



COMPRANDO MAS

Por Toni León & Javi Clavero

En esta extensión presentamos una lista de nuevos objetos para **El Señor de los Anillos**. Todos ellos son útiles en determinadas ocasiones y las armas dan más posibilidades al atacante. Aparte están los objetos enaniles que no se encuentran fácilmente y son raros. Podríamos decir que sólo se encuentran en "tiendas especializadas". Más raros aún son los objetos élficos, sólo obtenibles casi como favores personales. En cuanto a los objetos exóticos, sólo pueden comprarse muy al sur de Gondor, cerca de Haradwaith. Sólo esperamos que esta lista amenice las partidas y de mayor riqueza de posibilidades al jugador y al Director.

Objetos	Peso (Kg)	Precio	Notas
Objetos enaniles			
Ballesta-Pistola	2	20 mo	Ver armas
Bengalas (1)	1/4	30 mo	Iluminan 1 asalto 30 m
Cuerda extrafuerte	5	10 mo	Anima metálica, se corta con hacha pesada
Garfio extensible	3	10 mo	Autoenganchable al golpear algo
Gas inflamable (1 ampolla)	1/4	10 mo	
Magnetita	1/4	10 mo	
Piedra Fluorescente	1/4	30 mo	
Redamo	1/4	5 mp	
Saetas para Ballesta-pistola (5)	2	1 mo	
Objetos élficos			
Arco largo	1/2	5 mo	+5 B.O.
Espada (normal)	1	10 mo	+5 B.O.
Cuerda (15 m.)	1/2	5 mo	Muy ligera
Capa	1/4	3 mo	+20 Escondarse
Botas	1/4	3 mo	Sin huellas. +5 M.M.
Barca	30	25 mo	Irrompible
Objetos Exóticos			
Caucho	2	5 mo	
Ampolla de éter	1/4	10 mo	Hace dormir 1 turno
Ampola pestilente	1/4	5 mo	Nube de 3x3 metros
Resina adherente	1	10 mo	Seco resiste 10 kg.
Shurikens (5)	1/4	10 gp	Ver armas

Objetos comunes

Objetos	Peso (Kg)	Precio	Notas
Agujas (20 un.)	1/4	1 mc	
Alambre	1'5	1 mp	
Alambre espinoso	2	15 mb	
Anillo con pincho	0	1 mo	Gen. envenenado
Anzuelos (10 un.)	1/4	1 mc	
Cadena (5 m)	4	1 mp	
Cepo para osos	2	3 mp	
Cera	1/4	1 mc	
Clavos (50)	1	1 mb	
Escala de cuerda	3	15 mp	
Espejo	1/4	1 mb	
Esquíes	4	3 mp	
Flauta	1/4	1 mc	Gen. para encantarla
Fuelle	1/4	1 mc	
Garfio	1/4	1 mp	
Grasa o sebo	1/4	1 mb	
Grilletes	1	1 mb	
Guantes de cuero	1/4	1 mp	Protege las manos
Hilo de coser/pescar	1/4	1 mc	
Mecha	1/4	1 mp	
Medida	1/4	1 mc	Para medir distancias exactas
Pala	5	1 mp	
Palomas mensajeras	1	1 mo	
Perola	1	1 mc	
Pértiga (5m)	1/2	1 mp	
Perro	20	1 mo	Compañía, protección.
Perro de tiro	25	25 mp	
Pico	5	1 mp	
Raquetas de Nieve	1/2	1 mp	Caminas normalmente
Red de Pescar	1/4	1 mo	
Ropa de camuflaje	1	3 mo	+5 Escondarse
Tachuelas	1/4	1 mo	Pisadas causan Puncture A
Tambor	1/2	1 mc	
Tenazas	1	1 mb	
Tijeras	1/4	1 mb	
Tiza	1/4	1 mc	Para señalar
Trineo	50	8 mo	

Armas	Fallo	Rango	Crítico 1	Crítico 2	Modificaciones
Catapulta	8	100	Rotura	—	-10 BO
Látigo largo	5	10	Enganche	Corte	-5 BO
Arpón	3	15	Pincho	—	-5 BO
Escudo armado	0	1	Pincho	—	-20 BO por la mano opuesta
Ariete	0	—	Rotura	—	—
Cerbatana	1	20	Pincho	—	—
Garfio	3	15	Enganche	Desequilibrio	—
Ballesta Pistola	5	75	Pincho	—	Con escudo. Regenera. 1 asalto
Cuerda	5	20	Desequilibrio	—	—
Shuriken	1	30	Pincho	Corte	0% rotura. +10 BO

EL AÑO DE STAR WARS

Hasta
1987

Hubo juegos de rol
de ciencia ficción

en
1987

West End Games
con licencia de Lucasfilm
creó
STAR WARS el juego de rol

desde
1987

STAR WARS

es

el juego de rol
de ciencia ficción

en
1989

Joc Internacional acuerda
con West End Games y Lucasfilm
la publicación en castellano de
STAR WARS -El juego de rol

1990
es

EL AÑO DEL JUEGO DE ROL
DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

