



Una criatura de tamaño Mediano o mayor puede disparar, pero no cargar, una ballesta de torno con una mano con un penalizador de  $-4$ . Una criatura de tamaño Mediano o mayor puede disparar una ballesta de torno con cada mano con un penalizador de  $-6$ , además del penalizador de  $-4$  normal por atacar con la mano torpe ( $-6$  mano hábil/ $-10$  mano torpe). La dote *Combatir con dos armas* no reduce estas penalizaciones debido a que representa la pericia con armas de combate cuerpo a cuerpo, no con armas a distancia. La dote de *Ambidextrismo* te permite anular la penalización  $-4$  por mano torpe, dejando los penalizadores en  $-6$  para ambas manos.

**Cerbatana:** la cerbatana es un largo tubo a través del cual insuflas aire para disparar agujas. Una aguja inflige 1 punto de daño, y además puede llevar un veneno de contacto.

**Cerbatana larga:** la cerbatana larga dispara dardos, que son ligeramente más pequeños que los utilizados como arma. Estos dardos infligen 1d4 puntos de daño además de poder llevar veneno.

**Nagaika:** la nagaika es un látigo de cuero tachonado con cristales. A diferencia del látigo, inflige daño normal y puede herir a enemigos con armadura. Aunque la mantienes en tu mano, debe tratarse como un arma de proyectiles con un alcance máximo de 15' y ningún penalizador por alcance.

Debido a que la nagaika puede enrollarse en torno a la piera u otro miembro de un enemigo, puedes intentar ataques de derribo con ella. Si trataran de derribarte durante tu propio intento podrías evitarlo soltándola. Además, obtienes un bonificador  $+2$  en las tiradas enfrentadas de ataque cuando utilices la nagaika para intentar desarmar a un oponente (incluyendo la tirada para evitar ser desarmado si tu intento falla).

**Nagaika, reforzada:** un personaje que seleccione *Competencia con arma exótica* (nagaika) también tiene competencia con la nagaika reforzada. Esta arma está hecha de un cuero excepcio-

nalmente fuerte, lo que permite al usuario aplicar su bonificador de Fuerza a las tiradas de Daño (dentro de los límites del arma).

**Tronco:** un tronco es un pesado poste que puedes arrojar contra uno o más blancos que estén agrupados muy juntos. Para lanzar un tronco, debes seleccionar una zona de 10' como objetivo y golpear a una CA 15. El éxito implica que todo el mundo en la zona objetivo debe realizar un TS de Reflejos (CD = tu tirada de ataque) o desplazarse hacia atrás 5'. Si una criatura u objeto en la zona objetivo es incapaz de moverse, recibe 2d6 puntos de daño. El tronco se utiliza normalmente para romper formaciones militares.

## NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

*“El lobo representa el exceso de confianza. Suele dar a su presa cierta ventaja, sólo para correr más distancia y más rápido que su presa. Pero el lobo ignora que la carrera es larga. Algún día algo será más rápido que el lobo, y no le dará ninguna ventaja.”*

—La Baraja de las Eras

Esta sección describe varios nuevos objetos mágicos de diferentes tipos. Muchos de ellos son especialmente útiles para personajes que pasan la mayoría de su tiempo en campo abierto o para aquellos que tratan con animales.

Algunos de estos dispositivos están diseñados para ser utilizados por animales. Un animal puede llevar a la vez sólo un collar, silla de montar, brida u otro objeto similar.

## Aptitudes especiales de las armaduras y los escudos

Las armaduras o escudos con una aptitud especial deben tener al menos un bonificador  $+1$  de mejora.