

A Y U D A

Modificaciones a los panzerhand

Para poder usar estas modificaciones, primero (lógicamente) hay que disponer de un panzerhand. Sólo puede hacerse una modificación por panzerhand. Estas modificaciones se compran con puntos de dracheneisen ordinarios.

Atrapa espadas (3 puntos)

La elaborada decoración del dorso del panzerhand está especialmente

Dracheneisen ampliado

Blindajes*	Coste	Efecto
Bota (2)	1	Armadura**
Brazal (2)	2	Armadura**
Casco (1) †	2	Armadura**
Coraza (1)	6	Armadura**
Cota malla (1)	4	Armadura**
Cota placas (1)	5	Armadura**
Escudo (1) ††	5	Escudo 1g1, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Rodela.
Greba (2)	2	Armadura**
Guantelete (1)	2	Armadura**
Panzerhand (1)	6	+1 dado no guardado cuando se usan capacidades de panzerhand, armadura (3 puntos)
Rodela (1)	4	Rodela 1g1, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Rodela.
Yelmo (1)	3	Armadura**

* Los números entre paréntesis son el número de piezas de este tipo que pueden obtenerse.

** Conceden tantos puntos de armadura como el coste, a excepción del panzerhand, que solo da 3 puntos (de los 24 totales posibles).

† El casco se diferencia del yelmo en que no cubre el rostro, por lo que aún es posible realizar ataques apuntados a esta localización.

†† Escudo mediano. Jamás se forjan tarjetas de dracheneisen, pues sería un auténtico despilfarro de metal.

diseñada para detener los aceros del enemigo. El panzerhand incrementa la defensa activa del usuario en 2 cuando es usado para hacer una parada (ej. Convierte una tirada de 17 en un 19).

Atrapa tontos (5 puntos)

El panzerhand posee un mecanismo especial de cierre. Un asalto después de habérselo puesto, la mano del usuario queda firmemente sujeta por la muñeca. Esto tiene dos consecuencias: primero, el usuario no puede ser desarmado de su panzerhand; segundo, es necesaria una llave para liberarse, lo que significa que si quien se la ha puesto no la tiene, no podrá quitárselo.

Ballesta incorporada (4 puntos)

Una pequeña ballesta (daño 1g3) construida en el propio panzerhand. La ballesta es absolutamente normal excepto por el tamaño y el daño.

Compartimento secreto (1 punto)

El panzerhand tiene un pequeño compartimento camuflado entre la ornamentación que puede usarse para guardar mensajes, rapé, venenos, gemas u otros objetos de pequeño tamaño (*idea de aventura: un buen día el eiseno del grupo descubre en su panzerhand un compartimento que contiene un mapa del tesoro*).

Espejo (1 punto)

El panzerhand ha sido fabricado en una aleación especialmente resistente. La suciedad nunca se acumula en él, y por lo tanto no hay necesidad de limpiarlo o mantenerlo de cualquier otro modo. Otra ventaja es que puede usarse a modo de espejo improvisado.

Hoja oculta (variable)

Tocando un resorte oculto, un pequeño puñal salta de su escondrijo. El coste de esta modificación es de 2 puntos, a menos que el puñal sea de dracheneisen, en cuyo caso será de 4 puntos.

Nudilleras (1 punto)

El panzerhand ha sido forjado con la forma de un sólido puño cerrado. Esto incrementa el daño que causa a 2g2, pero hace que no pueda ser usada para nada excepto para golpear. Ni siquiera pueden emplearse las habilidades de Trabrar (panzerhand)

Armas	Coste	Efecto
Arma de asta	5	Daño 3g2, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Armas de asta.
Arma pesada	4	Daño 3g2, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Armas pesadas.
Bala o virote ‡	1	Ignora cualquier bonificación por armadura (incluso dracheneisen).
Ballesta	4	-5 al NAS del blanco, el alcance aumenta en 20 metros.
Cuchillo	2	Daño 1g2, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Cuchillo.
Mosquete	7	-5 al NAS del blanco, el alcance aumenta en 20 metros.
Pistolón	5	-5 al NAS del blanco, el alcance aumenta en 20 metros.
Estoque	3	Daño 2g2, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Esgrima.
Zweihander	6	Daño 3g3, +1 dado no guardado a todas las Capacidades de Armas pesadas.

‡ Tan sólo un Nibelungo especialmente malvado o corrupto accederá a forjarlas, tanto por el despilfarro de metal que supone como por el hecho de que un proyectil así solo puede ir destinado a un asesinato.

o Desarmar (panzerhand). El DJ tiene la última palabra acerca de qué acciones son aún posibles o no con esta modificación.

Pinchos (2 puntos)

El panzerhand está recubierto de pinchos que incrementan el daño que causa hasta 2g2.

Pistola incorporada (5 puntos)

Una pistola montada en el panzerhand. Cuando está cargada (20 acciones), el primer uso con éxito de la Capacidad Ataque (panzerhand) hace que el arma se dispare a bocajarro, causando un daño de 4g3, +1 dado extra no guardado por cada punto de Músculo que posea el portador.

Presa de cerrojo (3 puntos)

Cuando el héroe esté usando la Capacidad Trabar (panzerhand), su oponente no puede liberarse del trabazón y puede usarse la Capacidad de Desarmar (panzerhand) o la habilidad de Experto de forma normal. Para liberar el arma del oponente hace falta tener la llave del cerrojo y 3 acciones. Hasta entonces, la mano del panzerhand no puede ser usada para nada más.

Pelotones de matones y armaduras

Cuando un grupo de matones use algún tipo de armadura se aplicarán las siguientes reglas:

- **Blindajes:** les conceden los bonos aplicables a su caso. Es decir, sólo el incremento del modificador al NAS (y no la reducción al daño). A cambio, tampoco sufren penalización alguna.

[Ejemplo: Si un pelotón de solden eisenos viste piezas de armadura por valor de 4 puntos, no obtiene ningún beneficio por ello. Si, en cambio, llevan armadura por valor de al menos 7 puntos, se les aplicaría una bonificación de +5 a su NAS, y, si fuese de más de 19 puntos (unas armaduras realmente impresionantes), sería un +10 a su NAS.]

- **Protecciones:** los pelotones de matones no ganan ninguna bonificación por llevar estas protecciones (¿qué esperabas? ¡Sólo son matones! ¡Son carne de cañón!).

Aker, mercenarios del rol

BUSCAMOS COLABORADORES PARA

dosdediez

Si tienes la cabeza llena de ideas geniales
¡Bienvenido! ¡Te esperan fama y fortuna!



Manda un mensaje a factoria@distrimagen.es
con el asunto: [dosdediez: colaboradores]