



Tomo de Armaduras

Versión 1.0

suplemento Para El juego de rol de el Señor de los Anillos, by Sarg





Índice

Prólogo y Créditos	3
Parte 0: Reglas generales.....	4
Parte I: Armaduras Ordinarias.....	4
Armadura Acolchada	4
Cintas de Cuero.....	4
Armadura de pieles	5
Armadura de cuero acolchado	5
Armadura de doble capa de cuero.....	5
Cuero tachonado	6
Cuero bizantino.....	6
Peto de cuero.....	6
Cota de varillas	7
Cota de malla larga	7
Cota élfica.....	7
Doble cota de malla	8
Cota de placas	8
Cota de escamas.....	8
Lamellar	9
Fauces goteantes	9
Peto	9
Coraza de campaña	10
Coraza con púas	10
Parte II: Armaduras Exóticas, no mágicas.....	11
Cuero de Bestia Alada	11
Cuero Negro.....	11
Armadura de Comandante Orco	11
Cota de placas de madera.....	12
Cota de malla de hueso	12
Coraza de obsidiana	13
Peto de latón	13
Peto de Adamante	13
Coraza de placas de caparazón de tortuga	14
Parte III: Armaduras Mágicas	15
Armadura de Laen	15
Armadura de Galvorn	15
Armadura de Eog	16
Armadura de Mithral	17
Armadura de Ithilnaur.....	17
Armadura de Adarcer.....	18
Armadura de la Luna	18
Armadura de Cranor	19
Armadura de Escamas de Dragón.....	19
 Contacto	 20



Prólogo:

Este complemento ha sido ideado para darle un aliciente a los jugadores del Señor de los Anillos. Está escrito para todos los Directores de Juego, pero aquellas armaduras que no son mágicas pueden ser vistas por los PJs, para hacerse una idea de qué quieren comprar. Algunas de las nuevas armaduras que os presentamos aquí son mágicas o especiales, pero en general procuran no alterar demasiado el entorno del libro de Tolkien (ya que hay muchos otros objetos inventados que son demasiado poderosos, y no consideramos divertido adjudicarlos a los personajes de una partida). Aún así, hay algunos objetos en este compendio que son realmente poderosos y conviene utilizarlos con precaución. Recordad que la Tierra Media es un mundo con nivel de magia medio-bajo, y no conviene desequilibrar esto con magia demasiado poderosa (para la magia poderosa están los Reinos Olvidados). Deberíais considerar cosas como el factor de riesgo de uso de sortilegios o los puntos de corrupción para aquellas armaduras que, bien por su magia o por su construcción, implican más de tres sortilegios o una bonificación de más de +25 BD. Buscad esas reglas en nuestra página web, www.abismoderol.com

Otro consejo: Si una armadura es demasiado poderosa, ¡que los personajes tengan que sudar casi hasta la muerte (literalmente) para conseguirla!

Es muy aconsejable respetar lo que se dice de los objetos mágicos en el libro de rol, y aún más en el Señor de los Anillos. Los objetos mágicos no son nada comunes, y rara vez se encuentran a la venta. Si un aventurero quiere uno de ellos tendrá que adentrarse en los lugares más recónditos y peligrosos para encontrarlos. Si se carga a los personajes con 30 armas mágicas el juego pierde toda la gracia. Lo ideal es que los personajes encuentren como mucho uno o dos objetos especiales, y que los conserven como sus bienes más preciados. De esta manera queda eliminada la venta de armaduras por parte de magos misteriosos, o el encuentro de un Artefacto en los bolsillos de un guardia orco, o cosas de este estilo. Decimos todo esto porque nos parece que sería bueno mantener el legado de Tolkien como él quiso que fuera su mundo fantástico, ya que en la actualidad se ha ido tantísimo de las manos.

Versión 1.0:

La primera versión del complemento. Iremos añadiendo más cosas a medida que el tiempo nos lo permita y que la gente vaya enviando sus creaciones.

Créditos:

Todos los objetos mágicos que se encuentran aquí han sido creados por:

Sarg - sarg@abismoderol.com

Varag DM Topo - topo_22@hotmail.com

Algunas ideas sobre los tipos de armaduras han sido tomadas de complementos de:

Skargonas. Web: <http://dreamers.com/skargonas>

The Loremaster - mariosm@wanadoo.es



Parte 0: Reglas generales

Todas las armaduras aquí presentadas, excepto que se indique lo contrario, siguen las reglas básicas del juego de rol de El Señor de los Anillos: No puede utilizarse ningún tipo de armadura si se lanzan sortilegios de Esencia; no pueden utilizarse armaduras metálicas si se lanzan sortilegios de Canalización; las armaduras metálicas pueden oxidarse (pierden todas sus bonificaciones especiales y quedan en -5 BD); las armaduras metálicas poseen una penalización si se recibe un ataque eléctrico (normalmente -10); las armaduras de coraza y cuero endurecido tienen una bonificación contra los ataques de agua de +10 y una bonificación contra los ataques de hielo de +5.

Parte I: Armaduras ordinarias

Las armaduras ordinarias son como las que se presentan en el libro de reglas de El Señor de los Anillos. Todas estas armaduras pueden encontrarse en una armería moderadamente grande (los locales de pueblos pequeños puede que no dispongan de las armaduras más caras o más exóticas), pero el máster puede decidir que algún tipo de armadura muy especializada sólo está disponible en locales de prestigio y realmente grandes (por ejemplo, una gran armería de Minas Tirith o el herrero más importante de Dol Amroth).

Asimismo, los PNJs pueden utilizar estas armaduras libremente. De esta forma, no será raro que los personajes encuentren a un Dunlendino con una armadura de pieles o a un comandante orco con cuero tachonado. Al igual que ocurre con las armaduras del libro, las armaduras ordinarias suelen estar hechas más o menos a la medida del usuario (al menos en cuanto a la estatura), de tal manera que ningún humano podrá robarle la coraza de campaña a un enano y utilizarla como si nada. El resto de las reglas, restricciones y otros modificadores son de sentido común (por ejemplo, nadie en su sano juicio se pondría la armadura acolchada que acaba de utilizar un apuesto orco).

Armaduras de Sin Armadura (tratar en las tablas como SA):

Armadura acolchada:

La armadura acolchada es extremadamente simple. De hecho, muchos no la consideran siquiera una armadura, sino más bien un ropaje demasiado grueso. La armadura acolchada está compuesta por unas cuantas capas de prendas acolchadas, cosidas una sobre la otra y ajustándose a la forma del torso y, en ocasiones, los brazos y las piernas.

La armadura acolchada presenta la misma defensa contra los ataques de perforación y contundentes que ir sin ningún tipo de armadura en absoluto, pero es posible que los gruesos ropajes desvíen el golpe de una espada. El gran inconveniente de la armadura acolchada es que no permite lanzar sortilegios de Esencia, aunque se trate de clase de armadura SA, al ser bastante aparatosa, y, por supuesto, lo asfixiante que resulta llevarla en climas cálidos. A partir de las dos primeras horas que se use, el personaje tendrá un -1 a todas las acciones por cada grado centígrado de temperatura que la temperatura ambiente supere los 20 °C, para representar el cansancio que produce llevar encima este auténtico abrigo de invierno.

Precio: 1 MP

Peso: 5 Kg.

Capacidades especiales: +5 a la BD contra golpes de armas de tajo.

+5 a las tiradas de resistencia contra efectos de frío

-5 a las tiradas de resistencia contra efectos de calor

Armaduras de cuero (tratar en las tablas como Cuero):

Cintas de cuero:

Las cintas de cuero son una armadura más ligera que la de cuero normal, lo que dota al personaje de una mayor movilidad. Esta armadura, consistente en varias ligas estrechas de cuero y un tosco taparrabos para asegurarlas a la cintura es, sin embargo, mucho menos resistente a los golpes contundentes que a los ataques con armas de filo. Una



armadura utilizada tanto por aquéllos que no tienen suficiente poder adquisitivo como por los que prefieren la movilidad absoluta en combate (monjes, asesinos, ladrones y bardos). Las cintas de cuero, al contrario que todas las demás armaduras, permiten lanzar sortilegios de Esencia, aunque con un -10 de penalizador a todas las tiradas (realización del hechizo, daños del crítico si aplica, tiradas de resistencia si aplican, etc).

Actúan como cuero en todos los golpes de filo, 2 manos, proyectiles, garras y dientes y agarrar/desequilibrar, pero actúan como si fuesen Sin armadura para golpes contundentes y sortilegios.

Precio: 15 MP

Peso: 3 Kg.

Capacidades especiales: +10 a Movimiento y Maniobra.

Lanzar Esencia a -10.

Armadura de pieles:

La armadura de pieles está formada por una capa de cuero curtido forrada en el exterior por estratos superpuestos de pieles de un mamífero grande, como un buey, un oso o un gran felino, cosidos con hilos de tendón a la estructura básica. La capa de cuero del interior da la misma protección que una armadura de cuero normal, mientras que las capas de pieles proporcionan una defensa importante contra el frío y otras inclemencias meteorológicas.

El punto negativo de la armadura de pieles es que es un auténtico nido de enfermedades infecciosas y otras molestias. Es muy posible que parásitos como los piojos encuentren el tejido de las pieles muy apetecible para vivir. Por otra parte, si la armadura no está bien tratada con tanino y otras sustancias, es posible que la estructura orgánica se pudra y llegue a ser realmente apestosa y poco higiénica. Si un personaje utiliza una armadura de pieles "estropeada" en cualquiera de los dos casos, debe hacer una tirada de resistencia contra enfermedades a nivel 2 o contraer bien piojos o bien alguna enfermedad menor.

Precio: 2 MP

Peso: 8 Kg.

Capacidades especiales: -5 a Movimiento y Maniobra.

+10 a tiradas de resistencia contra efectos de frío

Posibilidad de estropear la armadura

Armadura de cuero acolchado:

La armadura de cuero acolchado está basada en una camisola de cuero animal curtido con un refuerzo de tela acolchada cosido en la parte interna del traje. Aparte de dar una protección mejorada contra los golpes y los tajos, la armadura de cuero acolchado es considerablemente más cómoda de llevar, sobre todo en situaciones de combate en las que una armadura demasiado rígida puede significar la derrota. Igualmente, dormir con una armadura de cuero acolchado puede ser simplemente incómodo, mientras que dormir con otras armaduras es por completo insoportable.

El refuerzo del cuero puede tejerse con cualquier tipo de tejido, aunque esto, lógicamente, varía tanto por la disponibilidad de los materiales como por el poder adquisitivo del comprador. Los refuerzos de tela de seda, algodón o plumas pueden salir en promedio de 5 a 10 veces más caros que el diseño estándar de paño.

Precio: 15 MP

Peso: 7 Kg.

Capacidades especiales: +5 a Movimiento y Maniobra

+5 a Trepar y Montar

A efectos de Nadar, las maniobras son como con cuero endurecido, Muy Difícil

Armadura de doble capa de cuero:

Aunque muchos jugadores hayan caído en la tentación de intentar vestir una armadura encima de otra, cualquier máster debe haber cortado tajantemente las exigencias de tales "Power gamers". Esta armadura es la solución para aquellos personajes que quieran utilizar una armadura ligera de gran capacidad defensiva pero, eso sí, a cambio de un precio a pagar.

La armadura de doble capa de cuero es una modificación de la armadura de cuero acolchado que introduce el tejido de paño entre dos capas de cuero curtido, ofreciendo así una protección especial contra los ataques de armas de tajo. La



hoja del arma debe vencer tanto la primera capa de cuero como el refuerzo, solamente para encontrarse con que hay otra capa de cuero más, debajo de ellas dos. El inconveniente: la armadura pesa casi el doble y es muy incómoda de llevar.

Precio: 20 MP

Peso: 11 Kg.

Capacidades especiales: -10 a Movimiento y Maniobra

+10 de BD no mágica contra armas de filo, perforantes y garras y dientes

Armaduras de cuero endurecido (tratar en las tablas como CE):

Cuero tachonado:

La armadura de cuero tachonado está hecha a partir de un tejido de cuero duro (aunque no endurecido, como la armadura normal de CE) sobre el que se han espaciado regularmente pequeños remaches de metal que refuerzan la estructura. Estos remaches proporcionan una mejor defensa contra los ataques, pero hacen que la armadura sea un poco más pesada e incómoda.

Además, tiene el inconveniente de que los refuerzos metálicos pueden oxidarse, quitando la bonificación a la defensa y sustituyéndola por -5 BD. La armadura no permite la realización de sortilegios de Canalización, al ser metálicos los remaches. Por último, éstos deben mantenerse cubiertos con una sustancia protectora (una cinta de cuero, resina, etc) para que no tengan la penalización de rayos de descarga y otros ataques de electricidad de la cota de malla metálica (-10).

Precio: 17 MP

Peso: 7 Kg.

Capacidades especiales: +5 a la Bonificación defensiva

Cuero bizantino (reforzado):

El cuero bizantino es similar al cuero tachonado, con la notable diferencia de que en lugar de remaches de metal, la armadura de cuero bizantino está reforzada con pequeñas bandas metálicas que recorren el lado exterior de ésta. Las bandas de metal dan una protección mejorada contra todo tipo de ataques, aunque el hecho de que el cuero que se utiliza no está endurecido (es más flexible, como el de la armadura de Cuero) hace que las flechas y otras armas perforantes puedan atravesarlo con más facilidad.

Lógicamente, la armadura de cuero bizantino no es conocida así en Tierra Media (cuero bizantino es la forma "terrestre" de denominarlo). Los habitantes de Arda la conocen simplemente por el nombre de cuero reforzado.

Al igual que la armadura de cuero tachonado, tiene el inconveniente de que los refuerzos metálicos pueden oxidarse, quitando la bonificación a la defensa y sustituyéndola por -5 BD contra perforantes y -10 BD contra otras armas. La armadura no permite la realización de sortilegios de Canalización. La armadura tiene un -10 contra ataques de electricidad.

Precio: 25 MP

Peso: 9 Kg.

Capacidades especiales: +10 a la Bonificación defensiva contra armas de tajo y contundentes

-5 a la BD contra ataques perforantes

Peto de cuero:

El peto de cuero es una armadura de cuero endurecido que sólo cubre el pecho y los hombros. El cuero se hierva en agua para reblandecerlo y moldearlo en forma de placas y luego se deja endurecer. Las placas resultantes son muy duras y pueden colocarse superpuestas unas sobre otras para aumentar la protección. El problema es que a veces las placas son demasiado quebradizas y pueden llegar a romperse con un golpe. Si el personaje recibe un crítico C de aplastamiento o mayor, hay un 50% de que la armadura se rompa (siempre que el resultado del crítico no sea en las extremidades o en la cabeza).



El peto de cuero es popularmente conocido como "coraza de pobre", ya que suelen utilizarlo aquellas personas que no pueden permitirse un peto o coraza de otro material más resistente.

Precio: 15 MP

Peso: 8 Kg.

Capacidades especiales: -10 a la Bonificación defensiva contra armas contundentes

+5 a Movimiento y Maniobra

+5 a la BD contra armas perforantes

A efectos de Nadar, las maniobras son como con cuero, Difícil

Armaduras de cota de malla (tratar en las tablas como CM):

Cota de varillas:

La cota de varillas es una variante de la cota de malla que en lugar de estar formada por anillos metálicos entrelazados tiene una estructura muy sólida formada por pequeñas varillas metálicas intercaladas en una rejilla. Las varillas de metal son muy resistentes a los golpes que provocan tajos y a los golpes, pero la mayor separación de las varillas entre sí hace que la armadura sea muy poco resistente contra la perforación.

Otro beneficio de las varillas es que son considerablemente menos pesadas que los anillos de metal, lo que hace a la armadura más ligera que las cotas de malla normales. Los inconvenientes son que la cota de varillas puede oxidarse y que tiene una penalización contra ataques eléctricos de -10.

Precio: 40 MP

Peso: 8 Kg.

Capacidades especiales: +5 a la Bonificación defensiva contra armas contundentes y de tajo

+5 a Movimiento y Maniobra

-15 a la BD contra armas perforantes

Cota de malla larga:

Esta armadura no se distingue en composición de una cota de malla de anillos normal, excepto por el hecho de que cubre casi hasta las rodillas, protegiendo de manera mucho más eficaz la parte inferior del cuerpo. La cota de malla larga es muy útil para situaciones de combate cuerpo a cuerpo pero, obviamente, sería una locura montar con ella a caballo, ya que los movimientos se verían severamente impedidos.

La cota de malla larga es bastante incómoda, por lo que conlleva una pequeña penalización al movimiento. Además, puede oxidarse, y al ser mayor que la cota de malla normal tiene una penalización contra ataques eléctricos de -15.

Precio: 50 MP

Peso: 12 Kg.

Capacidades especiales: +5 a la Bonificación defensiva

-5 a Movimiento y Maniobra

No se puede montar con ella a caballo

A efectos de juego, se cuenta que el personaje lleva Grebas en las piernas

Cota élfica:

Los artesanos élficos conocen muchas técnicas de forja que normalmente no están disponibles para el resto de las razas inteligentes de Tierra Media. Aunque los mayores logros fueron conseguidos en la Segunda Edad por los artesanos del Gwaith-i-Mirdain con la creación de armaduras de materiales arcanos como el Laen o el Ithilnaur, las armaduras élficas manufacturadas con Borang (S. "Acero") son también dignas de mención.

La cota élfica pesa mucho menos que una cota de malla normal. Esto se debe a que los anillos toroidales que forman la placa tienen un conducto hueco en su interior, modificación que, gracias a la pericia artesanal de los Noldor, no resta en absoluto capacidad defensiva a la armadura. Otro beneficio de la cota élfica es que no se oxida, debido a las características del Borang, aunque sigue siendo metálica y por tanto no permite realizar sortilegios de Canalización. Por



último, una cota élfica puede ser muy útil para pasar desapercibido en entornos naturales, debido a la ligera tonalidad verdusca que los elfos dan a sus armaduras.

Precio: 100 MP

Peso: 6 Kg.

Capacidades especiales: +5 a Acechar / Escondarse en entornos naturales
+10 a Movimiento y Maniobra

Doble cota de malla:

Una doble cota de malla apila varias capas de cota sobre las partes del cuerpo que suelen ser más vulnerables a los golpes del enemigo. Al superponer varias anillas sobre un solo lugar, la capacidad defensiva de la armadura aumenta considerablemente ya que, por ejemplo, es más difícil que una flecha atraviese un hueco a través de dos capas de anillas sin ser detenida por ninguna de las dos.

El claro inconveniente de la doble cota de malla es su peso. Aparte de las corazas más sólidas, esta armadura es una de las más pesadas que existen, exigiendo un mínimo de fuerza para poder levantarla siquiera. Además, es bastante incómoda de llevar y tiene una penalización contra atques eléctricos de -15.

Precio: 50 MP

Peso: 18 Kg.

Capacidades especiales: +10 a la BD contra armas perforantes
+5 a la Bonificación defensiva contra el resto de armas
-10 a Movimiento y Maniobra
Necesario al menos un +5 a la Fuerza

Cota de placas:

La cota de placas, también llamada "cota blindada", está formada por una serie de placas metálicas de pocos centímetros cuadrados superpuestas unas sobre otras y atadas por el lado superior a un tejido de cuero que forma la estructura base de la armadura. La armadura resultante es casi tan resistente a los golpes como una coraza, pero como las placas no están en realidad soldadas entre sí, sino simplemente agarradas al tejido subyacente, está dotada de una movilidad mucho mayor.

Los inconvenientes principales de la coraza son insospechados. Si bien una cota de malla produce de por sí bastante ruido al andar o correr con ella, la cota de placas es extremadamente ruidosa, lo que da una penalización a Acechar / Escondarse. Además, la cota de placas se oxida y tiene una penalización contra ataques eléctricos de -10.

Precio: 40 MP

Peso: 12 Kg.

Capacidades especiales: +5 a la Bonificación defensiva
-10 a Movimiento y Maniobra
-5 a Acechar / Escondarse
A efectos de juego, se cuenta que el personaje lleva Brazales en los brazos

Cota de escamas:

La cota de escamas es muy parecida a la cota de placas, pero las placas metálicas son muy pequeñas y se encuentran montadas unas sobre otras produciendo una estructura semejante a las escamas de un pez, de ahí el nombre. Las pequeñas escamas son rígidas, pero al ser de pequeño tamaño la armadura en conjunto es tan flexible como una cota de malla normal.

La cota de escamas es muy utilizada entre los Enanos, que la prefieren a la cota de malla de anillas. La armadura puede oxidarse y tiene una penalización contra atques eléctricos de -15.

Precio: 50 MP

Peso: 11 Kg.

Capacidades especiales: +5 a Movimiento y Maniobra



Lamellar:

El Lamellar es una cota de malla reforzada creada por los herreros enanos de Khazad-dûm. Los procedimientos de forja del Lamellar son arduos y complicados y de hecho no son conocidos ni siquiera por los artesanos élficos, a quienes los enanos son bastante renuentes de dar la clave. Básicamente, el Lamellar refuerza con una doble capa de cota de malla de cadenas los puntos más vulnerables, dejando el resto del cuerpo con una cota de malla de anillas reforzada. La combinación de técnicas de protección la convierten en una armadura extremadamente resistente ante las armas perforantes, pero un poco deficiente respecto a una cota de malla normal frente al resto de los ataques.

El Lamellar se construye normalmente en tamaño adecuado para un enano ya que es de fabricación exclusiva enana y sólo puede obtenerse como un favor de éstos. Un extranjero debería pedir un lamellar a un herrero enano sólo si está completamente seguro de que el enano le considera digno de ese honor, ya que la elaboración de un lamellar para una criatura de dimensiones humanas es un proceso arduo y lento.

Precio: 50 MP

Peso: 10 Kg.

Capacidades especiales: +5 a la Bonificación defensiva contra ataques perforantes
-5 a la BD contra el resto de los ataques
+10 a Movimiento y Maniobra si el personaje es enano

Armaduras de coraza (tratar en las tablas como CO):

Coraza completa:

La coraza completa o armadura completa de batalla es la armadura más pesada que existe y proporciona una defensa casi total contra todo tipo de golpes. La armadura se compone de una gruesa coraza metálica que cubre por completo el tórax y el abdomen del usuario, un yelmo metálico completo para la cabeza y una gola para evitar los golpes en el cuello, unas hombreras para proteger la parte superior de los brazos, unos guardabrazos y brazales para las extremidades superiores, una pequeña faldilla metálica para guardar la cadera y faldares, rodilleras, grebas y escarpes para las piernas. Entre todas estas piezas metálicas se encuentran tejidos de cota de malla protectores que impiden que un arma pueda atravesar los puntos débiles de la armadura.

La coraza completa es muy difícil de llevar, y exige una fuerza descomunal para poder usarla con soltura. Sin embargo, alguien que la utilice en combate está escudado contra la mayoría de los golpes. El punto negativo de la armadura es que se oxida fácilmente, con lo que queda completamente inservible (las uniones entre las distintas piezas de la armadura se atrancan y se pierde toda la movilidad). Además, la penalización contra ataques eléctricos sube a -20, al ser completamente metálica.

Precio: 110 MP

Peso: 25 Kg.

Capacidades especiales: +20 a la Bonificación defensiva contra ataques perforantes
+15 a la BD contra el resto de los ataques
-15 a Movimiento y Maniobra
Necesario +10 de Fuerza
Imposible Nadar, Montar o Tregar con ella
A efectos de juego, se cuenta que el personaje lleva Brazales, Grebas y Yelmo metálicos

Peto:

El peto o coraza ligera es una armadura que cubre sólo el pecho y el abdomen del usuario, sin tener protecciones para los hombros ni la parte superior de los brazos. Una coraza ligera es utilizada por aquellos luchadores que buscan una protección parecida a la de una coraza pero con la movilidad de una cota de malla.

Un peto es mucho más ligero que una coraza y bastante más cómodo, con lo que conlleva una pequeña bonificación al Movimiento y Maniobra. Además, la armadura es altamente resistente a los ataques de Desequilibrio y Presa, ya que los rebordes del peto están cosidos a una camisola de tela, impidiendo así que alguien pueda hacer palanca de ellos para tirar o agarrar al usuario. El peto puede oxidarse y tiene una penalización contra ataques eléctricos de -10.



Precio: 45 MP

Peso: 10 Kg.

Capacidades especiales: +10 a la Bonificación defensiva contra ataques de Desequilibrio o Presa
-5 a la BD contra el resto de los ataques
+10 a Movimiento y Maniobra

Coraza de campaña:

Esta armadura está dedicada exclusivamente a batallas en gran escala. En definitiva, se trata de una coraza completa modificada para darle mayor ligereza y poder ser utilizada en situaciones como cargas de caballería. Las modificaciones impuestas sobre la coraza completa son: el peto de la coraza de campaña no cubre por completo el pecho, siendo sustituido por cota de malla en algunas zonas; las hombreras dan una menor protección; la parte posterior de las grebas y los brazales está abierta y protegida por cota de malla; el espesor de la armadura metálica, en todo el cuerpo, es menor.

Como puede verse, la armadura centra su capacidad defensiva en el frente del cuerpo, dejando la espalda más desprotegida. Es por esta razón por la que la armadura es utilizada normalmente por caballeros montados. Al igual que la coraza completa, el punto negativo de la coraza de campaña es que se oxida fácilmente, con lo que queda completamente inservible (las uniones entre las distintas piezas de la armadura se atrancan y se pierde toda la movilidad). Además, la penalización contra ataques eléctricos sube a -20, al ser completamente metálica.

Precio: 90 MP

Peso: 20 Kg.

Capacidades especiales: +10 a la Bonificación defensiva contra ataques perforantes
+5 a la BD contra el resto de los ataques
-5 a Movimiento y Maniobra
Necesario +5 de Fuerza
Imposible Nadar con ella. Se puede Tregar con un -10 y Montar sin penalización
A efectos de juego, se cuenta que el personaje lleva Brazales, Grebas y Yelmo metálicos
Los ataques por la espalda contra el usuario tienen un +10 adicional

Coraza con púas:

Una coraza con púas incluye una serie de pinchos metálicos colocados en posiciones clave a lo largo de la armadura de coraza para resultar mucho más efectiva en situaciones de combate cuerpo a cuerpo. Las púas de la armadura están bastante afiladas, y el usuario debe tener algo de cuidado para evitar hacerse daño con su propia armadura, lo cual implica una pequeña penalización en el Movimiento y Maniobra. De todas formas, cualquier luchador medianamente experimentado puede aprender a utilizar un arma sin que los pinchos metálicos interfieran negativamente en su pericia con ella.

La coraza con púas puede oxidarse y tiene una penalización contra ataques eléctricos de -10.

Precio: 65 MP

Peso: 13 Kg.

Capacidades especiales: Los ataques de Presa y Desequilibrio del usuario provocan un crítico C de perforación.
-5 a Movimiento y Maniobra



Parte II: Armaduras exóticas, no mágicas

Las armaduras exóticas son piezas construidas con materiales extraños, tratadas de una forma especial o forjadas con unos métodos fuera de lo común. Aunque no son mágicas en el sentido estricto de la palabra, poseen algunas capacidades especiales que las diferencian claramente de las armaduras convencionales, como puede ser resistencias a los elementos, la capacidad de dejar lanzar sortilegios al usuario y otras bonificaciones.

Las armaduras exóticas son, en promedio, mucho más caras que una armadura normal. Además, no pueden encontrarse en casi ningún sitio. Es muy posible que la única manera de conseguirlas sea llevar los materiales básicos al herrero y encargarle que la construya.

Tanto para el caso de que la armadura se encuentre en algún tesoro o PNJ como para el caso de encontrar materiales y encargar su construcción, vienen detallados los niveles de dificultad de las maniobras necesarias, siguiendo el sistema del juego.

Cuero de Bestia Alada (CE):

La armadura de cuero de Bestia Alada es una perversión del mal creada por los más hábiles artesanos al servicio del Señor Oscuro. Cuando una Bestia Alada muere, su sangre pervierte todo el tejido orgánico que toca, cualidad que ha sido aprovechada para curtir esta armadura. El cuero del animal es hervido en agua y más tarde se introduce en una solución de aceite y sangre de la Bestia diluida en él. Una vez se ha impregnado durante varios días con la mezcla, se deja secar, resultando un tejido de cuero endurecido extremadamente duro y rígido, pero también muy resistente a los golpes.

El tejido de cuero de Bestia Alada dota a su portador de una cierta resistencia elemental y mágica, así como de un débil aura de maldad que es rápidamente notada por individuos atentos. Los lugartenientes de rango intermedio del ejército de la Oscuridad suelen llevar armaduras de este tipo

Precio: 25 MO

Peso: 7,5 Kg.

Dificultad de encontrar: Sólo en tesoros ricos y muy ricos

Dificultad de forjar: Maniobra Muy Difícil (sólo puede forjarla alguien con más de 50 Puntos de Corrupción)

Capacidades especiales: +15 a las tiradas de resistencia contra Esencia

+5 a la BD contra sortilegios de frío

Aura de maldad en un radio de 15 metros

Cuero Negro (C):

El cuero Negro o "Cuero de la Oscuridad" es otro tipo de armadura exótica muy difícil de conseguir. A pesar del nombre, la armadura no está directamente relacionada con el Mal. Esta denominación viene simplemente del hecho de que el cuero Negro es la armadura más oscura que puede conseguirse sin utilizar métodos no mágicos. Como primera medida, es necesario buscar la piel de un animal que posea una tonalidad oscura, como puede ser una pantera negra o una subespecie de lobo. Este cuero es tratado como la armadura de cuero normal y luego es sumergido en un baño de aceite y tintes especiales, que oscurecen todavía más el tejido de la armadura.

La armadura resultante es increíblemente oscura. Aunque esto de día puede parecer una minucia, es muy útil para aquellos que hacen de la noche su período de actividad, como exploradores, ladrones o asesinos. De hecho, una armadura de cuero negro es prácticamente invisible por la noche y en lugares con profunda oscuridad.

Precio: 15 MO

Peso: 6 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros normales o mejores

Dificultad de forjar: Maniobra Media

Capacidades especiales: +30 a Acechar / Escondarse en la oscuridad

Armadura de comandante orco (CM):



La forja de armaduras por parte de los herreros orcos es un proceso bastante torpe, lento y poco fructífero, razón por la cual la mayoría de las tropas orcas se ven obligadas a llevar una simple armadura de cuero, bastante gastada y en bajas condiciones higiénicas. Sin embargo, los orcos no son del todo inútiles, como demuestra su habilidad a la hora de forjar armas. Los comandantes de los ejércitos orcos suelen portar, de hecho, unas armaduras bastante sólidas y útiles. Los procedimientos de construcción de estas armaduras de comandante orco son desconocidos, pero es probable que se utilicen varias técnicas.

La armadura es una conjunción de una cota de malla de anillas, trozos de placas metálicas como sucedáneo de coraza y tejido de cuero para defender las uniones entre las piezas de metal. Aunque a primera vista es una armadura bastante caótica, es muy eficaz, y protege muy bien contra los ataques de fuego.

Precio: - (Esta armadura es adjudicada a los comandantes orcos, no puede comprarse ni venderse)

Peso: 10 Kg.

Dificultad de encontrar: Cualquier tesoro

Dificultad de forjar: Maniobra Media (sólo puede forjarla un orco)

Capacidades especiales: +5 a la Bonificación Defensiva

+10 a la BD contra ataques de Calor o fuego

Cota de placas de madera (CM):

La cota de placas de madera es en todo igual a la cota de malla de placas exceptuando el material con el que está construida: la madera. Para construir esta armadura extraordinariamente rara, se necesita al menos un tronco o rama gruesa de un árbol como el roble o el abedul, que será tratado por un leñador para darle a las placas la forma deseada y seguidamente, aseguradas por un herrero especializado al tejido de cuero de la cota. Por último, una sustancia protectora como la resina es aplicada a las placas de madera para evitar su deterioro.

Las ventajas de una cota de placas de madera son el hecho de que la cota no sea metálica (no se oxida, se pueden lanzar sortilegios de Canalización y no hay penalización contra ataques eléctricos), lo que la hace la favorita de druidas y animistas, y la facilidad intrínseca que tiene la madera para flotar en el agua. El punto negativo es que la madera es mucho menos resistente que el metal a los golpes.

Precio: 5 MO

Peso: 8 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos

Dificultad de forjar: Maniobra Extremadamente Difícil

Capacidades especiales: -5 a Movimiento y Maniobra

-5 a la BD contra ataques contundentes

A efectos de Nadar, las maniobras son de dificultad Escasa

Cota de malla de hueso (CM):

Al igual que la cota de placas de madera, la cota de malla de hueso es muy difícil tanto de construir como de encontrar. La cota está formada por finos fragmentos de hueso entrelazados entre sí, formando una estructura de rejilla que permite parar los golpes. Los huesos se encuentran unidos entre sí por ligas de cartílago y tendón, asegurando la estructura para que no sea tan inestable. De todas maneras, la cota de malla de hueso es muy frágil y no aguanta nada bien los golpes, pudiendo llegar a astillarse y quedar destruida con un golpe lo suficientemente fuerte. Si un resultado de crítico de aplastamiento hace daño en el torso, hay un 80% de que la armadura se rompa y quede inservible.

La ventaja de una cota de malla de hueso es el hecho de que la cota no sea metálica (no se oxida, se pueden lanzar sortilegios de Canalización y no hay penalización contra ataques eléctricos). Además, el tejido de hueso entrecruzado es muy resistente a los ataques de perforación, asunto importante para un animista que quiera lanzar sortilegios desde la retaguardia.

Precio: 6 MO

Peso: 6 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos

Dificultad de forjar: Maniobra Extremadamente Difícil

Capacidades especiales: -5 a Movimiento y Maniobra

-10 a la BD contra ataques contundentes

+10 a la BD contra ataques perforantes



Coraza de obsidiana (CO):

La obsidiana es uno de los materiales más complejos de tallar, debido a su gran dureza y a la poca maleabilidad que tiene. Sin embargo, una vez forjado un arma de obsidiana el filo es más agudo incluso que el de un arma de acero o hierro. La fabricación de armaduras de obsidiana requiere métodos de forja mágica muy avanzados, sólo disponibles en las estancias de los herreros élficos y en Barad Dur.

La coraza resultante de la forja mágica tiene todas las propiedades de la obsidiana, como dureza, resistencia, etc. Además, tiene dos propiedades curiosas que sólo adquiere la obsidiana de Tierra Media. Como primera medida, detiene los ataques de las armas etéreas (cualquier arma que trate todas las armaduras como Sin Armadura). Por otra parte, almacena cargas estáticas de electricidad y las libera, lo que hace que la armadura tenga una penalización de -10 contra ataques eléctricos, aunque no sea de metal. Asimismo, no se oxida y permite lanzar sortilegios de Canalización.

Precio: 40 MO

Peso: 15 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos

Dificultad de forjar: Maniobra Extremadamente Difícil

Capacidades especiales: +5 a Acechar / Escondarse en la oscuridad

Detiene ataques etéreos

Peto de latón (CO):

El peto de latón aprovecha las capacidades térmicas del latón para conseguir una armadura que funcione bien en ambientes de alta temperatura. La forja de esta armadura es bastante sencilla y suele encontrarse fácilmente (cualquier herrero mínimamente experimentado puede forjar este peto).

A medio camino entre la cota de malla y la coraza, el peto de latón es especialmente indicado para personajes que quieran llevar a cabo actividades de trabajo o enfrentarse al calor extremo. No se oxida con facilidad y no permite sortilegios, pero recibe una penalización de -15 al recibir rayos de descarga y relámpagos.

Precio: 7 MO

Peso: 9 Kg.

Dificultad de encontrar: Cualquier tesoro

Dificultad de forjar: Maniobra Media

Capacidades especiales: +10 a la Bonificación defensiva contra ataques de Desequilibrio o Presa

-5 a la BD contra el resto de los ataques

+5 a Movimiento y Maniobra

+5 a las habilidades secundarias de trabajo (herrería, trabajar metal, etc)

+5 contra ataques elementales de calor.

Peto de Adamante (CO):

El adamante es un material extremadamente duro. Aunque es muy difícil darle la forma de una armadura, sobre todo debido a lo escaso que es el material, una vez conseguido se posee una estructura tan fuerte que puede parar hasta las más eficaces de todas las armas. Obviamente, el impedimento a que cada campesino tenga un peto de adamante es el precio del material. En la Tercera o Cuarta Edades, es imposible conseguir la cantidad de adamante necesaria para forjar esta armadura, con lo cual la armadura debe encontrarse ya construida. Antes de la Tercera Edad, la armadura es muy cara, pero no imposible de forjar. En cuanto al precio de venta en cualquier período, es simplemente incalculable.

El peto de adamante no se oxida y permite sortilegios, además de no tener penalización contra ataques eléctricos. Es posible que los artesanos élficos del Gwaith-i-Mirdain construyesen alguna armadura de adamante más pesada, pero, si es así, se ha perdido hace ya tiempo.

Precio: Incalculable - Reunir los materiales en la Segunda Edad costaría alrededor de 100000 MO

En la Tercera y Cuarta Edades es imposible conseguir esa cantidad de adamante

Peso: 8 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos

Dificultad de forjar: Maniobra Absurda



Capacidades especiales: +50 a la Bonificación defensiva contra ataques de Desequilibrio o Presa
+35 a la BD contra el resto de los ataques
-10 a Movimiento y Maniobra
+20 a la BD contra los ataques eléctricos

Coraza de placas de caparazón de tortuga (CO):

Un herrero bastante experto es capaz de tejer las placas del caparazón de una tortuga para crear una coraza muy resistente a los tajos. Igual que otras armaduras pesadas creadas con materiales no metálicos, la principal ayuda que provee esta armadura es la posibilidad de lanzar sorilegios de Canalización con ella puesta. Sin embargo, es más difícil unir todos los fragmentos de caparazón que crear una armadura con otros materiales.

La bonificación de la armadura dependerá de la tortuga de la cual se tome el caparazón: una tortuga de tierra (1,5 a 1,8 m.) daría una armadura +0, mientras que una tortuga feroz (8 a 9 m.) daría una armadura +20 BD (claro que es muchísimo más dura de matar).

La coraza de tortuga no se oxida y no tiene penalización contra ataques eléctricos.

Precio: Primero es necesario encontrar a la tortuga y conseguir su caparazón. Una vez se tengan las placas la forja valdría 30 MO.

Peso: 10 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros ricos

Dificultad de forjar: Maniobra Muy Difícil

Capacidades especiales: +15 a la BD contra ataques de armas con filo
+10 a la BD contra ataque de armas perforantes
-10 a la BD contra ataques de armas contundentes



Parte III: Armaduras mágicas

Las armaduras mágicas están construidas con materiales mágicos, o con materiales exóticos utilizando procedimientos de forja que requieren del uso de la Esencia (como el caso de la forja fría del Laen). Las armaduras mágicas poseen uno o varios sortilegios imbuidos y son capaces de realizar grandes proezas que quedan fuera de la capacidad de los objetos ordinarios.

Una armadura mágica suele ser exorbitantemente cara o, muy a menudo, ser tan legendaria que tiene un precio incalculable. Aunque los objetos que se presentan en esta sección no son objetos únicos (en el sentido de que se construyeron varias unidades en otro tiempo y de que un mago experimentado puede construir más), no debe olvidarse que se trata de objetos mágicos y que, como tales, son muy escasos y difíciles de encontrar. Desde luego, no sería lógico que ninguna de estas armaduras estuviese tirada en el rincón oscuro de una armería.

La mayoría de las armaduras mágicas fueron construidas en otros tiempos, la Primera o la Segunda Edad, cuando la magia era más poderosa en Tierra Media. Hoy en día, es muy difícil y costoso, aunque no imposible, crear una armadura mágica del calibre de las presentadas aquí. Un herrero normal no podría hacerlo, ni aunque dispusiese de los materiales básicos. Sin embargo, tal vez un mago muy poderoso, en conjunción con varios herreros muy experimentados y tal vez un animista puedan crear la armadura, siempre que los materiales necesarios estén disponibles.

Tanto para el caso de que la armadura se encuentre en algún tesoro o PNJ como para el caso de encontrar materiales y encargarse su construcción, vienen detallados los niveles de dificultad de las maniobras necesarias, siguiendo el sistema del juego.

Aquellas armaduras que se presentan separadas en distintos componentes no requieren de todos ellos para usar sus bonificaciones. Es decir, alguien puede usar unos brazales de Eog sin necesidad de poseer la coraza de Eog.

Armadura de Laen:

Propiedades del laen (S "largo filamento"): su nombre se refiere a la estructura de rejilla increíblemente larga de cristal, que responde de la resistencia del mismo. Claro que ello no explica las extrañas propiedades del laen: gana fuerza y resistencia con el calor. Sólo congelándolo muy por debajo de cero puede ablandarse y entonces esculpirse o moldearse en la forma deseada. El laen natural es negro o color humo, pero puede ser coloreado mediante tratamiento y tintado en cualquier tipo de colores transparentes. Una armadura de laen es inequívocamente mágica y un gran tesoro que cualquier aventurero estaría encantado de poseer. La armadura completa de laen está formada por:

- **Coraza de laen:** Coraza de +25 a la BD. Sin contar fuentes excesivas de calor esta coraza tiene un +30 contra calor no mágico y un -30 contra ataques de frío. Aplicable a todos los componentes de la armadura. El laen está tintado en rojo.
- **Casco de laen:** Forjado en laen rojo casi transparente, está totalmente cerrado, pero no tiene penalización a la Percepción. Está tallado de tal forma que tiene algunas facetas en las que se refleja lo que hay a la espalda, arriba, abajo y a los lados del usuario. Esto da un +30 a las tiradas de Percepción.
- **Grebas de laen:** Sin bonificaciones especiales.
- **Brazales de laen:** Sin bonificaciones especiales.
- **Espada de laen:** Espada ancha +25 BO.
- **Escudo de laen:** Escudo de +25 BD. Tiene un 10% de posibilidad de que el ataque sea devuelto con un -10 BO al atacante, sólo en el caso de que el ataque haya sido detenido totalmente, es decir, cuando el daño recibido por su portador sea 0 PVs.

Precio: Incalculable - Reunir los materiales en la Segunda Edad costaría alrededor de 880000 MO (contando el valor por onza del laen -1000 MO- y los 25 Kg de él que se necesitarían para toda la armadura). Un número de diez armaduras de laen fue construido por los elfos, tres por los enanos e incluso un par por manos orcas en Monte Gundabad.

En la Tercera y Cuarta Edades es imposible conseguir esa cantidad de laen, excepto fundiendo alguna estructura de este material, cosa difícil de hacer

Peso: 23 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos

Dificultad de forjar: Maniobra Legendaria (-100)

Armadura de Galvorn:



Propiedades del Galvorn: (S "Negro resplandeciente") Éste es el metal mas raro de los conocidos en la Tierra Media. Fue Eol quien lo desarrolló: es maleable pero resistente a los cortes y perforaciones, la armadura definitiva. Cuando se forja con ciertos materiales se convierte en la más dura de las sustancias conocidas. Se dice que el galvorn está hecho en parte de hierro de meteorito, un metal increíblemente denso caído del cielo. Los dos únicos herreros de Eregion que podrían haber redescubierto la técnica y/o los materiales necesarios son Celebrimbor y Fendómë, y ninguno de los dos llegó a hablar nunca de ello. La armadura de Galvorn es imposible de volver a forjar con los medios disponibles en la Tercera y Cuarta Edades. Está formada por las siguientes partes:

- **Coraza de galvorn:** Es una magnífica coraza negra +40 con incrustaciones de piedras preciosas.
- **Casco de galvorn:** Protege de un 50 % de los críticos dirigidos a la cabeza y el cuello.
- **Grebas de galvorn:** Niegan un 15 % de los críticos dirigidos a las piernas.
- **Brazales de galvorn:** Sin bonificaciones especiales.
- **Daga de galvorn:** Daga de +40 BO que ataca como Espada Corta a todos los efectos.
- **Escudo de galvorn:** Escudo grande de +20 BD que absorbe los ataques de rayo y bola y los devuelve con un +20 BO al atacante.
- **Manto élfico:** Como complemento de la armadura, se fabricaron estas capas con la seda de las arañas gigantes. Dan un +30 a cualquier intento de Acechar / Escondarse. En caso de no intentar esconderse los enemigos tendrán un -20 a sus tiradas de Percepción.

Precio: Incalculable - Reunir los materiales en la Segunda Edad costaría 80 millones de monedas de oro (contando el valor por onza del galvorn -90000 MO- y los 25 Kg de él que se necesitarían para toda la armadura). Obviamente este precio es excesivo, por no decir disparatado, con lo cual la única alternativa es buscar los materiales componentes del galvorn (que son desconocidos para casi todos excepto Eol, Celebrimbor y Fendómë) y luego forjar el material. No es sorpresa, pues, que sólo se construyesen dos de estas armaduras en toda la historia, en el Gwaith-i-Mirdain. En la Tercera y Cuarta Edades es imposible conseguir esa cantidad de galvorn, ni aún reuniendo trocitos encontrados en diversas partes. Tampoco puede forjarse el galvorn a partir de sus componentes, pues no queda nadie vivo que los conozca.

Peso: 24 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos

Dificultad de forjar: Imposible

Armadura de Eog:

Propiedades del Eog: (S "Hierro de Eol") El Eog es un metal raro, una fusión de mithril, durang y otros materiales arcanos. Se trata de una formula que los elfos no han enseñado a los naugrim, del mismo modo que los enanos no revelan todos sus secretos. Requiere fragua fría y caliente. El material resultante es extremadamente duro, más duro que el adarcer de los enanos e incluso que el ithildaur y, al igual que el laen, puede conseguirse en diferentes colores y tonalidades. Al igual que la armadura de galvorn, es increíblemente costosa y sólo cinco de estas piezas fueron creadas durante la Segunda Edad. Los componentes de la armadura son:

- **Coraza de eog:** Coraza de +30 a la BD. En esta armadura se utilizaron todos los tipos de eog, poniéndolo en capas sucesivas. La última capa es de eog rojo. La armadura simula los músculos de un cuerpo humano sin piel. La armadura da una resistencia contra Esencia y Canalización de +20. Es un aislante casi perfecto de la electricidad, con lo cual niega todos los críticos causados por la electricidad (en los ataques de relámpago, no niega los PVs, que son causados en gran parte por el impacto del rayo).
- **Casco de eog:** Igual que coraza.
- **Grebas de eog:** Igual que coraza.
- **Brazales de eog:** Igual que coraza.
- **Espada de eog:** Cimitarra de +30.
- **Escudo de eog:** Escudo de +30. Tiene un 35 % de detener todos los ataques de sortilegios que requieran tiradas de resistencia (no los de ataques elementales).

Precio: Incalculable - Reunir los materiales en la Segunda Edad costaría 8,8 millones de monedas de oro (contando el valor por onza del eog -10000 MO- y los 25 Kg de él que se necesitarían para toda la armadura). Este precio también es excesivo (reunir los materiales componentes y forjar el eog es una



posibilidad, pero habría que reunir mithril y titanio y preguntar a los artesanos elfos por los otros materiales). Sólo cinco armaduras de este tipo fueron construidas por los elfos.

En la Tercera y Cuarta Edades es imposible conseguir esa cantidad de eog, excepto fundiendo trozos de otros objetos de eog. La composición está también perdida.

Peso: 22 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos

Dificultad de forjar: Maniobra Absurda

Armadura de Mithtral:

Propiedades del Mithtral: El Mithtral es una aleación desarrollada por los enanos y compuesta por titanio y berilio con otros metales arcanos. No es una aleación demasiado corriente. Aunque sus materiales son fáciles de conseguir es extremadamente difícil de trabajar con el metal ya que para que consiga la dureza adecuada debe ser forjado al menos 50 veces. Utilizado en armas de filo, cuando sale de la forja es un arma normal, pero con el uso se van desprendiendo las capas exteriores, siendo cada vez más afilada y consiguiendo una mayor dureza. Los componentes de esta armadura son los siguientes:

- **Coraza de Mithtral:** coraza de +20. Si se ataca al portador con un arma de filo, es posible que una fina capa de Mithtral se desprenda de la armadura. Esto no causa ningún daño sobre ésta, pero hay un 15 % por cada golpe de que el arma quede dañada y pierda un +5 a la BO acumulable (tres golpes con mala suerte pueden hacer que el arma quede a -15 BO, hasta que un herrero la arregle). Si el arma llega a -25 BO, se partirá y tendrá que ser reforjada.
- **Casco de Mithtral:** Sin bonificaciones especiales.
- **Grebas de Mithtral:** Sin bonificaciones especiales.
- **Brazales de Mithtral:** Sin bonificaciones especiales.
- **Espada de Mithtral:** Espada ancha de +20. Gana un +2 por cada nivel que suba el usuario (teniendo la espada en su poder y usándola, claro. Porque un personaje de nivel 6 tome la espada, esta no será +32 BO si alguien no la ha usado antes).
- **Escudo de Mithtral:** escudo de +20.

Precio: Reunir los materiales y forjarlos costaría unas 350000 monedas de oro (contando el valor por onza del mithtral -400 MO- y los 25 Kg de él que se necesitarían para toda la armadura). Muchas de estas armaduras fueron construidas por el pueblo enano.

Peso: 24 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos

Dificultad de forjar: Maniobra de Locura Completa

Armadura de Ithilnaur:

Propiedades del Ithilnaur: (S "Fuego Lunar") Esta aleación extraordinariamente resistente de mithril, titanio y otros metales, brilla como el mithril puro pero es muy duro, conserva un filo perfecto y aun así tiene cierta flexibilidad. Es perfecta para armas y armaduras y además es relativamente fácil de forjar, incluso con los medios disponibles actualmente. A pesar de ser bastante costosa, era la aleación preferida por los elfos para la forja de armaduras y muchos de sus grandes líderes, entre ellos el propio Celebrimbor y Celembor. Los componentes de la armadura son:

- **Cota de malla de Ithilnaur:** Esta aleación de ithilnaur protege al usuario como una coraza de +20 a la BD, aunque sólo representa la carga de una cota de malla normal.
- **Diadema de Ithilnaur:** Engarzada con una piedra de adamante, protege la cabeza negando el 30 % de todos los críticos dirigidos al cuello y la cabeza.
- **Grebas de Ithinaur:** Sin capacidades especiales.
- **Brazales de Ithilnaur:** Con incrustaciones de Eog y Shalk, protegen los brazos del usuario contra ataques elementales de calor, frío y electricidad, ya sean mágicos o no, negando los 10 primeros PVs de daño de cualquiera de estos ataques y reduciendo la intensidad del crítico en uno.
- **Espada de Ithilnaur:** Espada larga +20.
- **Escudo de Ithilnaur:** Escudo de rodela +20.

Precio: El material necesario para forjar la armadura de Ithilnaur se encarece considerablemente por causa del mithril del que se compone. Unas 10000 MO sería el precio aproximado de la armadura.



Peso: 15 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos y ricos.

Dificultad de forjar: Maniobra Muy Difícil

Armadura de Adarcer:

Propiedades del Adarcer: Esta aleación de color blanco es una fusión de ang (hierro), glôin (carbón) y durang ("hierro oscuro" o titanio). Es extremadamente fuerte, pero algo rígida, y difícil de trabajar una vez forjada. Puede hendir el hierro sin dañarse. El Adarcer fue desarrollado principalmente por los enanos, y muchas de sus armas más poderosas fueron creadas con esta aleación. Las armaduras de Adarcer, sin embargo, son muy escasas, debido a que el material es muy difícil de forjar, requiriendo la colaboración de varios maestros artesanos. Los componentes de la armadura son:

- **Peto de Adarcer:** Este peto pequeño (para el pecho de un enano, ancho pero corto para un humano) está rivetado con filigrana de mithril. El peto es +15 a BD y flota en el agua, además de no oxidarse en contacto con ésta.
- **Yelmo de Adarcer:** Este yelmo de Adarcer blanco resplandeciente tiene dos largos cuernos que se extienden desde ambos lados de la cabeza durante casi treinta centímetros. Cualquiera que vista el casco tiene uso a voluntad del hechizo "Detectar Esencia", de la lista de sortilegios de Canalización "Maestría de la detección" (debe indicar cuándo quiere utilizar el hechizo).
- **Grebas de Adarcer:** Sin capacidades especiales.
- **Brazales de Adarcer:** +5 a Abrir Cerraduras.
- **Descuartizador de Adarcer:** Descuartizador +5, +10 contra armaduras metálicas (ver el complemento de nuevas armas en nuestra página para las características del Descuartizador).

Precio: Las armaduras de Adarcer pueden ser bastante baratas si tenemos en cuenta lo sencillos de encontrar que son sus componentes materiales básicos, unas 495 MO. Lo difícil de crear la armadura es la forja en sí. Esto podría costar una cantidad de MO determinadas, dependiendo de la ocasión por la que se construye la armadura, los medios disponibles, etc.

Peso: 20 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos.

Dificultad de forjar: Maniobra de Locura Completa

Armadura de la Luna:

Propiedades del Ithildin: (S "Estrella Lunar") Un metal blando y plateado inventado por Celebrimbor y que se usa casi exclusivamente para incrustaciones. De día parece inerte y sin lustre y a menudo no se distingue del metal que le rodea. Sin embargo, a la luz de la luna y las estrellas recupera su brillantez plateada e incluso refulege con una sutil luminosidad blanca. Las armaduras con incrustación de Ithildin eran bastante populares en la Segunda Edad, sobre todo entre los nobles Númenóreanos. Con la desaparición de la isla, se perdieron muchas de estas armaduras, y es muy difícil encontrarlas en la actualidad. El método de volcado del Ithildin es conocido sólo por unos pocos herreros hoy en día. Los componentes de la armadura son:

- **Coraza de Campaña con grabado de Ithildin:** Esta masiva coraza tiene dibujado el símbolo de la ciudad de Armenelos en el peto. Exquisitos grabados de Ithildin recorren también el resto de la armadura, dándole un aire majestuoso. La coraza de campaña es +10 a la BD y por la noche los grabados de Ithildin refulegen en la oscuridad.
- **Casco marino:** Este yelmo karma, modelado al estilo Númenóreano, está recorrido por incrustaciones de Ithildin por toda la superficie. De día el caso funciona normalmente, pero por la noche los grabados brillan dando a su portador un +15 a la Percepción.
- **Grebas con grabado de Ithildin:** Sin capacidades especiales (pero mirar a continuación).
- **Brazales con grabado de Ithildin:** Usados en conjunción con las grebas, estos brazales dan una pequeña resistencia mágica al usuario. Dan +5 a las Tiradas de Resistencia contra Esencia y Canalización.
- **Espadón con grabado de Ithildin:** Este mandoble +10 da a su portador la capacidad de atacar dos veces por asalto durante 1d4 asaltos. Funciona 1 vez al día.

Precio: Las armaduras con grabados de Ithildin no son difíciles de conseguir, y tienen la ventaja de que puede utilizarse cualquier material base para verter el Ithildin, como, por ejemplo, el Arborang o alto acero, que es el que está mostrado aquí. El coste de la armadura aquí mostrada sería de aproximadamente 2500 MO.

Peso: 25 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos y ricos.



Dificultad de forjar: Maniobra Difícil

Armadura de Cranor:

Propiedades del Cranor: (O "Oro arbóreo") Esta sustancia de carácter único es una invención de los Daen Coentis, el ancestral pueblo que habitaba las Montañas Blancas. Manufacturado a base de la savia del Sorglasora ("pino de oro") y el néctar del lirio blanco, el cranor es una resina dorada y traslúcida. La sustancia es tan dura como el diamante, y tiene una alta resistencia a la fractura. Un golpe suficientemente fuerte a los bordes puede arrancar esquirlas, pero ataques contra una superficie plana hacen poco más que mellar o cortar la superficie. La propiedad sobresaliente del cranor es su capacidad para almacenar energía eléctrica estática.

La armadura de cranor está formada por un pequeño peto (cualquiera con más de +10 a Constitución verá que le está pequeño, debido a la fisionomía de los Daen Coentis) construido enteramente con cranor. Se cree que estas armaduras (sólo dos de ellas existen) eran utilizadas por los líderes del pueblo Daen.

Cada ataque que se realiza contra una armadura de cranor y es parado por ésta (bien se producen 0 PVs o bien un crítico da en la zona del pecho o abdomen), la carga estática del cranor aumenta. Cada ataque aumenta la carga en 50 Voltios. Si se llegan a alcanzar los 1000 Voltios, un ataque de bola de electricidad se activa con centro en el usuario (si no lleva algún aislante entre la armadura y su cuerpo, está frito). Este ataque es equivalente a una bola de fuego, pero con crítico de electricidad, y con una bonificación ofensiva de +130. De igual manera, el usuario puede elegir simplemente tocar a un adversario (ataque con BO = FUE + AGI, contando como BD del contrario sólo la que le da su Agilidad) y descargar la carga de la armadura para hacer un ataque de rayo con BO = (Nº de voltios acumulados - 200) / 6.

Precio: El cranor no puede ni comprarse ni manufacturarse, ya que su composición exacta era conocida sólo por los Daen .

Peso: 10 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros únicos.

Dificultad de forjar: Desconocida, probablemente difícilísima.

Armadura de escamas de dragón:

Esta extraña y escasa cota de malla de escamas está construida a partir de las escamas de un draque adulto, normalmente un draque de fuego alado u otro gran dragón. Forjar la armadura es extremadamente difícil (casi tanto como matar al dragón para conseguir sus escamas), debido al hecho de que separar las escamas de la piel del dragón comporta un peligro obvio para el aventurero. Esto es porque la sangre del dragón es ácida.

La protección de la cota de escamas de dragón es sobresaliente, pero no muchas de estas armaduras han sido forjadas en la historia. La armadura es +2 BD por cada nivel del dragón del que ha sido conseguida. Además, proporciona defensa contra los sortilegios dirigidos (un +1 a las tiradas de resistencia contra Esencia por cada dos niveles que tenía el dragón) y los elementos, de la siguiente manera: Si el dragón era un Draque de las cuevas, la armadura tendrá una bonificación de +25 contra efectos de electricidad; si el dragón era un draque frío, un draque de hielo, un draque frío alado o un draque terrestre, la armadura tendrá un +25 contra efectos de frío; si el dragón era un draque de fuego, la armadura tendrá un +25 contra efectos de calor; si el dragón era un draque de los pantanos, la armadura tendrá un +25 contra efectos de ácido y venenos; si el dragón era un draque de agua o un draque de la lluvia, la armadura tendrá un +25 contra efectos de agua y, por último, si el dragón era un gusano cambiante, la armadura tendrá un +25 contra efectos de polimorfismo y sortilegios que vulneren la integridad física de manera directa (por ejemplo, Aturdir o Dormir).

Precio: La única manera de conseguir escamas de dragón es matar al dragón, o pagar a alguien para que lo mate. Crear la armadura a partir de las escamas costaría unas 2500 MO.

Peso: 9 Kg.

Dificultad de encontrar: Tesoros muy ricos.

Dificultad de forjar: Maniobra Extremadamente difícil.



Esto es todo por hoy, amigos. Tal vez preparemos una segunda edición del Tomo de armaduras en la que añadiremos unas cuantas armaduras más y dibujos para ellas, que se echan bastante en falta.

Para conseguir más material sobre el Señor de los Anillos y, en general, si eres un apasionado del rol, la fantasía épica, la música heavy y las películas de fantasía, entra en El Abismo de Rol. ¡¡¡No te defraudaremos!!!

www.abismoderol.com

Sarg – sarg@abismoderol.com