

JUEGO DE TRONOS

DATOS GENERALES

Nombre Jugador:	Nombre Personaje:
Edad:	Apariencia física:
Ocupación:	
Familia:	
Amigos:	
Aliados:	
Enemigos:	

EXPERIENCIA

Experiencia total:	Experiencia gastada:	Experiencia sin gastar:
--------------------	----------------------	-------------------------

HISTORIA PERSONAL

--

ATRIBUTOS

Físico		Destreza		Inteligencia		Percepción		Carisma	
--------	--	----------	--	--------------	--	------------	--	---------	--

HABILIDADES

Ar. CaC.		Agilidad		Conocimiento		Buscar		Intimidar	
Brío		Ar. arrojadizas		Guerra		Discreción		Engañar	
Constitución		Ar. de proyectil		Ingenio		Empatía		Estatus	
Nadar		Picaresca		Supervivencia		Observación		Persuadir	
C/ sin armas		Reflejos		Trato animal		Callejeo/rumor		Voluntad	

ESPECIALIDADES

EQUIPO

Artículo	Precio

DINERO

Dragones de oro:	Venados de plata:	Peniques de cobre:
------------------	-------------------	--------------------

PUNTOS DE VIDA		PUNTOS DE DESTINO	
Totales		Actuales	

COMBATE	
Iniciativa	
Defensa	
Ataque sin armas	
Ataque con armas cuerpo a cuerpo	
Ataque con armas de proyectil	
Ataque con armas arrojadas	

ARMAS		
Arma	Daño	Precio

ARMADURAS			
Armadura	Absorción	Estorbo	Precio

ESCUDOS				
Escudo	Defensa CaC	Defensa a distancia	Estorbo	Precio

INSTRUCCIONES PARA RELLENAR LA FICHA

Bajo este sistema de reglas un personaje es realmente muy rápido de crear, tanto en el concepto como a la hora de traducirlo a la hoja de personaje. Para ello tenéis que seguir los siguientes pasos:

1.- NOMBRE DEL JUGADOR Y DEL PERSONAJE.

Si tenéis una identidad oculta, escribid el nombre falso y entre paréntesis el verdadero.

2.- EDAD.

Tened en cuenta que en Poniente, donde transcurrirá la campaña, se considera a una persona adulta relativamente pronto, toda vez que la esperanza media de vida no es muy longeva, especialmente si eres plebeyo. Podéis ajustaros al siguiente rango: adolescente (de 10 a 13 años), joven (de 13 a 18 años), adulto (de 18 a 30), mediana edad (de 30 a 50 años), anciano (de 50 a 70 años) y muy anciano (de 70 en adelante).

3.- LA APARIENCIA FÍSICA.

En esta casilla se definen los rasgos físicos del personaje, tales como altura, peso, color del pelo y ojos etc., así como cualquier marca física que haya en su cuerpo.

4.- OCUPACIÓN.

Debe tenerse en cuenta que la función que desempeñe el personaje debería ser congruente con el puntaje que atribuyáis a las distintas habilidades, especialmente el estatus. Podéis elegir una de las siguientes ocupaciones o análogas (se emplea el género masculino por economía en el uso del lenguaje, pero dependiendo de las zonas hay miembros y profesiones abiertas al género femenino):

- Clase 1: Miembro de una Casa con o sin banderizos: son el Señor de la Casa, sus herederos, damas y resto de descendientes. Responden a los títulos Lord, Lady y Ser.
- Clase 2: Maestre, septón, consejero o banderizo.
- Clase 3: Pupilo, noble bastardo, sirviente influyente de una Casa (castellano, maestro de armas, jefe de caballos o perreras, jefe de cazadores, de exploradores...).
- Clase 4: Caballero con tierras, mercader medio, espada juramentada, guardia, soldado, explorador...
- Clase 5: Caballero errante, juglar, mercader menor, acólito de Maestre, iniciado en la Fe, hombre libre, artesano o sirviente poco influyente de una Casa (criado, herrero, heraldo, paje, escudero, pinche de cocina, campesino...).

5.- FAMILIA, AMIGOS, ALIADOS Y ENEMIGOS.

Además de la información inicial del PJ, estas casillas se irán alimentando conforme avance la historia.

6.- HISTORIA PERSONAL.

Se resume en unas breves líneas el trasfondo y motivaciones del personaje. Cabe la posibilidad de elegir un pasado oculto. Si no se os ocurre, yo os puedo ayudar. Además, se puede ir alimentando esta casilla conforme avance la historia.

7.- DINERO.

Aunque el trueque es muy habitual en Poniente, especialmente entre los plebeyos y en las zonas rurales, entre los mercaderes y las clases nobles y en los principales centros urbanos como Desembarco del Rey, Antigua o Puerto Blanco, el dinero se utiliza prácticamente a diario, especialmente los peniques de cobre y los venados de plata. La tasa de intercambio la fija la Casa de la Moneda del Rey y es la siguiente, aunque puede variar según la región, la época y las circunstancias:

- 1 Dragón de oro (d.o.) = 210 venados de plata (v.p.).
- 1 venado de plata = 56 peniques de cobre (p.c.).

Para saber la cantidad de dinero del que dispones inicialmente haz una tirada y la suma de los dados es la cantidad de dragones de oro de que dispones:

- Clase 1: tira 5 dados.
- Clase 2: tira 4 dados.
- Clase 3: tira 3 dados.
- Clase 4: tira 2 dados.
- Clase 5: tira 1 dado.

8.- EXPERIENCIA.

Se comienza con 0 puntos de experiencia. Se ganará experiencia conforme avancen las partidas, experiencia que podrá invertirse en habilidades, especialidades o en Puntos de Destino.

9.- ATRIBUTOS.

Los atributos definen las capacidades innatas de un personaje, por lo que son fijas y no varían a lo largo del juego. Son el bastidor sobre el que se montan posteriormente las habilidades.

Cada atributo define un punto concreto del personaje. Así, FÍSICO hace referencia a la constitución corporal del personaje. DESTREZA mide cuanto de ágil y hábil es un personaje (por cada noche sin dormir y hasta que se vuelva a descansar se rebaja un punto este atributo). INTELIGENCIA establece la capacidad de razonar del personaje y los conocimientos que tiene. PERCEPCIÓN por su parte se utiliza para medir el umbral de los serndios físicos y tu capacidad de atención. Finalmente, CARISMA representa las habilidades sociales .

El jugador ha de repartir **35 PUNTOS** entre estos cinco atributos. Deberá otorgarse como mínimo 4 puntos a cada atributo y ninguno podrá tener más de 10 puntos.

9.- HABILIDADES.

Las habilidades definen las capacidades aprendidas del personaje. Todas ellas están anudadas a un atributo. Esto se refleja en la ficha listándolas en columnas, columnas cuya cabecera es el atributo de referencia.

No obstante, en función de las circunstancias y el contexto, el Director de Juego puede decidir una combinación diferente. Si tenéis alguna duda sobre el contenido de alguna de ellas me lo preguntáis.

El jugador reparte inicialmente **75 PUNTOS** entre ellas asignando niveles entre 0 (sin coste) y 6 a las habilidades conforme a la siguiente tabla:

- 1 nivel: 1 punto.
- 2 nivel: 3 puntos.
- 3 nivel: 6 puntos.
- 4 nivel: 10 puntos.
- 5 nivel: 15 puntos.
- 6 nivel: 21 puntos.

Os ofrezco dos ejemplos para los que queráis ir más rápido:

PIRÁMIDE PERSONAJE VERSÁTIL:

- 1 habilidad de nivel 5.
- 2 habilidades de nivel 4.
- 3 habilidades de nivel 3.
- 5 habilidades de nivel 2.
- 7 habilidades de nivel 1.

PIRÁMIDE PERSONAJE ESPECIALISTA:

- 2 habilidad de nivel 5.
- 2 habilidades de nivel 4.
- 3 habilidades de nivel 3.
- 2 habilidades de nivel 2.
- 1 habilidades de nivel 1.

A lo largo del juego podréis subir el nivel de las habilidades gastando puntos de experiencia, si bien nunca podrán superar 10 niveles.

10.- ESPECIALIDADES.

Las especialidades son áreas de experiencia dentro de una misma habilidad, aspectos en los que el personaje puede desarrollar una preparación específica que incremente sus posibilidades de éxito. La forma de representarlo en las tiradas de habilidad es que permiten guardar como dado objetivo el dado más alto en vez del medio, siempre y cuando se esté utilizando obviamente esa especialidad en concreto. Evidentemente, los personajes de más edad han tenido más tiempo y oportunidades para especializarse, por lo que saldrán con más puntos que los más jóvenes.

Los personajes podrán escoger el siguiente número de especialidades:

- *Adolescente (de 10 a 13 años): 0.*
- *Joven (de 13 a 18 años): 1.*
- *Adulto (de 18 a 30): 1.*

- *Mediana edad (de 30 a 50 años):* 2.
- *Anciano (de 50 a 70 años):* 2 (no puede escoger especialidades de habilidades anudadas al atributo FÍSICO).
- *Muy anciano (de 70 en adelante):* 3 (no puede escoger especialidades de habilidades anudadas al los atributos FÍSICO y DESTREZA).

Apuntad en la ficha las especialidades que escojáis del siguiente listado y poned entre paréntesis la habilidad de la que dependen. Posteriormente podréis escoger más especialidades gastando puntos de experiencia, hasta un máximo de 6. Las especialidades son las siguientes:

- *Armas cuerpo a cuerpo:* Ataque sin armas, Armas Contundentes, Armas de Hoja Larga, Armas de Hoja Corta, Esgrima, Armas de Asta, Armas de Pelea, Lanzas, Hachas.
- *Brío:* Arrojar, Correr, Fuerza, Saltar, Trepar.
- *Constitución:* Recuperación, Resistencia.
- *Agilidad:* Acrobacia, Contorsionismo, Equilibrio.
- *Armas arrojadizas:* Hondas, Jabalinas, Redes, Lanzas (solo Fisga y Tridente), Hachas (solo hacha de mano, hacha de leñador y pico de cuervo). Solo puede cogerse para una tipología de arma dentro de la especialidad.
- *Armas de proyectil:* Arcos, Ballestas. Solo puede cogerse para una tipología de arma dentro de la especialidad.
- *Reflejos:* Esquivar Objetos.
- *Picaresca:* Forzar cerraduras, Juego de manos, Hurtar.
- *Conocimiento:* Cultura y Leyendas, Fauna y Flora, Geografía e Historia, Medicina y Venenos, Astronomía y Astrología.
- *Guerra:* Estrategia, Mando, Táctica.
- *Ingenio:* Descifrar, Lógica, Matemática.
- *Supervivencia:* Cazar, Forrajear, Orientarse, Rastrear.
- *Trato animal:* Adiestrar, Cautivar, Montar.
- *Discreción:* Pasar inadvertido, Sigilo.
- *Engañar:* Actuar, Disfrazarse, Mentir.
- *Estatus:* Administración, Etiqueta, Reputación.
- *Persuadir:* Cautivar, Convencer, Incitar, Provocar, Seducir.
- *Voluntad:* Coraje, Compostura, Liderazgo.

12. EQUIPO.

Las pertenencias deberán comprarse con el dinero que posee cada uno, recomendándose dejar siempre una parte sin gastar. Todos los personajes empiezan el juego con un atuendo adecuado para su sexo y estatus y una daga (gratis).

Las armas, armaduras y escudos no se incluyen en el casilla del Equipo sino en sus casillas correspondientes (están listados en los puntos 16, 17 y 18 de estas instrucciones).

Si tenéis dudas sobre la finalidad o contenido de algún artículo o deseáis una descripción del mismo me lo preguntáis. A continuación os relaciono algunos artículos que se pueden comprar y su precio:

ROPA Y ATUENDOS

Artículo	Precio
Atuendo de campesino	2 v.p.
Vestimentas de devoto	2 v.p.
Atuendo de viajero	3 v.p.
Atuendo de artista	4 v.p.
Atuendo de maestro	4 v.p.
Atuendo de artesano	1-5 v.p.
Atuendo de cortesano	10-100 v.p.
Atuendo de noble	100-1.000 v.p.

MERCANCÍAS

Artículo	Precio
Antorcha	1 p.c.
Acero y pedernal	2 p.c.
Velas (2)	2 p.c.
Escarpias	4 p.c.
Aceite (1/2 litro)	8 p.c.
Odre	8 p.c.
Cuerda (10 metros)	10 p.c.
Tinta negra (un frasco)	20 p.c.
Instrumentos musicales (tambor, cuerno, gaita, flauta, violín y arpa)	20 p.c.-18 v.p.
Mochila de cuero	1 v.p.
Perfumes	1 v.p.
Farol o candil	2 v.p.
Tienda de campaña	5 v.p.
Pabellón de campaña	30 v.p.
Herramientas ordinarias de artesano	10-200 v.p.

Catalejo Myriense	300 v.p.
Instrumental de Maestre	50-500 v.p.
Herramientas sofisticadas de artesano*	100-1.000 v.p.

**Artesanos: herreros, carpinteros, canteros y orfebres.*

VENENOS

Artículo	Precio
Poleo (fuerte)	10 v.p.
Tanaceto	5-15 v.p.
Polvo gris	25 v.p.
Leche de fuego	25 v.p.
Poción debilitadora	50 v.p.
Acónito	100 v.p.
Belladona	100 v.p.
Fuego Myriense	100 v.p.
Dulce sueño (una pizca)	120 v.p.
Leche de amapola	200 v.p.
Sangre de viuda	1.000 v.p.
Sangre de Basilisco	5-10 d.o.
Veneno de Basilisco	5-10 d.o.
Lágrimas de Lys	100 d.o.
Estrangulador	150 d.o.

ANIMALES

Artículo	Precio
Cuadra (por día)	1 p.c.
Forraje (por día)	1 p.c.
Pollo	4 p.c.
Oveja	48 p.c.
Cerdo	2 v.p.
Perro (1 cachorro sin adiestrar)	3 v.p.
Vaca	9 v.p.
Perro (1 adulto adiestrado)	11 v.p.

Mula	12 v.p.
Buey	13 v.p.
Garrón	40 v.p.
Percherón	50 v.p.
Poni	50 v.p.
Rocín	50 v.p.
Palafren	150 v.p.
Corcel	600 v.p.
Destreto	1.000 v.p.
Corcel de las Arenas	1.200 v.p.

VEHÍCULOS

Artículo	Precio
Trineo	5 v.p.
Carreta	8 v.p.
Carro	20 v.p.

SERVICIOS

Artículo	Precio
Dormir en el suelo de una posada alrededor de la chimenea	0 p.c.
Comida pobre (gachas, pure de nabos, champiñones a la parrilla, estofado...)	8 p.c.
Comida cara (cerdo, ternera o cordero cocido o estofado...)	20 p.c.
Dormir en el establo de una posada	20 p.c.
Dormir en una habitación de una posada	1-2 v.p.
Comida muy cara (pato a la miel, empanada de pichón, pastel de lamprea...)	4 v.p.

13.- PUNTOS DE VIDA.

La vida se mide en puntos. Son tantos como la puntuación del atributo FÍSICO X 4.

14.- PUNTOS DE DESTINO.

El destino es la capacidad de moldear el resultado de las experiencias de un personaje alterando sutilmente la historia de formas que le permitan superar la adversidad. Evidentemente, cuanto más joven es el personaje menos oportunidades han tenido de perder Puntos de Destino para evitar los peligros y la muerte, por lo que saldrán con más puntos que los más veteranos.

Los personajes comienzan con siguientes puntos de Destino.

- *Adolescente (de 10 a 13 años):* 3.
- *Joven (de 13 a 18 años):* 2.
- *Adulto (de 18 a 30):* 2.
- *Mediana edad (de 30 a 50 años):* 1.
- *Anciano (de 50 a 70 años):* 1.
- *Muy anciano (de 70 en adelante):* 0.

Los Puntos de Destino se pueden gastar e sacrificar. Los puntos de destino gastados se recuperan cada sesión de juego, mientras que los sacrificados no se recuperan con posterioridad. No obstante, la experiencia ganada podrá invertirse en crear nuevos Puntos de Destino.

Los Puntos de Destino pueden gastarse para conseguir uno de los siguientes efectos:

- Añadir un +3 a una tirada de habilidad. Puedes realizar el anuncio después de la tirada.
- Añadir un +3 a una tirada de daño en combate. Puedes realizar el anuncio después de la tirada.

Los Puntos de Destino pueden sacrificarse para conseguir uno de los siguientes efectos:

- Superar automáticamente una tirada como si hubieras obtenido un resultado igual a la dificultad.
- Eliminar todo el daño sufrido y recuperar el total de tus puntos de vida.
- Evitar una muerte segura. Si utilizas esta opción, tu personaje es dado por muerto y se retira de la historia hasta el momento en que el Director de Juego considere oportuna tu reaparición.

15.- COMBATE.

El combate tiene unos valores muy importantes que se obtienen de atributos y habilidades. Las fórmulas para obtener estos valores son los siguientes:

- INICIATIVA: pon el resultado de sumar PERCEPCIÓN + reflejos.
- DEFENSA: pon el resultado de sumar DESTREZA + agilidad + 5.
- ATAQUE SIN ARMAS: pon el resultado de sumar FÍSICO + desarmado.
- ATAQUE CON ARMAS CUERPO A CUERPO: pon el resultado de sumar FÍSICO + armas cuerpo a cuerpo.
- ATAQUE CON ARMAS DE PROYECTIL: pon el resultado de sumar DESTREZA + armas de proyectil.
- ATAQUE CON ARMAS ARROJADIZAS: pon el resultado de sumar DESTREZA + armas arrojadas.

16.- ARMAS.

Las armas tienen un único valor: el daño. Muchas de ellas tienen ventajas y desventajas que se explican después del listado. Las armas que pueden ser seleccionadas son las siguientes:

Armas contundentes	Daño	Peso	Precio
Bastón (a dos manos, rápido)	2d6	2 kg.	--
Garrote / Porra (secundaria)	1d6+3	1,5 kg.	20 v.p.
Rompecabezas (aplastante, poderoso)	1d6+2	3,5 kg.	40 v.p.
Maza	2d6	4,5 kg.	50 v.p.
Estrella de la mañana (aplastante, letal)	1d6+2	3,5 kg.	80 v.p.
Mazo (a dos manos, aplastante, impactante, impedimento, lento)	2d6+1	6 kg.	80 v.p.
Mangual (a dos manos, aplastante, poderoso)	1d6+3	5,5 kg.	100 v.p.
Martillo de guerra (a dos manos, aplastante, impedimento, lento, poderoso)	2d6+1	3,5 kg.	100 v.p.

Armas de hoja larga	Daño	Peso	Precio
Arakh (adaptable, rápida)	1d6+2	2 kg.	450 v.p.
Espada larga	2d6	2 kg.	500 v.p.
Espada bastarda (adaptable)	1d6+3	4,5 kg.	700 v.p.
Mandoble (a dos manos, aparatoso, lento, letal, poderoso)	2d6+1	6,5 kg.	800 v.p.

Armas de hoja corta	Daño	Peso	Precio
Daga (defensiva, secundaria)	1d6+2	0,5 kg.	20 v.p.
Puñal (secundaria)	1d6+3	0,5 kg.	20 v.p.
Estilete (perforante)	1d6+3	0,2-0,5 kg	30 v.p.

Esgrima	Daño	Peso	Precio
Daga de parada (defensiva, secundaria)	1d6+2	0,5 kg.	20 v.p.
Espada corta (rápida)	1d6+3	1,5 kg.	300 v.p.
Espada braavosi (defensiva, rápida)	1d6+2	1,5 kg.	800 v.p.

Armas de Asta	Daño	Peso	Precio
Herramienta de campesino (a dos manos, aparatosa, frágil)	2d6+2	4 kg.	10 vp.
Hacha enastada (a dos manos, aparatosa, impedimento, larga, poderosa)	2d6+1	4 kg.	80 v.p.
Alabarda (a dos manos, impedimento, poderosa)	2d6+1	5 kg.	100 v.p.

Lanzas	Daño	Peso	Precio
Fisga (adaptable, corto alcance)	1d6+3	1,5 kg.	25 v.p.
Tridente (adaptable, lento, corto alcance)	2d6	2,5 kg.	30 v.p.

Lanza de torneo (de jinete, frágil, impedimento, larga, lenta, poderosa)	2d6+2	3,5 kg.	40 v.p.
Lanza para jabalíes (a dos manos, empalante, lenta, poderosa)	2d6	4 kg.	40 v.p.
Lanza (rápida, corto alcance)	1d6+3	2,5 kg.	50 v.p.
Lanza de caballería (de jinete, empalante, impedimento, lenta, letal, poderosa)	2d6	4,5 kg.	60 v.p.
Pica (a dos manos, aparatosa, empalante, lenta, solo contra cargas)	2d6+2	4 kg.	80 v.p.

Hachas	Daño	Peso	Precio
Hacha de mano (defensiva, secundaria, corto alcance)	1d6+2	2 kg.	30 v.p.
Hacha de leñador (a dos manos)	2d6+1	2,5 kg.	40 v.p.
Azadón (a dos manos, lento, poderoso)	2d6+1	4,5 kg.	50 v.p.
Hacha de batalla (adaptable)	1d6+3	3 kg.	50 v.p.
Pico de cuervo (aplastante)	1d6+3	2,5 kg.	60 v.p.
Hacha larga (a dos manos, impedimento, larga, letal, poderosa)	1d6+3	9 kg.	500 v.p.

Armas de pelea	Daño	Peso	Precio
Cuchillo (rápido, secundario, corto alcance)	1d6+2	0,5 kg.	5 v.p.
Látigo (apresador, largo)	1d6+2	1 kg.	5 v.p.

Armas de proyectiles	Daño	Peso	Precio
Arco de caza (a dos manos, largo alcance)	2d6	1,5 kg.	100 v.p.
Arco de doble curva (a dos manos, largo alcance, poderoso)	1d6+3	1 kg.	500 v.p.
Arco largo (a dos manos, aparatoso, largo alcance, perforante)	2d6	1,5 kg.	900 v.p.
Ballesta ligera (largo alcance, lenta, recarga menor)	2d6+1	2,5 kg.	150 v.p.
Ballesta mediana (a dos manos, largo alcance, lenta, perforante, recarga menor)	2d6+1	3,5 kg.	400 v.p.
Ballesta pesada (a dos manos, largo alcance, lenta, letal, perforante, recarga mayor)	2d6	4 kg.	950 vp.
Ballesta myriense* (a dos manos, largo alcance, perforante, rápida, recarga mayor)	1d6+3	4 kg.	2.000 vp.

*Ballesta myriense: dispara tres virotes cada vez.

Armas arrojadas	Daño	Peso	Precio
Honda (largo alcance)	1d6+3	0 kg.	—
Jabalina (corto alcance)	2d6+1	1,5 kg.	20 v.p.
Red (apresadora, corto alcance)	—	2 kg.	20 v.p.

Cualquier duda que tengáis sobre la morfología de las armas, donde o como se usan o cualquier otro aspecto ya sabéis, me preguntáis.

Ventajas de las armas:

- *Adaptable*: un arma adaptable está diseñada para ser utilizada a una o a dos manos. Si el personaje la empuña con ambas manos, aplica un bonificador de +2 a la tirada de Ataque.
- *Aplastante*: las armas aplastantes están diseñadas para destrozarse escudos y las armas defensivas. Si un personaje armado con una de estas armas consigue impactar, reducen en -2 puntos el bonificador a la tirada de Defensa que otorgan los escudos y las armas defensivas (en caso de que haya sido utilizada su ventaja en dicha defensa). Además, el poseedor del escudo o del arma defensiva deberá tirar 1d6 y si el resultado es igual o superior a 5, el escudo o el arma defensiva se habrá roto.
- *Apresadora*: el arma se utiliza para sujetar a un adversario, provocándole hasta que se libere la reducción en 3 puntos el atributo de DESTREZA.
- *Defensiva*: este tipo de armas son muy eficaces si se usan para desviar los ataques del adversario. Así, si el personaje decide no atacar en su turno y la empuña para defenderse, podrá añadir a su tirada de Defensa un bonificador de +3.
- *Empalante*: las armas empalantes atraviesan el objetivo. Si el usuario de un arma empalante impacta sobre el adversario, deberá tirar 1d6 y si el resultado es igual o mayor a 5 habrá ensartado a su enemigo. En dicho caso, el adversario tendrá una resta de -2 a su FÍSICO y a su DESTREZA pero el personaje tampoco podrá lógicamente atacar con el arma empalada. Para sacar el arma hay que utilizar una acción mayor. El adversario ensartado deberá además realizar una tirada de 1d6 y sacar un resultado igual o mayor a 5, dificultad que irá reduciéndose en 1 punto en cada intento.
- *Impactante*: La contundencia de un arma impactante puede dejar desorientado al adversario. Ello sucederá cuando le impacte con una diferencia igual o superior a 5, en cuyo caso el adversario no podrá realizar una acción menor en el próximo turno.
- *Larga*: un personaje armado con un arma larga podrá atacar a adversarios que estén situados hasta a 3 metros de distancia. No obstante, si el enemigo está situado a 2 metros o menos, el ataque tendrá un penalizador de -2 a la tirada de ataque.
- *Largo alcance*: el arma posee un alcance efectivo de hasta 60 metros. Si se ataca a enemigos entre 60 y 90 metros, se aplica un penalizador de -2 a la tirada de ataque. Más allá de 90 metros se yerra automáticamente el impacto.
- *Letal*: algunas armas son tan eficaces que producen heridas terribles. Así, cuando un personaje que usa un arma de este tipo deja a su adversario con unos PV iguales o inferiores a su atributo de FÍSICO, resultará inconsciente en vez de malherido, y si consigue que sus PV lleguen a 0, se considerará muerto en vez de inconsciente.
- *Perforante*: las armas perforantes atraviesan las armaduras. Si un personaje impacta a su adversario con un arma perforante, el daño infligido ignorará hasta 4 puntos de absorción de armadura.
- *Poderosa*: los personajes pueden imprimir su fuerza a las armas poderosas para infligir más daño al impactar. Cada 3 puntos de Brío que tenga un personaje incrementa el daño del arma en un +1.
- *Rápida*: un arma rápida suele ser bastante liviana y equilibrada, por lo que a la hora de realizar la tirada de Ataque supone un bonificador de +2 a DESTREZA.
- *Secundaria*: las armas secundarias pueden empuñarse en la mano torpe. Al combatir con dos armas, se tendrá un modificador a la tirada de ataque de -2 en la mano buena y -4 en la mano mala en el caso de ataques cuerpo a cuerpo. Si se empuñan dos armas secundarias el modificador será en ambos casos de -2.

Desventajas de las armas:

- *A dos manos*: este tipo de armas, usualmente de gran tamaño, deben empuñarse a dos manos. Si se empuñan a una mano, tienen una penalización de -2 a la tirada de ataque.
- *Aparatosa*: un arma aparatosa no ha sido diseñada para empuñarse a lomos de una montura, por lo que si el usuario la esgrime montado recibe una penalización de -2 a la tirada de ataque.
- *Corto alcance*: el arma posee un alcance efectivo de hasta 15 metros. Si se ataca a enemigos más allá de esta distancia y hasta 30 metros, se aplica un penalizador de -2 a la tirada de ataque. Más allá de 30 metros se yerra automáticamente el impacto. En el caso de armas que no sean de proyectiles o arrojadas supone una ventaja, pues le ofrece una cualidad de la que carecen el resto de armas de cuerpo a cuerpo cual es poder atacar a distancia con ellas.
- *De jinete*: las arma de jinete son demasiado grandes y voluminosas para poder ser usadas a pie y por tanto solo pueden ser utilizadas a lomos de una montura, en cuyo caso suponen un +2 a la tirada de Ataque. Llevarlas a pie supone una penalización de -2 a los atributos de FÍSICO y DESTREZA.
- *Frágil*: después de realizar las tiradas de ataque y daño, el usuario de un arma frágil debe realizar una tirada de 1d6 y si el resultado es igual o superior a 5, el arma se habrá roto.
- *Lenta*: un arma lenta es tan pesada que no puede empuñarse con velocidad, por lo que llevarla supone una resta de -2 a DESTREZA.
- *Impedimento*: algunas armas son tan pesadas o difíciles de manejar que restan velocidad al usuario. Si un arma posee impedimento, reduce en -1 los atributos FÍSICO y DESTREZA.
- *Recarga menor*: un arma con esta cualidad requiere una acción menor para ser recargada después de cada disparo.
- *Recarga mayor*: un arma con esta cualidad requiere una acción mayor para ser recargada después de cada disparo.
- *Solo contra cargas*: estas armas son demasiados aparatosas para usarlas en un combate normal y solo sirven cuando su usuario es objeto de una carga de caballería, en cuyo caso aportan un bonificador de +3 a la tirada de Defensa.

17.- ARMADURAS.

Las armaduras tienen dos valores: la absorción del daño y el estorbo a la hora de realizar acciones.

La absorción se resta a la tirada de daño que haga el enemigo y el estorbo se resta a la tiradas de habilidades de DESTREZA, a las de iniciativa y las de ataque (las armaduras lógicamente “estorban” en este tipo de acciones).

Debeis elegir una de las armaduras del siguiente listado. Como veis, si seleccionáis una armadura con buena absorción será más complicado que os hieran pero os resultará más complicado alcanzar el éxito en vuestras tiradas de destreza y ataque. Es elección vuestra.

Armadura	Absorción	Estorbo	Peso	Precio
Túnica de arpillera	1	1	9 kg.	3 v.p.
Ropa Acolchada	1	0	4,5 kg.	200 v.p.

Cuero blanco	2	1	7 kg.	300 v.p.
Hueso o madera	4	3	11 kg.	300 v.p.
Cuero endurecido	3	2	8 kg.	400 v.p.
Pieles	4	3	11 kg.	400 v.p.
Cota de malla	5	3	18 kg.	500 v.p.
Cota de anillas	4	2	9 kg.	600 v.p.
Escamas / bezanteada	6	3	13,5 kg.	700 v.p.
Coraza	5	2	11 kg.	800 v.p.
Brigantina	7	5	22,5 kg.	1.000 v.p.
Láminas	7	4	22,5 kg.	1.200 v.p.
Semiplacas	8	5	18 kg.	2.000 v.p.
Placas	8	4	22,5 kg.	3.000 v.p.

18.- ESCUDOS.

Los escudos tienen como valor “estorbo”, que al igual que en el caso de las armaduras se resta a la tiradas de habilidades de DESTREZA, a las de iniciativa y las de ataque. Además tienen al virtud de sumar un bonificador a la defensa de quien los embrace, tanto en ataques que reciba cuerpo a cuerpo como a distancia con armas de proyectiles o arrojadizas.

Escudo	Defensa CaC	Defensa a distancia	Estorbo	Peso	Precio
Broquel	1	2	0	1,5 kg.	25 v.p.
Escudo	2	4	1	2,5 kg.	30 v.p.
Escudo grande	3	6	2	2,5 kg.	40 v.p.
Escudo de torre	4	8	3	4,5 kg.	60 v.p.
