

# -nuevas armas para el anillo único rpg-

Esta es la segunda versión de este documento de armas, la primera estaba completamente basada en el trabajo de un inglés y traducido por unos compañeros con algunos retoques y añadidos propios, pero tras un tiempo he ido viendo varios fallos e incoherencias históricas y algunas características de armas que estaban bastante desequilibradas, así que me he decantado por intentar ser más puritano y centrarme en la ambientación de Tolkien y EAU, espero que esta segunda revisión, casi 100% de cosecha propia, espero que os guste mucho más que la anterior.

## Arco del gremio (h. de lago)

Estos arcos largos se utilizaron durante la batalla de los cinco ejércitos, actualmente se guardan celosamente bajo llave en el gremio de arqueros, en la Ciudad del Lago, tan solo son entregados de padres a hijos o a aquellos que demuestran ser los más dignos del gremio, tan solo un puñado de veteranos y maestros portan uno.

Por cada dado de éxito que se decida reducir, el filo del arco disminuirá en 1, hasta un máximo de 3.


En caso de escoger la tarea de combate "preparar disparo", en caso de lograr un gran éxito en el ataque, aumentará la herida en 1, y si se logra un éxito extraordinario aumentará la herida en 2.

## Ballesta (ballestas)

Una poderosa arma a distancia y la contrapartida de los arcos para las razas más civilizadas, tan solo las culturas ricas pueden permitírselas inicialmente (enanos), pesadas pero eficientes, armas cuya tecnología tan solo fue fabricada por la raza de los Enanos o los Dunedain de los días pasados.

Los Enanos pueden sustituir su habilidad de Espada corta por la de Ballesta durante la creación de personaje.


Durante la fase de voleas la ballesta tan solo podrá realizar dos ataques, a no ser que se llevara cargada y con el seguro puesto, pero tales mecanismos no eran seguros usarlos durante mucho tiempo y solían dar problemas, en tal caso, la ballesta podrá realizar un ataque adicional durante dicha fase (tres en total como el arco) si

sale un , el arma se habrá quedado encasquillada y no podrá volver a utilizarse. Requerirá de una prueba de Oficio NO 18 (NO 14 fuera del combate) para poder volver a ser utilizada con normalidad.

## Ballesta pesada (ballestas)

Una versión más pesada de la ballesta; arma a distancia y la contrapartida de los arcos largos para las razas más civilizadas, tan solo las culturas ricas pueden permitírselas inicialmente (enanos), pesadas pero eficientes, armas cuya tecnología tan solo fue fabricada por la raza de los Enanos o los Dunedain de los días pasados.

Los Enanos pueden sustituir su habilidad de Espada corta por la de Ballesta pesada durante la creación de personaje.

Durante la fase de voleas la ballesta tan solo podrá realizar un ataque, a no ser que se llevara cargada y con seguro, pero tales mecanismos no eran seguros usarlos durante mucho tiempo y solían dar problemas, en tal caso, la ballesta pesada podrá realizar un ataque adicional durante dicha fase (dos en total como el arco largo) si sale un , el arma se habrá quedado encasquillada y no podrá volver a utilizarse. Requerirá de una prueba de Oficio NO 18 (NO 14 fuera del combate) para poder volver a ser utilizada con normalidad.

## Ballesta de repetición (enanos)

Una obra de ingeniería inventada por los mejores artesanos y más avanzados ingenieros de la época en auge de la propia Khazad-dûm, cuentan que con el despertar del Daño de Durin la habilidad y los planos para fabricar estas impresionantes armas se perdieron para siempre.

Igual que la Ballesta, pero durante la fase de voleas permite una volea adicional.

## Bastón

El tamaño ideal es algo más grande que el portador del arma, lo que le da un tamaño similar a una lanza, pero sin la punta afilada. Es un arma ideal para caminantes y gentes del campo, ya que se puede portar sin preocuparse en ocultar el arma. Un arma tremendamente defensiva, pero con poco poder de penetración de armaduras. Aunque muchos viajeros lo llevan, aquellos entrenados en su manejo como arma pueden convertirlo en un arma extremadamente difícil de enfrentar.

Los bastones actúan como el garrote si no tiene la habilidad de bastón. Al ser un arma a dos manos, es demasiado grande para hobbits o enanos.





Cualquier personaje puede cambiar la habilidad secundaria de armas (la que empieza con un solo grado) por bastón durante la creación del personaje.

### Bastón del bosque (h. del bosque)

Estos bastones fueron creados por el propio Radagast y bendecidos por este, se cree que el propio mago pardo los talla a partir de las ramas de los árboles que crecen ante la luz de la legendaria linterna del salón de Balki.

Igual que el bastón, pero mientras se empuña todas las pruebas relacionadas con la sanación (curar, canción restañadora, remedios herbales, etc) tendrán un nivel menos de dificultad, además de que aumenta la recuperación de aguante durante la tarea "reagrupar" en un punto por cada nivel (un +2) de dificultad que se aumente.

### Cimitarra (espadas)

La cimitarra es un arma refinada, fina y ligera. Es decididamente cortante, con un solo filo y una empuñadura protectora. Sin duda, su larga y curvada hoja estaba diseñada para barrer con estocadas a los enemigos, así como para acuchillar profundamente. Al ser curva lo que se logra es que la hoja corte pero siga su trayectoria.

Cualquier personaje que tenga la habilidad de espada, puede cambiar dicha habilidad por la de Cimitarra durante la creación del personaje.

### Cuchillo arrojadizo (daga)

Un ligero y bien equilibrado cuchillo, diseñado para ser lanzado a corta distancia. Arma usada por bandidos, orientales y razas del Sur.

### Cuchillo largo élfico (elfos)

Estos famosos cuchillos suelen sustituir a las espadas más pesadas y aparatosas que suelen empuñar los humanos, más finos, elegantes, penetrantes y livianos, su artesanía demuestra que a pesar de su apariencia frágil son armas peligrosas que harían bien en temer sus enemigos. Cuenta como una espada, pero a la hora de calcular la iniciativa se tiene en cuenta el atributo favorito, además, en caso de ganar la iniciativa el filo del arma bajará a 9 (8 si está afilada) y en caso de lograr un gran éxito o éxito extraordinario se mirará el atributo de Mente en vez de Cuerpo a efectos de daño (el favorito si el arma es favorita).

### Daga de Oesternesse (dunedain)

Estas dagas fueron forjadas en Arnor por los hombres de Oesternesse, enemigos del Rey de Carn Dûm, el Rey Brujo de Angmar. Largas y muy afiladas estaban decoradas con figuras de serpientes doradas y rojas. Las vainas de extraño metal negro se decoraban con incrustaciones de piedras preciosas y mantenían a las espadas libres de oxidarse y sin perder el filo por muchos años...

#### Golpe Apuntado

Contra criaturas de la Sombra el ataque obtiene un golpe perforante, sea cual sea el resultado del dado de proeza. Aumentará el nivel de dificultad de la herida en 4 contra estas criaturas.

### Espadón (espadas)

La espada más grande y pesada que existe, rara vez utilizada por su gran aparatosidad y peso, tan solo los guerreros o los caballeros más fuertes solían portarlas, como algunos Nórdicos o Dunedain (o numenoreanos negros), (Hobbits y Enanos no podrán blandirlas). Normalmente tan solo hacía falta dejar caer el arma sobre el enemigo y esta por su propio peso hacia el resto.

Cualquier personaje con la habilidad de espada larga, puede cambiarla por la habilidad de Espadón durante la creación del personaje.

#### Golpe Apuntado

Debido a su peso y gran tamaño el espadón además de desarmar, puede escoger la opción del destrozar el escudo del enemigo.

### Garrote

Un recio garrote, rama o bastón para caminar se convierte en un arma útil en un momento de necesidad. Cualquier habilidad de armas puede ser utilizada para atacar con el garrote (excepto Arcos), puesto que son armas muy fáciles de usar.

Al ser armas improvisadas, no tienen efectos adicionales al realizar golpes apuntados, y solo permiten aplicar el bono de daño una vez, incluso al obtener un éxito extraordinario.

### Garra de Beorn (beornidas)

Puñales fabricados a partir de un colmillo o la garra de un gran oso, cuando estos envejecen, en ocasiones ceden una de sus garras o colmillos (cuando estas caen por edad o se desprenden accidentalmente) al gran caudillo de los Beornidas, este fabrica estos puñales de cazador que tan solo





entrega a los más valientes y merecedores de tal presente.

Cuenta como una daga, cuando obtengas una  $\Psi$  en el dado de proeza, el objetivo deberá tirar dos veces el dado de proeza y escoger el peor resultado para las tiradas de Protección.

### **Golpe Apuntado**

Contra bestias la herida aumenta en 4.

## **Hacha arrojadiza (hachas)**

Más pequeña que las hachas usadas en combate, este arma puede ser lanzada y también usada en combate cuerpo a cuerpo. Más usada por beornidas u hombres de los bosques que otras culturas de Rhovanion.

Cualquier personaje con la habilidad de Hacha o Lanza, puede cambiarla por la habilidad de Hacha arrojadiza durante la creación del personaje.

## **Honda**

Es una de las armas mas antiguas. Consiste en un trozo de cuero o intestino, terminado en una pequeña bolsa donde se coloca una roca y se hacer girar ha gran velocidad antes de dejarla volar. Es un arma muy común entre pastores, gentes de campo y hobbits, fácil de esconder y de pasar inadvertida.

Los Hobbits pueden sustituir su habilidad de Arcos por la de Honda durante la creación de personaje. La habilidad de Honda puede ser usada en lugar de la de Daga cuando se use la habilidad para arrojar algo (ver libro de Aventurero, p.159).

## **Hondas Tuk (hobbits)**

Preferida por los Tuk, los Thain de la Comarca siempre han utilizado estas armas en las competiciones anuales y juegos que se llevan a cabo en la comarca. Hechas de piel de conejo y sogas élficas, son guardadas unas pocas por el clan Tuk y siempre tratadas como Mathoms.

Igual que la honda pero poseen el alcance de un arco y los objetivos ganan un +4 al NO de la siguiente acción en los golpes apuntados.

## **Jabalina (lanzas)**

La jabalina, es un arma de asta fabricada para ser arrojada. Su tamaño es menor que una lanza estándar y, aunque se puede usar en combate cuerpo a cuerpo, su estilizada forma la hace demasiado frágil. La dificultad para combatir cuerpo a cuerpo aumenta en 2 y, si saca un  $\Psi$ , el

arma se rompe.

Cualquier personaje con la habilidad de Lanza, puede sustituirla por la habilidad de Jabalina durante la creación del personaje.

## **Lanza aserrada (lanzas)**

Esta lanza pesada tiene púas afiladas en la parte superior del mástil, haciendo que se enganche en escudos y armaduras, desequilibrando a los enemigos. El mástil esta echo de hierro con varios ganchos en su extremo, así que una vez enganchados no pueden ser cortados. En combate, el mango puede ser agitado para lanzar al adversario apresado, desequilibrandolo. Muy utilizada por pueblos bárbaros, algunas culturas orientales, Variags y Uruks. Aunque se usa con la habilidad de lanzas, los Golpes Apuntados funcionan de manera diferente.

Cualquier personaje con la habilidad de Lanza, puede cambiarla por la habilidad de Lanza aserrada durante la creación del personaje.

### **Golpe Apuntado**

La lanza se engancha en el escudo del objetivo (o en la armadura si este no lleva escudo), reduciendo la Parada en 4 contra ataques cuerpo a cuerpo.

Si golpea el escudo, puedes dejarlo caer para eliminar la penalización.

Si el golpe es en la armadura para arrancar la lanza se debe realizar una prueba de Atletismo durante la cual el objetivo está desequilibrado (pierde el bonificador de parada y el de escudo). Arrancarla de este modo reduce 1D la Protección de la armadura.

Fuera del combate se puede quitar con una prueba Fácil de Oficio, tomando varios minutos de trabajo cuidadoso.

Una vez ha golpeado el ataque se debe dejar caer la lanza aserrada.

## **Lanza corta (lanzas)**

Más ligera y corta que la mayoría de lanzas, este arma es fácilmente transportada y puede ser rápida como una serpiente en manos entrenadas.

A los que llevan lanza corta se les permite usar su Atributo de Mente Favorito (o Cuerpo en el sistema opcional de combate) para determinar el orden de iniciativa.

Cualquier personaje con la habilidad de Lanza, puede cambiarla por la habilidad de Lanza corta durante la creación del personaje.



## Las hojas del rey (h. de Bardo)

Estas espadas fueron portadas por grandes héroes que sirvieron al rey Bardo durante la batalla de los cinco ejércitos, se dice que fueron fabricadas por herreros de los días antiguos y que fueron recuperadas del tesoro del dragón antes de que comenzara la batalla. A veces un heredero digno la recibe a manos de su familia o el propio rey Bardo las entrega a aquellos miembros de su pueblo que logran alguna gran hazaña o realizan un gran servicio a su pueblo.

Pueden ser cualquier tipo de espada, su portador no puede cometer pifia en caso de realizar un golpe apuntado y cuando realice una prueba de valor, en caso de gastar esperanza contará el atributo favorito de Corazón.

### Golpe Apuntado

Como una espada, solo que en caso de ser un éxito extraordinario en vez de desarmar al enemigo habrá quebrado su arma.

## Lanza para jabalíes (lanzas)

La pieza en cruz cerca de la punta de su recio mango previene que el jabalí (o el orco) se acerque lo suficiente para matar al portador. La lanza de Jabalíes es usada principalmente por cazadores, normalmente hombres de los bosques.

Cualquier personaje con la habilidad de Lanza, puede cambiarla por la habilidad Lanza para Jabalíes durante la creación del personaje.

### Golpe Apuntado

Como una lanza, excepto cuando pifia en un golpe o disparo apuntado el portador puede realizar una prueba de habilidad de lanzas para evitar perder la Protección durante el siguiente turno.

## Martillo de Guerra (martillos)

Una cabeza pesada en un recio mango, los martillos descargan fuertes golpes que conmocionan al objetivo, derribándole a pesar de la armadura. Los más famosos fueron los martillos enanos, empuñados por los señores de las siete casas.

Los enanos pueden cambiar su habilidad de armas cultural (hachas) por (martillos) durante la creación del personaje.

## Maza (martillos)

De cabeza pesada y con rebordes para penetrar mejor en la armadura, la ventaja de la maza es que

puede golpear desde cualquier ángulo con eficacia. Usada muy habitualmente por los Enanos.

Los enanos pueden cambiar su habilidad de armas cultural (hachas) por (martillos) durante la creación del personaje.

## Mazo de guerra (martillos)

Una versión a dos manos del martillo o la maza, a menudo incorpora pinchos en la parte superior. El largo mástil permite descargar golpes desbastadores. Esta categoría incluye armas como el gran martillo, martillos de guerra a dos manos, almadenas... Los más famosos guerreros Khazad portaban estas devastadoras armas en el pasado.

Los enanos pueden cambiar su habilidad de arma favorita Piqueta por Mazo de guerra durante la creación del personaje.

## Red

Usada para capturar o inutilizar al enemigo, la red es una malla de cuerda pesada o cuero endurecido que puede ser lanzado.

La red no causa Heridas. En lugar de ello, un golpe apuntado con éxito o una tirada de filo de +9 en el dado de proeza, hace que el objetivo deba realizar una prueba de Atletismo de Dificultad 14 para evitar ser enmarañado.

Una vez enmarañado, el objetivo esta atrapado en la red y debe realizar una prueba de daga para liberarse o Atletismo/Oficio a Dificultad 14 para escapar.

Mientras esté atrapado, no puede cambiar de posición (o actitud) y su parada se verá reducida a la mitad redondeando las fracciones hacia arriba. No posee golpe apuntado y en caso de lograr un gran éxito o éxito extraordinario no añadirá más daño al ataque.





## Tabla de Armas EAU

ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	IMP.	GRUPO	NOTAS	PRECIO
Ballesta	6	✓	16	2	Ballestas	Arma a distancia	108 p.
Ballesta pesada	8	✓	18	4	Ballestas	Arma a distancia	216 p.
Bastón	4	✓	12	2	-	Arma a dos manos	1 p.
Cimitarra	5	9	12	2	Espadas	Arma a una 1 mano	72 p.
Cuchillo Arrojadizo	3	✓	10	0	Daga	Arma a Distancia	6 p.
Espadón	9	10	18	4	Espadas	Arma a dos manos	144 p.
Garrote	2	✓	10	1	-	Fácil de usar	gratis
Hacha Arrojadiza	5	✓	14	1	Hachas	Puede ser lanzada	24 p.
Honda	4	✓	12	0	-	Arma a Distancia, permite el uso de escudo.	1 p.
Jabalina	5	9	12	1	Lanzas	Arma a Distancia	1 p.
Lanza aserrada	5	9	12	2	Lanzas	Puede ser Lanzada	36 p
Lanza corta	5	9	12	1	Lanzas	Puede ser lanzada, mejor iniciativa	1 p
Lanza de Jabalíes	5	9	14	2	Lanzas	No puede ser lanzada, puede evitar pifia	6 p
Martillo de guerra	7	✓	16	2	Martillos	Arma a una 1 mano	72 p
Maza	5	✓	16	1	Martillos	Arma a una 1 mano	48 p
Mazo de guerra	11	✓	18	4	Martillos	Arma a dos manos	144 p
Red	1	9	-	2	-	Con una herida o ataque apuntado enreda	2 p

## Alcances

ARMA	ALCANCE CORTO	ALCANCE MEDIO	ALCANCE LARGO
Ballesta	10+ Cuerpo	20+ Cuerpo	30+ Cuerpo
Ballesta Pesada	15+ Cuerpo	25+ Cuerpo	35+ Cuerpo
Cuchillo arrojadizo	3+ Cuerpo	6+ Cuerpo	9+ Cuerpo
Hacha arrojadiza	5+ Cuerpo	10+ Cuerpo	15+ Cuerpo
Honda	8+ Cuerpo	16+ Cuerpo	24+ Cuerpo
Jabalina	6+ Cuerpo	12+ Cuerpo	18+ Cuerpo
Lanza aserrada	4+ Cuerpo	8+ Cuerpo	12+ Cuerpo
Lanza corta	5+ Cuerpo	10+ Cuerpo	15+ Cuerpo

## Golpes Apuntados

GRUPOS DE ARMAS	EFFECTO
Ballestas	El ataque obtiene un golpe perforante, sea cual sea el resultado del dado de proeza.
Bastones	El objetivo sufre desequilibrio.
Hondas	El objetivo aplica un +2 al NO a la siguiente acción.
Martillos	El objetivo está cansado hasta su siguiente acción.

© Este es un texto original de Bremuliar No oficial para El Anillo Unico, para utilidad de los maestros del saber y jugadores. Contiene 8 nuevas recompensas culturales, 7 para las culturas heroicas oficiales y 1 para la no oficial (dunedain).