



Puedes utilizar la dote Sutileza con las armas (ver pág. 102 del *Manual del jugador*) para aplicar tu modificador de Destreza en vez del de Fuerza a las tiradas de ataque con un estoque filorrápido creado para una criatura de tu tamaño. Sin embargo, no puedes utilizar este arma a dos manos para sumar una vez y media tu modificador de Fuerza al daño.

Los personajes competentes con el estoque filorrápido pueden tratarlo como si fuera un estoque a efectos de aplicar cualquiera de las siguientes dotes: Crítico mejorado, Especialización en arma, Especialización mayor en arma, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma.

**Hacha larga:** un hacha larga parece una gran hacha con un astil alargado. Esta característica hace que el arma sea difícil de esgrimir para aquellos que no estén familiarizados con su uso, pero aquellos diestros en su manejo pueden utilizar la longitud añadida del astil para atacar a enemigos que se hallen a más de 5' de distancia siempre y cuando estén dispuestos a sacrificar precisión a cambio de infligir daño adicional.

Si eres competente con el hacha larga, puedes tratarla como un arma de alcance siempre que utilices la dote Ataque poderoso para restarte 3 o más puntos de ataque y sumarlos al daño. Cuando utilizas el arma de esta manera, puedes impactar con ella a oponentes que se hallen a 10' de distancia, pero no contra un adversario adyacente. Puesto que el uso de la dote Ataque poderoso lo determinas para un turno completo, debes esgrimir el hacha larga bien como un arma de alcance, bien como una normal hasta el inicio de tu siguiente turno una vez hayas tomado la decisión. No puedes manejarla de ambas maneras, como arma de alcance y como normal, en el mismo turno.

Los personajes competentes con el hacha larga pueden tratarla como si fuera una gran hacha a efectos de aplicar cualquiera de las siguientes dotes: Crítico mejorado, Especialización en arma, Especialización mayor en arma, Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma.

## EQUIPO

Además del equipo básico (una mochila, una cuerda, una fuente de luz, etc.) varias aplicaciones de alquimia, artesanía de primera calidad o ingenio pueden hacer mucho más fácil el trabajo de un aventurero.