

Cuando se ponga una barda sobre una montura cuya Clase de Armadura sea mejor que la barda, aún se ganará algo de protección. Esto se explica en Armaduras, más adelante en este mismo capítulo.

Sillas: básicamente, existen dos tipos de sillas: la de monta y la de carga. Las sillas de monta tienen muchas formas, pero su objetivo básico es llevar a una persona. Las de carga son estructuras especialmente diseñadas para llevar provisiones y equipo. El único límite práctico que existe a la cantidad de carga que puede llevar una silla de carga con el peso bien cargado es la misma capacidad de carga del animal.

Armaduras

Vas a querer que tu personaje se compre una armadura. La armadura es la forma más fácil y barata de mejorar las posibilidades de que tu pejeta sobreviva a los peliros más violentos de la vida del aventurero. Como es lógico, cuanto mejor sea la armadura que posea, menos probable será que resulte herido. La protección que da la armadura se mide por la Clase de Armadura, un valor numérico: cuanto menor sea el valor de la Clase de Armadura, mejor será la protección. Algunas clases de personaje tienen restricciones respecto a las armaduras que pueden utilizar, y para otras, la armadura reduce la efectividad o sus posibilidades de éxito con sus habilidades (por ejemplo, moverse silenciosamente con una cota de mallas puesta).

Acolchado: esta es la armadura más sencilla, fabricada con capas mullidas de acolchado y guata. Suele ser caluroso y después de un tiempo da hasta asco, a causa del sudor, la mugre, los piojos y las pulgas.

Armadura de bandas: esta armadura está hecha de tiras superpuestas de metal cosidas a un forro de cuero y cota de mallas. Por lo general las bandas sólo cubren las zonas más vulnerables, mientras que las mallas y el cuero protegen las articulaciones, donde se ha de proporcionar libertad de movimiento. El peso se distribuye más o menos equilibradamente gracias al uso de correas y hebillas.

Brigantina: esta armadura está hecha de pequeñas placas de metal cosidas o remachadas a una capa de lona o cuero y protegida por una capa externa de tela. Es bastante rígida y no proporciona protección adecuada en las articulaciones, donde las placas deben estar más separadas o ser eliminadas.

Coraza completa: esta es la impresionante armadura completa. Está perfectamente forjada y ajustada a su propietario, y normalmente su superficie está muy ornamentada con filigranas y metales incrustados. Todas las placas encajan entre sí

Tabla 9C:
Arreos y arneses

Objeto	Coste	Peso	Disponibilidad base		
			Alta	Media	Baja
Alforjas					
grandes	4 po	8 lb.	95	85	80
pequeñas	3 po	5 lb.	95	85	80
Anteojeras para caballo	5 pp	3 lb.	95	90	80
Arnés para carros	2 po	10 lb.	95	90	80
Bardas para ballena asesina					
de cuero	900 po	50 lb.	45	35	30
de mallas	1.700 po	60 lb.	35	25	10
Bardas para caballo*					
acolchada media	100 po	25 lb.	90	85	80
completa de cuero o acolchada	150 po	60 lb.	95	90	85
completa de escamas	1.000 po	75 lb.	75	70	65
completa de mallas	500 po	70 lb.	85	80	75
completa de placas	2.000 po	85 lb.	70	65	60
media brigantina	500 po	45 lb.	85	80	75
media de escamas	500 po	50 lb.	85	80	75
Bardas para delfin					
de cuero	500 po	20 lb.	45	35	30
de mallas	1.000 po	30 lb.	35	25	10
Bocado y bridas	15 pp	3 lb.	95	85	80
Herraduras y herrado	1 po	10 lb.	95	85	80
Hoodah para elefante	400 po	300 lb.	55	50	45
Manta	3 pp	4 lb.	95	85	80
Ronzal	5 pc	**	95	85	80
Silla					
de carga	5 po	15 lb.	95	85	80
de montar	10 po	35 lb.	95	85	80
Yugo					
para buey	3 po	20 lb.	95	85	80
para caballo	5 po	15 lb.	95	85	80

* Para las bardas para elefante, multiplica el precio por tres y el peso por cuatro.

**Estos objetos pesan poco individualmente. Diez de ellos pesan una (1) libra.

La vinculación con una nueva montura requiere de d20 días. Hasta que se complete el período de vinculación, es probable que cualquier montura nueva se muestre caprichosa y con la moral baja.

Tabla 9B:

Animales, monturas y bestias de carga

Objeto	Coste	Peso	Disponibilidad base*		
			Alta	Media	Baja
Ballena asesina de guerra adiestrada	6.000 po	-	25	15	5
Ballena asesina de monta	4.000 po	-	30	20	10
Buey	15 po	-	95	90	85
Buey, pareja	50 po	-	85	75	65
Caballo					
de guerra enano	1.300 po	-	30	20	10
de guerra ligero	150 po	-	70	50	40
de guerra medio	225 po	-	70	50	40
de guerra pesado	400 po	-	70	50	40
de monta	75 po	-	90	85	80
de tiro	200 po	-	90	85	80
haragandilla	2.500 po	-	40	30	20
tiro de caballos	500 po	-	80	60	40
Camello	50 po	-	90	85	80
Capón	3 pc	-	90	85	80
Carnero	4 po	-	70	50	40
Cisne	5 pp	-	80	75	70
Comadreja adiestrada	75 po	-	65	45	25
Delfin de guerra adiestrado	4.000 po	-	30	20	10
Delfin de monta adiestrado	2.000 po	-	40	30	20
Elefante					
de guerra	500 po	-	50	40	20
de sientes de sable	1.500 po	-	30	25	15
de trabajo	200 po	-	75	65	50
Gallina de corral (de las de asar, vamos)	2 pc	-	95	90	85
Gallina ponedora	5 pc	-	95	90	85
Gallo	8 pc	-	95	90	85
Gato doméstico	1 pp	-	95	90	85
Gran felino cazador (jaguar [†])	1.500 po	-	40	30	20
Halcón adiestrado	1.000 po	-	80	60	40
Jabalí	10 po	-	90	85	80
Lechón	1 po	-	95	90	85
Marrana	3 po	-	95	90	85
Mono adiestrado (según habilidad)	500 po	-	60	40	20
Mulo, burro o asno	8 po	-	90	85	80
Nutria	70 po	-	60	40	20
Oveja	2 po	-	95	90	85
Pájaro cantor	10 pp	-	95	90	85
Paloma mensajera	100 po	-	70	50	40
Paloma mensajera adiestrada	150 po	-	60	40	30
Pavo	5 pp	-	90	85	80
Perdiz	5 pc	-	90	85	80
Perro					
de caza (caza concreta)	25 po	-	85	75	65
de guerra	100 po	-	75	65	55
guardián (según habilidad)	50 po	-	80	70	60
pitbull adiestrado	500 po	-	75	65	50
pitbull sin adiestrar	5 pp	-	95	80	80
rottweiler adiestrado	800 po	-	85	75	65
rottweiler sin adiestrar	10 pp	-	90	80	70
Pichón	1 pc	-	95	90	85
Pony	30 po	-	95	90	85
Simio de carga (adiestrado)	1.500 po	400 lb.	50	30	10
Ternero	5 po	-	90	85	80
Toro	20 po	-	85	75	60
Vaca lechera	10 po	-	90	85	80
Vaca cualquiera	10 po	-	90	85	80

* Cantidad disponible: si una prueba de disponibilidad determina que el tipo de animal deseado se encuentra disponible, toma entonces la disponibilidad base y divídela entre diez (redondea las fracciones hacia abajo). El resultado indica el número de d20 que hay que tirar para determinar cuántos animales hay disponibles a la venta (en la tercera edición esta nota al pie ponía que eran d100. Esto era una errata, como aparece en el volumen 6, número 4 de Unearthed Errata, y ha sido corregida de forma permanente aquí).

Matar a los animales para obtener carne: la belleza de los animales es que primero son bestias de carga, y cuando se agotan las reservas de comida, lo cierto es que son raciones autopropulsadas. La fórmula para determinar la cantidad de carne comestible que se obtiene al matar animales es la siguiente: puntos de golpe x tamaño / 10 = libras de carne comestible. El tamaño toma los siguientes valores: Diminuto 0'25; Pequeño 2; Medio 4; Grande 6, Enorme 10 y Gigante 25. El tamaño de cada animal particular aparece en la HackCiclopedia de Bestias, disponible sólo para el Máster. Los bárbaros, exploradores y personajes con la habilidad Descuartizar caza pueden incrementar la cantidad de carne comestible obtenida en un 25%. Los personajes con la habilidad Descuartizar ganado pueden incrementar la carne comestible obtenida en un 50%.