

# Warhammer Fantasía

030V00X 030V00Y 030V00W00B3

A Y U D A

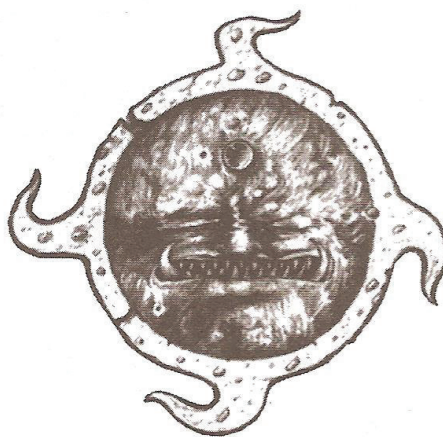
Thorgrim recibió la carga de los dos orcos manteniendo la posición. Consiguió eludir uno de los dos golpes, pero el otro le golpeó fuertemente en el brazo derecha, produciéndole un feo corte. Tras un breve intercambio de golpes, uno de los orcos yacía muerto en el suelo, mientras que el otro huía con el rabo entre las piernas. El viejo enano se miró la herida del antebrazo, un duro golpe que le podría haber costado muy caro, pero en esta ocasión los brazales de metal habían absorbido la mayor parte del impacto. El rey tendría otra vieja cicatriz en el futuro.

Uno de los aspectos fundamentales en todo juego de rol es la utilización de armas y armaduras. Desafortunadamente el juego de Warhammer Fantasía posee una corta lista de protecciones que ampliaremos con este artículo. Como bien sabéis, en las reglas del manual básico, las armaduras absorben el daño producido por un impacto en una parte determinada del cuerpo. Por supuesto, los jugadores pueden realizar combinaciones de partes de armadura, pero los directores de juego deberían aplicar un modificador de menos 5 a menos 10 a la Iniciativa, dejando esta pauta en manos del director de juego, aunque sugiero que este penalizador sea acumulativo por cada dos partes de armadura que un jugador lleve en una zona determinada.

## AREAS DE CUERPO Y ARMADURA

El libro básico explica esto perfectamente, aunque se limita a dar una somera lista de armaduras de metal. Deberíamos tener en cuenta al menos diversos tipos de material para las armaduras y las características que estas poseen, pues algunas estarán disponibles en determinadas sociedades primitivas y otras no. Ten en cuenta que el material añadiría puntos adicionales de absorción a las piezas, es decir, una pieza de armadura con protección 1 si estuviera hecha de hueso añadiría un punto a la absorción, por lo que las reglas en torno a los materiales serían meramente reglas opcionales.

1. Armadura de Hueso. Armaduras realizadas con huesos de animales.



Son frágiles a los impactos, por lo que un impacto crítico en una zona las destruiría sin más, aunque la combinación de dos piezas de este tipo no daría "malus" a la iniciativa. Este tipo de armadura puede absorber un punto de daño de los golpes que causen hasta 2 puntos de daño. Un daño superior a esta cantidad anula dicha protección.

2. Armadura de Bronce. El bronce es un material mucho más pesado que el hierro, pero mucho más endeble. Es un tipo de metal que podemos encontrar en las armas de sociedades menos avanzadas que las del Imperio o los Elfos, como por ejemplo los hombres lagarto, o en algunas tribus de orcos muy poco desarrolladas. La molestia de piezas realizadas con este material aumentaría en 1,5 y podría absorber hasta dos puntos de daño, aunque un daño superior a 3 puntos anularían su protección. Al ser tan quebradizo el bronce, si este es golpeado por armas de hierro, plata o acero, deberá realizarse una tirada con d6. Si el resultado es 1, la parte de armadura golpeada quedaría completamente destruida.

3. Armadura de Cuero. La armadura de cuero os viene completamente explicada en la sección de armadu-

ras de vuestro manual básico en la página 121.

4. Armaduras de Plata. La plata es un metal precioso que fue utilizado por algunas sociedades antiguas para crear piezas de gran belleza, en su mayor parte ornamentales, pero que los miembros que componían la elite de cualquiera de estas sociedades las utilizaban en el campo de batalla para darse a conocer a sus enemigos. La plata es aun mucho más endeble que el bronce, por lo que tendría las mismas características de protección, aunque si es golpeado por un impacto crítico quedaría destruida la parte que ha sufrido el impacto. Si es un golpe normal, se aplicarían las mismas reglas que con el bronce. También es un material mucho más pesado, por lo que la molestia se multiplicaría por 2, y el valor por 3.

5. Armadura de Hierro. Las armaduras de hierro serían el tipo de armaduras normales del libro básico, aquellas que puedes encontrar en la página 121 del Warhammer Fantasía.

6. Armadura de Acero. El acero es un material mucho más ligero que el hierro y mucho más resistente, un metal que solo puede ser encontrado en sociedades muy avanzadas, como en la propia capital del Imperio, o en Isla de los Elfos. Al ser una aleación es muy difícil encontrar una pieza de este tipo, pues muy pocos conocen el secreto del acero. Se cuenta que los enanos conocen el secreto desde tiempos inmemoriales, y que solo las armas y armaduras de los reyes están realizadas con este rico material, aunque nadie (salvo los propios enanos) te podrían decir si esto es cierto o no. En términos de juego las armaduras de acero protegen 3 puntos de daño, reducen la molestia en un 0,25 por cierto (redondeado hacia arriba) y su coste se multiplica por cuatro. Solo un impacto crítico podría destruir una pieza tan exquisita, y por supuesto, su valor es incalculable.

7. Armadura de Mithril. El mithril, o verdadera plata, es el mineral más puro y raro del que se tiene constancia. Es un mineral de por sí mágico con el que se construyen todo tipo de armas y armaduras mágicas. En términos de juego, una armadura forjada con Mithril protegería 4 puntos de daño, no daría ningún tipo de molestia, su valor sería incalculable, y por supuesto, son indestructibles a discreción del director de juego. Te aconsejamos mucho cuidado a la hora de otorgar este tipo de armaduras, pues el herir a un personaje que



lleve solo piezas de mithril en su armadura es algo muy difícil, por lo que tendrías a un personaje prácticamente invulnerable a todo tipo de heridas.

## TIPOS DE ARMADURA

El manual básico es muy escueto a la hora de dar diversos tipos de piezas de armadura. Por supuesto, a lo largo de la historia han aparecido una gran variedad de estas armaduras completas, grebas, guanteletes, cascos y demás. Os reseñamos una breve lista a la que añadir a vuestras partidas (corregida del manual básico, como por ejemplo que el escudo protege todo el cuerpo). Los tipos de armadura que protegen 0 es debido a que en la tabla damos por entendido que las reglas de materiales está siendo utilizada. En caso contrario dichos elementos tendrían un valor de protección de 1.

Marco Escribá Gómez

Tipo de Armadura	Puntos de Armadura	Área Cubierta
Armadura de Anillas	1	Todo menos cabeza
Armadura de Caballero	2	Todo
Armadura de Placas	1	Todo menos cabeza
Armadura de Varillas	1	Brazos, Piernas y Torno
Brazaletes Pesados	0	Brazos
Capucha de Mallas	1	Cabeza
Casco	0	Cabeza
Coraza	1	Torso
Cota de Malla Corta	1	Brazos y Tronco
Cota de Malla Larga	1	Brazos, Piernas y Tronco
Escudo Mediano	1	Brazo en el que se lleve
o de Caballero	0	Brazo en el que se lleve
Escudo Pequeño	1	Piernas
Grebas Completas	0	Piernas
Grebas Ligeras	1	Piernas
Guantelete	2	Todo menos cabeza
Lóriga Completa	0	Brazo en el que se lleve
de Mallas	1	Brazos y Piernas
Rodela	1	
Tarja		

