

FORGEWORKS

UN SUPLEMENTO PARA DUNGEONSLAYERS

POB CHRISTIAN KENNIG



DUNGEONSLAYERS
UN JUEGO DE ROL A LA ANTIGUA

ARMAS

NUEVAS ARMAS:

Las siguientes armas son un suplemento a la página 13 del libro básico de reglas de Dungeonslayers.

Los arcos Élficos y las hachas Enanas fueron creados por auténticos maestros de su artesanía, lo que explica sus características superiores y alto precio.

PASO I: CATEGORÍA DEL ARMA

D20	Categoría del Arma
1-5	Arma a Distancia
6-20	Arma de Melé

D20	Categoría del Arma de Melé
1-12	Con Filo
13-20	Roma

Arma	Bono Arma	Especial	Precio
Arco Élfico*	BA +3	Iniciativa +1; la cuerda del arco se rompe con un fallo crítico en Ataque a Distancia	75PO
Látigo	BA +2	Iniciativa -2	8PO
Alabarda (2m)	BA +2	Iniciativa -4	4PO
Lucero del Alba**	BA +3	Iniciativa -4	16PO
Gran Hacha (2m)*	BA +4	Iniciativa -6, defensa del enemigo -4	20PO
Nudilleras de latón	BA +0	Enemigo desarmado: sin bono de defensa	1PO
Martillo de Guerra (2m)	BA +3	Iniciativa -4	6PO
Hacha Enana (2m)	BA +3	Iniciativa -1, Defensa -2	60PO

* Demasiado grande para que la porten enanos

** El Atacante se golpea a sí mismo con un fallo crítico

DETERMINAR BOTÍN: ARMAS MÁGICAS

Las armas mágicas se pueden determinar utilizando los tres pasos simples de las siguientes tablas. Tras determinar una categoría de arma, se determina el arma específica en el segundo paso. El tercer paso da al arma de una a tres me-

joras mágicas. La primera mejora siempre es un efecto de combate, que da un bono a BA e Iniciativa y reduce la Defensa del enemigo. La segunda mejora otorga un talento y la tercera un efecto de hechizo.

PASO II: ARMA ESPECÍFICA

D20	Arma a Distancia	D20	Con Filo	D20	Roma
1-2	Ballesta Ligera	1-2	Espada a Dos Manos	1	Látigo
3-4	Ballesta Pesada	3-6	Daga	2-4	Martillo
5-9	Arco Corto	7	Alabarda	5	Báculo*
10-14	Arco Largo	8	Gran Hacha	6	Garrote*
15	Arco Élfico	9-11	Espada Ancha	7-8	Lucero del Alba
16	Honda	12-14	Espada Corta	9	Nudilleras de latón
17-19	Lanza	15-17	Espada Larga	10-12	Lanza*
20	Daga Arrojadiza	18-19	Hacha de Batalla	13-16	Martillo de Guerra
		20	Hacha Enana	17-20	Maza

* no se rompen con un fallo crítico

PASO III: PROPIEDADES MÁGICAS

D20	Propiedades Mágicas
1-15	Efecto de Combate
16-19	Como arriba + Efecto de Talento
20	Como arriba + Efecto de Hechizo

D20	Efecto de Combate
1-16	Bono +1 (BA/INI/-Defensa)
17-19	Bono +2 (BA/INI/-Defensa)
20	Bono +3 (BA/INI/-Defensa)

Efectos de Talento:

Se usan como si el portador tuviera aprendido el talento apropiado (ignorando cualquier prerequisite y si el nivel máximo del talento ha sido aprendido).

Efectos de Hechizo:

Liberarlos es una acción completa (sin importar clase y nivel). Tira Hechicería/Hechizos Dirigidos normalmente, incluidos usuarios no magos (el valor de chequeo es de un mínimo de 10 si los atributos del PJ no le permite tener mejores valores).

Determinar Valor del Arma:

Su vendedor tendrá suerte si consigue la mitad del precio determinado aquí, ya que el Mercado de armas mágicas es prácticamente inexistente. El BA no mágica del arma se añade al efecto de combate y después se multiplica por 200. Si el arma tiene un segundo (o tercer) efecto mágico, este resultado se multiplica además por 3 (o 4).

Distancia	Melé	Efecto de Talento
-	1-2	Ataque Brutal
1-3	3-4	Duro como Hierro
4-6	-	Tiro Mortal
7	5	Afortunado
8	6	Suerte del Héroe
-	7-8	Espadero
-	9-11	Parar
-	12-13	Entrenado con Armadura
9-11	-	Tirador
12-14	14	Reflejos Rápidos
15-17	15	Inquebrantable
-	16-17	Golpe Asesino
18-20	18-20	Maestro en Armas

D20	Efecto de Hechizo
1	Curación Mayor (toque con el arma)
2-3	Rayo (desde el arma)
4	Lanza de Fuego (desde el arma)
5-6	Rayo de Fuego (desde el arma)
7-8	Manos Sanadoras (toque con el arma)
9-12	Luz (desde el arma)
13	Flecha de Luz (desde el arma)
14-16	Escudo Mágico (sólo al portador)
17	Flecha de Oscuridad (desde el arma)
18	Levitación (sólo al portador)
19-20	Terror (mostrar arma al oponente)

Los hechiceros pueden usar armas mágicas con el efecto de hechizo como si éste fuera un bastón mágico con el hechizo apropiado.

ARMADURAS

DETERMINAR BOTÍN: ARMADURAS MÁGICAS

Las armaduras mágicas aleatorias se pueden generar en tres rápidos pasos utilizando las siguientes tablas. Se ha hecho una diferenciación entre armaduras mágicas simples, que dan un bono al Valor de Armadura (VA), y Armaduras con Nombre, y Armaduras con Nombre,

que dan habilidades especiales y bonos, pero no necesariamente bonos al VA. Si los PJs van a adquirirlas tendrán que pagar su precio base – tendrán suerte si reciben la mitad de éste si intentan vender las armaduras.

PASO I: TIPO DE ARMADURA

D20	Tipo de Armadura
1-3	Objetos protectores misc.
4-7	Túnica
8	Túnica Rúnica
9-13	Armadura de Cuero
14-17	Armadura de Mallas
18-20	Armadura de Placas

PASO II: DETERMINAR TIPO ESPECÍFICO DE ARMADURA

D20	Túnicas	Precio Base
1-15	Mágica Simple*	125PO
16	Túnica de Fuego*	250PO
17	Túnica de Pensamiento Profundo*	500PO
18	Túnica del Sanador*	1.000PO
19	Túnica de Poder*	1.000PO
20	Túnica del Trueno*	250PO

* Dobra el Precio Base si es rúnica

D20	Armadura de Placas	Precio Base
1-15	Mágica Simple	1.000PO
16	Armadura de Sangre	2.000PO
17	Placas del León	2.000PO
18	Placas del Guerrero	8.000PO
19	Placas del Oso	4.000PO
20	Placas Macizas	2.000PO

D20	Armadura de Cuero	Precio Base
1-15	Mágica Simple	250PO
16	Cuero del Sanador	500PO
17	Vestimenta del Águila	2.000PO
18	Vestiduras del Cazador	1.000PO
19	Armadura del Vigilante	2.000PO
20	Manto del Lobo	1.000PO

D20	Objetos protectores misceláneos	Precio Base
1-5	Brazales de Cuero	250PO
6-8	Brazales de Placas	500PO
9-11	Grebas de Placas	500PO
12-15	Yelmo de Placas	500PO
16	Escudo de Madera*	500PO
17-19	Escudo de Metal	500PO
20	Escudo Torre	1.000PO

* no se rompen con un fallo crítico

D20	Armadura de Malla	Precio Base
1-15	Mágica Simple	500PO
16	Malla del Montaraz	2.000PO
17	Malla del Tirador	1.000PO
18	Retirada del Ladrón	2.000PO
19	Malla del Explorador	4.000PO
20	Lealtad del Mercenario	1.000PO

PASO III: BONO VA

D20	Mágica Simple	Precio (PO)
1-15	VA +1*	Básico x 1
16-19	VA +2*	Básico x 2
20	VA +3*	Básico x 3
D20	Arm. con Nombre	Precio (PO)
1-10	VA +0*	Básico x 1
11-15	VA +1*	Básico x 2
16-19	VA +2*	Básico x 3
20	VA +3*	Básico x 4

* Sin penalización a Esquiva, Hechicería o Hechizos Dirigidos; la penalización a Iniciativa se reduce en 1 y la penalización de Velocidad se reduce 0.5 por nivel de bono.

ARMADURAS CON NOMBRE:

Placas del Oso

Decorada con pieles y garras de oso; concede a su portador +1 a Fuerza.

Armadura de Sangre

Los oponentes sufren un -1 a Defensa contra los ataques de melé del portador de esta cota de mallas rojo sangre.

Cuero del Sanador

Normalmente confeccionada con pieles blancas, esta armadura de cuero concede a su portador +1 a sus hechizos de Curación.

Túnica de Fuego

Una túnica roja adornada con llamas, concede +1 a los hechizos de Fuego

Vestimenta del Águila

Suele ser de un color beige claro y estar adornada con plumas de águila, concede +1 a Mente.

Vestiduras del Cazador

Esta armadura de cuero marrón verdosa otorga un +1 a Reflejos.

Malla del Montaraz

Esta armadura de malla, con hombreras de piel marrón, otorga al portador +1 a Reflejos.

Túnica de Pensamiento Profundo

Aunque de un gris monótono, dota a su portador con un +1 a Razón.

Túnica del Sanador

Blanca y simple y +1 a hechizos de curación ¡Un clásico!

Túnica de Poder

Esta túnica violeta concede un +1 a Mente

Placas del Guerrero

Esta armadura de placas, con sus grabados dorados, atrae muchas miradas y otorga un +1 a Cuerpo.

Placas del León

Armadura de placas con cabezas de león doradas por hombreras protectoras. Sin penalización a velocidad.

Malla del Tirador

Revestida con tiras de tela verde oscuras, esta cota de mallas otorga +1 al uso de armas a distancia.

Malla del Explorador

Reforzada con cuero marrón acolchado, concede +1 a Agilidad.

Retirada del Ladrón

Una cota de mallas normal, en el que el metal está entremezclado con flecos de tela. +1 a Destreza.

Lealtad del Mercenario

Adornada con detalles de tela azul, el portador gana +1 a Ataques de Melé.

Túnica del Trueno

Gris azulada con ornamentos de nubes tormentosas y rayos. Otorga +1 a todos los hechizos de Rayo. Ondula continuamente como si soplara una ligera brisa.

Placas Macizas

Esta sólida armadura de placas está reforzada con incrustaciones de metal. Estas cubren incluso la zona del cuello y otorga +1 a Defensa.

Armadura del Vigilante

Hecha completamente de piel, el portador gana +1 a Agilidad.

Manto del Lobo

Hecho con el pellejo entero de un lobo, el portador gana +1 a Destreza. La cabeza del lobo (sin su anterior contenido) actúa como una capucha.

FORGEWORKS

Un Suplemento para Dungeonslayers

Traducido por

Andreas Bösch

Eleazar

Joseph C. Wolf

Sana D.

Traducción al castellano

Sergio "Terrax" de la Cruz

Maquetación en castellano

Santiago "Reckila" Vilar

Portada:

Manuela Hoflehner

<http://endara.net>

©2009 Christian Kennig

FUERA DE LA FORJA, DENTRO DE LA REFRIEGA

"CON SU ARMADURA ROJA COMO LA SANGRE DESVIABA LAS FECHAS SIN ESFUERZO, ABATÍA DECENAS DE ENEMIGOS CON SU HACHA DE BATALLA COMO RESTALLA EL RAYO ATRONADOR CON CADA GOLPE..."

LAS CRÓNICAS DEL MATADOR, VOL. II

¡DALE A TU GRUPO SU JUSTO BOTÍN!

ESPADAS QUE ARROJAN FUEGO, ONDULANTES TÚNICAS CON EL PODER DE LA TORMENTA O LAS GLORIOSAS PLACAS DEL LEÓN.

MUY RECOMENDADO TAMBIÉN PARA MALVADOS SEÑORES OSCUROS. ESTE PRIMER SUPLEMENTO PARA DUNGEONSLAYERS OS OFRECE DOS PÁGINAS REBOSANTES DE

- **NUEVAS ARMAS PARA AMIGOS O ENEMIGOS**
- **EFECTOS DE TALENTO & MÁGICOS PARA ARMAS**
- **VEINTE PODEROSAS ARMADURAS CON NOMBRE**
- **TABLAS DE GENERACIÓN ALEATORIA DE ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS**

[HTTP://WWW.DUNGEONSLAYERS.COM](http://www.dungeonslayers.com)