haciendo lo que le corresponde para luchar contra el enemigo que fue contratado para matar.

— Soldado humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
48%	44%	35%	36%	27%	27%	32%	28%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Conducir, Jugar, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Percepción, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría^R, Desenvainado rápido, Especialidad en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Robusto

Armadura: Armadura ligera (Armadura de cuero completa)

Puntos de armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Alabarda, Arma de mano (Espada), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (madera), pichel (peltre) y un uniforme

— Veterano humano (ex-Soldado), 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
48%	44%	35%	41%	37%	27%	37%	28%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Conducir, Jugar, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Percepción, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría^R, Desenvainado rápido, Especialidad en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Robusto^R

Armadura: Armadura media (Armadura de cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Alabarda, Arma de mano (Espada), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), licor (una botella de Buena Artesanía), Jugar de cubiertos (madera), pichel (peltre) y un uniforme

— Veterano humano (ex-Soldado), 18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
58%	44%	40%	41%	37%	27%	42%	28%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar +10%, Conducir, Jugar, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Percepción, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría^R, Desenvainado rápido, Especialidad en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Robusto^R

Armadura: Armadura media (Armadura de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Alabarda, Arma de mano (Espada), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (madera), licor (una botella de Buena Artesanía), pichel (peltre) y un uniforme

CRIADO

Para los que se lo pueden permitir, un criado lleva algo de civilización a la vida de un aventurero normal. Responsable de asegurarse de que su jefe esté bien acicalado, alimentado y cómodo, un criado se ocupa de todas las tareas tediosas para que su jefe pueda ocuparse de las cosas importantes. Los criados podrían ir a comprar, negociar alojamientos, anunciar la llegada de su jefe y representar a sus amos en casi todas las cosas.

Tareas esperadas

Un criado sirve a las necesidades de su amo. Lavará la ropa, hará la comida, mantendrá bien el equipo o, como poco, hará que los otros sirvientes del jefe realicen sus tareas. Los criados también pueden actuar como consejeros o enlaces con otra gente importante en una ciudad. No luchan en combate a menos que se les ataque.

— Sirviente humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
26%	26%	32%	37%	30%	43%	44%	46%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Charlatanería, Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Tasar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Intelectual^R, Cortés^R, Muy resistente

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), aceite para lámpara, lámpara, lámpara de seguridad, pichel (peltre) y yesquero

— Sirviente humano, 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31%	26%	37%	37%	40%	43%	44%	46%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Charlatanería, Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Tasar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Intelectual^R, Cortés^R, Muy resistente

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), aceite para lámpara, lámpara, lámpara de seguridad, pichel (peltre) y yesquero

— Ayuda de cámara humano (ex-Sirviente), 18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31%	26%	37%	37%	40%	48%	44%	46%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Criar animales, Charlatanería +10%, Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Tasar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción +10%, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Bretoniano, Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Intelectual^R, Cortés^R, Muy resistente

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Porra), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), colonia, Jugar de cubiertos (peltre), aceite para lámpara, lámpara, cartuchera, lámpara de seguridad, pichel (peltre), uniforme y yesquero

MERCENARIO

Al contrario de los hombres de armas, que tienen cierto grado de lealtad, el mercenario es una fuerza de alquiler que por lo general procede de matones callejeros de los peores vecindarios del Viejo Mundo. Son leales sólo a una cosa: el oro. Aunque tan peligrosos y hábiles como un soldado, los mercenarios sólo confían en tácticas y trucos sencillos para derrotar a sus enemigos.

Tareas esperadas

Los mercenarios luchan. Tras ser contratados, establecen las responsabilidades requeridas, ya sea actuar como guardaespaldas, matar a alguien o proporcionar respaldo en un duro aprieto. No explorarán en solitario y pocas veces tomarán la iniciativa para hacer algo en lugar de esperar órdenes.

— Mercenario humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
47%	34%	44%	43%	30%	32%	29%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio, Tilea), Consumir alcohol, Esquivar, Conducir, Jugar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano)

Talentos: Desarmar, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Muy fuerte^R, Intelectual^R

Armadura: Armadura media (Camisa de malla y Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Ballesta, Arma de mano (Espada), Escudo, Daga

Enseres: Mochila, 10 virotes, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), poción de curación y pichel (peltre)

— Mercenario humano, 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
47%	44%	44%	43%	35%	32%	34%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	4	4	0	0	0



Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio, Tilea), Consumir alcohol, Esquivar, Conducir, Jugar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Buscar, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano)

Talentos: Desarmar, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Muy fuerte^R, Intelectual^R

Armadura: Armadura media (Camisa de malla y Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Ballesta, Arma de mano (Espada), Escudo, Daga

Enseres: Mochila, 10 virotes, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), poción de curación y pichel (peltre)

— Veterano humano (ex-Mercenario), 18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
52%	44%	44%	43%	40%	32%	39%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio, Tilea), Consumir alcohol, Esquivar +10%, Conducir, Jugar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Buscar, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano)

Talentos: Desarmar, Especialidad en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Muy fuerte^R, Intelectual^R

Armadura: Armadura media (Armadura de cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Ballesta, Gran arma (Hacha a dos manos), Arma de mano (Espada), Escudo, Daga

Enseres: Mochila, 10 virotes, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), poción de curación, licor (una botella de Buena Artesanía) y pichel (peltre)

MAGO MERCENARIO

Estos individuos tienen alguna práctica con la magia. Quizás asesinaron a su maestro y ahora están huyendo, vendiendo sus habilidades al mejor postor. Otros simplemente no pueden quedarse en un solo lugar y ven la vida de mercenario como un buen medio de expandir su influencia y estudio. Como cualquier otro hechicero del Viejo Mundo, en los magos mercenarios no se puede confiar.

Tareas esperadas

Los magos mercenarios sirven para prestar sus talentos mágicos a cualquier tarea para la que su maestro le contratara. Proporcionan consejo gratis. Además se espera que resuelvan dilemas mágicos y situaciones similares.

— Aprendiz de mago humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	30%	25%	30%	40%	50%	35%	40%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	1	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Canalización, Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Sexto Sentido^R, Cortés^R

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Báculo, Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), libro impreso y pichel (peltre).

— Hechicero adepto humano —
(ex-Aprendiz de mago), 12 avances

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	30%	25%	30%	40%	50%	45%	40%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	1	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Canalización, Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (cualquiera), Magia pueril (Arcana), Intelectual, Sexto Sentido^R, Cortés^R

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Báculo, Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), grimorio, libro impreso, material de escritura y pichel (peltre).

— Hechicero adepto humano —
(ex-Aprendiz de hechicero), 18 avances

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	30%	25%	30%	40%	50%	50%	40%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	2	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia) +10%, Canalización +10%, Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber arcano (cualquiera), Magia menor (Armadura de Aethyr), Proyectil infalible, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Sexto Sentido^R, Cortés^R

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Báculo, Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), grimorio, libro impreso, material de escritura y pichel (peltre).

BATELERO

Hay oportunidades disponibles (de comercio u otras cosas) para los que viajan por los ríos del Viejo Mundo, muchas y variadas. Cuando necesitas moverte por los cauces fluviales del Imperio con sigilo, habilidad y velocidad, conocer a alguien que conozca los ríos puede hacer que todo eso tenga lugar. Los bateleros conocen los ríos como los mejores ladrones conocen sus callejones preferidos.

Tareas esperadas

Muy parecido a un guía (ver página 108), un batelero negocia el viaje a través de un cauce fluvial bajo una serie de variables, desde negociar un precio justo para alquilar un bote para defender a los pasajeros de los ataques, todo es negociable. En últimas instancias, los bateleros toman la mayoría de las decisiones sobre cómo llegar a un lugar, y tienen poca paciencia para aquellos que subestiman su pericia.

— Batelero humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
47%	27%	48%	37%	32%	32%	27%	27%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio, Kislev), Consumir alcohol, Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Nadar, Hablar idioma (Kislevita, Reikspiel), Nadar

Talentos: Visión nocturna^R, Orientación, Viajero curtido, Muy fuerte^R

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (pértiga), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), bote de remo y pichel (peltre)

— Batelero humano, 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
47%	32%	48%	37%	42%	37%	27%	27%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio +10%, Kislev), Consumir alcohol, Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Remar, Nadar, Lengua secreta (Montaraz), Hablar idioma (Kislevita, Reikspiel), Nadar

Talentos: Visión nocturna^R, Orientación, Viajero curtido, Muy fuerte^R

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (pértiga), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), bote de remo y pichel (peltre)

— Navegante humano (ex-Batelero), 18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
47%	32%	48%	42%	42%	37%	32%	27%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía), Sabiduría popular (el Imperio +10%, Kislev), Consumir alcohol, Cotilleo, Orientación +10%, Supervivencia, Percepción, Remar, Nadar, Lengua secreta (Montaraz), Hablar idioma (Kislevita, Reikspiel), Nadar, Oficio (Cartógrafo)

Talentos: Visión nocturna^R, Orientación, Viajero curtido, Muy fuerte^R

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (pértiga), Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), bote de remo, pichel (peltre) y Herramientas de oficio (Instrumentos de navegante)

ESCUDERO

La mayoría de los caballeros, sin tener en cuenta si proceden de Bretonia donde son famosos, o de cualquiera de las Ordenes de Caballería del Imperio, aceptan aprendices de caballeros llamados escuderos procedentes de los hijos e hijas de la nobleza del Imperio. La primera lección que se enseña a los escuderos es la humildad, y por tanto todos los escuderos actúan sobre todo como sirvientes, al menos al principio, trayendo vino y comida, ocupándose del equipo y los animales y velando por cada necesidad de sus maestros. Luego, cuando hay tiempo, el caballero comenzará a entrenar a su protegido en las habilidades de combate.

Aunque los escuderos no suelen ser secuaces, el precio refleja los gastos extras del escudero para entrenar, alimentarse y proporcionar equipo a su estudiante.

Tareas esperadas

Se espera que los escuderos obedezcan a su maestro. Deben ser respetuosos con los compañeros de su maestro, alejarse de los problemas y cuidar de las pertenencias de su maestro, incluido su corcel. No son esclavos. Los escuderos no harán de forma voluntaria lo que hacen por su maestro para otros miembros de la comitiva, por tanto no cuidarán del equipo de todos los personajes del grupo, no almohazará a todos los caballos del grupo u otra tarea similar. Los escuderos están ahí para aprender de su maestro.

— Escudero humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
53%	30%	37%	33%	32%	28%	28%	31%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Criar animales, Carisma, Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar, Cotilleo, Montar, Hablar idioma (Bretoniano, Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Recio^R, Especialidad en armas (Caballería), Golpe poderoso, Guerrero Nato^R

Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, Camisa de malla, Cofia de malla)

Puntos de armadura: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Pica de jinete, Arma de mano (Espada), Escudo, Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), arnés, caballo (monta), silla de montar y pichel (peltre)

— Escudero humano, 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
53%	35%	37%	38%	37%	28%	28%	36%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma, Sabiduría popular (Bretonia, el Imperio), Esquivar, Cotilleo +10%, Montar, Hablar idioma (Bretoniano, Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Recio^R, Especialidad en armas (Caballería), Golpe poderoso, Guerrero Nato^R

Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, Camisa de malla, Cofia de malla)

Puntos de armadura: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Pica de jinete, Arma de mano (Espada), Escudo, Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), arnés, caballo (monta), silla de montar y pichel (peltre)

— Veterano humano (ex-Escudero), 18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
58%	35%	42%	43%	42%	28%	33%	36%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma, Sabiduría popular (Bretonia, el Imperio), Esquivar, Cotilleo +10%, Montar, Hablar idioma (Bretoniano, Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Recio, Especialidad en armas (Caballería), Golpe poderoso, Guerrero Nato

Armadura: Armadura media (Armadura de cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Pica de jinete, Arma de mano (Espada), Escudo, Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), arnés, caballo (monta), silla de montar, licor (una botella de Buena Artesanía) y pichel (peltre)

TRADUCTOR

La mayoría de los traductores comienzan sus carreras estudiando lenguajes como escribas en una de las grandes ciudades. No carecen de trabajo (la tasa de alfabetismo es baja), esos hombres y mujeres no sólo han dominado el arte de la escritura, sino que han descubierto que también pueden comunicar entre sí varias culturas. Los traductores podrían haber servido como escribas públicos, pero al tener poco aprecio por la vida de la ciudad, dispusieron sus talentos para una interesante vida al servicio de un mago, un gran guerrero o un incluso un vanidoso ladrón cuya historia exige ser contada.

Tareas esperadas

Se supone que los traductores comunican en el idioma que entienda un grupo lo que dice otro grupo. Los traductores también podrían registrar ciertos hechos, escribiendo sucesos importantes o cosas así. También ayudan a escribir cartas, traducirlas y otra serie de tareas similares.

— Escriba humano, 6 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27%	30%	22%	26%	43%	49%	44%	35%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	2	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría popular (el Imperio) +10%, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga de gremial, Hablar idioma (Bretoniano, Clásico, Reikspiel, Tileano), Oficio (Calígrafo)

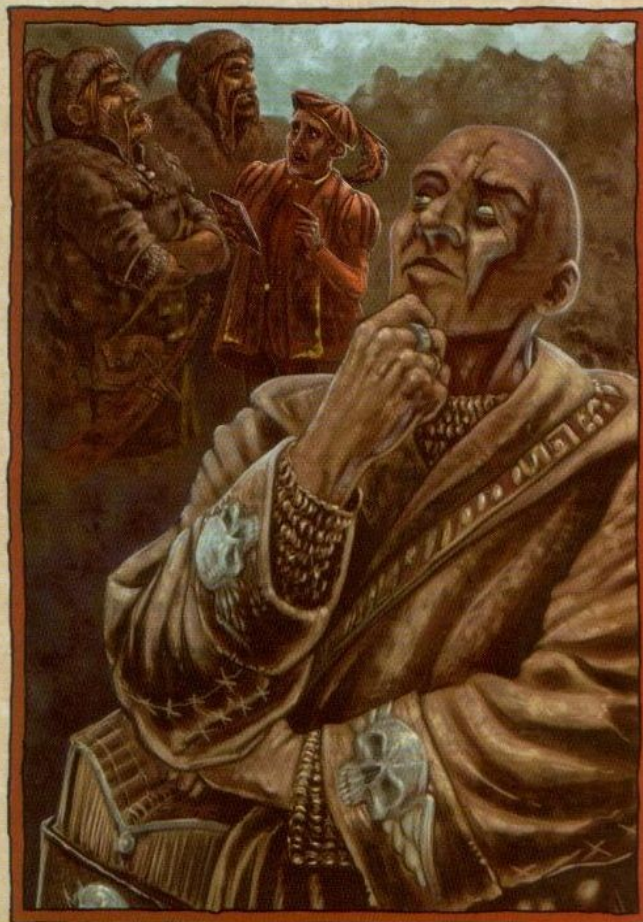
Talentos: Oído aguzado^R, Lingüística, Genio aritmético^R

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), 5 Cerillas, libro ilustrado, pichel (peltre), dos velas de cera y material de escritura



— Erudito humano, 12 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27%	30%	22%	31%	43%	54%	44%	40%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría popular (el Imperio) +10%, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretoniano, Clásico, Reikspiel, Tileano), Oficio (Calígrafo)

Talentos: Oído aguzado^R, Lingüística, Genio aritmético^R

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), 5 Cerillas, libro ilustrado, pichel (peltre), dos velas de cera y material de escritura

— Erudito humano, 18 avances —

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
27%	30%	22%	31%	43%	59%	44%	45%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia), Sabiduría popular (el Imperio) +10%, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretoniano, Clásico, Reikspiel, Tileano), Oficio (Calígrafo)

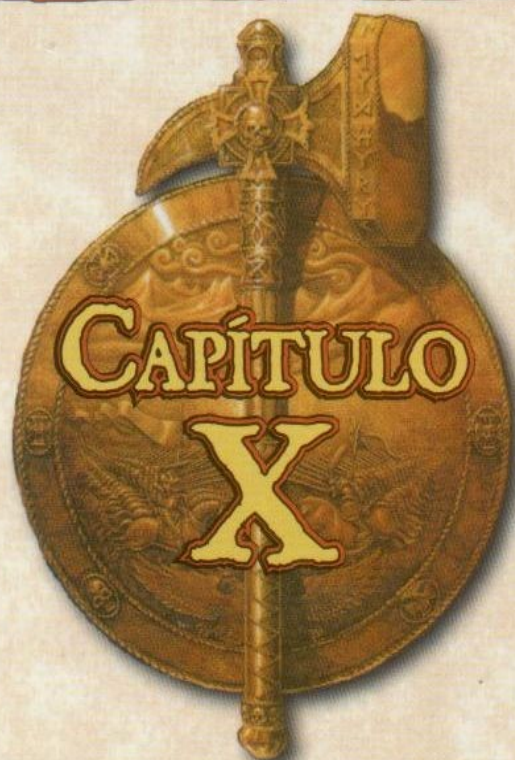
Talentos: Oído aguzado^R, Lingüística, Genio aritmético^R

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Mochila, Ropa (Artesanía Normal), Jugar de cubiertos (peltre), 5 Cerillas, libro ilustrado, pichel (peltre), dos velas de cera y material de escritura



TESOROS DEL VIEJO MUNDO

"El ojo de tigre es lo que prefieren los adoradores de Myrmidia. Se dice que proporciona más coraje y fiereza en la batalla."

- Kurt Muller, erudito, Universidad de Altdorf

La mayor parte de este libro ha descrito modos para que los personajes gasten el dinero en objetos y servicios útiles y no tanto. Sin embargo, muchos personajes recurren a baratijas triviales para gastar su oro. Estas cosas podrían incluir monedas raras, piedras preciosas, joyas o cualquiera cosa de valor. Este capítulo final describe equipo no tan esencial que los personajes podrían encontrar en sus aventuras.

— MONEDAS RARAS —

El Capítulo I hablaba de las monedas, presentando las que se acuñan y circulan en los diferentes reinos del Viejo Mundo. Aunque esas descripciones son suficientes para monedas que siguen en circulación hoy en día, no dice nada de las monedas antiguas o extranjeras.

Las monedas raras no están en circulación en lugar alguno del Viejo Mundo. Podrían ser de hace mucho tiempo, de antes incluso del propio Sigmar, o podrían proceder de tierras exóticas y distantes. Lo que sigue es un ejemplo de monedas de varias eras y regiones y sus valores aproximados.

Falsificar esas monedas es difícil, y siempre precisan una Tirada Muy Difícil (-30%).

KOKU DE ORO

Estas monedas eran desconocidas antes de que una Compañía Libre de los Reinos Fronterizos diezmara una tribu de hobgoblins en las Tierras Oscuras. En las ruinas humeantes del campamento encontraron tesoros de todo el Viejo Mundo. Un cofre especialmente antiguo contenía 100 monedas pulidas marcadas con símbolos que parecían ser de la lejana Catai. Cuando se limpiaron, las monedas revelaron ser de oro puro. Esas monedas han sido vendidas a algunos comerciantes del Imperio, y todo confirma que proceden de Catai, pero son mucho más antiguas que ninguna moneda encontrada en el Viejo Mundo.



SUVARNA DE IND

La mayoría de los plebeyos ven el mundo como lo que contiene el Imperio. Está claro que muchos reconocen a bretonianos, tileanos, estalianos y kislevitas pero, ¿quién conoce lo que existe más allá? Los rumores de la distante Catai, los horrores de las Tierras del Sur o incluso los rumores del Nuevo Mundo al otro lado del Océano son historias que se cuentan en tabernas de los muelles, y no se deben tomar con seriedad. Uno de esos lugares es la fabulosa Ind, otra tierra que se supone cercana a Catai. Sólo un hombre, un explorador tileano llamado Nigel Francisco, se atrevió a ir por la Carretera de la Plata para explorar este extraño lugar, más extraño aún que las leyendas de Catai. Como prueba de su viaje trajo de vuelta muchos tesoros, entre los que se encuentran pequeñas piezas de marfil que representaban animales o personas. Llamando a esas monedas Suvarnas, afirmó que Ind no usaba oro o metales, que comerciaban con marfil y gemas. Se cree que hay 25 Suvarnas esparcidas entre varios propietarios en el Imperio, pero abundan las falsificaciones y copias, reduciendo el valor global de esas raras monedas.



MONEDAS DE ANTES DEL IMPERIO

Antes de que Sigmar expulsara a los goblins, el Imperio consistía de varias tribus enfrentadas. La mayoría del comercio se realizaba mediante el trueque, aunque el concepto de la moneda, importada de comerciantes

TABLA 10-1: MONEDAS RARAS

Moneda	Valor	Disponibilidad
Koku de oro	25 <i>co</i>	Muy Raro
Suvarna de Ind	10 <i>co</i>	Raro
<i>Monedas de antes del Imperio</i>		
Oro	5 <i>co</i>	Muy Raro
Plata	2 <i>co</i>	Raro
Bronce	10 <i>c</i>	Raro
Madera	5 <i>p</i>	Escaso
Hoja de plata	250 <i>co</i>	Muy Raro
Talentos de Tilea	15 <i>co</i>	Raro

marítimos del Golfo Negro y Tilea, llegó a extenderse a las tierras sin civilizar del norte. Básicas, pequeñas y de peso y tamaño variado, su valor proviene de su rareza y su valor para los historiadores. Las monedas de antes del Imperio usaban metales similares, siendo de oro, plata y bronce; también se usaban objetos de madera con la marca de un cacique. Estos "vales" se usaban como pagarés.



HOJA DE PLATA

Estos pequeños objetos de plata son monedas con forma de hoja y se creen que eran las monedas usadas por los elfos antes del surgimiento de la humanidad. A pesar de su rareza, las hojas de plata son lo bastante abundantes como para estar disponibles para la mayoría de los coleccionistas. Una cosa que las hace tan valiosas es el nivel de detalle, cada venilla de la hoja está labrada. Más aún, cada moneda es única, representando una serie de hojas de árboles como fresno, olmo, arce, encina y abedul.



TALENTOS DE TILEA

Muchos historiadores señalan a los comerciantes de Tilea como los inventores de la moneda. Como evidencia están los *talentos*, pequeños trozos rectangulares de oro. Los registros de este período sugieren que valían el equivalente de una vaca. En lugar de usar otros metales para hacer monedas menores, rompían o cortaban las monedas para crear medios talentos, cuartos de talentos y fragmentos. Para ser una moneda rara, los talentos de Tilea suelen aparecer en viejas bóvedas, tumbas, naufragios en el fondo del mar y en antiguas ruinas. Muchos exploradores no comprenden el valor de esas monedas y se limitan a fundirlas por su oro.



— PIEDRAS PRECIOSAS —

Aunque gran parte de la riqueza del Imperio se cuenta en monedas, las piedras preciosas son mucho más valiosas. La mayoría de las gemas se consideran según su talla, la escasez de la piedra y sus fallos. Muchas de estas piedras proceden de las Montañas del Fin del Mundo, mientras otras son traídas por mercaderes de Arabia que dicen a su vez haber comprado esas piedras de comerciantes de las Tierras del Sur. Las gemas que se suelen encontrar en el Viejo Mundo se detallan a continuación. Véase la **Tabla 10-2: Ejemplos de piedras preciosas** para sus valores aproximados para las variantes talladas y sin tallar. Todas las piedras preciosas se supone que son Raras y valen según los quilates que tengan. Las piedras más grandes valen bastante más y son más raras. El valor se incrementa un +110% por cada quilate adicional.

(cualquier gema) posean algún poder arcano es algo que se desconoce; aunque las leyendas y las circunstancias que rodean a ciertas gemas sin duda dan crédito a las supersticiones.

INESTIMABLE MÁS ALLÁ DE TODA MEDIDA

Las piedras preciosas, aparte de su valor meramente monetario, se supone que tienen propiedades alquímicas y mágicas. Muchos aristócratas llevan pequeños cristales para atraer la atención de los buenos espíritus. Otros muelen piedras como las esmeraldas por sus poderes curativos.

Ya que se supone que las piedras preciosas tienen poderes misteriosos, otras, como el diamante Llama Azul, tienen extrañas maldiciones. Otras son famosas por su tamaño o talla única o por cómo la luz se refleja en su superficie. Por ejemplo, la Piedra Krieger es un jacinto de un tamaño parecido al corazón de un enano. Esta gran roca casi no tiene precio, lo que la hace famosa por sí misma. Sin embargo, dice la leyenda que todos los que la han poseído han muerto misteriosamente. El Ojo de Sigmar es otra piedra rara. Un trozo de obsidiana del tamaño de un puño, se encontró en el lugar donde una estrella cayó a la tierra.

Hay muchos otros ejemplos de piedras semi-famosas, cada una con una leyenda que cuenta sus misteriosos orígenes y que detalla sus supuestos poderes y maldiciones. Sea o no cierto que las gemas



TABLA 10-2: EJEMPLOS DE PIEDRAS PRECIOSAS

Piedra preciosa	Sin tallar	Tallada	Apariencia
Ágata	9 c	5 co	Traslúcida y de cualquier color, pero a menudo con franjas marrones, azules, blancas y rojas; no hay dos ágatas iguales
Ámbar	5 co	50 co	Oro transparente, creada por la resina
Amatista	5 co	50 co	Púrpura oscuro transparente, a veces con base lechosa
Calcedonia	3 co	25 co	Variedad de colores, a veces con franjas
Crisoberilo	5 co	50 co	Amarillo transparente, amarillo, anaranjado, amarillo-verdoso, verde oscuro o claro, marrón-verdoso, azul-verdoso, marrón, gris
Diamante	250 co	2.500+ co	Incoloro o blanco, por lo general tintado de amarillo, naranja, marrón o menos veces azul, verde o rojo. Muy pocas veces rojo oscuro, azul, verde o púrpura. También los hay gris oscuro o negros
Esmeralda	50 co	500+ co	Verde oscuro transparente hasta verde oscuro
Granate	10 co	100+ co	Rojo transparente, marrón-verdoso, violeta. Los granates pueden ser de cualquier color menos azules.
Hematites	9 c	5 co	Gris oscuro opaco moteado de negro
Jade	20 co	200 co	Verde translúcido, claro u oscuro
Jacinto	250 co	2.500+ co	Naranja intenso transparente
Azabache	10 co	100 co	Negro opaco
Lapislázuli	1 co	10 co	Azul claro u oscuro opaco con trazas amarillas
Malaquita	1 co	10 co	Verde claro u oscuro opaco y estriado
Feldespatio	15 co	150 co	Blanco translúcido con brillo azulado
Obsidiana	9 c	5 co	Negro opaco
Ónice	3 co	30 co	Negro o blanco puro opaco o bandas de blanco y negro
Ópalo, negro	300 co	3.000+ co	Verde oscuro translúcido con flecos dorados y motas negras
Ópalo, común	100 co	1.000+ co	Blanco, amarillo, naranja, rojo, púrpura, azul, verde, gris, marrón y negro translúcido
Perla	-	400 co	Negro opaco, rosa, amarillo
Perla, común	-	100 co	Blanco opaco
Peridotita	-	100 co	Blanco opaco
Cuarzo	75 co	750 co	Verde oliva transparente
Cristal de roca	1 co	10 co	Transparente
Rubí	500 co	5.000+ co	Rojo, marrón-rojizo, púrpura-rojizo o rojo oscuro transparente
Zafiro	80 co	1.000+ co	Azul claro o transparente, aunque son posibles otros colores
Espinela, azul	25 co	250 co	Azul oscuro transparente
Espinela, otro color	5 co	50 co	Rojo, violeta, verde, naranja, amarillo, blanco y negro transparente
Ojo de tigre	16 c	8 co	Marrón vivo con centro dorado translúcido
Topacio	40 co	400 co	Naranja, amarillo, marrón, azul claro hasta azul cielo transparente, rosa, incoloro, blanco, púrpura claro, verde-azulado, verde
Turmalina	6 co	60 co	Verde, rojo, azul, púrpura, rosa, amarillo, naranja, marrón, incoloro, blanco o negro transparente. Las piedras suelen ser multicolores, al parecer con combinaciones de color ilimitadas.
Circonita	5 co	50 co	Transparente, amarilla, marrón, rojiza-marrón, naranja, azul claro, verde claro, púrpura claro, rosa

— JOYAS Y ACCESORIOS —

Las joyas son un modo perfecto de acentuar los rasgos de una persona (los buenos), añadir elementos importantes a un guardarropa o mostrar tu lealtad o fe. Pocas personas, sin embargo, se pueden permitir el precio de un anillo de oro, brazalete de plata o torques hechas de oro, plata y marfil. Más aún, tal despliegue de riqueza es una invitación para un ladrón. Es por ello que la mayoría de los plebeyos se decoran con objetos naturales como guirnaldas de flores, cuentas, plumas o incluso conchas en los lugares cercanos a la costa.

Los precios base de la **Tabla 11-3: Joyas** son para objetos hechos de bronce. Los materiales inferiores tienen más o menos la mitad de precio. Las joyas más caras usan metales distintos como la plata o el oro, e incluso piedras preciosas.

Brazalete: Los brazaletes son anchos enganches de metal que encajan en el antebrazo. Por lo general grabados con símbolos religiosos o militares, predominan en el sur pero no en el norte, incluso durante los meses de verano. La excepción es en el caso de la gente de Norsca, que consideran los brazaletes como símbolos de riqueza y posición, regalos otorgados por sus señores.

Pulsera: Una pulsera o tobillera es una joya que se lleva en la muñeca o el tobillo. Pueden ser de metal sólido o cadenas flexibles con piedras preciosas. Las pulseras son populares entre las damas de Tilea. Las tobilleras predominan en el territorio de Estalia que estuvo en poder de Arabia, ya que el estilo es originario de las cortesanas de Arabia.

TABLA 10-3: JOYAS

Joyas	Bronce	Plata	Plata y oro	Plata con piedras preciosas	Oro con piedras
Brazalete	25 <i>co</i>	50 <i>co</i>	75 <i>co</i>	150 <i>co</i>	300 <i>co</i>
Pulsera	8 <i>co</i>	16 <i>co</i>	24 <i>co</i>	48 <i>co</i>	96 <i>co</i>
Broche/Colgante	20 <i>co</i>	40 <i>co</i>	60 <i>co</i>	120 <i>co</i>	240 <i>co</i>
Pendiente	18 <i>co</i>	36 <i>co</i>	54 <i>co</i>	108 <i>co</i>	216 <i>co</i>
Relicario	15 <i>co</i>	30 <i>co</i>	45 <i>co</i>	90 <i>co</i>	180 <i>co</i>
Collar	30 <i>co</i>	60 <i>co</i>	90 <i>co</i>	180 <i>co</i>	360 <i>co</i>
Anillo	20 <i>co</i>	40 <i>co</i>	60 <i>co</i>	120 <i>co</i>	240 <i>co</i>
Torques	35 <i>co</i>	70 <i>co</i>	105 <i>co</i>	210 <i>co</i>	420 <i>co</i>

Broche, pendiente o relicario: Estos pequeños talismanes suelen servir para señalar la condición de una persona a la que son leales, como en el caso de los soldados bretonianos que llevan pequeños escudos del tamaño de una mano que representan símbolos religiosos o el escudo de armas de su señor. En algunos casos, son meramente decorativos. Algunos son pequeños relicarios que contienen una miniatura de un ser amado o un santo famoso.

Pendientes y aros para la nariz: Una visión bastante común en el Imperio tanto para hombres como para mujeres, los pendientes y los aros suelen ser insertados por la persona, a veces para marcar una ocasión especial, rito de madurez o suceso, o a veces sólo por gusto o por la moda. Los anillos para las orejas y la nariz pueden variar mucho de calidad, desde simples hilos y cuentas hasta las mejores joyas que el dinero pueda comprar.

Collar: Un collar en una delgada cadena de metal precioso, por lo general de oro o plata. También en esta categoría está la gargantilla, que es una banda de seda con una piedra preciosa que encaja justo sobre el cuello.

Anillos: Un anillo es una banda de metal, por lo general de bronce, plata u oro. Algunos anillos tienen engarces de piedras preciosas, mientras otros tienen sellos o blasones familiares. Muchos anillos están grabados con hiedras, frases u oraciones.

Torques: Una torque es un collar ornamental que se lleva por alguien que tenga una posición o condición especial. Una vez fueron bastante comunes, pero ahora sólo los jefes de Norsca los llevan. Las torques suelen estar bellamente labradas, combinando marfil, plata y oro.

— OBJETOS VALIOSOS —

En modo alguno son las gemas y las joyas los únicos objetos valiosos. Cualquier equipo descrito en este libro como de Mejor calidad cuenta como tesoro, objetos como pieles o tintes que se describen en el **Capítulo I: Monedas y comercio**. Una espada de la Mejor Artesanía se vende por unas 140 *co* o el equivalente de 14 vacas, una verdadera fortuna. Aún así hay algunos objetos de valor que pueden tener un precio como para que un hombre se haga rico. Esculturas, pinturas, tapices y más cosas pueden valer tanto o más que un cofre de oro. La Carga varía dependiendo del tamaño del objeto. Consulta con tu DJ para los valores de Carga exactos. Para determinar el valor

exacto de un objeto, consulta la **Tabla 10-4: Determinar el valor de un objeto**.

Arte suele ser cualquier objeto hecho por el mero gusto de hacerlo y que tiene un valor estético. Tales objetos incluyen pinturas, tallas en madera, pequeños cofres ornados y huevos pintados. La escultura es un arte que coge un objeto existente y crea algo nuevo que tiene un valor estético, como bustos, estatuas, pilares, vasijas y cofres ornamentados. Las alfombras y tapices son bordados. Algunos tienen diseños elaborados, imágenes o símbolos. Las alfombras se echan sobre el suelo, los tapices cuelgan de las paredes.

TABLA 10-4: DETERMINAR EL VALOR DE UN OBJETO

Tirada	Arte	Alfombra	Escultura	Tapiz	Tirada	Arte	Alfombra	Escultura	Tapiz
01-10	—	6 <i>p</i>	—	8 <i>p</i>	61-65	16 <i>co</i>	18 <i>co</i>	75 <i>co</i>	35 <i>co</i>
11-15	2 <i>p</i>	1 <i>c</i>	3 <i>p</i>	2 <i>c</i>	66-70	30 <i>co</i>	30 <i>co</i>	100 <i>co</i>	50 <i>co</i>
16-20	5 <i>p</i>	3 <i>c</i>	6 <i>p</i>	6 <i>c</i>	71-75	65 <i>co</i>	48 <i>co</i>	125 <i>co</i>	100 <i>co</i>
21-25	8 <i>p</i>	6 <i>c</i>	1 <i>c</i>	12 <i>c</i>	76-80	125 <i>co</i>	75 <i>co</i>	250 <i>co</i>	150 <i>co</i>
26-30	1 <i>c</i>	12 <i>c</i>	4 <i>c</i>	1 <i>co</i>	81-85	250 <i>co</i>	125 <i>co</i>	500 <i>co</i>	250 <i>co</i>
31-35	3 <i>c</i>	1 <i>co</i>	8 <i>c</i>	2 <i>co</i>	86-90	500 <i>co</i>	200 <i>co</i>	750 <i>co</i>	400 <i>co</i>
36-40	6 <i>c</i>	2 <i>co</i>	1 <i>co</i>	4 <i>co</i>	91-95	1.000 <i>co</i>	325 <i>co</i>	1.000 <i>co</i>	650 <i>co</i>
41-45	12 <i>c</i>	3 <i>co</i>	8 <i>co</i>	6 <i>co</i>	96-97	2.000 <i>co</i>	525 <i>co</i>	2.000 <i>co</i>	1.050 <i>co</i>
46-50	1 <i>co</i>	4 <i>co</i>	16 <i>co</i>	8 <i>co</i>	97-98	4.000 <i>co</i>	850 <i>co</i>	4.000 <i>co</i>	1.700 <i>co</i>
51-55	4 <i>co</i>	7 <i>co</i>	32 <i>co</i>	15 <i>co</i>	998.000 <i>co</i>	1.250 <i>co</i>	8.000 <i>co</i>	2.500 <i>co</i>	
56-60	8 <i>co</i>	11 <i>co</i>	50 <i>co</i>	25 <i>co</i>	10016.000 <i>co</i>	3.000 <i>co</i>	16.000 <i>co</i>	5.000 <i>co</i>	

APÉNDICE: TABLAS DE REFERENCIA

TABLA AP-1: INGRESOS

Trabajo	Paga anual (co)	Paga mensual (c)	Paga semanal (p)	Paga diaria (p)
Campesino	9-15	15-25	45-75	7-12
Granjero rico	15-25	25-45	75-135	12-22
Posadero	20-30	35-50	105-150	17-25
Tendero de ciudad	20-40	35-65	105-195	17-32
Mercenario	20-50	35-80	105-240	17-40
Artesano hábil	25-80	40-135	120-400	20-66
Perista típico	30-100	50-165	150-495	25-82
Doctor	40-150	65-250	195-750	32-125
Constructor	150-500	250-835	750-2505	125-420
Noble menor	250-500	415-835	1245-2505	210-420
Mago	300-800	500-1350	1500-4050	250-675
Noble mayor	1000+	1700+	5100+	850+

Todos los ingresos anuales son *antes* de que se apliquen las tasas regionales.

TABLA AP-2: TASAS DE CAMBIO

— Tasas de cambio en otras tierras —

Monedas	Bre	Imp	Est	Kis	Nor	Cet	Ena	Elf	Ara
Bretonia (Bre)	—	+5%	+10%	+10%	+0%	-20%	-10%	+5%	+10%
Imperio (Imp)	-5%	—	+5%	+10%	+0%	-15%	-15%	+0%	+5%
Estalia (Est)	-10%	-5%	—	-10%	+0%	-10%	-20%	+0%	+0%
Kislev (Kis)	-10%	-5%	+10%	—	+0%	+0%	-10%	-5%	-10%
Norsca (Nor)	-30%	-20%	-10%	-5%	—	-5%	-20%	-10%	+0%
Ciudades-estado de Tilea (Tcs)	-50%	-30%	-20%	-10%	+0%	—	n/a	-20%	-10%
Enano (Ena)	+20%	+30%	+40%	+40%	+0%	+50%	—	+0%	+20%
Elfo (Elf)	-5%	+0%	+5%	+5%	+0%	+20%	+0%	—	+5%
Arabia (Ara)	-10%	-5%	+0%	+10%	+0%	-10%	-20%	-5%	—

TABLA AP-3: MERCANCÍAS

Mercancía	Precio común	Mercancía	Precio común	Mercancía	Precio común	Mercancía	Precio común
Tela	Por metro cuadrado	Azafrán	30 p	Oso	3 co	Alforfón	6 c
Piel	Por piel	Centeno	8 c	Azul, ultramarino	13 c	Café	33 co
Aceites	Por cada 4 litros	Seda, Catai	5 co	Azúcar, morena	1 co	Leopardo	14 co
Granos	Por medio kilo	Oveja	4 co	Venado	50 c	Amarillo	3 c
Lona	2 c	Sésamo	6 co	Verde	11 c	Guisantes	2 co
Marta	5 co	Bayas	1 co	Azúcar, blanca	6 c	Té	2 co
Almendra	6 co	Terciopelo	2 co	Zorro, rojo	9 co	León	15 co
Mijo	8 c	Lobo	5 co	Ocre	15 c	Bermellón	1 co
Tejido casero	8 p	Girasol	4 c	Exótico	Por medio kilo	Lentejas	1 co
Visón	6 co	Lana	1 co	Zorro, blanco	11 co	Tabaco	10 co
Avellana	2 co	Nuez	1 co	Púrpura	2 co		
Salvado	8 c	Harinas	Por medio kilo	Grano	Por medio kilo		
Encaje	3 co	Tintes	por cada ¼ de kilo	Chile	67 co		
Mapache	10 c	Miel	5 c	Caballo	2 co		
Oliva	3 co	Cebada	26 c	Rojo, hierro	6 c		
Arroz	3 co	Pieles	Por piel	Cebada	13 c		
Lino	10 c	Azul, cobre	11c	Chocolate	67 co		
Marta cibelina, negra	7co	Edulcorantes	Por medio litro	Cuero	1 co		
		Alforfón	13 c	Azafrán	5 c		

TABLA AP-4: ARMADURAS

Tipo de armadura	Coste	Carga	Localización (es) cubierta	PA	Disponibilidad
<i>Cuero</i>					
Gorro de cuero	3 co	10	Cabeza	1	Común
Justillo de cuero	6 co	40	Cuerpo	1	Común
Chaqueta de cuero	12 co	50	Cuerpo, Brazos	1	Común
Grebas de cuero	10 co	20	Piernas	1	Común
Armadura de cuero completa	25 co	80	Todas	1	Normal
<i>Cuero tachonado</i>					
Gorro tachonado	10 co	10	Cabeza	1	Normal
Justillo tachonado	20 co	40	Cuerpo	1	Normal
Chaqueta tachonada	30 co	50	Cuerpo, Brazos	1	Normal
Grebas tachonadas	20 co	20	Piernas	1	Normal
Armadura de cuero tachonado completa	90 co	160	Todas	2	Escasa
<i>Cota de malla</i>					
Cofia de malla	20 co	30	Cabeza	2	Normal
Camisa de malla	60 co	60	Cuerpo	2	Normal
Camisote de malla	95 co	80	Cuerpo, Brazos	2	Normal
Cota de malla	75 co	80	Cuerpo, Piernas	2	Normal
Cota de malla con mangas	130 co	100	Cuerpo, Brazos, Piernas	2	Normal
Grebas de malla	20 co	40	Piernas	2	Escasa
Armadura de cota de mallas completa	170 co	210	Todas	3	Escasa
<i>Escamas</i>					
Cofia de escamas	30 co	50	Cabeza	3	Escasa
Camisa de escamas	150 co	260	Cuerpo	3	Escaso
Camisote de escamas	225 co	340	Cuerpo, Brazos	3	Escasa
Cota de escamas	225 co	400	Cuerpo, Piernas	3	Escasa
Cota de escamas con mangas	300 co	470	Cuerpo, Brazos, Piernas	3	Escasa
Grebas de escamas	75 co	130	Piernas	3	Rara
Armadura de escamas completa	360 co	600	Todas	4	Rara
<i>Placas</i>					
Yelmo	30 co	40	Cabeza	2	Rara
Coraza	70 co	75	Cuerpo	2	Rara
Brazales de placas	60 co	30	Brazos	2	Rara
Grebas de placa	70 co	40	Piernas	2	Rara
Armadura de placas completa	400 co	400	Todas	5	Muy Rara
<i>Malla de Ithilmar</i>					
Cofia de malla de Ithilmar	—	10	Cabeza	3	—
Camisa de malla de Ithilmar	—	20	Cuerpo	3	—
Camisote de malla de Ithilmar	—	30	Cuerpo, Brazos	3	—
Cota de malla de Ithilmar	—	30	Cuerpo, Piernas	3	—
Cota de malla de Ithilmar con mangas	—	60	Cuerpo, Brazos, Piernas	3	—
Grebas de malla de Ithilmar	—	20	Piernas	3	—
Armadura completa de malla de Ithilmar	—	210	Todas	4	—
<i>Armadura de placas de Gromril</i>					
Yelmo de Gromril	—	40	Cabeza	3	—
Coraza de Gromril	—	75	Cuerpo	3	—
Brazales de placas de Gromril	—	30	Brazos	3	—
Grebas de metal de Gromril	—	40	Piernas	3	—
Armadura de placas completa de Gromril	—	400	Todas	6	—

TABLA AP-5: ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Coste	Carga	Grupo	Daño	Propiedades	Disponibilidad
Rodela	2 <i>co</i>	10	Parada	BF-4	Defensiva, Contundente	Normal
Daga	1 <i>co</i>	10	Normal	BF-3	Ninguna	Común
Pica de jinete (Lanza de caballería)	20 <i>co</i>	75	Caballería	BF	Rápida, Impactante, Agotadora	Escasa
Mangual*	15 <i>co</i>	95	Mangual	BF+1	Impactante, Agotadora	Escasa
Florete	18 <i>co</i>	40	Esgrima	BF-2	Rápida, Precisa	Rara
Guantelete/Puño de hierro	1 <i>co</i>	1	Normal	BF-3	Contundente	Común
Arma grande*	20 <i>co</i>	200	A dos manos	BF	Impactante, Lenta	Normal
Alabarda*	15 <i>co</i>	175	A dos manos	BF	Especial	Común
Arma de mano	10 <i>co</i>	50	Normal	BF	Ningún	Común
Improvisada	—	35	Normal	BF-4	Ninguna	—
Lanza de caballería	40 <i>co</i>	100	Caballería	BF+1	Rápida, Impactante, Agotadora	Rara
Main Gauche	4 <i>co</i>	15	Parada	BF-3	Defensiva	Escasa
Maza de armas	15 <i>co</i>	60	Mangual	BF	Impactante, Agotadora	Escasa
Báculo*	3 <i>c</i>	50	Normal	BF-2	Defensiva, Contundente	Frecuente
Estoque	18 <i>co</i>	40	Esgrima	BF-1	Rápida	Escasa
Escudo	10 <i>co</i>	50	Normal	BF-2	Defensiva	Común
Lanza	10 <i>co</i>	50	Normal	BF	Rápida	Común
Rompeespadas	5 <i>co</i>	40	Parada	BF-3	Especial	Escasa

TABLA AP-6: ARMAS DE PROYECTILES

Nombre	Coste	Car	Grupo	Daño	Alcance†	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Boleadora	7 <i>c</i>	20	Presa	1	8/16	Media	Apresadora	Escasa
Arco*	10 <i>co</i>	80	Normal	3	24/48	Media	Ninguna	Común
Ballesta*	25 <i>co</i>	120	Normal	4	30/60	Completa	Ninguna	Normal
Pistola ballesta	35 <i>co</i>	25	Ballesta	2	8/16	Completa	Ninguna	Rara
Arco élfico*	70 <i>co</i>	75	Arco largo	3	36/72	Media	Perforante	Muy rara
Improvisada	—	10	Normal	BF-4	6/-	Media	Ninguna	—
Jabalina	25 <i>c</i>	30	Normal	BF-1	8/16	Media	Ninguna	Normal
Lazo*	1 <i>co</i>	10	Presa	n/a	8/-	Media	Apresadora Frecuente	—
Arco largo*	15 <i>co</i>	90	Arco largo	3	30/60	Media	Perforante	Normal
Red	3 <i>co</i>	60	Presa	n/a	4/8	Completa	Apresadora	Frecuente
Ballesta de repetición*	100 <i>co</i>	150	Ballesta	2	16/32	Libre	Especial	Muy rara
Arco corto*	7 <i>co</i>	75	Normal	3	16/32	Media	Ninguna	Común
Honda	4 <i>co</i>	10	Honda	3	16/32	Media	Ninguna	Común
Lanza	10 <i>co</i>	50	Normal	BF	8/-	Media	Ninguna	Común
Honda cayado*	6 <i>co</i>	50	Honda	4	24/48	Completa	Ninguna	Rara
Hacha/Martillo arrojadiza	5 <i>co</i>	40	Arrojadiza	BF-2	8/-	Media	Ninguna	Normal
Daga/Estrella arrojadiza	3 <i>co</i>	10	Arrojadiza	BF-3	6/12	Media	Ninguna	Común
Látigo	2 <i>co</i>	40	Presa	BF-4	6/-	Media	Rápida, Apresadora	Normal

Munición

Flechas (5)	1 <i>c</i>	10	—	—	—	—	—	Común
Virotes (5)	2 <i>c</i>	10	—	—	—	—	—	Normal

* Precisa de dos manos para ser usada, luego esta arma no se puede usar en conjunción con un escudo o rodela.

† El alcance se expresa en metros, si no usas cuadros, límitate a dividirlo entre dos para hallar el alcance.

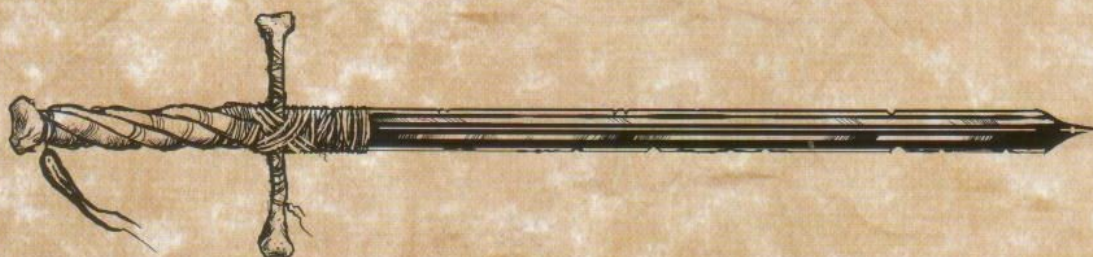


TABLA AP-7: ARMAS DE PÓLVORA

Nombre	Coste	Carga	Grupo	Daño	Alcance†	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Trabuco	70 <i>co</i>	50	Pólvora	3	16/-	3 Completas	Metralla, Poco fiable	Muy rara
Bomba	75 <i>co</i>	20	Explosivo	6	4/20	n/a	Metralla, Poco fiable	Muy rara
Pie de pato	500 <i>co</i>	30	Ingeniería	3	16/-	4 Completas	Especial, Experimental	Muy rara
Arma de fuego*	300 <i>co</i>	30	Pólvora	4	24/48	2 Completas	Impactante, Poco fiable	Muy rara
Rifle largo de Hochland	450 <i>co</i>	70	Ingeniería	4	48/96	2 Completas	Impactante, Poco fiable	Muy rara
Incendiaria	5 <i>co</i>	20	Explosiva	4	4/20	Completa + Media	Especial	Escasa
Jezzail	—	60	Pólvora	3	24/72	2 Completas	—	—
Pistola	200 <i>co</i>	25	Pólvora	4	8/16	2 Completas	Impactante, Poco fiable	Muy rara
Pistolón de repetición*	600 <i>co</i>	30	Ingeniería	4	24/48	Libre	Experimental, Especial	Muy rara
Pistola de repetición	400 <i>co</i>	25	Ingeniería	4	8/16	Libre	Experimental, Especial	Muy rara

Munición

Proyectil de arma de fuego (10)	6 <i>c</i>	10	—	—	—	—	—	Rara
Pólvora (por tiro)	3 <i>c</i>	1	—	—	—	—	—	Muy rara

* Necesita de dos manos para usarse, luego este arma no se puede usar junto con un escudo.

† El alcance se expresa en metros, si estás usando cuadros, límitate a dividirlo entre dos para encontrar el alcance.

TABLA AP-8: LANZADORES DE VIROTES

Nombre	Dotación	Coste	Carga	Grupo	Daño	Alcance†	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Ballista de tornillo	1	150 <i>co</i>	200	Normal	5	50/100	6	Ninguna	Rara
Lanzador de virotes	8	750 <i>co</i>	—	Normal	12	150/300	15	Perforante	Rara
Oxybeles	7	550 <i>co</i>	—	Normal	10	70/150	12	Ninguna	Muy Rara
Escorpión	6	375 <i>co</i>	—	Normal	8	100/200	10	Ninguna	Escasa

† Alcance expresado en metros, si estás usando cuadros, límitate a dividir entre dos el alcance.

TABLA AP-9: ROPA

Atavío	Coste	Carga	Disponibilidad	Atavío	Coste	Carga	Disponibilidad
Mandil	5 <i>p</i>	2	Frecuente	Disfraz	5 <i>co</i> +	10	Común
Cinturón	3 <i>c</i>	1	Frecuente	Jubón	10 <i>c</i>	2	Frecuente
Botas, Altas	8 <i>co</i>	15	Normal	Vestido	1 <i>co</i>	15	Frecuente
Botas, con clavos, para enanos	30 <i>co</i>	30	Rara	Tahalí	4 <i>co</i>	1	Frecuente
Botas, bajas	18 <i>c</i>	5	Frecuente	Guantes	3 <i>co</i>	—	Común
Botas, monta	3 <i>co</i>	10	Frecuente	Pañuelo	6 <i>p</i>	—	Común
Pantalones	15 <i>c</i>	4	Frecuente	Sombrero, ala ancha	1 <i>co</i>	5	Frecuente
Calzones	6 <i>co</i>	3	Común	Capucha	5 <i>c</i>	2	Común
Gorro o sombrero	10 <i>c</i>	1	Frecuente	Justillo/Camiseta	10 <i>c</i>	4	Frecuente
Capa, corta	5 <i>c</i>	5	Común	Kilt ¹	12 <i>c</i>	3	Común
Capa, larga	9 <i>c</i>	7	Común	Taparrabos	4 <i>c</i>	1	Abundante
Blusa	1 <i>co</i>	4	Frecuente	Máscara	10 <i>c</i>	2	Común
Manto	5 <i>co</i>	10	Frecuente	Camisón de dormir	2 <i>co</i>	1	Rara
Abrigo o Chaqueta, ligera	3 <i>co</i>	5	Frecuente	Sobretudo	10 <i>co</i>	15	Frecuente
Abrigo o Chaqueta, pesada	5 <i>co</i>	10	Frecuente	Hábitos de sacerdote	13 <i>co</i>	20	Normal
Bragueta	4 <i>co</i>	—	Común	Harapos	1 <i>p</i>	5	Abundante
Corsé	3 <i>co</i>	2	Común	Túnica	15 <i>co</i>	25	Normal
				Sandalias	2 <i>c</i>	2	Común
				Faja	30 <i>p</i>	1	Normal
				Bufanda	15 <i>p</i>	—	Frecuente
				Calcetines	26 <i>c</i>	—	Común
				Zapatos	10 <i>c</i>	5	Frecuente

¹ NdT: Típica falda escocesa



TABLA AP-10: COMIDA Y BEBIDA

Comida o bebida	Coste	Carga	Disponibilidad
Cerveza tradicional, 1/2 litro	2 p	2	Frecuente
Cerveza, 1/2 litro	1 p	2	Abundante
Cofiac, bretoniano	13 c	2	Normal
Pan, barra	2 p	3	Abundante
Mantequilla (1/2 kg.)	30 p	1	Frecuente
Empanada	2 p	2	Común
Queso, varios (1/2 kg.)	50 p	1	Común
Manjar	3 p+	3	Escasa
Huevos (12)	15 p	1	Frecuente
Pescado, fresco (1)	2 p	2	Común/Frecuente
Pescado, escabeche, barril	3 p	20	Común
Comida por día (Mala)	5 p	10	Frecuente
Comida por día (Normal)	10 p	10	Común
Comida por día (Buena)	18 p	10	Normal
Hidromiel, medio litro	3 p	2	Normal
Carne, trozo	1 c	10	Normal
Leche, vaca o cabrito, 1/2 litro	2 p	2	Frecuente
Raciones	6 c	5	Común
Matarratas, cuarto	4 p	2	Frecuente
Sopa, comida	1 p	1	Abundante
Licores	1 c	5	Normal
Vino, medio litro, de calidad	10 c	5	Normal
Vino, medio litro, aguado	1 c	5	Común

TABLA AP-11: INSTRUMENTOS MUSICALES

Instrumento	Coste	Carga	Disponibilidad
Cuerno de cochera	10 co	30	Normal
Tambor	30 c	50	Normal
Arpa, pequeña	20 co	10	Rara
Clavicémbalo	250 co	1200	Rara
Laúd	80 co	30	Escasa
Mandolina	23 co	15	Escasa
Arpa de boca	8 c	1	Normal
Flauta dulce	3 co	5	Normal
Pandereta	1 co	5	Normal
Viola	25 co	30	Normal
Silbato	6 c	—	Común

TABLA AP-12: LECTURA Y ESCRITURA

Objeto	Coste	Carga	Disponibilidad
Libro, pegado, impreso	75 co	35	Muy raro
Libro, cosido, impreso	100 co	35	Muy raro
Libro, ilustrado	350 co	50	Muy raro
Brocha	2 co	—	Normal
Material de cartógrafo	50 co	20	Raro
Carboncillo	1 c	—	Común
Tiza, una	2 c	—	Común
Tinta, negra	5 co	1	Normal
Tinta, de color	10 co	1	Escasa
Tinta, púrpura	50 co	1	Muy Rara
Pluma	1 co	—	Escasa
Cerradura, libro	45 co	1	Muy Rara
Papel/hoja	5 c	—	Muy Rara
Pergamino/hoja	1 c	—	Raro
Material de escritura	10 co	5	Normal

TABLA AP-13: EQUIPO DE CARGA Y

RECIPIENTES

Contenedores	Coste medio	Carga	Disponibilidad
Mochila	30 c	20	Frecuente
Cesta	2 c	8	Abundante
Botella	3 c	2	Normal
Caja, hierro, grande	10 c	300	Común
Caja, hierro, pequeña	1 co	150	Frecuente
Cubo, metal	5 c	30	Frecuente
Cubo, madera	3 c	20	Abundante
Jaula, grande	24 co	500	Normal
Jaula, pequeña	6 co	300	Normal
Estuche, tubo	1 co	2	Escasa
Tonel, 16 litros	8 c	200	Común
Tonel, 40 litros	12 c	500	Común
Tonel, 100 litros	1 co	1.250	Común
Cofre, madera, grande	5 co	300	Normal
Cofre, madera, pequeño	2 co	175	Común
Copa, madera o arcilla	8 p	—	Abundante
Redoma, cuero	15 c	5	Normal
Redoma, metal	2 co	15	Escasa
Vaso	2 c	1	Normal
Copón	3 c	2	Común
Jarra, arcilla, 4 litros	4 c	15	Frecuente
Jarra, arcilla, 20 litros	10 c	20	Frecuente
Tetera	30 c	10	Frecuente
Cántaro, arcilla	2 c	10	Abundante
Cartuchera, grande	5 c	1	Frecuente
Cartuchera, pequeña	2 c	—	Frecuente
Cazuela, arcilla	2 c	60	Abundante
Cazuela, hierro	1 co	90	Frecuente
Monedero	2 c	1	Frecuente
Saco, grande	5 c	7	Frecuente
Saco, pequeño	30 p	4	Frecuente
Odre, agua	8 c	1/100	Frecuente
Hatillo	2 co	5	Normal
Pichel, peltre	1 co	5	Frecuente
Pichel, madera	10 c	5	Frecuente
Baúl, pequeño	16 c	275	Común
Baúl, grande	3 co	400	Normal
Vial	10 p	—	Común

TABLA AP-14: ILUMINACIÓN

Iluminación	Coste	Carga	Disponibilidad
Vela, sebo	3 c	5	Frecuente
Vela, cera	6 c	5	Normal
Carbón vegetal	1 c	10	Común
Leña	2 c	5	Frecuente
Farol	5 c	20	Frecuente
Lámpara	5 co	20	Normal
Lámpara de seguridad	12 co	30	Escasa
Cerilla	1 p	—	Normal
Aceite, lámpara	5 c	5	Frecuente
Antorcha, tratada	10 p	5	Común
Antorcha, sin tratar	5 p	5	Frecuente

TABLA AP-15: EQUIPO PERSONAL

Equipo personal	Coste	Carga	Disponibilidad
Armario	50 <i>co</i>	800	Normal
Bandera	10 <i>co</i>	50	Común
Armazón de cama	8 <i>co</i>	1.600	Normal
Saco de dormir	15 <i>co</i>	20	Frecuente
Campanilla	25 <i>c</i>	2	Común
Manta	25 <i>c</i>	10	Frecuente
Vitrina para libros o pergaminos	75 <i>co</i>	650	Escasa
Cepillo o peine	15 <i>p</i>	1	Frecuente
Silla	3 <i>co</i>	300	Común
Pinzas para la ropa (docena)	1 <i>c</i>	2	Común
Cosméticos	10 <i>c</i>	1	Común
Sofá	30 <i>co</i>	1.200	Escasa
Cubiertos, madera	5 <i>c</i>	2	Frecuente
Cubiertos, metal	3 <i>co</i>	4	Común
Cubiertos, plata	15 <i>co</i>	3	Escasa
Baraja de cartas	1 <i>co</i>	1	Frecuente
Escritorio	50 <i>co</i>	1.000	Escasa
Dados, hueso	6 <i>c</i>	—	Frecuente
Dados, hueso, trucados	12 <i>c</i>	—	Escasa
Escabel	1 <i>co</i>	50	Normal
Garfio	4 <i>co</i>	20	Normal
Escalera	10 <i>c</i>	50	Común
Escala, cuerda	3 <i>co</i>	20	Normal
Cerradura, normal	1 <i>co</i>	5	Común
Cerradura, de calidad	30 <i>co</i>	5	Escasa
Canicas	1 <i>c</i>	—	Normal
Colchón, borra	8 <i>co</i>	400	Normal
Colchón, pluma	12 <i>co</i>	350	Escasa
Espejo, grande de metal	10 <i>co</i>	10	Rara
Espejo, pequeño de plata	20 <i>co</i>	2	Muy rara
Perfume o colonia	1 <i>co</i>	—	Común
Vara, 1 metro	1 <i>c</i>	10	Frecuente
Cuerda, 1 metro	1 <i>c</i>	3	Común
Material de afeitado	3 <i>co</i>	2	Normal
Cajita de rapé	2 <i>co</i>	1	Normal
Jabón	2 <i>p</i>	3	Común
Mesa	8 <i>co</i>	1.500	Común
Lona alquitranada	5 <i>c</i>	20	Común
Tienda, pequeña	15 <i>c</i>	20	Común
Tienda, grande	2 <i>co</i>	50	Normal
Tienda, pabellón	10 <i>co</i>	800	Normal
Yesquero	30 <i>c</i>	5	Frecuente

TABLA AP-16: PREPARADOS

Poción	Coste	Carga	Disponibilidad
Contraveneno	5 <i>co</i>	5	Escasa
XXXXXX de Bugman	50 <i>co</i>	5	Muy Rara
Cura-todo	11 <i>co</i>	—	Común
Néctar Calmante de Esmeralda	300 <i>co</i>	—	Muy Rara
Esencia del Caos	225 <i>co</i>	—	Muy Rara
Ojos de hada	25 <i>c</i>	—	Escasa
Favor de Greta	30 <i>co</i>	—	Muy Rara
Poción de Curación	5 <i>co</i>	—	Normal
Mamá Melchin	18 <i>c</i>	—	Común
Leche de la Asamblea	50 <i>co</i>	—	Escasa

TABLA AP-17: HERRAMIENTAS

Herramientas	Coste	Carga	Disponibilidad
Ábaco	10 <i>co</i>	5	Raro
Reclamo de animal	25 <i>c</i>	—	Común
Yunque	65 <i>co</i>	300	Raro
Lezna	2 <i>c</i>	2	Común
Fuelle	6 <i>co</i>	10	Común
Hierro de marcar	5 <i>co</i>	10	Común
Herramientas de carnicero	13 <i>co</i>	20	Común
Vela, cronómetro	12 <i>c</i>	2	Normal
Cadena, metro	30 <i>c</i>	5	Rara
Cincel, madera, juego	8 <i>co</i>	5	Común
Matriz para moneda	10 <i>co</i>	5	Rara
Palanca	10 <i>c</i>	10	Común
Material de disfraz	5 <i>co</i>	10	Escaso
Juego de limas	6 <i>co</i>	5	Normal
Anzuelo y sedal	3 <i>c</i>	2	Común
Red de pesca	18 <i>c</i>	30	Frecuente
Forja	1.200 <i>co</i>	5000	Normal
Mecha	1 <i>c</i>	—	Escaso
Cepo	2 <i>co</i>	20	Común
Cepo, grande	4 <i>co</i>	40	Normal
Pegamento	1 <i>co</i>	1	Común
Sierra para metales	5 <i>co</i>	5	Común
Martillo	2 <i>co</i>	5	Común
Azada	2 <i>co</i>	10	Frecuente
Reloj de arena	5 <i>co</i>	5	Raro
Ganzúas	10 <i>co</i>	20	Normal
Lupa	75 <i>co</i>	5	Muy Rara
Grilletes	5 <i>co</i>	20	Normal
Lingote de metal, base	25 <i>c</i>	20	Normal
Clavos (10)	1 <i>p</i>	—	Frecuente
Cartas de navegación	25 <i>co</i>	5	Rara
Aguja, coser (5)	8 <i>c</i>	—	Frecuente
Mano y mortero	4 <i>co</i>	50	Común
Pico, trepar	2 <i>co</i>	10	Escaso
Pico, minero	25 <i>c</i>	20	Normal
Horca	1 <i>co</i>	10	Frecuente
Arado	10 <i>co</i>	150	Común
Sierra	7 <i>co</i>	10	Común
Balanza	20 <i>co</i>	75	Escasa
Guadaña	5 <i>co</i>	20	Común
Almádena	1 <i>co</i>	40	Común
Lazo (alambre)	1 <i>co</i>	5	Común
Pala	25 <i>c</i>	20	Común
Escarpia	5 <i>c</i>	5	Común
Telescopio	100 <i>co</i>	5	Raro
Herramientas de oficio, Artesano	50 <i>co</i>	40	Rara
Herramientas de oficio, Grabador	50 <i>co</i>	20	Rara
Herramientas de oficio, Navegante	50 <i>co</i>	20	Rara
Herramientas de oficio, Médico	50 <i>co</i>	50	Rara
Herramientas de oficio, Herrero	50 <i>co</i>	300	Rara
Herramientas de oficio, Otros	50 <i>co</i>	50	Normal
Bramante, rollo	8 <i>p</i>	—	Abundante
Cera, selladora	1 <i>co</i>	1	Común
Cuña, madera	8 <i>p</i>	2	Frecuente
Carretilla	10 <i>co</i>	70	Común
Piedra de amolar	1 <i>co</i>	1	Común

TABLA AP-18: VENENOS

Veneno	Coste	Carga	Disponibilidad
Belladona	15 <i>co</i>	—	Raro
Loto negro	20 <i>co</i>	—	Muy Raro
Amor embotellado	10 <i>co</i>	—	Escaso
Saliva de quimera	150 <i>co</i>	—	Muy Rara
Vapor carmesí	35 <i>co</i>	—	Muy Rara
Cianuro	30 <i>co</i>	—	Arabia-Veneno
Veneno negro	30 <i>co</i>	—	Muy Raro
Veneno de Escorpión Verde	1.000 <i>co</i>	—	Muy Raro
Rompecorazones	800 <i>co</i>	—	Muy Raro
Beleno	50 <i>co</i>	—	Escaso
Seras rusulas de la locura	30 <i>co</i>	—	Muy Rara
Raíz de mandrágora	25 <i>co</i>	—	Muy Rara
Rastro de mantícora	65 <i>co</i>	—	Muy Rara
Saliva de perro rabioso	35 <i>co</i>	—	Rara
Extracto de azufre rubí	1.200 <i>co</i>	—	Muy Raro
Matasabios	150 <i>co</i>	—	Rara
Sangre de Sigmar	80 <i>co</i>	—	Rara
Baba de araña	20 <i>co</i>	—	Rara
Beso de víbora	350 <i>co</i>	—	Muy Raro
Thung	10 <i>co</i>	—	Escaso

TABLA AP-19: POSTIZOS,
APÉNDICES Y MEJORAS

Nombre	Coste	Carga	Disponibilidad
Cornetilla	5 <i>p</i>	—	Común
Parche	6+ <i>p</i>	—	Común
Ojo falso	1+ <i>c</i>	—	Normal
Pierna postiza	6+ <i>c</i>	—	Normal
Nariz dorada	6+ <i>c</i>	—	Escasa
Garfio	10+ <i>c</i>	—	Normal
Patinete	5+ <i>p</i>	10	Común
Placa para la cabeza	1+ <i>c</i>	—	Normal
Tatuaje	3+ <i>c</i>	—	Normal
Fundas para los dientes	10+ <i>c</i>	—	Normal
Mano de veterano	60+ <i>co</i>	—	Rara
Diente de madera	3+ <i>c</i>	—	Normal

TABLA AP-20: ANIMALES DE COMPAÑÍA
Y ESPECIALES

Animal	Precio	Carga	Disponibilidad
Gato	1 <i>c</i>	—	Frecuente
Perro (pedigrí)	3 <i>co</i>	—	Frecuente
Perro, guerra	30 <i>co</i>	—	Raro
Palomas, mensajeras	1 <i>co</i>	—	Normal
Pájaro de presa	80 <i>co</i>	—	Raro
Mono	40 <i>co</i>	—	Raro
Cuervo entrenado	10 <i>co</i>	—	Raro

TABLA AP-21: COSAS RARAS

Objeto	Coste	Carga	Disponibilidad
Amuletos y talismanes	2 <i>p</i>	—	Común
Material de contraveneno	3 <i>co</i>	—	Escaso
Bezoar	30 <i>co</i>	—	Raro
Agua bendita	10 <i>co</i>	—	Escasa
Bálsamo curativo	5 <i>p</i>	—	Común
Ajo	7 <i>p</i>	—	Común
Grimorio	500 <i>co</i>	—	Muy Raro
Talismán de la suerte	15 <i>co</i>	—	Normal
Vaso de Miragliano	40 <i>co</i>	2	Raro
Esmeralda en polvo	100 <i>co</i>	1	Rara
Sello de pureza	8 <i>co</i>	—	Normal
Reliquia sagrada	10+ <i>co</i>	—	Rara
Pergamino	1 <i>co</i>	—	Común
Piedra de sapo	40 <i>co</i>	—	Muy Rara

TABLA AP-22: EQUIPO RELIGIOSO

Atuendo	Coste	Carga	Disponibilidad
Hisopo	30 <i>co</i>	10	Normal
Rosario	1 <i>co</i>	1	Común
Brasero, grande	50 <i>co</i>	50	Normal
Brasero, mediano	20 <i>co</i>	30	Normal
Brasero, pequeño	10 <i>co</i>	15	Común
Candelabro	15 <i>co</i>	10	Normal
Ciriales	6 <i>c</i>	5	Común
Incensario	2 <i>co</i>	25	Normal
Incienso, palito o bloque	1 <i>co</i>	—	Común
Caja de reliquia	3 <i>co</i>	10	Normal

TABLA AP-23: MONTURAS

Montura	Coste	Carga	Disponibilidad
Caballo de guerra bretoniano	750 <i>co</i>	—	Raro
Destrero	500 <i>co</i>	—	Escaso
Caballo de guerra ligero	300 <i>co</i>	—	Común
Pony	50 <i>co</i>	—	Común
Caballo de monta	80 <i>co</i>	—	Común

TABLA AP-24: EQUIPO PARA MONTURAS

Equipo	Coste	Carga	Disponibilidad
Forraje	5 <i>p</i>	50	Frecuente
Material de acicalamiento	5 <i>co</i>	30	Común
Arnés	1 <i>co</i>	20	Común
Silla	5 <i>co</i>	50	Común
Alforja	2 <i>co</i>	5	Normal



TABLA AP-25: BARDAS

Tipo de barda	Coste	Carga	Localización(es) cubierta	PA	Disponibilidad
<i>Cuero</i>					
Medio cuero	50 <i>co</i>	120	Cuerpo, patas delanteras	1	Escaso
Cuero completo	75 <i>co</i>	240	Todas	1	Escaso
<i>Cuero tachonado</i>					
Cuero tachonado medio	135 <i>co</i>	240	Cuerpo, patas delanteras	2	Raro
Cuero tachonado completo	270 <i>co</i>	480	Todas	2	Escaso
<i>Malla</i>					
Malla media	255 <i>co</i>	315	Cuerpo, patas delanteras	3	Rara
Malla completa	510 <i>co</i> 630	Todas	3	Rara	
<i>Escamas</i>					
Escamas media	540 <i>co</i>	900	Cuerpo, patas delanteras	4	Rara
Escamas completa	1.080 <i>co</i>	1.800	Todas	4	Rara
<i>Placas</i>					
Placas media	600 <i>co</i>	600	Cuerpo, patas delanteras	5	Muy Rara
Placas completa	1.200 <i>co</i>	1.200	Todas	5	Muy Rara

TABLA AP-26: GANADO

Ganado	Coste	Carga	Disponibilidad
Gallina	5 <i>p</i>	—	Frecuente
Vaca	10 <i>co</i>	—	Frecuente
Burro	15 <i>co</i>	—	Frecuente
Cabra	2 <i>co</i>	—	Frecuente
Caballo, tiro	25 <i>co</i>	—	Frecuente
Mula	20 <i>co</i>	—	Frecuente
Buey	30 <i>co</i>	—	Frecuente
Caballo de tiro	40 <i>co</i>	—	Frecuente
Cerdo	3 <i>co</i>	—	Frecuente
Oveja	2 <i>co</i>	—	Frecuente

TABLA AP-27: SERVICIOS DE VIAJE

Modo de viaje	Coste	Disponibilidad/ Cosecha o Temporada baja	Velocidad media
Carro o carreta	1 <i>p</i> / 15 <i>p</i>	Frecuente/Escaso	4 kph
Carreta con			
2 caballos	1 <i>c</i> / 3 <i>co</i>	Frecuente/Escaso	5.6 kph
Diligencia	1 <i>co</i> / 7 <i>co</i>	Normal/Escasa	5.6 kph
Carro,			
3 caballos	10 <i>c</i> / 4 <i>co</i>	Común/Rara	5.6 kph

**TABLA AP-28:
SERVICIOS DE VIAJE POR AGUA**

Modo de viaje	Coste	Disponibilidad/ Cosecha o Temporada baja	Velocidad media
Barcaza de río/Bote	1 <i>c</i> / 5 <i>c</i>	Frecuente/Común	4 kph
Billere en un barco	1 <i>co</i> / 5 <i>co</i>	Común	+/- 14.4 kph

TABLA AP-29: TRANSPORTE

Objeto	Coste	Carga	Disponibilidad
Barcaza, río	1.200 <i>co</i>	—	Rara
Bote, remos	90 <i>co</i>	900	Normal
Carreta	50 <i>co</i>	—	Común
Diligencia	500 <i>co</i>	—	Rara
Embarcación fluvial	600 <i>co</i>	—	Rara
Barco 12.000 <i>co</i>	—	Escaso	
Carro	90 <i>co</i>	—	Común

TABLA AP-30: POSADA

Alojamientos/Servicios	Coste
Baño	1 <i>c</i>
Comida Mala	1 <i>p</i>
Comida Normal	3 <i>p</i>
Comida Buena	6 <i>p</i>
Comida de noble	1 <i>c</i>
Habitación común de una posada por noche	5 <i>p</i>
Habitación privada	10 <i>c</i>
Establos por caballo por noche	10 <i>p</i>

TABLA AP-31: ALBERGUE COMÚN

Servicio	Coste
Baño	2 <i>c</i>
Comida Mala	1 <i>p</i>
Comida Normal	2 <i>p</i>
Comida Buena	4 <i>p</i>
Comida de noble	10 <i>p</i>
Habitación común por noche	3 <i>p</i>
Habitación privada	5 <i>c</i>
Establos por caballo por noche	8 <i>p</i>

TABLA AP-32: TIERRA

Tierra	Coste por ½ hectárea	Por m²	Alquiler por año	Carga	Disponibilidad
Rural, mala	45 <i>co</i>	2 ¼ <i>p</i>	4 <i>co</i> /media hectárea	—	Común
Rural, normal	90 <i>co</i>	4 ½ <i>p</i>	9 <i>co</i> /media hectárea	—	Común
Rural, buena	270 <i>co</i>	1 <i>c</i>	27 <i>co</i> /media hectárea	—	Normal
Rural, la mejor	900 <i>co</i>	4 <i>c</i>	90 <i>co</i> /media hectárea	—	Escasa
Urbana, mala	225 <i>co</i>	1 <i>c</i>	22 <i>co</i> /media hectárea	—	Normal
Urbana, normal	450 <i>co</i>	2 <i>c</i>	45 <i>co</i> /media hectárea	—	Escasa
Urbana, buena	1.350 <i>co</i>	5 ½ <i>c</i>	135 <i>co</i> /media hectárea	—	Escasa
Urbana, la mejor	4.500 <i>co</i>	1 <i>co</i>	450 <i>co</i> /media hectárea	—	Muy Rara

TABLA AP-33: TABERNA COMÚN

Servicio	Coste
Baño	—
Comida Mala	1 <i>p</i>
Comida Normal	2 <i>p</i>
Comida Buena	3 <i>p</i>
Comida de noble	—
Habitación común por noche	3 <i>p</i>
Lugar frente al fuego	1 <i>p</i>
Habitación privada	—
Establos por caballo por noche	—
Piso por semana	—

TABLA AP-34: MORADAS

Casa	Coste*	Alquiler/año	Disponibilidad
Casucha rural	90 <i>co</i>	4 <i>co</i>	Común
Casa rural	270 <i>co</i>	13 <i>co</i>	Común
Alquería	450 <i>co</i>	23 <i>co</i>	Normal
Mansión rural	2.400 <i>co</i>	60 <i>co</i>	Rara
Casa urbana	450 <i>co</i>	11 <i>co</i>	Común
Casa urbana Buena	1.500 <i>co</i>	75 <i>co</i>	Normal
Casa urbana Mejor	2.400 <i>co</i>	120 <i>co</i>	Escasa
Casa opulenta con jardín	4.800 <i>co</i>	240 <i>co</i>	Rara
Casa rica de ciudad con patio	21.600 <i>co</i>	1.080 <i>co</i>	Rica
Palacio pequeño	30.000 <i>co</i>	1.500 <i>co</i>	Muy Raro

* Este precio es además del precio de alquilar la tierra.

TABLA AP-35: NEGOCIOS EXISTENTES

Negocio	Coste	Disponibilidad
Malo	100 <i>co</i>	Normal
Normal	200 <i>co</i>	Escaso
Bueno	600 <i>co</i>	Raro
Mejor	2.000 <i>co</i>	Muy Raro

**TABLA AP-39: SUELDOS DE ARTISTAS
SEGÚN HABILIDAD**

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	16 <i>p</i>	8 <i>c</i>	20 <i>co</i>	Común
Normal	28 <i>p</i>	14 <i>c</i>	36 <i>co</i>	Común
Bueno	40 <i>p</i>	20 <i>c</i>	52 <i>co</i>	Normal
Mejor	52 <i>p</i>	26 <i>c</i>	67 <i>co</i>	Escaso

**TABLA AP-36: SUELDOS DE ARTESANOS
SEGÚN HABILIDAD**

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	18 <i>p</i>	9 <i>c</i>	25 <i>co</i>	Común
Normal	34 <i>p</i>	17 <i>c</i>	45 <i>co</i>	Común
Bueno	50 <i>p</i>	25 <i>c</i>	65 <i>co</i>	Normal
Mejor	60 <i>p</i>	30 <i>c</i>	80 <i>co</i>	Escaso

**TABLA AP-40: SUELDOS DE OBREROS
SEGÚN HABILIDAD**

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	6 <i>p</i>	3 <i>c</i>	8 <i>co</i>	Común
Normal	10 <i>p</i>	5 <i>c</i>	13 <i>co</i>	Común
Bueno	16 <i>p</i>	8 <i>c</i>	20 <i>co</i>	Normal
Mejor	20 <i>p</i>	10 <i>c</i>	26 <i>co</i>	Escaso

**TABLA AP-37: SUELDOS DE SIRVIENTES
SEGÚN HABILIDAD**

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	8 <i>p</i>	4 <i>c</i>	10 <i>co</i>	Común
Normal	12 <i>p</i>	6 <i>c</i>	15 <i>co</i>	Común
Bueno	20 <i>p</i>	10 <i>c</i>	26 <i>co</i>	Normal
Mejor	24 <i>p</i>	12 <i>c</i>	32 <i>co</i>	Escaso

TABLA AP-41: MONEDAS RARAS

Moneda	Valor	Disponibilidad
Koku de oro	25 <i>co</i>	Muy Raro
Suvarna de Ind	10 <i>co</i>	Raro
<i>Monedas de antes del Imperio</i>		
Oro	5 <i>co</i>	Muy Raro
Plata	2 <i>co</i>	Raro
Bronce	10 <i>c</i>	Raro
Madera	5 <i>p</i>	Escaso
Hoja de plata	250 <i>co</i>	Muy Raro
Talentos de Tilea	15 <i>co</i>	Raro

**TABLA AP-38: SUELDOS DE ESPECIALISTAS
SEGÚN HABILIDAD**

Nivel de habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Malo	32 <i>p</i>	16 <i>c</i>	40 <i>co</i>	Común
Normal	60 <i>p</i>	30 <i>c</i>	78 <i>co</i>	Común
Bueno	90 <i>p</i>	45 <i>c</i>	117 <i>co</i>	Normal
Mejor	120 <i>p</i>	60 <i>c</i>	156 <i>co</i>	Escaso

TABLA AP-42: SECUACES

Avances empleados	Coste por año	Coste por semana*	Coste por día	Parte**	Disponibilidad
6	100 <i>co</i>	2 <i>co</i>	6 <i>c</i>	—	Normal
12	150 <i>co</i>	3 <i>co</i>	10 <i>c</i>	½	Normal
18	225 <i>co</i>	4 <i>co</i>	15 <i>c</i>	¾	Escaso
24	350 <i>co</i>	7 <i>co</i>	25 <i>c</i>	1	Escaso
30	525 <i>co</i>	10 <i>co</i>	35 <i>c</i>	1	Raro
36	800 <i>co</i>	15 <i>co</i>	50 <i>c</i>	1	Muy Raro
Más de 36	+200 <i>co</i> por cada 6 avances	+10 <i>co</i> por cada	6 avances+35 <i>c</i> por cada	6 avances	Muy Raro

* Un sicario debería tener un día libre por semana de media.

** Un sicario recibe una parte del botín si participa en una aventura.

TABLA AP-43: JOYAS

Joya	Bronce	Plata	Plata y oro	Plata con piedras preciosas	Oro con piedras preciosas
Brazalete	25 <i>co</i>	50 <i>co</i>	75 <i>co</i>	150 <i>co</i>	300 <i>co</i>
Pulsera	8 <i>co</i>	16 <i>co</i>	24 <i>co</i>	48 <i>co</i>	96 <i>co</i>
Broche/Colgante	20 <i>co</i>	40 <i>co</i>	60 <i>co</i>	120 <i>co</i>	240 <i>co</i>
Pendiente	18 <i>co</i>	36 <i>co</i>	54 <i>co</i>	108 <i>co</i>	216 <i>co</i>
Relicario	15 <i>co</i>	30 <i>co</i>	45 <i>co</i>	90 <i>co</i>	180 <i>co</i>
Collar	30 <i>co</i>	60 <i>co</i>	90 <i>co</i>	180 <i>co</i>	360 <i>co</i>
Anillo	20 <i>co</i>	40 <i>co</i>	60 <i>co</i>	120 <i>co</i>	240 <i>co</i>
Torques	35 <i>co</i>	70 <i>co</i>	105 <i>co</i>	210 <i>co</i>	420 <i>co</i>

TABLA AP-44: EJEMPLOS DE PIEDRAS PRECIOSAS

Piedra preciosa	Sin tallar	Tallada	Apariencia
Ágata	9 <i>c</i>	5 <i>co</i>	Traslúcida y de cualquier color, pero a menudo con franjas marrones, azules, blancas y rojas; no hay dos ágatas iguales
Ámbar	5 <i>co</i>	50 <i>co</i>	Oro transparente, creada por la resina
Amatista	5 <i>co</i>	50 <i>co</i>	Púrpura oscuro transparente, a veces con base lechosa
Calcedonia	3 <i>co</i>	25 <i>co</i>	Variedad de colores, a veces con franjas
Crisoberilo	5 <i>co</i>	50 <i>co</i>	Amarillo transparente, amarillo, anaranjado, amarillo-verdoso, verde oscuro o claro, marrón-verdoso, azul-verdoso, marrón, gris
Diamante	250 <i>co</i>	2.500+ <i>co</i>	Incoloro o blanco, por lo general tintado de amarillo, naranja, marrón o menos veces azul, verde o rojo. Muy pocas veces rojo oscuro, azul, verde o púrpura. También los hay gris oscuro o negros
Esmeralda	50 <i>co</i>	500+ <i>co</i>	Verde oscuro transparente hasta verde oscuro
Granate	10 <i>co</i>	100+ <i>co</i>	Rojo transparente, marrón-verdoso, violeta. Los granates pueden ser de cualquier color menos azules.
Hematites	9 <i>c</i>	5 <i>co</i>	Gris oscuro opaco moteado de negro
Jade	20 <i>co</i>	200 <i>co</i>	Verde translúcido, claro u oscuro
Jacinto	250 <i>co</i>	2.500+ <i>co</i>	Naranja intenso transparente
Azabache	10 <i>co</i>	100 <i>co</i>	Negro opaco
Lapislázuli	1 <i>co</i>	10 <i>co</i>	Azul claro u oscuro opaco con trazos amarillos
Malaquita	1 <i>co</i>	10 <i>co</i>	Verde claro u oscuro opaco y estriado
Feldespatio	15 <i>co</i>	150 <i>co</i>	Blanco translúcido con brillo azulado
Obsidiana	9 <i>c</i>	5 <i>co</i>	Negro opaco
Ónice	3 <i>co</i>	30 <i>co</i>	Negro o blanco puro opaco o bandas de blanco y negro
Ópalo, negro	300 <i>co</i>	3.000+ <i>co</i>	Verde oscuro translúcido con flecos dorados y motas negras
Ópalo, común	100 <i>co</i>	1.000+ <i>co</i>	Blanco, amarillo, naranja, rojo, púrpura, azul, verde, gris, marrón y negro translúcido
Perla	-	400 <i>co</i>	Negro opaco, rosa, amarillo
Perla, común	-	100 <i>co</i>	Blanco opaco
Peridotita	-	100 <i>co</i>	Blanco opaco
Cuarzo	75 <i>co</i>	750 <i>co</i>	Verde oliva transparente
Cristal de roca	1 <i>co</i>	10 <i>co</i>	Transparente
Rubí	500 <i>co</i>	5.000+ <i>co</i>	Rojo, marrón-rojizo, púrpura-rojizo o rojo oscuro transparente
Zafiro	80 <i>co</i>	1.000+ <i>co</i>	Azul claro o transparente, aunque son posibles otros colores
Espinela, azul	25 <i>co</i>	250 <i>co</i>	Azul oscuro transparente
Espinela, otro color	5 <i>co</i>	50 <i>co</i>	Rojo, roja, violeta, verde, naranja, amarillo, blanco y negro transparente
Ojo de tigre	16 <i>c</i>	8 <i>co</i>	Marrón vivo con centro dorado translúcido
Topacio	40 <i>co</i>	400 <i>co</i>	Naranja, amarillo, marrón, azul claro hasta azul cielo transparente, rosa, incoloro, blanco, púrpura claro, verde-azulado, verde
Turmalina	6 <i>co</i>	60 <i>co</i>	Verde, rojo, azul, púrpura, rosa, amarillo, naranja, marrón, incoloro, blanco o negro transparente.
			Las piedras suelen ser multicolores, al parecer con combinaciones de color ilimitadas.
Circonita	5 <i>co</i>	50 <i>co</i>	Transparente, amarilla, marrón, rojiza-marrón, naranja, azul claro, verde claro, púrpura claro, rosa

- ÍNDICE -

A	
A dos manos	36
Caballería	33
Especialista	33
Improvisadas	32
Mano	28-30
Normales	27-33
Parada	35
Aceite, lámpara	62
Agua bendita	74
Ajo	74
Alabarda	36
Albergues	89
Alcohol	
Efectos	61
Amuletos	73
Amuleto de buena suerte	74
Animales	79-83
Antorchas	62
Arco corto	38
Arco élfico	39
Arco largo	39
Arcos	37
Arietes	49
Armadura	16-22
Armadura de cota de malla	17-18
Armadura de escamas	18
Cuero	16
Cuero, Asamblea	18
Cuero tachonado	17
Dañar	24-26
Daño inusual	26
Decorar	22-23
Efectos de	22
Elfos	21
Enanos	21
Estalia	19
Grabadas	22
Kislev	21
Malla, Ithilmar	18
Norsca	21
Piel	18
Placas	18-19
Placas, Gromril	18
Reinos Fronterizos	19
Reparar	26
Tilea	19
Usar	22
Armario	62
Armas, arrojadizas	39
Armas, cuerpo a cuerpo	27-36
Armas, grandes	36
Armas, proyectiles	37-40
Armas de asta	36
Armas de fuego	46
Armas de fuego, primeras	43
Armas de proyectiles improvisadas	38
Armazón de cama	62
Artesanía	5
Arma	28
Armadura	22
Ropa	54
Asta	63

B

Bálsamo curativo	74
Ballesta	38
Ballesta de repetición	39
Baraja de cartas	63
Bardas	82
Bebida	57-60
Cerveza, medio litro	58
Cerveza tradicional, medio litro	57
Coñac, bretoniano	58
Hidromiel, medio litro	59
Leche, cabra	59
Leche, vaca	59
Licores	60
Matarratas, cuarto	59
Vino	60
Bec de Corbin	36
Bezoars	74
Boleadora	39
Bomba	45
Brocha	62, 65

C

Caballos, monta	82
Caballos de guerra, ligeros	82
Caballo de guerra bretoniano	81
Caja de rapé	64
Caminos	84
Campanilla	62
Cañón	50
Carbón	61
Carboncillo	65
Carga	4
Carretas	84
Carros	84
Casa Agnew	11
Casa Bacher	11
Cerilla	62
Cerradura	63
Cerradura, libro	65
Clan Ronero	11
Claymore	36
Colchón	63
Colonia	63
Comida	57-60
Carne, trozo de	59
Empanada	58
Huevos	59
Mantequilla	58
Manjar	59
Pan, barra	58
Pescado, fresco	59
Pescado, en escabeche	59
Por día	59
Queso, varios	58
Raciones	59
Sopa, comida	60
Cosméticos	62
Cubiertas	63
Cuerda	64
Cuervo	81

D

Dados	63
Daga arrojadiza	40
Dañar armas	42
Destrero	81
Diligencias	84
Disponibilidad	4-5
Duelos	46

E

Economía	11-15
Enseres	90
Equipo de carga	56-57
Equipo para la montura	82
Escabel	63
Escala	63
Escritorio	62
Escritura	65
Escudos	32
Esgrima	35
Esmeralda en polvo	74
Espadas	30-31
Alfanje	31
Alfanjón de Ind	31
Cimitarras	34
Espada ancha	31
Espada corta	31
Espada larga	31
Khopesh	31
Espejo	63
Estandarte	62
Estilo de ropa	51-52
Gente del norte	52
Occidentales	51
Orientales	52
No humanos	52
Estoque	35
Estrella arrojadiza	40
Estuche para pergaminos	62

F

Falsificación	9-10
Familia Von Kantor	11
Farol	62
Fauchard	37
Fellhammer, Dalbran	21
Florete	35

G

Ganado	83
Garrotes	31
Gatos	79
Grandes Armas	36
Grebas	37
Grimorio	74
Gromril	42
Guantelete	28
Cestos	28

H

Hachas	28-29
Hacha de batalla	29
Hacha de batalla élfica	29
Hacha con púas	29
Hacha arrojadiza	40
Hacha Lochaber	37
Heráldica	24-25
Herramientas	66-68
Herramientas de oficio	12, 14
Altdorf	12
Bretonia	13
Estalia	13
Kislev	13
Marienburg	13
Middenheim	13
Nuln	13
Tilea	13
Hogares	90
Honda	39
Honda de cayado	39

I

Iluminación	60
Impuestos	14
Inanición	60
Incendiarias	45
Instrumentos musicales	64
Ithilmar	42

J

Jabalina	38
Jabón	64
Jezzail	46
Joyas	114-115
Justar	33-36

L

Lámparas	62
Lanza	32
Lanza de caza de elfo silvano	32
Lanza de caballería	33
Lanzadores de piedras	50
Lanzadores de virotes	49
Lanzas	
Pica de Tilea	32
Látigo	39
Lazo	39
Leer	65
Leña	61
Librería	62
Libros	65
Llaves de mecha	43
Llaves de pedernal	43
Lona alquitranada	64

M

Main Gauche	35
Mangual	35
Manta	62
Martillo, Lobo Blanco	36
Martillo arrojadizo	40

Martillos	29-30	Peine	62	Blusa	53	T	
Material de afeitado	64	Perfumes	63	Bragueta	53	Tabernas	89
Material de cartógrafo	65	Pergamino	66	Bufanda	56	Talismanes	73
Material de contraveneno	73	Pergaminos	74	Calcetines	56	Tasas	14
Material de escritura	66	Perros	80	Calzones	53	Cena	15
Mazas	29-30	Petra de Marienburgo	21	Camisión de dormir	55	Cinturones	15
Cachiporra	30	Pica de jinete	33	Capas	53	Cuota bancaria	15
Porra	30	Picos	30	Capucha	54	Decimoquintos y décimos	14
Mercaderes	11	Pico de cuervo	30	Chaqueta	53	Impuesto por espinilla	15
Mercancías, valiosas	115	Pico militar	30	Cinturón	52	Licencias	15
Mesa	64	Pie de pato	44	Colores	55	Orejas	15
Monedas		Piedra de sapo	74	Corsé	54	Ventanas	15
Aldorf	7	Piedras preciosas	113-114	Disfraz	54	Voto	14
Antes del Imperio	112	Pifias, avanzadas	47	Faja	56	Tasas de cambio	6, 9
Asamblea	7	Pistola	46	Gorro	53	Tienda	64
Bretonia	6	Pistola ballesta	39	Guantes	54	Tierra	89
Ciudades-estado de Tilea	8	Pistolón de repetición	44	Hábitos de sacerdote	55	Tintas	65
El Imperio	7-8	Pociones	69	Harapos	55	Tiza	65
Elfo	8	Beso de la Cortesana	70	Jubón	54	Trabuco	46
Enano	8	Coraje Líquido	70	Justillo	54	Tratamiento médico	99
Estalia	8	Cura de Mamá Melchin para		Mandil	52	Tridente	37
Hochland	7	lo que te duele	71	Manto	53	Trueque	10
Hoja de plata	113	Cura-todo	69	Máscara	55	Servicios	10
Kislev	8	Esencia del Caos	70	Pantalones	53	V	
Koku de oro	112	Favor de Greta	70	Pañuelo	54	Vaso de Miragliano	74
Middenheim	7	Leche de la Asamblea	71	Sandalias	55	Vehículos	86-87
Norsca	8	Néctar Calmante		Sobretudo	55	Combate	87
Nuln	7	de Esmeralda	70	Sombrero	53	Comprar	86
Ostland	7	Ojos de hada	70	Sombrero, ala ancha	54	Velas	61
Otras tierras	9	Poción de curación	70	Tahalí	54	Vender mercancías	5
Reinos Fronterizos	6	XXXXXX de Bugman	69	Taparrabos	55	Venenos	71-73
Stirland	7	Ponis	82	Tejidos del Viejo Mundo	54	Amor embotellado	71
Suvarna de Ind	112	Posadas	88	Túnica	55	Baba de araña	73
Talabheim	8	Postura de la pica	32	Vestido	54	Beleño	72
Talentos de Tilea	113	Propiedades de las armas	41-42	Zapatos	56	Belladona	71
Wissenland	8	Agotadora	41	Rutas de comercio	12	Beso de víbora	73
Mono	81	Apresadora	41	S		Cianuro	72
Monturas	81-82	Contundente	41	Saco de dormir	62	Extracto de azufre rubí	73
Munición	44	Defensiva	41	Secuaces	101-111	Matasabios	73
N		Lenta	41	Batelero	109	Raíz de mandrágora	72
Negocios	92-95	Impactante	41	Completar	102	Rastro de mantícora	72
Ingresos	92	Perforante	41	Contratar	101	Rompecorazones	72
Tipos	92-95	Precisa	41	Criado	107	Saliva de quimera	71
O		Rápida	41	Escudero	110	Saliva de perro rabioso	72
Oficio	11-14	Propiedades de las armas,		Guardaespaldas	103	Sangre de Sigmar	73
P		pólvora	46-47	Guía	105	Vapor carmesí	71
Pájaros, caza	80	Especial	47	Hombre de armas	106	Veneno de escorpión verde	72
Palomas, mensajeras	80	Experimental	47	Lealtad	101	Veneno de loto negro	71
Papel	66	Impactante	47	Mago mercenario	108	Veneno negro	72
Parafernalia religiosa	75-77	Metralla	47	Médico de campaña	104	Setas rusulas de la locura	72
Manaan	75	Poco fiable	47	Mensajero	104	Thung	73
Morr	75	Puño de hierro	28	Mercenario	107	Viaje	84-86
Myrmidia	75	R		Traductor	111	Y	
Ranald	76	Rebanadora	36	Sello de pureza	74	Yesquero	64
Shallya	76	Recipientes	56-57	Servicios de alquiler	96-99		
Sigmar	75	Red	39	Artesano	96		
Taal	76	Reliquia sagrada	74	Artista	97		
Ulric	75	Rifle largo de Hochland	44	Especialista	99		
Verena	76	Rodela	35	Obrero	98		
Partesana	37	Rompeespadas	36	Sirviente	98		
		Ropa	51-56	Silla	62		
		Abrigos	53	Sofá	62		
		Botas	53				

¡Es la hora de aprovisionarte!

Sin el equipo apropiado, hasta el aventurero más audaz tiene pocas posibilidades de sobrevivir en el oscuro y peligroso mundo de *Warhammer el Juego de Rol*. Este suplemento es un inventario completo de todo lo que un aventurero podría necesitar antes de enfrentarse contra las hordas del Caos, Orcos, Goblins y los temidos Trolls. Un compendio de armas y armaduras que te proporciona las herramientas adecuadas para cada lucha. El *Arsenal del Viejo Mundo* también contiene información vital sobre rutas de comercio, Casas de Mercaderes, bienes de consumo, sicarios y aún más cosas. Dentro del libro encontrarás:

- Una guía definitiva de las monedas de los diversos reinos y ciudades-estado del Viejo Mundo.
- Un estudio detallado de los tipos de armaduras disponibles y la introducción de nuevos tipos de armaduras como las de escamas y cuero tachonado. Además, las variaciones según nación, las nociones de heráldica y las reglas opcionales para adjudicar daño a las armaduras hacen de este capítulo una ayuda inestimable para proteger a tu aventurero.
- Un catálogo completo de armas, repleto con nuevas armas y variantes de artesanía para las existentes, cubriendo todo desde armas cuerpo a cuerpo y de proyectiles a armas de pólvora y una visión global de las diversas armas de asedio del Viejo Mundo.
- Una enorme selección de equipamiento desde contenedores, tipos de comida, fuentes de iluminación y hasta mobiliario.
- Nuevos venenos, pócimas y una colección de rarezas para hacer de tu aventurero alguien realmente único.
- Reglas para animales y transporte, algo necesario para un gran viaje.
- Directrices para comprar propiedades inmobiliarias y tener un negocio.
- Reglas para contratar personajes que te proporcionen un apoyo extra para tus campañas.
- Una selección de tesoros que te servirán como recompensas por arriesgar tu vida ante un peligro desmedido.

Con este libro conseguirás importantes herramientas para darte una ventaja en cualquier cosa que hagas. Ya seas un cazarratas buscando un perro pequeño pero fiero o un matatroll que necesite una gran arma, este libro de reglas proporciona todo lo que necesitas respecto a equipamiento.

¡La aventura espera!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay y el logotipo de Warhammer Fantasy Roleplay, Arsenal del Viejo Mundo y el logotipo de Arsenal del Viejo Mundo, Citadel y el castillo de Citadel, BL Publishing y el logotipo de BL Publishing, Black Industries y el logotipo de Black Industries, GW, el emblema del Caos y todas las razas e insignias de las razas, vehículos, localizaciones, unidades, personajes, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer son [®], marca registrada y/o © Games Workshop Ltd 2000-2004, registrados de forma variable en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Green Ronin y el logotipo de Green Ronin son marcas registradas de Green Ronin Publishing y se usan con su consentimiento.



www.blackindustries.com



www.greenronin.com



www.edgeent.com

EDG5004

ISBN: 84-95830-71-X



9 788495 830715