**ARMAS**

**Conceptos**

**Daño:** Es el daño que causará cada arma en caso de impactar.

**Efectos:** Cada arma tiene un efecto además de su daño. Los efectos pueden variar desde aumento fijo de atributos hasta bonificadores en situaciones concretas.

**Armas duales:** Se refiere a pelear con un arma en cada mano.

* El daño se calculará lanzando el daño de cada arma y manteniendo el mayor de ellos.
* Los efectos de ambas armas, por el contrario, se suman.

*Ejemplo: Atacar con una Daga (+1 al daño al atacar con ventaja) y con un hacha (+1 al daño contra enemigos sin RD ni cuerpos rígidos) aplicará ambos efectos, sumando +2 al daño al atacar con ventaja a un objetivo sin RD ni cuerpo rígido.*

**Armas a dos manos:**Un arma a dos manos, como su propio nombre indica, debe manejarse con ambas manos debido a su tamaño, peso o naturaleza.

**Tamaño del arma:** Las armas se clasifican en **Ligeras**, **Medianas** y **Pesadas**, como se describe más adelante.

**Arma larga:** Un arma larga tiene un alcance de 2 metros en vez de 1 metro como el resto de armas CaC.

**Arma arrojadiza:** Puede usarse como arma de proyectil con alcance de 10m.

**Armaduras:** En situaciones normales, no puede portarse más de una armadura, del tipo que sean.

**Armas ligeras**

Pueden ser portadas con una sola mano. Además, si se porta una en cada mano, pueden usarse para atacar con ambas al mismo tiempo durante el turno.

**Daga**

*Arrojadiza*

*Daño: 1d6*

*Crítico: +8 daño*

*Aumenta +1 el daño cuando ataca con ventaja.*

**Estoque***Daño: 1d6*

*Crítico: +8 daño*

*Si obtiene 6 en la tirada de daño, se convertirá en 12.*

**Armas medias**

Pueden ser portadas con una sola mano. Además, si se porta una en cada mano, pueden usarse para atacar con ambas al mismo tiempo durante el turno.

**Lanza***Arma larga*

*Arrojadiza**Daño: 1d8  
Crítico: +8 daño*

*Pelear con dos lanzas al mismo tiempo no tendrá ningún beneficio extra, pero usarla con ambas manos, hará que se considere “arma dual”.*

**Hacha**

*Arrojadiza**Daño: 1d8  
Crítico: +8 daño*

*Aumenta +1 el daño contra objetivos que tengan 0 RD (después de aplicar las reducciones de RD) y no sean rígidos (esqueletos, criaturas de piedra, etc).*

**Maza***Daño: 1d8  
Crítico: +8 daño**Aumenta +2 el daño e ignora la RD contra objetivos con armadura pesada o con cuerpos rígidos (esqueletos, criaturas de piedra, etc).*

**Espada***Daño: 1d10  
Crítico: +8 daño*

**Escudo**

*Daño: 1d3 daño*

*Crítico: +6 daño*

*Efecto: +1 EVA.  
Requisitos: Requiere FZA 4 para poder beneficiarse de su efecto.  
Nunca aplica el efecto de “arma dual”.*

**Armas pesadas**

Se necesitan las dos manos para ser usadas.

**Hacha a dos manos***Daño: 1d12  
Crítico: +10 daño*

*Si obtiene 12 en la tirada de daño, se convertirá en 18. Aumenta +2 el daño contra objetivos que no sean rígidos y que tengan 0 RD (después de aplicar las reducciones de RD).*

**Martillo***Daño: 1d12  
Crítico: +10 daño*

*Ignora la EVA del objetivo. Además, contra objetivos con armadura pesada o con cuerpos rígidos (esqueletos, criaturas de piedra...), aumenta +4 el daño e ignora su RD.*

**Mandoble**

*Arma larga**Daño: 1d12  
Crítico: +10 daño*

*Si obtiene 1, 2 o 3 en la tirada de daño, se convertirá en 4.*

**Armas de proyectil**

Necesitan munición que lanzar para causar daño.

Necesitan las dos manos para usarse.

El alcance viene determinado en el **punto 2.1** de las reglas, o en la descripción del arma en caso de tener un alcance diferente al estándar.

**Arco***Alcance: 30 metros.  
Daño: 1d6  
Crítico: +8 daño  
Se considera un “arma dual”.*

**Ballesta***Alcance: 30 metros**Daño: 1d8  
Crítico: +8 daño*

**Otras armas**

Casi cualquier cosa puede ser usada como arma, ya sea un taburete, un tenedor, los puños o los dientes. Es imposible regular cada una de las posibles “armas”, por lo que se establecerá un daño común para todas ellas, y se deja en manos del **Director** el modificar los efectos y el daño de dicha arma si lo considerara necesario.

Por lo general, ningún arma improvisada debería tener más de 1d6 de daño, ya que se igualaría con las auténticas armas.

**Propio cuerpo***Daño: 1d3  
Crítico: +6 daño  
Puños, patadas y cualquier otra parte del cuerpo. No se consideran armas, por lo que nunca se aplica el efecto de “arma dual”.*

**Otras armas***Daño: Desde 1d3 hasta 1d6  
Crítico: Desde +6 hasta +8 de daño**Totalmente modificable si el Director lo considera oportuno.*

**Armaduras**

Atuendos que aumentan la RD de quien los porte. No puede portarse más de una al mismo tiempo. Y en caso de hacerlo, solo se aplicará el efecto de la armadura que aporte más RD. Al ser una pieza completa hecha de algún material resistente, su peso hace que sea necesario tener un mínimo de FZA para portarlas.

**Armadura ligera***Efecto: +1 RD  
Requisitos: Requiere FZA 4 para poder ser usada.*

**Armadura pesada***Efecto: +2 RD  
Requisitos: Requiere FZA 7 para poder ser usada.  
Aplica desventaja al moverse y en cualquier tirada o duelo de AGL y VEL. Hace ruido al moverse.*