



Suplemento de Nuevas armas VERSIÓN 2.0

suplemento Para El juego de rol de el
Señor de los Anillos, by torm & sarg



Con este suplemento podrás utilizar armas que no aparecen en el Señor de los Anillos, pero que nos parecen básicas a la hora de practicar un buen combate.

En este suplemento haremos una síntesis general de todas las nuevas armas (así como de cuatro nuevos escudos) que hemos inventado y modificado hasta que han quedado recogidas en este documento. Después viene adjunta la tabla de características básicas de cada arma. Mas abajo podéis encontrar una definición particular de cada arma, para que podáis darle mayor realismo a su utilización (bocetos incluidos).



LEE ESTO ANTES DE USAR EL SUPLEMENTO

Estoy seguro de que a vosotros también os parecían muy pocas las armas de El Señor de los Anillos, comparadas con las de otros juegos, como las de AD&D. Es por eso que nos pusimos a pensar en nuevas armas para darle mucha más cancha al juego. Éstas han sido remodeladas una y otra vez por nosotros (seguro que tenías la versión anterior...) hasta alcanzar la mayor perfección posible. Antes de ponerte a mirar todas las armas (ya sé que lo estás deseando) es necesario comentarte algunas cosas que tienes que saber para darles el mejor uso:

*Estas armas son más especiales que las comunes, algunas debido a su complejidad a la hora de fabricarlas, otras por su exclusiva utilización por parte de culturas apartadas de la civilización, otras por su relativa modernidad en cuanto a técnicas de combate. Por eso su precio es más elevado, y debe ser más difícil encontrarlas a la venta.

*Cada una de estas armas se han hecho para un tipo de personaje diferente. Busca la que concuerda más con tu personaje, y apréndete sus bonificaciones y características, ya que así evitarás estar mirando cada dos por tres este complemento.

Una vez dicho esto, paso a ofrecer una tabla con las características básicas de las armas. (Antes se ofrece una pequeña tabla con todas las equivalencias de las abreviaturas. Intenta comprender las abreviaturas, y luego podrás leer la tabla).

Cambios respecto a la primera edición

Bufffff... ¡Son tantos! Hemos doblado prácticamente el número de armas disponibles y además hemos añadido un nuevo escudo. Ahora podrás disfrutar de muchas armas nuevas que antes sólo podían verse en los universos de AD&D, Rolemaster e incluso los videojuegos Diablo II y Blade, además de muchas otras que directamente son una extraña invención de nuestras mentes.

Otro cambio que notaréis agradable es la mejora en la presentación, más parecida ahora a la de la Guía total de las profesiones, que podéis encontrar también en nuestra página. Como siempre, seguimos ofreciéndoo la mejor calidad, con un pequeño boceto de cada arma para que podáis imaginarla.

Otros cambios menores han sido:

- Algunas sutiles mejoras de trasfondo en los comentarios (chorradas, para qué vamos a engañar a nadie...).
- El mangual (un palo de madera o hierro al que se une una bola de pinchos por medio de una cadena metálica) había sido erróneamente llamado "Morning Star" en la primera versión. Ahora todas las armas de esas características reciben el nombre de mangual.
- Igualmente el escudo pequeño se llama ahora rodela, no "rodel", que es incorrecto.
- Antes no figuraba el precio de la espada larga, ahora ya está arreglado, y además tiene su boceto correspondiente.
- Se ha equilibrado un poco el cuchillo ninja utilizado como arma de tajo.
- Los dardos arrojados tienen ahora una pifia un poquito más baja.
- El alcance de la cerbatana ha sido ligeramente ampliado.
- Los enanos pueden ahora utilizar el super hacha de doble filo con una penalización de -15 B.O.
- La pifia de la espada larga ha sido rebajada un poco, para darle unas características más parecidas a la maza de combate, pero siendo un arma de filo.
- En general, algunas otras pifias han sido rebajadas para que se parezcan más a las armas del juego.



EQUIVALENCIAS

CRIT. PPAL.: Crítico Principal

CRIT. SECUND.: Crítico secundario (recuerda que para poder hacer un crítico secundario has tenido que sacar al menos un crítico C en el primario; si no es así, este crítico no debe realizarse).

Demás: En este apartado se explican las características básicas de ataque: El peso, la bonificación o penalización al ataque por el tipo de arma en sí ($\pm$ xx BO), la bonificación por el tipo de armadura que lleve el contrario ($\pm$ xx BO SA, CU, CE, CM, CR), el alcance, y otro tipo de cosas.

SA: Sin armadura / **CU:** Cuero / **CE:** Cuero endurecido / **CM:** Cota de maya / **CR:** coraza

FUE: Fuerza / **AGI:** agilidad

BO: Bonificación ofensiva

BD: Bonificación defensiva

(X): Crítico máximo que se puede hacer. Ejemplo: un (D) significa que como máximo puedes hacer un D en el crítico

CRÍTICO -X: Es la letra del crítico menos x. Ejemplo: Un Tajo -1 significa que a la letra de crítico que tengas le restas 1. (Ejemplo: si era un E se convierte en un D). Si ya no existe letra al restar, el crítico se considera nulo, y no ha de realizarse (no existe crítico T en armas) Ejemplo: Si he conseguido un C, pero es -3, no se hace ningún crítico.

CRÍTICO x X: El crítico se tiene que tirar tantas veces como sea la X (Ejemplo: Apl x2 significa que hay que hacer dos críticos de aplastamiento). Se aconseja tirar una sola vez para los dos críticos.

CRÍTICO x X -X: Es la unión de las dos anteriores. Ejemplo: "x2 -2 TAJO" significa que has de hacer dos críticos de tajo, de dos letras menos (si has sacado un E, tienes que hacer dos críticos C).

MO: Moneda de oro / **MP:** moneda de plata / **MB:** moneda de bronce etc.

Tabla de características principales de las armas y escudos

ARMA	CLASE	CRIT. PPAL.	CRIT. SECUND.	PIFIA	DEMÁS
Sable (1 MO)	Filo	Tajo -1	Perforación - 2	01-08	Peso: 1,5 kg / -10 BO con escudo / +5 BO sin él.
Florete (7 MP)	Filo	Perforación -1	Tajo (A)	01-06	Peso: 1,5 kg / -15 BO llevando escudo / +10 BO sin él / +10 BO SA / -10 BO, CR / +5 CM
Alfanje (8 MP)	Filo	Tajo	-	01-05	Peso: 2 Kg / +5 BO / -5 BO con escudo
Espada larga (15 MP)	Filo	Tajo	Aplastamiento -3	01-08	Peso: 4 kg / requiere +20 FUE / -5 BO / -5 BO SA / +5 BO CU, CE
Espada aserrada (2 MO)	Filo	Tajo(D)	-	01-06	Peso: 3,5 Kg / A partir de un crítico B de tajo, se causa 1 PV/asalto adicional.
Machete (1 MO)	Filo	Tajo -1	-	01-03	Peso: 1,5 Kg / +5 BO / -5 BO CM, CR / +5 BO CE, CU, SA.
Puñal (3 MP)	Filo	Perforación (B)	-	01	Peso: 0,5 Kg / - 5 BO CM, CR / +5 BO SA
Látigo Múltiple (8 MP)	Filo	Presa (C)	Tajo x3 -3	01-12	Peso: 1,5kg / - 5 BO / +5 SA / -5 CR
Destripador (3 MO)	Filo	Perforación	Tajo x2 -3	01 - 10	Peso: 1 kg / -15 BO / A partir de un C de perforación, se causan 2 PV/asalto adicionales
Guadaña de guerra (1 MO)	Filo	Tajo	Perforación -2	01-04	Peso: 3,5 Kg / Para los dos tipos de uso: -10 BO CM y CR, y +10 BO SA.
	A 2 manos	Tajo	Perforación -2	01-08	
Sable Samu-rai (3 MO)	Filo	Tajo (D)	-	01-06	-5 BO Peso: 2 kg / Con conocimiento de artes marciales, +10 BO / +5



	A 2 manos	Tajo	-	01-08	+0 BO	BO para CU y CE / -5 BO para CM y CR
Cuchillo (7 MB)	Filo	Perforación (B)	-	01-02	Peso: 0,5 Kg / -5 CM, CR / +5 SA, CU	
Hacha orca (Skaj) (4 MP)	Filo	Tajo	-	01-05	Peso: 2 Kg / +5 contra CM, CR	
Chafarote (5 MP)	Filo	Tajo	-	01-06	Peso: 2 Kg / +5 contra CM, CR / +5 BO	
Descuartizador (5 MO)	Filo	Tajo	-	01-06	Peso: 2 Kg / Requiere +25 a FUE y mínimo nivel 4 / +15 BO contra SA / +10 BO contra CU / +5 BO contra CE	
Espada doble (2 MO)	Filo	Tajo x2 -2	Perforación -2	01-10	Peso: 5 Kg. / Requiere +15 FUE, +15 AGI / +5 BO CM, CR / -5 BO SA.	
Arpón (3 MP)	Asta	Perforación	-	01-03	Peso: 1,5 Kg / -10 BO / Se puede usar a partir de 1,5 m de distancia / alcance: 7,5 m	
Tridente (6 MP)	Asta	Perforación	Perforación 2x -3	01-10	Peso: 3 Kg / +5 BO con CU y CE / -5 BO con CM, CR	
Horca militar (8 MP)	Asta	Perforación(D)	-	01-05	Peso: 3 Kg / Para los dos tipos de uso: -10 BO CR y +5 BO SA.	
	A 2 manos	Perforaciónx2 -2	-	01-08		
Garfio de presa (3 MP)	Asta	Presa	Tajo (A)	01-05	Peso: 2 Kg / -10 BO para CM y CR / -5 BO para CU y CE / +5 BO para SA	
	A 2 manos	Presa	Tajo -2	01-08	-10 BO para CM, CR / -5 BO para CU y CE / +10 BO para SA	
Super-hacha de doble filo (5 MO)	A 2 manos	Tajo +1	Aplastamiento -2	01-19 Crítico B de tajo	Peso: 10 kg / Requiere +30 FUE / +15 BO CM, CR / +5 BO CU, CE / -5 BO SA	
Super-espadón (4 MO)	A 2 manos	Tajo +1	Aplastamiento -3	01-17 Crítico B de tajo	Peso: 8 Kg / Requiere +25 FUE / +5 BO CR, CM, CU, CE / -10 BO SA	
Pica pesada (8 MP)	A 2 manos	Perforación	Aplastamiento -2	01-10	Peso: 6,5 Kg / Requiere +20 FUE / -5 BO	
Hacha doble (5 MO)	A 2 manos	Tajo x2 -1	-	01-12	Peso: 6 Kg / Requiere +15 FUE / +10 BO CM, CR / -10 BO SA.	
Almádena (3 MO)	A 2 manos	Aplastamiento +1	-	01-12 Crítico B de aplastamiento	Peso: 8 Kg / Requiere +30 FUE / +15 BO CM, CR	
Bastón de guerra (5 MP)	A 2 manos	Aplastamiento	-	01-06	Peso: 3 Kg / -5 BO	
Bo con Cuchillas (5 MP)	A 2 manos	Tajo x2 -2	Perforación -1	01-08	Peso: 2 kg / -5 BO CM, CR / Con conocimiento en artes marciales: +10 BO / Sin artes marciales: -10 BO	
Hocino (14 MP)	A 2 manos	Tajo -1	Perforación -1	01-08	Peso: 3,5 Kg / Se puede usar a partir de 1,5 metros de distancia.	
Voulge (16 MP)	A 2 manos	Tajo	Presa (A)	01-07	Peso: 3,5 Kg / -5 BO / Se puede usar a partir de 1,5 metros de distancia.	
Tronco (sin	A 2 manos	Aplastamiento	-	01-08	SOLO USO DE: Trolls, Gigantes etc. /	



precio)		+1			Peso: varía / -5 BO / +10 BO CM, CR / -10 BO SA / Requiere +25 FUE	
Cetro (5 MO)	Contundente	Aplastamiento	Perforación (A)	01-06 (A de aplastamiento)	Peso: 2,5 Kg / -5 BO	
Cadena de pinchos (9 MP)	Contundente	Presa (C)	Perforación (A)	01-06	Peso: 1,5 Kg / -10 BO / Se puede usar a partir de 1,5 metros de distancia.	
Mangual (7 MP)	Contundente	Aplastamiento	Perforación -2	01-06 (A de aplastamiento)	Peso: 3 kg / A dos manos +5 BO	
	A 2 manos	Aplastamiento	Perforación -1	01-08 (B de aplastamiento)		
Mangual Múltiple (3 MO)	Contundente	Aplastamiento x2 (B)	Perforación x2 (A)	01-19	- 10 BO	Peso: 3,5 kg / +5 BO SA / - 5 BO CU, CE
	A 2 manos	Aplastamiento x3 (B)	Perforación x3 (A)	01-25	-15 BO	
Mangual doble (2 MO)	A 2 manos	Aplastamiento x2 (C)	Perforación x2 (A)	01-12	Peso: 3,5 Kg / -5 BO / -5 BO CU, CE / +5 BO SA. / requiere +20 AGI	
Garrote de Pinchos (5 MP)	Contundente	Perforación x2 - 2	-	01-06	Peso: 2 kg / -5 BO / +5 BO SA / -5 BO CR	
	A 2 manos	Perforación x3 - 3	Aplastamiento (C)	01-10		
Rompe huesos (5 MP)	Garras y dientes (BO=FUE + AGI)	Aplastamiento	-	01-02 Crítico A aplast.	Peso: 0,5 kg / -5 si se coge un arma con uno puesto / Sirven de brazales	
Guantelete Pinchos (8 MP)	Garras y dientes (BO=FUE + AGI)	Aplastamieto (A)	Perforación (B)	01-04 Crít. A Perf.	Peso: 0,8 kg / -5 si se coge un arma con uno puesto / Sirven de brazales	
Estrellas ninja (1MP)	Arrojadiza	Tajo (C)	-	01	Peso: 0,15 Kg / Requieren +25 AGI / -10 BO /-10 BO CM, CR / + 10 BO SA / alcance: 10 metros / Pueden lanzarse 2 en un asalto (cada ataque por separado, con toda la BO).	
Cuchillos ninja (8MB)	Arrojadiza	Perforación	-	01-03	Requiere +15 AGI /	Peso: 0,5 kg / alcance 10 metros / +5 BO CU, SA / -5 BO CM, CR
	Filo	Tajo (C)	-	01-02	-5 BO	
Boomerang (1MO)	Arrojadiza	Aplastamiento	Tajo (A)	01-06	Peso: 1kg / Mira la descripción de este arma bajo esta tabla / alcance efectivo: 15 m (máximo alcance en su trayectoria: 30 m)	
Dardos (1MP)	Arrojadiza	Perforación (A)	-	01-03	Peso: 0,1kg / -10 BO CU, CE / -20 BO CM, CR / Pueden lanzarse tres por asalto, cada ataque con toda la BO / Alcance: 10 metros.	
Ballesta pesada (45 MP)	Proyectiles	Perforación +1	Impacto (A)	01-10	Peso: 10 Kg / 4 asaltos para cargar / Con sólo 2 asaltos de carga -35 BO/ +20 BO hasta 15 m / alcance: 45 m. / Requiere +40 FUE si no está en un soporte.	
Ballesta de repetición (5 MO)	Proyectiles	Perforación (C)	-	01-08 (especial)	Peso: 4 Kg / 1 asalto de carga o recarga en el mismo asalto (como la ballesta lanzadardos) con un -30 BO / +10 BO hasta 10 m /	



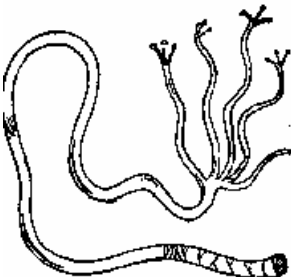
					alcance: 25 m.
Ballesta de doble cañón (2 MO)	Proyectiles	Perforación x2	-	01-10	Peso: 4Kg / 3 asaltos para cargar (2 para un solo pivote) / Si no se carga -20 BO / +15 BO hasta 15 m / alcance: 30 m.
Cerbatana (2 MP)	Proyectiles	Perforación (A)	-	01-04	Peso: 0,1Kg / -15 BO CM, CR / -10 BO CU, CE / -5 BO SA / alcance: 10 m
Veneno para Cerbatana (precio variable)	Diferentes tipos de veneno	-	-	-	Efectos del veneno quedan a la invención del juego. Un frasco contiene dosis para X ataques.
Ballesta lanzadardos (15 MP) (15 unidades de munición: 5 MB)	Proyectiles	Perforación (D)	-	01-07	Peso: 3kg / -10 BO CM, CR / +5 BO SA / +10 BO hasta 10 m / alcance: 15 m / Carga en el mismo asalto del ataque.
Gran Escudo (1 MO)	Escudo	-	-	-	Peso: 8kg / Requiere +20 FUE. Si no se tiene esta fuerza, BD adicional: +5. Si se tiene, BD adicional: +35 / BO embrazado: -30 BO
Pequeño escudo (rodela) (1 MO)	Escudo	-	-	-	Peso: 5kg / Requiere +30 AGI. Si no se tiene esta agilidad, solo +20 adicional a la BD. BD adicional si se tiene esta agilidad: +30 adicional a la BD / BO embrazado: -15BO
Escudo triangular (1 MO)	Escudo	-	-	-	Peso: 6,5 Kg / Requiere +15 FUE, +15 AGI. Sino no se puede utilizar. BD adicional +30 / BO embrazado: -25 BO
Escudo Muralla (2 MO)	Escudo	-	-	-	Peso: 18 kg / Requiere +30 FUE. Si no se tiene, no se puede levantar del suelo / embrazado, -40 BO, BD adicional: +35 / Puesto sobre el suelo, y de cara a alguien que tire proyectiles o arrojadas, +70 adicional a la BD contra estos proyectiles.

Explicación detallada de las armas

	Sable El arma preferida por todos los piratas y corsarios de Tierra Media. Fabricado especialmente con aleaciones ligeras para poder llevarlo en las situaciones más extremas (como en los abordajes). Por esto es mejor usarlo sin escudo. De hoja muy fina y estrecha, de un metro o menos de longitud. Completamente metálico.
---	--

	<u>Florete</u> Este arma es el instrumento característico de una nueva técnica de combate que ha surgido en las zonas más civilizadas de Tierra Media. Se llama esgrima, y es un arte de lucha basado en movimientos gráciles que pueden ser letales. Este ligero arma se usa mejor sin escudo. Su hoja es un fino y flexible cilindro metálico acabado en punta, de un metro de longitud. Todo el florete es de metal, pero aún así su peso es muy pequeño.
	<u>Alfanje</u> El alfanje es una derivación del sable, siendo más ancho y curvado que éste. Suele ser también muy utilizado por los Corsarios en sus incursiones, aunque se trata de un arma más pesada y lenta que su hermano pequeño. La ventaja es que puede utilizarse indistintamente con o sin escudo, aunque tiene una pequeña penalización para llevarlo con escudo.
	<u>Espada larga</u> Arma muy poderosa utilizada por guerreros especialmente fuertes. Aunque pueda parecer extraño, esta espada con una hoja de incluso más de metro y medio se sujeta con sólo una mano y es capaz de destruir las más duras defensas. Se puede utilizar con escudo sin penalización alguna. No apta para el uso de hobbits y enanos (¡¡Es más larga que su propia estatura!!).
	<u>Espada aserrada</u> Un terrible instrumento de dolor creado por los bárbaros dunlendinos de las Montañas Blancas. Básicamente es una modificación de una espada normal, cuyo borde ha sido dotado con pequeños dientes de sierra. Aunque esto hace que sea un poco menos grácil, el borde afilado y aserrado puede rasgar la carne de la víctima si atraviesa la armadura, causando daño adicional por heridas abiertas.
	<u>Machete</u> El machete se trata de un arma corta, ancha, pesada y de un solo filo. Sus orígenes son inciertos, aunque se trata de un arma bastante burda y primitiva, por lo que es posible que fuese inventada en tiempos inmemoriales. Hoy en día es difícil de encontrar, lo que explica su alto precio. No obstante, es bastante útil contra oponentes con armadura ligera.



	<u>Puñal</u> El arma privilegiada de cualquier asesino. El puñal es algo más pequeño que una daga, y no está destinado a ser utilizado como arma arrojadiza, al ser poco aerodinámico. Está constituido por un pequeño mango, generalmente de madera o metal, y una hoja ligeramente curvada de menos de treinta centímetros. Opcionalmente, puede cambiarse el crítico de perforación por uno de tajo de la misma gravedad (el jugador debe decirlo antes de hacer el ataque).
	<u>Látigo múltiple</u> Denominado también "flagelo", este es un artefacto utilizado por los luchadores más despiadados. Con él el enemigo sufre poco a poco los efectos del corte de los múltiples flagelos, y las presas al enredarse el látigo en él, que acaban con su defensa. La parte negativa está en su elevada pifia.
	<u>Destripador</u> Arma de alta tecnología, que ha sido creada posiblemente por Númenóreanos Negros, en uno de sus intentos por hacer llegar al sufrimiento máximo al enemigo. El usuario mete su mano dentro del artefacto, y tras clavar la hoja en su enemigo, acciona un mecanismo interior que hace abrirse dos hojas exteriores más, que agrandan la herida hasta unas dimensiones horribles.
	<u>Guadaña de guerra</u> Otro arma de los Númenóreanos. Esta guadaña está especialmente creada para mutilar a los rivales. Lo que en un principio puede parecer ridículo se convierte en algo muy peligroso. El arma consta de un mango de metro y medio, generalmente de madera, y de una ancha y curva hoja metálica, acabada en punta. Puede usarse con una o dos manos.
	<u>Sable samurai</u> Arma creada por los monjes guerreros que habitan en sus lejanos monasterios. Alguien que sepa artes marciales puede usar este arma como su mejor complemento. Un mango que permite usar el arma a una o dos manos, queda unido a una hoja algo más de un metro ligeramente curva, que finaliza de manera rectangular.



	<u>Cuchillo</u> Ehmmm... Pues... eso que utilizas para cortar el pan, pues eso es un cuchillo... ¿no? Se trata de una variante de la daga que, al igual que el puñal, no está destinado al uso como arma arrojadiza. La diferencia básica con el puñal es su hoja afilada de un solo corte, generalmente de hierro o acero, aunque se pueden encontrar variantes de obsidiana e incluso de hueso. Sus críticos pueden ser también de tajo o de perforación (ver explicación en el puñal).
	<u>Hacha orca (Skaj)</u> Los orcos no se distinguen por su capacidad estética, ni por su buen gusto, pero sí que es cierto que todos los objetos que fabrican son completamente funcionales, e incluso eficientes. El hacha orca es un ejemplo de sencillez eficiente. Con un mango de hueso y una cabeza de pedernal, puede parecer primitiva, pero es de hecho un arma bastante potente, equivalente al hacha que utilizan el resto de las razas.
	<u>Chafarote</u> El chafarote es un arma surgida en el cercano Harad, como una variante del alfanje, más pesada aún que éste. Es corto y ancho, con una punta curva y ligeramente redondeada.
	<u>Descuartizador</u> La palabra definitiva en lo que a armas de filo a una mano se refiere. El descuartizador o sable compuesto está formado por una sola hoja muy afilada y una pequeña empuñadura dentro de ella. La brutalidad de este arma exige que sólo puedan utilizarla personas muy fuertes (+25 FUE), experimentadas (mínimo nivel 4) y acostumbradas al combate (sólo pueden utilizarla combatientes "puros": guerreros, bárbaros, gladiadores, etc.).
	<u>Espada doble</u> La espada doble, un arma muy rara y escasa en Tierra Media, se caracteriza por tener dos hojas: una larga en la parte superior de la empuñadura, como cualquier espada normal, y otra más corta por debajo de la empuñadura. Esta configuración la convierte en un arma muy difícil de manejar, pero también en un torbellino de muerte en manos de un luchador experimentado.

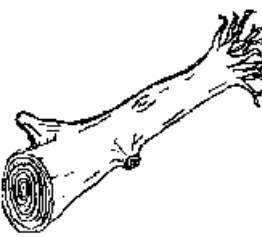


	<u>Arpón</u> Una versión más ligera de la jabalina, inventado por los Lossoth de la Bahía de Forochel para atrapar focas en los agujeros que abren en la capa de hielo. A pesar de ser un arma de asta, nadie en su sano juicio la utilizaría a dos manos (¿un arpón a dos manos?). Su función principal es como arma arrojadiza.
	<u>Tridente</u> Un arma de invención desconocida. Algunos se la atribuyen a seres extraños que habitan en las profundidades del mar, y otros simplemente dicen que es un instrumento de granjero. Formado por un palo de metro y medio de largo, que acaba dividiéndose en tres afiladas puntas metálicas. Por lo general, la del centro es algo más larga.
	<u>Horca militar</u> Otro instrumento que era terreno de los campesinos en su origen y finalmente acabó presente en las filas de las milicias de los pueblos. Es parecida al tridente, aunque se diferencia en que está rematada por sólo dos puntas metálicas, ligeramente alabeadas. No es un arma muy poderosa, pero usada a dos manos (cambian sus características y se mira en la tabla de ataques a dos manos) es muy útil para parar las cargas de caballería.
	<u>Garfio de presa</u> Uno de los mejores inventos de los campesinos, bélicamente hablando. Con este garfio es sencillo atrapar los miembros o cabeza del enemigo, para cortarle a la vez. Formado por un palo de madera de metro y medio o más, y una hoja circular al final.
	<u>Superhacha de doble filo</u> Es el arma más bestial y efectiva que existe. Eso sí, requiere una fuerza suprema para poder usarse con destreza. Quien pueda alzar este instrumento de matar de metro y medio de largo, con dos hojas de casi un metro de radio, no tiene rival. Todo el hacha ha de ser de metal, ya que la madera no podría aguantar el peso de la hoja. Abstenerse hobbits. Los enanos pueden esforzarse para utilizarla con una penalización de -15 BO (el arma es más grande que ellos).

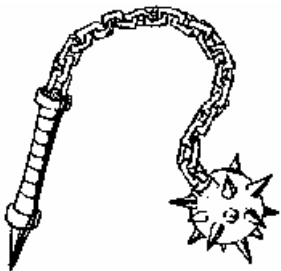
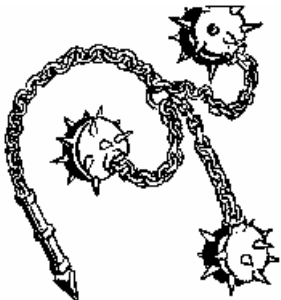


	<u>Superespadón</u> La más grande de la familia de las espadas. Con una ancha y pesada hoja de hasta dos metros de altura. Generalmente la hoja suele curvarse para así tener una mínima comodidad de movimientos. Abstenerse hobbits y enanos.
	<u>Pica pesada</u> Un arma muy efectiva contra las tropas de caballería, pero bastante ineficaz contra la infantería. Se trata de un asta de casi tres metros de longitud, manufacturada en madera o acero, según la calidad, rematada en una punta de lanza muy larga y pesada, capaz de perforar la más blindada de las armaduras. El inconveniente es que sólo puede utilizarse a dos manos y a partir de dos metros de distancia.
	<u>Hacha doble</u> Muy probablemente el arma más exótica que puede encontrarse en todo Arda. Es un hacha de batalla con cabeza doble, que se utiliza a dos manos como si de un bo se tratase. Es muuuyyyy difícil de encontrar en cualquier sitio. Es imposible utilizarla a una sola mano.
	<u>Almádena</u> La reina de las armas contundentes a dos manos. Este tosco pero brutal martillo de guerra consiste en una simple mole de granito de varios kilos de peso asegurada a un tronco de madera (bastante grueso, para soportar el peso) que hace las veces de mango. Un solo golpe con la almádena es capaz de triturar la más impenetrable de las defensas: Tratar el arma como exterminadora de escudos de rodela y normales (50% de romperlos si se para un golpe de la almádena con ellos), pero sin efecto adicional contra el resto de los escudos.
	<u>Bastón de guerra</u> Una mejora sustancial del bastón normal. El bastón de guerra es utilizado por los magos y los monjes que quieren depender un poco más de los ataques físicos además de la magia.

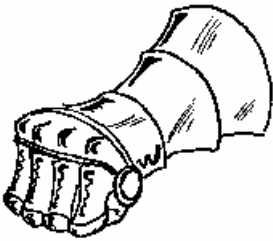
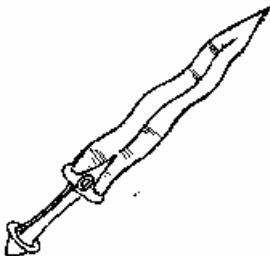


	<u>Bo con cuchillas</u> Arma creada por monjes guerreros. Para alguien que conozca las artes marciales, y pueda usar armas a dos manos, este es su instrumento de batalla. Es difícil evitar los cortantes giros de este cilindro mortífero de madera, con dos hojas afiladas en sus extremos.
	<u>Hocino</u> Como uno de esos cuchillos japoneses que anuncian en la televisión: corta, rasga, desgarrar, perfora y troquea alpargatas (creo que eso último no será muy necesario, pero siempre lo hacen en los anuncios). El hocino es un cruce entre una alabarda, una lanza y un hacha. Dada su estructura, el jugador puede elegir entre hacer un crítico de perforación y uno de tajo, los dos críticos de tajo o los dos críticos de perforación (debe decirlo antes de atacar).
	<u>Vouрге</u> Un cruce entre una alabarda y un garfio de presa. La hoja curva produce críticos de tajo al oponente, mientras que el pequeño garfio en la parte posterior está diseñado para enganchar la armadura del contrario y desgarrarla. El jugador puede elegir entre el ataque normal (apuntado en las características del arma, en la tabla superior) y un ataque de presa a la armadura, que se lleva a cabo de la siguiente manera: Se tira un ataque normal y se mira el resultado en la tabla (tabla de dos manos). No se tienen en cuenta los PVs causados, sólo el crítico. Si se produce el crítico, hay un porcentaje de romper la armadura del contrario según la gravedad del crítico: 1% si es un A, 3% si es un B, 5% si es un C, 10% si es un D y 20% si es un E. No se tira el crítico, solamente se mira si se ha roto la armadura o no.
	<u>Tronco</u> No necesita muchos comentarios. El arma preferida por los garrulos más cortos de mente. Un "pequeño" mazacote de madera en los robustos brazos de un bestia de tres metros a punto de ser descargado en tu cabeza suele acongojar... Tamaños y pesos variables, dependiendo del pobre árbol a elegir...
	<u>Cetro</u> Una versión menos poderosa (y bastante más cara) de la maza de combate. Es un arma bastante apreciada por su esplendor y elegancia, pero no suele ser demasiado práctica. La parte positiva es que tiene menos posibilidad de acabar matándote a ti mismo con una pifia, como ocurre con la maza de combate...

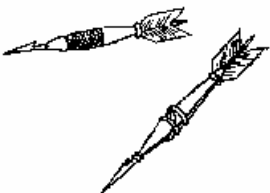
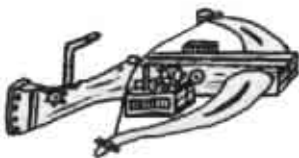
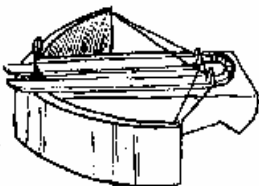
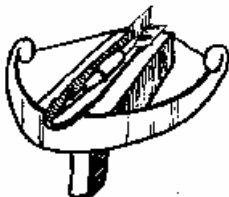


	<u>Cadena de pinchos</u> ¡¡ Viva la tosquedad y la rudeza!! Aquí tenemos un ejemplo de cómo alguien puede diseñar un arma tan tosca que da risa de sólo pensar en ella... hasta que te sacuden un cadenazo. Se cree que es de invención orca (quién sino iba a utilizar una cadena como látigo). Consiste en una cadena... con pinchos.
	<u>Mangual</u> Arma que consta de un mango metálico y de una cadena que une a este con una magnífica bola de pinchos, también metálica. Este singular y apetecible objeto puede usarse con una y dos manos, a gusto del consumidor. Es menos manejable por la cadena, pero funciona de maravilla.
	<u>Mangual múltiple</u> Como el anterior, pero consta de varias bolas de pinchos en vez de una sola, con lo que el daño se reparte. Es bastante más difícil de manejar.
	<u>Mangual doble</u> Es la misma idea que el mangual múltiple, pero sólo tiene dos bolas y están situadas cada una a un lado de la empuñadura. Es <u>extremadamente</u> difícil de manejar.
	<u>Garrote de pinchos</u> Esta tosca arma es digna de mención. Es un trozo de rama a la que se le han injertado cuidadosamente unos pinchos metálicos de 10 cm de longitud. Mide menos de un metro, pero es muy práctica.

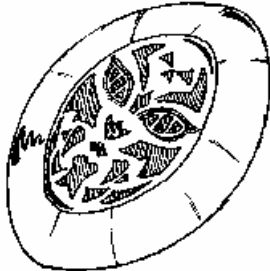
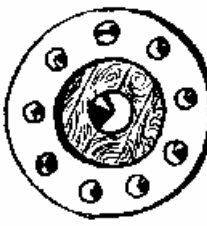
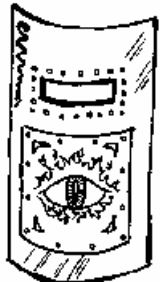


	<u>Rompehuesos</u> Es un guantelete metálico que te ayudará mucho en las peleas mano a mano, ya que es capaz de convertir un crítico de desequilibrio en uno de aplastamiento. Y además sirve como brazaletes, e incluso puedes usar armas con él puesto. <u>Guantelete de pinchos</u> Añádele unos fabulosos pinchos a los nudillos del anterior guante, y ya lo tienes.
	<u>Estrellas ninja</u> Una maravilla inventada por los monjes-guerreros hace un tiempo innumerable. Estas estrellas metálicas de seis o más puntas son muy ligeras y manejables, con lo que se pueden lanzar dos en un mismo asalto. ¿Qué más se puede pedir? El único inconveniente es que necesitas ser muy hábil para lanzarlas (+25 AGI como mínimo).
	<u>Cuchillos ninja</u> Pequeñas hojas fabricadas especialmente para ser lanzadas con gran precisión. Ármate con ellas. Aunque requieren un mínimo de +15 en AGI, y no son muy buenos para usarlos en cuerpo a cuerpo, son brutales contra sin armadura y cuero.
	<u>Boomerang</u> Instrumento creado por los woses, aunque no es utilizado exclusivamente por ellos. Este instrumento requiere un uso especial por su especial capacidad de volver a su dueño: El usuario tiene que conocer el arte de "lanzar boomerang" (trátese como aprender una habilidad secundaria, sumando su agilidad) para que el artefacto vuelva a sus manos. Si el usuario es un wose, tendrá un +5 a esta habilidad secundaria. Se considera esta puntuación en "lanzar boomerang" como la probabilidad en tanto por ciento de que el arma vuelva a las manos del usuario (cuando esta característica supere el 100, significa que siempre volverá a las manos, menos cuando se hace pifia) Si no se consigue que vuelva, la diferencia entre lo que necesitábamos sacar y lo que hemos sacado, no determina lo cerca o lejos de nosotros que ha caído (ejemplo: Tengo 30 en "lanzar boomerang", y necesitaba más de 70 para conseguir que volviera. He sacado un 25, luego no lo consigo, y además estaba muy lejos de conseguirlo, luego el master determina que el boomerang ha quedado a 11m de mí, en el suelo). Una vez visto si va a volver o no se determina el ataque de manera normal, como pone en la tabla de armas. Coger el boomerang cuando vuelve a la mano es una maniobra de movimiento fácil. El boomerang vuelve al usuario tras un asalto de espera después de atacar. El boomerang no ha de tocar nada sólido en su camino (incluido el enemigo), o de lo contrario no volverá. Si por suerte el boomerang alcanza a un blanco a la vuelta de su trayectoria (el master decide cuándo ocurre esto), el ataque será igual al que se realizó al lanzarlo, pero con -20 BO.



	<u>Dardos</u> Pequeños proyectiles que lanzados manualmente pueden incapacitar a tu enemigo. No tienen demasiado daño pero pueden lanzarse tres por asalto.
	<u>Ballesta pesada</u> Un arma de proyectiles a medio camino entre la ballesta normal y la ballista, un arma de artillería capaz de lanzar virotes de hasta metro y medio de largo. La ballesta pesada es realmente brutal a distancias cortas, e incluso a largo alcance es un peligro que hay que considerar. Los inconvenientes son su recarga casi eterna y el hecho de que hay que ser un coloso para levantarla y apuntarla si no se dispone de un trípode de sujección, que vale 15 MP. La munición de esta ballesta tiene el doble de tamaño y cuesta el doble de dinero (todo a lo grande!!).
	<u>Ballesta de repetición</u> Como la ametralladora de las ballestas. Un sistema de recarga constante hace que se puedan disparar dos virotes, muy seguidos, con cada disparo. Sigue manteniéndose un asalto de recarga por cada disparo. La parte negativa es que si se pifia hay que tirar <u>dos</u> pifias en la tabla correspondiente (Auch!).
	<u>Ballesta de doble cañón</u> Es como una ballesta normal, pero por ella cruzan dos cuerdas de acero en vez de una, y hay dos carriles para pivotes en vez de uno. De esta manera se pueden disparar dos dardos a la vez. Pero si no se quieren lanzar a la vez, también es posible lanzar en un asalto un pivote y en el siguiente (sin necesidad de cargar, porque ya está puesto en el otro carril) el segundo (eso sí, el crítico de perforación es único para cada ataque en este caso).
	<u>Ballesta lanzadardos</u> Esta pequeña y manejable ballesta lanza dardos en vez de pivotes. La ventaja es que se pueden lanzar dardos cargando en el mismo asalto, justo antes de disparar, y la desventaja es su corta distancia.



	<u>Cervatana</u> Este arma de invención Wose puede parecer primitiva y bastante inofensiva, pero su poder oculto reside en la posibilidad de untar los pequeños proyectiles con veneno. El veneno puede ser cualquiera de los incluidos en el juego o de invención del DJ.
	<u>Gran escudo</u> Una pieza gigante para una persona de fuerza gigante (al menos +20 FUE). Al tener una mayor superficie evita mejor los ataques, pero su peso elevado resta más a la bonificación ofensiva. Ideal para fuertotes.
	<u>Rodela</u> Este pequeño escudo en forma de circunferencia, de metal y madera, es la pieza defensiva perfecta para los más ágiles, ya que les permite una mayor movilidad para parar y atacar. Si tienes al menos +30 AGI, este es tu escudo.
	<u>Escudo triangular</u> La forma triangular de este escudo le convierte en una pieza bastante difícil de utilizar. Si se cumplen los requisitos de fuerza y agilidad, funcionará en casi todos los aspectos como un escudo normal +5. Además, da un +5 al movimiento y maniobra en cualquier maniobra de movimiento destinada a la defensa durante un combate.
	<u>Escudo muralla</u> Este tipo de escudos son utilizados por batallones de gran estrategia, como los enanos. Son escudos ideales para parar proyectiles, y utilizados en escuadrón son una protección perfecta.



Hay que decir que por ahora, esto es todo. Podéis esperar a que algún día nos curremos una tercera versión, pero es difícil que se nos ocurran nuevas armas (os han parecido pocas!!!???). Si tenéis cualquier idea o sugerencia para una tercera edición, no dudéis en escribirnos un mail. Quiero dar mis agradecimientos a gente como Gaspy, Nokrataal, Maxi, Noren, Trigo, Carlos y Jose que, aunque sólo sea animando, han puesto su granito de arena para que nosotros llevásemos esta edición adelante. También quiero dar las gracias a Juan Francisco Cucharero que, inintencionadamente (un saludo si lo estás leyendo!!!) me impulsó a mejorar la presentación de esta segunda edición, tomando algunas ideas de la modificación que él había hecho. Gracias a todos.

Si queréis ver más complementos de la calidad de éste para el Señor de los Anillos, entrad en nuestra página web, el Abismo de Rol:

<http://www.abismoderol.com>

En este mismo momento tenemos algunos proyectos en marcha, como el segundo tomo de la Guía Total de Profesiones, el Tomo de Armaduras, la Guía de Combate Marítimo y el Compendio de Nuevas Reglas. Tal vez cuando estéis leyendo esto ya estén parcial o totalmente publicados en la página, así que pasaos por allí para verlo.

También os doy la opción de apuntaros a nuestra lista de correo de actualizaciones. Podéis apuntaros desde la página principal del Abismo.

Y eso es todo, muchas gracias por haber leído hasta el final. Xao!!

Sarg - sarg@abismoderol.com

Torm & Sarg

Copymiddle (ni copyright, ni copyleft):

Podéis hacer lo que os dé la gana con este complemento, mientras no incluya: Ganar dinero, publicarlo en una revista o similar (aunque sea un e-zine), modificarlo porque no os gusta la presentación, limpiaros el culo con él (sería de mal gusto), enseñárselo a un amigo y decir "mira, lo he hecho yo" (sería bastante imbécil), reiros del complemento (no hace gracia) o hacer cualquier otra cosa que pueda violar el sentido común, la educación y el buen gusto.

Si queréis poner este complemento en vuestra página web, no tenemos ningún problema, mientras que no ganéis dinero a expensa nuestra y mientras que no pongáis que lo habéis hecho vosotros. Agradeceríamos que nos mandaseis un mail, no para pedir permiso, que no hace falta, sino simplemente para que podamos ver vuestra página y ver, con orgullo paternal, nuestro complemento en ella.

Este complemento pertenece intelectualmente a Abismo de Rol y cualquier palabra en contra de ello será sancionada con todo el peso de la ilegalidad y la mala leche. jejejeje