

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -EQUIPO-

## Economía

### Conversión de monedas

- 1 moneda de oro = 100 monedas de plata (Chelín)
- 1 moneda de plata (Chelín) = 25 monedas de bronce (Penique)
- 1 moneda de oro = 2500 monedas de bronce (Penique)

## Disponibilidad

DISPONIBILIDAD	DIFICULTAD
Exótica	Desalentadora (4d)
Rara	Difícil (3d)
Común	Normal (2d)
Frecuente	Fácil (1d)
Abundante	Trivial (0d)

## Propiedades de los objetos

**A dos manos:** Empuñadas a 1 mano, se añade 1 dado de desafío, hace 2 puntos menos de daño y añade 1 ficha de recarga adicional a la acción utilizada.

**Apresadora:** Ataque con éxito impide maniobra gratuita del objetivo.

**Arrojada:** Si es usada a distancia se puede sumar los dados de FUE en vez de la AGI. Ocurre lo mismo con el daño.

**Defensiva:** Si se esgrime en mano torpe añade 1 dado de infortunio si el defensor intenta parar el ataque.

**Dispersión:** No es un arma de precisión. Se usa contra grupos de enemigos. Se ha de seleccionar una interacción en el alcance del arma. No se puede parar ni bloquear, pero cada objetivo puede intentar esquivarlo. En este caso aumenta su protección en 1 contra la Dispersión

**Foco X:** Vínculo especial con un viento de la magia. Cada nivel de Foco permite añadir 1 dado de fortuna a la tirada de Canalización.

**Lenta:** Armas aparatosas o voluminosas. Coloca 1 ficha de recarga adicional sobre la carta de acción.

**Mortífera:** Causan heridas atroces. Cada herida crítica causada roba 2 cartas de Herida Crítica y aplica la de mayor gravedad. Si tienen el mismo el atacante elige cual se usa.

**Perforante X:** Reduce el Valor de Protección del objetivo tantos puntos como el valor de X (mínimo 0).

**Poco fiable X:** Si es arma de pólvora la munición es disparada por la culata o explotará dentro del arma si se obtienen tantas ✨ como el valor de esta propiedad. Inflige tantas heridas como el nivel de la propiedad. Después el arma queda inservible y deberá repararse.

Si no es arma de pólvora y se obtienen tantas ✨ como el valor de esta propiedad, el arma se rompe o encasquilla y queda inservible hasta ser reparada.

Las armas de Mala Artesanía Poco fiables son peligrosas. Siempre que se obtenga una ✨ debe añadirse ✨ al resultado antes de comprobar si la acción ha tenido éxito.

**Rápida:** Arma liviana y fácil de manejar. Todo ataque efectuado con ella gana "♣" pon 1 ficha de recarga menos sobre esta acción.

**Recargable:** Un arma con esta propiedad tarda mas en cargarse y dispararse. Se debe llevar a cabo una maniobra para manipular el arma antes de poder llevar a cabo una acción, en caso contrario la acción recibe 1 dado de desafío adicional.

## Coste de vida

- Sobrevivir 3 peniques al día
- Actividad pesada 5 peniques al día
- Comida de clase alta 10 chelines
- Provisiones tratadas para larga duración 2x coste normal

## Artesanía

ARTESANÍA	PRECIO	DISPONIBILIDAD
Superior	x10	+1 Nivel
Normal	x1	no varía
Mala	x1/2	-1 Nivel

## Armas de CAC

**Alabarda:** Puede ser usada como lanza, salvo que no se puede lanzar.

**Arma de mano:** Espadas, hachas, picos, garrotes, martillos, mazas y demás armas que se empuñan con una sola mano.

**Arma grande:** Gran variedad de armas de gran tamaño desde el motante de infantería, Hachas de los guerreros enanos de élite, etc

**Arma improvisada:** Todo lo que el DJ estime oportuno para causar daño, pero que no haya sido diseñado como arma.

**Bastón:** Poco más que un palo alargado de madera

**Daga:** Cuchillo o puñal de hoja corta y punzante. También pueden arrojar.

**Guantelete:** Todo Pj ataviado con una brigantina, una cota de mallas o una armadura de placas, también lleva un guantelete. Infligen un daño algo superior a los puños desnudos.

**Lanza:** Mango largo de madera con una punta metálica en un extremo. Puede llevarse a una mano para portar un escudo en la otra.

**Lanza de caballería:** Lanza larga y sólida, diseñada para tropas de caballería. A pie se considera un arma improvisada.

**Main Gauche:** Daga ligeramente más larga de lo normal, diseñada para esgrimirse con la mano torpe y detener ataques con ella. Puede usarse como arma ordinaria pero pierde su capacidad Defensiva.

**Mangual:** Arma de fanáticos que normalmente usan para flagelarse a sí mismos. Mango alargado de madera cuyo extremo lleva enganchadas una serie de pesadas cadenas acabadas en garfios o bolas de hierro con pinchos.

**Maza de armas:** También conocidas como Estrella de la mañana, es un mangual con una sola cadena terminada en una bola.

**Ropera:** la espada ropera es un arma elegante propia de la nobleza.

**Sable:** Espada de hoja ancha y curva, la favorita de las unidades de caballería. A pie los valores del sable se sustituyen por los de un arma ordinaria.

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -EQUIPO-

## Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

ARMA	VD	VC	TIPO	PROPIEDADES	COSTE	IMP.	DISP.
Alabarda	6	2	Armas de asta	A dos manos, Especial	75 Chelines	5	Común
Arma de mano	5	3	Ordinaria	---	25 Chelines	3	Frecuente
Arma Grande	7	2	Armas grandes	A dos manos	1 m.o	6	Rara
Arma improvisada	3	3	---	---	---	2	Abundante
Bastón	4	4	Bastón	Defensiva	10 Peniques	3	Abundante
Daga	4	3	Ordinaria	Rápida	10 Chelines	2	Frecuente
Desarmado	3	4	Desarmado	---	---	---	---
Guantelete	4	4	Desarmado	---	Según armadura (SA)	SA	SA
Lanza	5	3	Lanzas	Poco fiable 2, Rápida	20 Chelines	4	Frecuente
Lanza de caballería	6	2	Caballería	Especial, Perforante 1	75 Chelines	4	Común
Main Gauche	4	4	Esgrima	Defensiva, Rápida	35 Chelines	2	Rara
Mangual	7	3	Mangual	A dos manos, Lenta, Mortífera	90 Chelines	6	Rara
Maza de armas	6	3	Mangual	Especial, Lenta	60 Chelines	4	Rara
Ropera	5	3	Esgrima	Rápida	90 Chelines	3	Rara
Sable	5	3	Caballería	Especial	40 Chelines	3	Rara

### Características de las armas

**VD:** Valor de Daño. Es la cantidad básica de daño que inflige.

**VC:** Valor de Crítico. Es el número de méritos necesarios para convertir una de las Heridas infligidas en Herida Crítica.

**Tipo:** La especialidad de Habilidad en Armas que se aplica al arma. Si se posee esta especialidad se gana 1 dado de fortuna para los ataques.

**Propiedades:** Propiedades específicas del arma. "Especial" indica que se explica en la descripción del arma.

**Precio:** Lo que cuesta el arma

**Alcance:** Indica la distancia a la que puede ser disparada el arma.

**Impedimento:** El valor de impedimento del arma

**Disponibilidad:** Indica lo difícil que resulta encontrar el arma en el Imperio

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -EQUIPO-

## Armas a distancia

**Arcauz:** Arma de pólvora de uso habitual en el Imperio. Puede ser de mecanismo de rueda o de llave, estos últimos son de mayor calidad.

**Arcauz de repetición:** Arma de fuego mecánica compleja, provista de seis cañones. Es la vanguardia de la tecnología militar del Imperio, son pesados, costosos y tristemente famosos por su escasa fiabilidad.

**Arco corto:** Versión pequeña, barata y de menor alcance de un arco.

**Arco largo:** La versión de mas tamaño y mas potente del arco. Puede dispara a alcances extremos con un dado de desafío extra.

**Arma de proyectiles improvisada:** Cualquier cosa que pueda ser usada como arma pero que no haya sido diseñada como tal.

**Ballesta:** Más fácil de usar que un arco.

**Ballesta de repetición:** Ballesta convencional provista de un complejo mecanismo de disparo y un cargador vertical, con una capacidad de 10 proyectiles.

**Daga/Estrella arrojadiza:** Cuchillo, daga, shuriken o dardo equilibrado. En combate CAC son armas improvisadas.

**Hacha/Martillo arrojadizo:** Hachas o martillos equilibrados para poder arrojarse.

**Honda:** Arma sencilla. Tira de cuero para arrojar proyectiles.

**Honda de cayado:** Honda atada al extremo de un asta de madera.

**Jabalina:** Lanza corta diseñada para utilizarse como arrojadiza.

**Látigo:** Correa flexible de cuero o sogas trenzadas, terminada a menudo en una púa o gancho.

**Lazo:** Trozo de cuerda anudada en un extremo que sirve para capturar a un adversario.

**Pistola:** La pistola es una versión pequeña del arcauz.

**Pistola ballesta:** Versión más pequeña y compacta de la ballesta.

**Pistola de repetición:** Versión menor (una mano) del arcauz de repetición.

**Red:** Artilugio diseñado para atrapar, confundir y retrasar al enemigo.

**Rifle largo de Hochland:** Magníficas piezas artesanales. Armas de gran alcance. Puede disparar a alcance extremo.

**Trabuco:** Versión primitiva del arcauz con el cañón acampanado.

## Municiones

**Balas y pólvora:** Munición para las armas de pólvora. Es un lote formado por balines de plomo, tacos y cuernos llenos de pólvora.

**Flechas y viroles:** Flechas para los arcos y viroles para las ballestas.

**Proyectiles para honda:** Pequeños proyectiles esféricos de plomo.

## Armaduras

**Brigantina:** Armadura de bandas metálicas cosidas sobre una pesada base de paño.

**Camisa de malla:** Camisote de eslabones metálicos interconectados que otorga cierta protección sin limitar demasiado el movimiento.

**Coraza y malla:** Alternativa a la armadura de placas completa, más ligera y barata, pero también más engorrosa. Consiste en un sólido peto de placas metálicas dispuesto sobre una cota de malla, y completado con una capucha y guanteletes de malla.

**Cota de escamas:** Formada por un entramado de pesadas escamas metálicas cosido sobre una base de cuero

**Cota de escamas de Ulthuan:** Versión refinada de la cota de escamas imperial, mucho más resistente y elegante que la humana. El diseño está adaptado a las esbeltas formas de los altos elfos.

**Cota de malla:** Es un tejido de eslabones metálicos entrelazados que ofrece una protección considerable. Suele vestirse sobre una base acolchada o de cuero blando por razones de comodidad. La cabeza se cubre con una capucha de mallas y las manos con guanteletes del mismo material.

**Cuero:** Una armadura de cuero completo proporciona cierto grado de protección, pero en realidad no deja de ser ropa un poco más resistente de lo normal.

**Placas completa:** Un traje blindado que cubre todo el cuerpo del guerrero. Son armaduras costosas y pesadas.

**Ropa:** Solo son los beneficios que acarrea vestir prendas resistentes y prácticas.

**Túnica:** Las voluminosas túnicas de los hechiceros y los hábitos clericales ofrecen una mínima defensa contra los golpes.

## Escudos

**Broquel:** Escudo pequeño que suele usarse en esgrima.

**Escudo redondo/de cometa:** Típico escudo de combate que presenta numerosas formas distintas. De madera o de metal.

**Pavés:** Escudo de gran tamaño que normalmente se usa en batallas de asedio.

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -EQUIPO-

## Armas a distancia

ARMA	VD	VC	ALCANCE	PROPIEDADES	TIPO	COSTE	IMP.	DISP.
Arcabuz	6	2	Medio	A dos manos, Perforante 1, Poco fiable 2, Recargable	Arma de pólvora	8 m.o	4	Rara
Arcabuz de repetición	6	2	Medio	Perforante 1, Poco fiable 1, Especial	Arma de pólvora	16 m.o	5	Exótica
Arco corto	5	3	Medio	A dos manos	Arcos	20 Chelines	3	Común
Arco largo	5	3	Largo	A dos manos, Perforante 1, Especial	Arcos	40 Chelines	4	Rara
Arma improvisada	3	4	Corto	Arrojadiza	Armas Arrojadizas	---	Varía	---
Ballesta	6	3	Largo	A dos manos, Recargable	Ballestas	60 Chelines	4	Común
Ballesta de repetición	4	3	Medio	A dos manos, Especial	Ballestas	3 m.o	4	Exótica
Daga/Estrella arrojadiza	4	4	Corto	Arrojadiza	Armas Arrojadizas	10 Chelines	1	Común
Hacha/Martillo arrojadizo	5	3	Corto	Arrojadiza	Armas Arrojadizas	10 Chelines	3	Común
Honda	4	3	Medio	Especial	Hondas	3 Peniques	---	Frecuente
Honda de cayado	5	3	Medio	A dos manos	Hondas	1 Chelín	4	Rara
Jabalina	5	3	Corto	Arrojadiza	Armas Arrojadizas	1 Chelín	1	Común
Lanza	5	3	Corto	Arrojadiza, Poco fiable 2	Armas Arrojadizas	20 Chelines	4	Frecuente
Látigo	3	5	Corto	Apresadora	Armas Arrojadizas	10 Chelines	3	Frecuente
Lazo	---	---	Corto	Apresadora	Armas Arrojadizas	1 Chelín	2	Frecuente
Pistola	6	2	Corto	Perforante 1, Poco fiable 2, Recargable	Arma de Pólvora	5 m.o	2	Rara
Pistola ballesta	4	3	Corto	Recargable	Ballestas	80 Chelines	2	Rara
Pistola de repetición	6	2	Corto	Perforante 1, Poco fiable 1, Especial	Arma de Pólvora	12 m.o	3	Exótica
Red	---	---	Corto	Apresadora	Armas Arrojadizas	3 Chelines	3	Común
Rifle largo de Hochland	6	2	Largo	A dos manos, Perforante 1, Poco fiable 2, Recargable, Especial	Arma de Pólvora	15 m.o	5	Exótica
Trabuco	5	2	Corto	A dos manos, Dispersión, Poco fiable 2, Recargable	Arma de Pólvora	2 m.o	4	Rara

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -EQUIPO-

## Municiones

MUNICIÓN	PRECIO	IMPEDIMENTO	DISPONIBILIDAD
Balas y Pólvora (12 disparos)	12 Chelines	1	Rara
Flechas para arcos (12)	1 Chelín	2	Común
Proyectiles para honda (12)	1 Chelín	1	Común
Virotes de ballesta (12)	2 Chelines	2	Común

## Armaduras y Escudos

ARMADURA/ESCUDO	DEFENSA	PROTECCIÓN	COSTE	IMP.	DISP.
Ropa	0	1	12 Peniques	1	Frecuente
Túnica	1	0	5 Chelines	2	Rara
Cuero	0	2	5 Chelines	3	Frecuente
Brigantina	1	1	20 Chelines	5	Común
Camisa de malla	1	2	50 Chelines	4	Común
Cota de malla	0	3	1 m.o	6	Común
Cota de escamas	0	4	3 m.o	7	Rara
Cota de escamas de Ulthuan	1	3	6 m.o	5	Exótica
Coraza y malla	1	4	5 m.o	6	Rara
Placas completa	1	5	20 m.o	8	Rara
Broquel	1	0	20 Chelines	2	Común
Broquel con pincho	1	0	25 Chelines	3	Común
Redondo/Cometa	1	1	25 Chelines	4	Común
Pavés	2	1	1 m.o	5	Rara

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -EQUIPO-

## Equipo variado para aventureros

PRECIO SEGÚN DISPONIBILIDAD					
TIPO DE OBJETO	ABUNDANTE	FRECUENTE	COMÚN	RARO	EXÓTICO
Alojamiento	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Comida	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
Herramientas básicas	1 Chelín	3 Chelines	N/A	N/A	N/A
Herramientas de oficios	N/A	4 Chelines	10 Chelines	2 m.o	15 m.o
Iluminación	1 Penique	5 Peniques	2 Chelines	N/A	N/A
Material académico y de escritura	5 Peniques	5 Chelines	10-20 Chelines	1-10 m.o	10-100
Material de acampada y supervivencia	3 Peniques	2 Chelines	1 m.o	+3 m.o	N/A
Material para escalada	N/A	10 Peniques	2 Chelines	8 Chelines	N/A
Servicios	4 Peniques/día	10 Peniques/día	2 Chelines/día	15 Chelines/día	+2 m.o/día
Sujeciones	2 Peniques	10 Peniques	10 Chelines	1 m.o	N/A
Suministros médicos	2 Peniques	5 Peniques	10 Chelines	1 m.o	N/A
Transporte	N/A	5 Chelines	30Chelines/1 m.o	5-50 m.o	+100 m.o