



ARMADURA DE PIELES

Una tosca armadura de pieles sin curtir y grueso pelambre.

Blindaje 2
Coste: 30 abalorios



ARMADURA DE HUESOS

Una recia armadura de hueso calcificado y otros trofeos de naturaleza ósea.

Blindaje 3
Coste: 70 abalorios



ARMADURA DE ESCAMAS

Una poderosa armadura hecha con lamas de metal y otros sólidos adornos.

Blindaje 4
Coste: 120 abalorios



HIERBAS MÍSTICAS

Un saquillo con una mezcla de hierbas secas, semillas y opiáceos de fuerte olor.

Otorga una Acción adicional el Turno que se toma.

Coste: 80 abalorios



ESCUDO

Una protección corporal que se lleva sujeta al brazo, hecha de un material sólido.

Blindaje +2
Combate -1
Coste: 60 abalorios



ARCO

Un arco de cazador, recio y con una buena potencia en distancias cortas.

Alcance 10/20/30 casillas
Fuerza 3, Pen 2
Coste: 100 abalorios



ARMA ARROJADIZA

Un proyectil de honda, daga para lanzar u otra arma que pueda ser arrojada.

Alcance 3/5/8 casillas
Fuerza +1/0/-1, Pen 2/1/0
Coste: 20 abalorios



JABALINA

Un venablo bien equilibrado y pensado para lanzarse con fuerza a cierta distancia.

Alcance 5/15/20 casillas
Fuerza 3/4/2, Pen 2
Coste: 80 abalorios



CERBATANA

Un sencillo tubo de bambú u otro material pensado para expulsar proyectiles.

Alcance 5/10/15 casillas
Fuerza 3/2/1, Pen 1, Ven 2
Coste: 60 abalorios



ARMA IMPROVISADA

Cualquier cosa se puede convertir en un arma cuando la vida está en juego.

Combate -1



MAZA

Un garrote más o menos elaborado que puede noquear a cualquier rival.

Fuerza +2, Pen 1
Coste: 60 abalorios



MAZA PESADA

Un arma contundente brutal que sacrifica habilidad marcial por golpes demoledores.

Fuerza +4, Pen 2
Combate -1
Coste: 80 abalorios



LANZA

Un arma de asta con una punta afilada, para mantener a los enemigos a raya.

Fuerza +1
+1 Fue y Pen por Asalto
Coste: 60 abalorios



FILO PEQUEÑO

Un arma de filo de hoja corta, como un cuchillo o una daga ritual.

Fuerza +1, Pen 2
Coste: 60 abalorios



FILO MEDIANO

Un arma de hoja con uno o dos filos, ya sea una espada, un hacha o un machete.

Fuerza +2, Pen 3
Combate +1
Coste: 120 abalorios



FILO PESADO

Un arma de filo descomunal que debe blandirse a dos manos con gran esfuerzo.

Fuerza +3, Pen 4
Agilidad -1
Coste: 100 abalorios



FLECHA

Una flecha para tu arco. El mástil está recto y la punta bien afilada. Matará.

Coste: 5 abalorios con punta de piedra, 10 de hierro y 20 de acero



DARDO DE CERBATANA

Un proyectil específico para cerbatana, hecho con la púa de una planta venenosa bien escogida.

Coste: 15 abalorios