

# REGLAS JUEGO DE TRONOS

## 1. LOS 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.

## 2. LAS 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.

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

## 3. LAS 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.

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, Tregar.
- *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.

#### 4. EL DADO OBJETIVO.

Durante la partida tendréis que hacer algunas tiradas, tanto de habilidad como de combate. **Para ello se lanzan tres dados de diez caras (3d10) y se reserva el del medio, es decir, ni el más bajo ni el más alto de los tres. Ese es el que denominaremos dado objetivo (1o).** Ahora bien, en función de dos circunstancias ese dado objetivo puede no ser el del medio y ser el del valor más bajo o más alto. Así:

- En aquellas habilidades donde el personaje no tenga ningún punto o cuando el personaje esté malherido, elegirá como dado objetivo el más bajo de los tres.
- En aquellas habilidades donde el personaje pueda hacer uso de una especialización, elegirá como dado objetivo el dado más alto de los tres.

Tanto en tiradas de habilidad como de combate, cada vez que se saca el máximo en el dado objetivo, se dice que "explota": se suma su puntuación y se tira de nuevo el dado. Si se saca otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar y se repite la mecánica.

#### 5. TIRADAS DE HABILIDAD.

Para hacer una tirada de habilidad, **se lanza 1o3d10 y al resultado se le agrega la suma de la habilidad y el atributo correspondiente.** Para facilitar su visualización, las habilidades están organizadas en columnas y tienen como atributo de referencia el que encabeza la columna respectiva.

**Si se saca el máximo en el dado objetivo, éste explota.** Es decir, se suma el resultado y se vuelve a tirar 1o3d10. Si se saca otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

Hay que tener en cuenta que si se lleva armadura o escudo, hay que hacer una resta a las tiradas de habilidades de DESTREZA equivalente a la puntuación de **ESTORBO** que tenga cada armadura o escudo.

Para tener éxito en la tirada deberá superarse bien la **dificultad** fijada por el director de juego (10 fácil, 15 normal, 18 moderada, 20 difícil, 25 muy difícil y 30 casi imposible), bien la tirada del rival cuando se trate de tiradas enfrentadas. Cuando la dificultad se supera en más de 10 puntos, se consigue un CRÍTICO, que supone lograr un éxito impresionante, logrando lo que se quería hacer con la máxima eficacia y estilo.

## 6. LAS ACCIONES EN EL COMBATE.

El combate se desarrolla en turnos, equivaliendo cada uno de ellos aproximadamente a 6 segundos de juego. En cada turno cada personaje podrá realizar, por orden de iniciativa, una de las siguientes **ACCIONES MAYORES**, que son aquellas cuya realización consume todo el tiempo del personaje:

- *Ataque normal.*
- *Ataque temerario:* el personaje descuida su propia seguridad y se arroja sobre su adversario. Su defensa en combate se reduce en 2 puntos pero los aumenta en su tirada de ataque.
- *Ataque sobre montura:* este tipo de ataque obtiene un bonificador de +3 a la tirada de Ataque.
- *Cargar contra un enemigo:* el personaje abandona toda medida de cautela y se abalanza sobre el enemigo. El daño se incrementa en un +2 pero la tirada de ataque sufre un penalizador de -2.
- *Inmovilizar:* Solo si se combate sin armas. El personaje trata de inmovilizar al adversario en vez de herirle. Debe tirar FÍSICO + Brío frente a FÍSICO + Brío o DESTREZA + agilidad, a elección del adversario. Si tiene éxito, el adversario no podrá realizar ningún tipo de acción hasta que consiga liberarse superando una tirada del mismo signo.
- *Recobrar el aliento:* el personaje decide no hacer nada en su turno a cambio de recuperar 2 PV.
- *Desarmar:* Solo para combate con armas de cuerpo a cuerpo. El personaje emplea su turno de combate con el objeto no de herir sino de desarmar a su oponente.
- *Apuntar:* Solo para armas a distancia. El personaje puede decidir no atacar en un turno para preparar bien su ataque, de modo que en el siguiente tiene un bonificador de +3 a su tirada de Ataque.
- *Derribar:* Solo para combate sin armas. El personaje emplea la fuerza bruta o alguna técnica de combate con el objeto no de herir sino de derribar a su oponente. En vez de hacer una tirada de ataque, hará una tirada enfrentada de FÍSICO + Brío o de DESTREZA + Agilidad, en función de si emplea una cosa o la otra.
- *Derribar a un jinete:* Se puede tratar de tirar a un jinete de su montura, pero solo puede realizarse con un arma de asta o que posea la ventaja de Apresadora. En caso de tener éxito, el jinete comenzará su turno en el suelo y el animal se considerará inútil para lo que queda de combate.

El personaje podrá combinar esa acción mayor con una de las siguientes **ACCIONES MENORES**:

- *Interactuar con objetos del entorno*: Esta acción permite recoger algo del suelo, mover un objeto pequeño. También incluye abrir puertas o ventanas, accionar palancas y cualquier cosa que consista en mover, empujar o tirar de elementos del entorno.
- *Tumbarse / ponerse en pie*: En el caso de que el personaje tenga un estorbo, sumando armadura y escudo, igual o superior a 4, requerirá una acción mayor para levantarse del suelo.
- *Desenvainar / soltar armas*.

Finalmente, el personaje podrá intentar huir. Para ello realizará una sola acción durante su turno consistente en **CORRER**, recorriendo tantos metros como la suma de  $103d10 + \text{FÍSICO} + \text{Brío} / 2$ . En el caso de que saque un 1 en el dado objetivo, tropieza y cae al suelo. Si le siguen se harán tiradas sucesivas.

## 7. FASES DEL COMBATE.

El combate pasa por diversas fases. Son las siguientes:

### 7.1 La iniciativa.

Sirve para decidir quien ataca en primer lugar. Al principio de cada combate se tira INICIATIVA +  $103d10$  y se actuará en orden de mayor a menor según la tirada. Debe tenerse en cuenta que si se porta armadura o se embraza un escudo, debe hacerse una resta a la tirada de iniciativa equivalente a su puntuación de ESTORBO. Además, el personaje habrá evaluado al adversario y podrá conocer sus atributos y habilidades principales.

**MÁXIMO EN DADO OBJETIVO**: En el caso de que se saque el máximo en el dado objetivo y el adversario no, el personaje roba el turno a sus oponentes y por tanto tendría derecho a una acción más.

**PIFIA**: En el caso de que se saque triple 1 o un 1 en el dado objetivo y 5 o menos en el dado inmediatamente posterior, no se actúa en el primer turno y atacará en último lugar en los siguientes.

**SORPRESA**: Cuando un personaje consiga estar adyacente a su adversario sin que este lo haya percibido, no se realizará tirada de iniciativa e impactará automáticamente.

### 7.2 La tirada de ataque y la defensa.

Un personaje puede atacar cuerpo a cuerpo ( con o sin armas) o a distancia (con armas de proyectiles y arrojadizas). En los tres casos, la mecánica es la misma: sumar  $103d10$  al valor correspondiente expresado en la ficha.

Para saber si una tirada de ataque ha tenido éxito y ha logrado impactar en el rival, es necesario que iguale o supere la puntuación de Defensa de su rival. Dicha puntuación de Defensa se verá bonificada en caso de que el defensor embrace un escudo.

Hay cuatro reglas especiales:

**TUMBADO**: Cuando un personaje combata cuerpo a cuerpo estando tumbando, sufrirá un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque y defensa.

**ESQUIVAR**: el personaje, en vez de parar el ataque, puede decidir esquivarlo. Para eso debe superar la tirada de ataque del adversario con una tirada de DESTREZA + agilidad + 2.

**FLANQUEOS EN ATAQUES CUERPO A CUERPO:** cada personaje adicional que ataque a un objetivo desde distintas posiciones, gana un +2 acumulativo en sus tiradas de ataque.

**CONTEXTO EN ATAQUES A DISTANCIA:** el Director de Juego puede conceder un bonificador al objetivo en función de si está corriendo (+1), está combatiendo cuerpo a cuerpo (+2) o si el objetivo goza de cobertura (+1/+3).

### 7.3 El daño.

El daño se mide en d6. En caso de que se tenga éxito en la tirada de ataque, debe determinarse el daño realizado, con el objetivo de restarle puntos de vida al contrario. Para ello, se tirarán TANTOS DADOS DE SEIS CARAS COMO CONTEMPLE EL ARMA UTILIZADA (en el caso de combate sin armas, el daño será 1d6). Cada vez que se saque un 6 en la tirada de daño, el dado EXPLOTA: se suman sus puntos y vuelve a tirarse dicho dado.

Hay que tener en cuenta que si el enemigo porta armadura, la ABSORCIÓN que tenga se resta a la tirada de daño.

Por cada 10 puntos que se supere la dificultad en la tirada de ataque se otorgará 1d6 extra al daño.

## 8. LAS ARMAS.

Las armas tienen un único valor: el daño. Muchas de ellas tienen ventajas y desventajas que se explican después del listado. La descripción de cada una de ellas podéis encontrarla en el juego de rol Canción de Hielo y Fuego.

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.

<b>Armas de hoja corta</b>	<b>Daño</b>	<b>Peso</b>	<b>Precio</b>
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.

<b>Esgrima</b>	<b>Daño</b>	<b>Peso</b>	<b>Precio</b>
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.

<b>Armas de Asta</b>	<b>Daño</b>	<b>Peso</b>	<b>Precio</b>
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.

<b>Lanzas</b>	<b>Daño</b>	<b>Peso</b>	<b>Precio</b>
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.

<b>Hachas</b>	<b>Daño</b>	<b>Peso</b>	<b>Precio</b>
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.

### 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 demasiado 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.

## 9. LAS 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). Como puede observarse, si se selecciona una armadura con buena absorción será más complicado ser herido pero resultará más complicado alcanzar el éxito en vuestras tiradas de destreza y ataque.

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.

Si se desea conocer las características de alguna de estas armaduras, puede encontrarse una descripción de los mismos en el juego de rol Canción de Hielo y Fuego.

## 10. 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 arrojadas.

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.

Si se tiene dudas sobre estos escudos, puede encontrarse una descripción de los mismos en el juego de rol Canción de Hielo y Fuego.

## 11. ARTÍCULOS Y MERCANCÍAS.

Las pertenencias deben comprarse con el dinero que posee cada uno, recomendándose dejar siempre una parte sin gastar.

Si se tiene dudas sobre la finalidad o contenido de algún artículo o se desea tener una descripción de los mismos puede encontrarse en el juego de rol Canción de Hielo y Fuego.

A continuación se lista el equipo que puede tener un personaje 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.
Escarpías	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 Maestro	50-500 v.p.
Herramientas sofisticadas de herrero, carpintero, cantero u orfebre	100-1.000 v.p.

## 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.
Palafrén	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.

### 12. EL 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.).

### 13. LOS 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.

## 14. LA SALUD.

La salud viene determinada por los puntos de vida (PV) que tiene el personaje, que en su estado ideal es FÍSICO x 4.

Un personaje está **malherido** cuando sus PV de sean iguales o inferiores a su atributo de FÍSICO. Su principal consecuencia es que tanto en tiradas de habilidad como de combate, el dado objetivo baja un nivel.

Un personaje está **inconsciente** cuando sus PV son 0. Además, cualquier impacto producido contra un adversario inconsciente provoca su muerte.

Un personaje está **muerto** cuando el daño producido equivale a FÍSICO x 6.

Tras un combate, cuando un personaje herido o inconsciente descansa quince minutos, se CURA en un 1d6 PV. Si se reciben cuidados por alguien con conocimientos en curación y supera la tirada de dificultad, la curación será de 2d6 PV.

Al igual que en las tiradas de combate, un CRÍTICO supone un éxito extraordinario, que en el caso del daño viene representando en una mayor cantidad de PV recuperados. Así, se otorgará 1d6 extra a los PV recuperados por cada 10 puntos que se supere la dificultad en la tirada de curación.

Por cada día sin comer se rebaja dos PV la salud del personaje.

## 15. LA EXPERIENCIA.

Una vez se acaba la sesión de juego, el director de juego reparte entre 1 y 5 Puntos de Experiencia (PX) a cada jugador, dependiendo de su interpretación, los aportes que haya realizado, el buen uso que le haya dado a una habilidad, el cumplimiento de los objetivos marcados, las dificultades a las que ha hecho frente etc.

La experiencia puede invertirse en incrementar la puntuación de habilidades, adquirir especializaciones y adquirir puntos de destino:

- HABILIDADES: El número de puntos necesarios para subir una habilidad en un punto es el nuevo nivel de habilidad que se desea alcanzar.

- ESPECIALIZACIONES: Se podrá escoger una nueva especialidad invirtiendo 10 PX en ella. Como máximo un personaje podrá tener 6 especialidades.
- PUNTOS DE DESTINO: Se podrá obtener un punto de Destino invirtiendo 15 PX en ello.

## **16. PERSONAJES NO JUGADORES.**

La base es la siguiente:

- Personaje de relleno: tiene de media para sus tiradas entre 8 y 10 (sumando atributos y habilidades).
- Personaje secundario: tiene de media entre 12 y 14.
- Personaje principal: tiene de media entre 16 y 18.
- Personaje épico: tiene de media 20.