

Armas Cuerpo a Cuerpo

Arma	Dificultad	Daño	Ocultación	FUE mínima
Cuchillo	5	FUE + 1	B	1
Daga	4	FUE + 1	R	1
Sable	6	FUE + 4	L	2
Cimitarra	6	FUE + 4	L	2
Espada ancha	6	FUE + 4	L	2
Espada bastarda	6	FUE + 5	L	2
Espadón	5	FUE + 6	N	4
Cayado	4	FUE + 1 a + 3	N	1
Lanza, una mano (*1)	7	FUE + 1	N	2
Lanza, dos manos (*1)	6	FUE + 3	N	1
Lanza, caballería (*2)	8	FUE + 6	N	2
Horca, dos manos	6	FUE + 1	N	1
Hacha de mano	7	FUE + 5	L	3
Hacha de batalla	7	FUE + 6	N	3
Alabarda (*3)	7	FUE + 6	N	3
Maza	6	FUE + 4	L	1
Mayal de grano ¥	7	FUE + 4	N	1
Mangual ¥	7	FUE + 6	L	1

Armas de proyectiles y Arrojadizas

Arma	Dificultad	Daño	Cadencia	Ocultación	FUE min.	Alcance
Arco corto	variable	2	½	L	2	60
Arco largo	variable	4	½	N	4	120
Arco Garou	variable	6	½	N	4	120
Ballesta	variable	3	¼	N	2	90
Lanza (arrojadiza)	variable	FUE + 2	-	N	2	-
Cuchillo (arrojadizo)	variable	FUE	-	N	2	10
Hacha (arrojadiza)	variable	FUE + 1	-	C	2	10
Piedras	variable	FUE - 1	-	B	2	10
Destral	+1	FUE + 1	-	R	2	12

Ocultación: B = puede esconderse en una bolsa (¡los sastres medievales no confeccionan ropa con bolsillos!); R = Puede ocultarse bajo ropajes como túnicas o capas cortas; L = puede ocultarse bajo una capa larga, un abrigo o un hábito de monje; N = no es posible llevarla encima sin que se vea.

Cadencia: 1/2 = la recarga lleva dos turnos completos. Un arco dispara por lo general una vez cada dos turnos, ya que preparar la flecha cuesta uno, y apuntar y disparar. Puede hacerse un tiro rápido con un arco corto o largo, pero eso le costará al arquero la mitad de su Reserva de Dados ordinaria.

Alcance: Expresada en metros. Puedes disparar hasta al doble de la distancia indicada, pero se considera un disparo a larga distancia (con una dificultad mayor).

NOTAS:

*1: Las lanzas suelen medir entre 1.8 y 2.4 metros, y han de ser alzadas y equilibradas hacia el blanco antes de un ataque.

*2: Las lanzas de caballería sólo hacen daño igual a la Fuerza si son empleadas a pie. Su uso a todo galope inflige un daño de Fuerza + 6, además de darle al personaje la iniciativa de forma automática si sus oponentes llevan armas de mano normales. A discreción del Narrador, si es empleada a lomos de un caballo que no se mueva al galope, la lanza infligirá menos daño (Fuerza + 3, por ejemplo).

*3: La alabarda tiene normalmente una punta sobre la cabeza del hacha, y también puede ser empleada como lanza. Las cabezas de algunas alabardas tienen otros aditamentos, como un gancho para desmontar a los oponentes a caballo.

❑ **Fracasar un ataque con una mayal o un mangual es muy peligroso.** La cadena puede enredarse en algún lugar inconveniente o el arma puede quedar fuera de control y golpear a la persona que la utiliza.

Armaduras

- **Armadura ligera:** Piezas de cuero, quizá endurecido o acolchado, y posiblemente con una capucha. Estas ropas son claramente distintas de las de lana que lleva la gente ordinaria. Es la categoría que corresponde a guardias de los portones, forajidos, vigilantes urbanos y dotación de una fortaleza en tiempo de paz. También incluye el acolchado que llevan soldados y caballeros bajo sus armaduras de metal.
- **Armadura compuesta:** Una mezcla de diferentes tipos de armadura, hecha principalmente de piezas de cuero reforzado con remaches y anillas, quizá incluso con un casco abollado y restos de cota de malla oxidada. Una armadura compuesta suele ser elaborada expoliando los cadáveres tras una batalla y comprando o improvisando las piezas una a una. Es el tipo de armadura que suelen llevar los mercenarios o los bandidos bien establecidos.
- **Armadura pesada:** Cota de malla o cuero muy reforzado, normalmente combinado con un casco semiesférico de metal, con un conveniente acolchado interior. La cara queda expuesta, y a veces el cuello y las manos son también vulnerables. Es la armadura típica de los hombres de armas y los nobles empobrecidos cuando esperan un combate. Ya que pesa al menos 25 kilos, sólo se lleva encima cuando se teme un peligro inminente.
- **Armadura de caballero:** La cota de malla cubre el cuerpo, incluyendo el cuello, con incómodos guanteletes en las manos y un yelmo grande y pesado en la cabeza (que parece un cubo con ranuras para ver el exterior). Puede pesar más de 50 kilos, y solamente los nobles más acomodados pueden permitirse comprar o mantener una de estas armaduras.

Armadura	Protección	Mod. DES	Mod. PER	FUE min.
Ligera	1	-	-	1
Compuesta	2	-1	-	1
Pesada	3	-1	-1	2
De caballero	4	-2	-2	3

Escudos

Es más difícil golpear a un personaje si tiene un escudo. Pero los escudos son objetos pesados y engorrosos, hechos de madera, cuero y metal. Sólo se lleva escudo en tiempo de guerra o serios disturbios civiles, y no puede ser ocultado. Hay dos variedades principales:

Los escudos de infantería son redondos o triangulares y de entre 30 y 90 centímetros de ancho. Quien se enfrente a un personaje que use uno de estos escudos verá elevada en uno la dificultad en sus tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo.

Los escudos de caballería son largos y finos, frecuentemente en forma de cometa. Por lo normal, sólo las tropas a caballo emplean este tipo de escudo; su considerable peso es soportado por unas correas de cuero que cuelgan de los hombros del jinete.

Usado por un personaje a pie, el escudo de caballería aumenta en dos la dificultad de las tiradas de ataque e su enemigo. Si el personaje está a caballo, la efectividad del escudo dependerá del lado por el que sea atacado. Puesto que el escudo cubre el costado izquierdo del personaje (en caso de que sea diestro o luche con la diestra), los enemigos a su izquierda sumarán tres a la dificultad de sus tiradas de ataque. Sin embargo, el escudo no puede moverse para cubrir el lado derecho, y los ataques por aquí son resueltos de la forma usual.

Los escudos no protegen de los ataques por la espalda y son la única forma de evitar un proyectil.