

# LA PUERTA DE ISHTAR

## MODERNO



---

La Puerta de Istar es un juego de rol de  
Rodrigo García Carmona

Esta es una adaptación del juego  
a un entorno actual o moderno  
(1800 - Actualidad)  
Realizada por Enric Grau

---

## GENERACIÓN DE PERSONAJES MODERNOS EN Pdl

Esta es una adaptación del sistema de Motor de Emociones de la Puerta de Istar al mundo de Cthulhu y, en general, a cualquier ambientación de tipo moderno. Se han creado algunos elementos nuevos. Por ejemplo: en este entorno no es adecuado hablar de razas así que empleo otro concepto al que llamo "Naturaleza del individuo" que viene a ser parecido a un rasgo de carácter pero más de tipo físico o innato. No es algo que se adquiere a medida que crecemos y se va forjando el carácter sino una tendencia natural de nuestro cuerpo o ser.

Otros cambios son las profesiones, adaptadas al mundo moderno y las lenguas que funcionan de forma parecida a las profesiones. Por otra parte se ha considerado el aspecto económico y hemos puesto algunas reglas que considero opcionales: una para tener en cuenta la posibilidad de locura y otra como complemento al personaje relacionada con su forma de ser o historial y que se plantea en forma de ventaja.

### Naturalezas del Individuo

Cada una de las naturalezas da una bonificación de +1 a la tirada de características y aumenta el límite humano a 7. Se ha de escoger en una de las características fuertes. Se muestran en la tabla adjunta.

| NATURALEZA  | DES | ING | CAR | FOR | PER | VOL |
|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ÁGIL        | +1  |     |     |     |     |     |
| INTELIGENTE |     | +1  |     |     |     |     |
| CARISMÁTICO |     |     | +1  |     |     |     |
| FUERTE      |     |     |     | +1  |     |     |
| PERCEPTIVO  |     |     |     |     | +1  |     |
| DETERMINADO |     |     |     |     |     | +1  |



### Dos Naturalezas (Regla Opcional):

Puede ser que el master vea adecuado permitir a sus jugadores el tener más de una naturaleza. Por ejemplo alguien podría ser fuerte y ágil o inteligente y carismático. En tal caso el personaje habría de coger además otra naturaleza pero en negativo que no se puede asignar a una característica fuerte. Por ejemplo alguien podría ser carismático y fuerte pero torpe (ágil en negativo).

La naturaleza en negativo da un -1 a la tirada de característica y baja el límite a 5. Pero no se puede escoger si el resultado final es cero.

## Profesiones

**Tirada por Naturaleza (Regla Opcional):** Durante el juego se puede permitir hacer una tirada por naturaleza siguiendo el mismo método que cuando se tira por rasgos de carácter. La naturaleza sería un rasgo de carácter más que, en su caso, vendría dado de nacimiento.

En esta ambientación las profesiones son las de un entorno moderno, aunque el master habría de restringir algunas dependiendo de la época. Un Informático no es plausible antes de 1970, por ejemplo. Aquí damos una tabla con algunas ideas.

|               |                |                |                |                  |
|---------------|----------------|----------------|----------------|------------------|
| ACADEMICO (*) | ACTOR          | ABOGADO        | AGENTE (*)     | ARQUITECTO       |
| ARTISTA (*)   | ASESINO        | ATLETA         | AZAFATA        | BAILARIN/A       |
| CAMIONERO     | CANTANTE       | CAZADOR        | CIENTÍFICO (*) | CLÉRIGO          |
| COCINERO      | CONTRABANDISTA | DEPORTISTA (*) | DETECTIVE (*)  | DILETANTE        |
| EJECUTIVO     | EMPRESARIO     | ESPIA          | ENFERMERA      | ESTAFADOR        |
| FUNCIONARIO   | GANSTER        | GRANJERO       | INFORMÁTICO    | INGENIERO        |
| JUGADOR       | JUEZ           | LADRON (*)     | LEÑADOR        | LOCUTOR DE RADIO |
| MAGO          | MAYORDOMO      | MONJE          | MARINO         | MÉDICO           |
| MERCADER      | MINERO         | MÚSICO         | OCULTISTA      | OBrero           |
| OFICINISTA    | PERIODISTA     | PILOTO (*)     | PARASICÓLOGO   | PIRATA           |
| POLITICO      | PROFESOR (*)   | PROSTITUTA     | PSICOLOGO      | SACERDOTE        |
| POLICIA       | QUÍMICO        | RECEPCIONISTA  | REDACTOR       | SECRETARIO       |
| SOLDADO       | TÉCNICO (*)    | VAGABUNDO      | VAQUERO        | VENDEDOR         |

(\*): Se ha de especificar un poco más: Detective Privado o de Policía, Deportista de Fútbol o de Tenis, etc.

## Idiomas

Los idiomas funcionan como las profesiones. A nivel 1 se tiene un conocimiento básico y se puede hablar con dificultad. A nivel 2 ya se habla fluidamente y se tiene un conocimiento avanzado. Es el nivel normal de los nativos de esa lengua. A nivel 3 se es un experto en la lengua y se habla con total

perfección. En una lengua relacionada con la que uno sabe a nivel 2 o más se tiene el nivel 1. Por ejemplo, los que hablan español a nivel 2 tienen un nivel 1 en Italiano y Portugués. Los que hablan Alemán a nivel 2 tienen un nivel 1 en Holandes, etc. No se puede tener más de nivel 1 en una lengua relacionada sin invertir puntos de experiencia en ella.

En la generación se recibe la lengua natal a nivel 2 y 2 puntos a colocar en cualquier lengua que se desee (máximo 2). En la subida posterior el coste es menor que el de una profesión: cuesta el valor al que se quiere ir (no el doble). La justificación para poner puntos allí puede ser la de haber seguido un curso acelerado para el nivel 1, un curso avanzado de varios meses para el nivel 2 y un curso universitario para alcanzar el nivel 3

## Situación económica

Otra cuestión importante en este entorno es el dinero que se posee. En la mayor parte de sistemas éste está ligado a la profesión pero aquí los personajes tienen derecho a la misma tirada de dinero dependiendo del nivel económico del grupo que tiene que ser especificado por el master. Este nivel se aplica a todos los personajes por igual aunque puede haber excepciones. En el apartado siguiente proponemos una regla opcional de ventajas y la de adinerado es una de ellas.

Los niveles económicos son los siguientes, el valor en dinero está en créditos que vienen a ser como euros o dólares. El master lo habría de trasladar al momento y lugar histórico que quiera arbitrar. Los 6 en la tirada se repiten y se suman.

- **Pobre:** Dinero inicial igual a  $4D6 \cdot 10$  créditos.
- **Medio Bajo:** Dinero inicial igual a  $4D6 \cdot 100$  créditos
- **Medio Alto:** Dinero inicial igual a  $4D6 \cdot 1000$  créditos.
- **Rico:** Dinero inicial igual a  $4D6 \cdot 10.000$  créditos.
- **Muy Rico:** Dinero inicial igual a  $4D6 \cdot 100.000$  créditos.

## Ventajas Especiales (opcional)

Para dar variedad a los personajes se permite coger una ventaja. Cada ventaja lleva asociada una contrapartida. En el caso de que el master considere interesante permitir coger más de una ventaja, se habría de mirar que no hubiera conflictos entre las dos ventajas y sus correspondientes contrapartidas. Como opción se puede tirar un dado de 20 para ver cuál es la ventaja recibida.

Se puede acumular esta bonificación con cualquier otra aplicable. Algunas ventajas necesitan el uso de los "puntos de estrés" para su contrapartida que es otra regla opcional explicada más abajo. Como opción se puede sustituir esta contrapartida por "**Pesadillas**" que hace que el personaje no descansa bien. Al amanecer se tira contra VOL y si no se pasa por 13 o más el personaje gana 1 punto de estrés.

En las ventajas en las que se recibe un +1 en la tirada, el personaje tendría que tener un valor de 4 o más en la característica o habilidad de combate correspondiente.

1. **Adinerado:** El personaje es más rico que la media. Hace la tirada de dinero a un nivel más. Como contrapartida es una persona estresada. Tiene 2 puntos de estrés iniciales que no se pueden reducir.
2. **Artes Marciales:** El personaje ha sido entrenado de forma extensiva desde su infancia en un tipo de artes marciales. Recibe un +1 a las tiradas de C/C o de Defensa o de Maniobra (una de ellas). Como contrapartida ha asimilado también la filosofía oriental correspondiente y no puede iniciar nunca un ataque si no es para proteger a otra persona.
3. **Atleta Natural:** El personaje tiene de forma innata una coordinación perfecta pero es un poco corto de mente. Recibe un +1 a las tiradas

relacionadas con atletismo y un -1 a las relacionadas con inteligencia.

4. **Científico Loco:** El personaje tiene una mente privilegiada pero esta cercano a la locura. Recibe un +1 a las tiradas relacionadas con la inteligencia pero como contrapartida tiene tendencias neuróticas y recibe 2 puntos de estrés iniciales que no se pueden reducir.
5. **Belleza:** El personaje es muy guapo. Recibe un +1 en las tiradas sociales con el sexo opuesto. En contrapartida es centro de envidia y celos y recibe un -1 en las tiradas sociales con su propio sexo.
6. **Don de Gentes:** El personaje tiene una habilidad innata para relacionarse con la gente. Recibe un +1 en las negociaciones. La desventaja es que es un inútil en situación de combate y recibe un -1 en ese caso.
7. **Empatía:** Son gente con una especie de sexto sentido que les hace muy susceptibles a las emociones y pensamientos ajenos. +1 a las tiradas de sicología pero debido a las pesadillas que le produce el estar rodeado de pensamientos ajenos es una persona estresada. Tiene 2 puntos de estrés iniciales que no se pueden reducir (no reducibles de ninguna manera).
8. **Empatía Simbiótica:** Parecida a la Empatía pero ésta es proporcionada por un animal doméstico que es el que tiene esta habilidad. Es típico de las brujas con sus gatos. El personaje no puede separarse del animal hasta cierta distancia (unos Km). Si lo hace actúa bajo los efectos de una mono dependencia grave y pasa a estar aterrorizado. Lo mismo le sucede al animal.
9. **Grande:** El personaje es grande, muy grande. Recibe un +1 a las tiradas de intimidar y las relacionadas con actos de fortaleza. Como contrapartida es algo torpe y pesado. Recibe un -1 a las tiradas de atletismo o similares.
10. **Honorable:** El personaje se conduce por un código de honor que le impide realizar acciones deshonestas o poco éticas. Como consecuencia la gente confía más en él y recibe un +1 a las tiradas sociales. Como contrapartida tiene que seguir su código ético.
11. **Jugador:** Recibe la ventaja de empatía y tiene además un +1 en juegos. Pero tiene una dependencia al juego que le hace jugar aunque no sea conveniente. Como contrapartida empieza con un nivel inferior de riqueza.
12. **Médium:** El personaje tiene una conexión natural hacia el mundo espiritual. Puede intentar comunicarse con los espíritus (si hay en las cercanías) con una tirada de VOL dificultad 15. Eso no quiere decir que los domine ni que tengan que responderle o decir la verdad. Como contrapartida el personaje es susceptible de ser poseído por los espíritus con los que se intenta comunicar. Para evitarlo ha de resistir una tirada enfrentada de VOL contra la entidad. Algunas entidades, como los demonios, pueden que estén al acecho según las circunstancias. Éstos tienen una facilidad especial para poseer y reciben una bonificación por su "profesión" de demonio.
13. **Memoria Fotográfica:** El personaje tiene una memoria prodigiosa y recibe un +1 a las tiradas de Ingenio relativas a recordar cosas. Como contrapartida el hecho de no poder olvidar fácilmente le provoca ansiedad y recibe 2 puntos de estrés iniciales que no se pueden reducir.
14. **Noble Repudiado:** Se trata de un noble que ha sido repudiado por su casa. Quizás ha cometido un crimen a sus ojos, o su conducta era demasiado escandalosa, o él les ha rechazado por algún motivo. Sea como fuere, el caso es que ha perdido sus derechos a la herencia y sus

privilegios como miembro de una casa noble. La desventaja es que no está acostumbrado al mundo y recibe un -1 en todas las tiradas de relación con la sociedad normal. Sin embargo no se le puede quitar la educación recibida. Ello conlleva los siguientes beneficios:

- a. +1 a tiradas con alta sociedad
- b. Trato de favor en sociedad.

15. **Ojo de Halcón:** El personaje tiene una precisión y habilidad en el tiro innatas. Recibe un +1 en las tiradas de ataque a distancia. Como contrapartida es muy competitivo y siempre quiere ser el mejor lo que le provoca estrés. Tiene 2 puntos de estrés iniciales que no se pueden reducir.

16. **Pasado Criminal:** En el pasado el personaje fue un criminal. Tuvo acceso al mundo de las mafias. El beneficio es que tiene un +1 en las tiradas relacionadas con los bajos fondos y en los tratos con gente mafiosa. Las desventajas pueden ser:

- a. Está fichado. Cualquier detención que sufra será más grave en su caso.
- b. Tiene una personalidad falsa y puede ser descubierto.
- c. Huyó del mundo criminal traicionándolos y recibiendo el perdón pero ahora es buscado por ellos.

17. **Rata de Biblioteca:** El personaje es un apasionado de los libros y la lectura. Como consecuencia es un pozo de sabiduría. Recibe un +1 en tiradas de conocimiento. Como contrapartida su vida sedentaria le ha pasado factura y recibe un -1 en las tiradas de atletismo o similar.

18. **Reacción Rápida:** El personaje está siempre en tensión y recibe un +1 a la iniciativa. Como contrapartida sus nervios están afectados y no descansa bien lo que le hace cansarse más fácilmente. Recibe un -2 al Aguante inicial.

19. **Rebelde:** El personaje no se deja dominar fácilmente. Recibe un +1 en las tiradas de VOL que intenten doblegarlo de algún modo. En contrapartida su carácter es difícil de encajar con las normas sociales y eso se nota solo con verle. Recibe un -1 en las interacciones con las autoridades

20. **Veterano de Guerra:** El personaje ha participado en algún conflicto militar. Si fue miembro del ejército tiene un +1 en las tiradas de maniobra. Si fue miembro de la caballería tiene un +1 en las tiradas relacionadas con montar (incluso en las de combate). Si fue miembro de la aviación tiene un +1 en las tiradas de pilotar. La desventaja puede ser:

- a. Tiene un -1 en FOR o en DES debido a heridas de guerra.
- b. Tiene Pesadillas (fatigado si falla VOL 13 por la mañana).

## Puntos de Estrés (Opcional)

En esta ambientación existe el efecto del terror ocasionado por seres monstruosos o situaciones de gran presión psicológica. Para simular esto se introduce el concepto de "puntos de estrés". Éste es un valor que inicialmente es cero pero que puede aumentar debido a situaciones que afecten la cordura del personaje. Se puede disminuir su valor mediante un descanso, tipo vacaciones relajantes, o mediante tratamiento psiquiátrico que puede incluir el uso de drogas para mantener la calma.

Cuando se está en una situación que afecta nuestra cordura se ganan puntos de estrés. Aquí expongo algunos ejemplos:

- Visión horrible, cuerpo destrozado, etc. Pero de explicación natural: +1
- Ídem pero no hay una explicación lógica a mano: +2
- El horror personificado: +3

Hay que situar esto dentro de un contexto. Si hay muchos cuerpos

destrozados como, por ejemplo, después de una explosión, entonces se recibe un punto extra (2 en vez de 1). Pero si se ha visto un cuerpo destrozado hace un tiempo relativamente corto y luego se ve otro no se gana ninguno más. La persona se ha habituado a ese hecho de forma momentánea.

Los puntos se ganan por el simple hecho de presenciar una escena horrible o inexplicable. Pero un personaje cuyos puntos de estrés ya estén por encima de 5 tiene derecho a hacer una tirada de VOL para evitar adquirir más puntos. Con el tiempo el trauma de haber presenciado "aquello" se va curando. Por ello al finalizar una sesión se baja el estrés en un punto (mínimo cero).

Cuando se ganen puntos de estrés se ha de hacer una tirada de VOL contra dificultad 13+Puntos de Estrés totales o quedar aterrorizado. Este efecto persiste durante un cierto tiempo (una hora, por ejemplo) a menos que se pierdan más puntos de estrés antes que remita el efecto con lo que la duración aumenta automáticamente.

Si un personaje llega a 6 puntos de estrés y gana otro punto, entonces ha de superar una tirada de VOL contra dificultad **7+Estrés** para no entrar en estado de locura. Si la falla entra en locura. La mitad de los puntos de estrés se invierten en la locura y se reduce por tanto el estrés total pero el efecto de la locura se manifiesta y permanece a menos que se cure. Para ello ha de recibir tratamiento psiquiátrico dictado por algún especialista. Por cada semana de tratamiento con un resultado de éxito de 13 o más se reduce el valor de la locura en 1 punto.

La locura adquirida se tratará en principio de una neurosis. Pero si el fallo ha sido por más de 6 o si se vuelve a entrar en locura teniendo ya una neurosis, ésta se agravará y entonces se tratará de una psicosis. Se tira un D6 y se consulta:



### Neurosis

1. Distimia: estado depresivo que comporta una fobia social e insomnio grave. Se tiene un -1 a las cuestiones mentales.
2. Ciclotimia o Trastorno Bipolar. Se oscila entre la alegría y la tristeza. Cada vez que se haga una acción importante se tiran dos dados: uno rojo y otro azul. Si el rojo supera al azul en dos puntos se recibe un -1, si el azul supera en dos puntos se recibe un +1. Si son iguales no hay modificación.
3. Trastorno Obsesivo Compulsivo. Se reciben ideas, pensamientos o imágenes que invaden la conciencia. El personaje realiza intentos para ignorarlos con conductas compulsivas que pueden ser absurdas. Se recibe un -1 a las interacciones sociales.
4. Fobias. Hay que escoger la fobia: agorafobia, claustrofobia, o zoofobias son las más usuales. En presencia de la fobia el personaje recibe un -3 a todo y normalmente intenta huir de ella.
5. Amnesia temporal. El personaje no recuerda quien es ni que hace aquí. Como no sabe que es lo que puede hacer no iniciará ninguna habilidad a menos que sea forzado a ello.
6. Trastorno de Identidad disociativa: El personaje oscila entre dos personalidades complementarias. Una sufre un -1 a las cuestiones mentales y otra a las cuestiones de combate.



## Psicosis

1. Esquizofrenia, Delirios: El personaje tiene una convicción absoluta en algo que no es real. Puede creerse un personaje histórico, o que sufre de intrusión mental por seres extraños, etc. Mientras no sea tratado o tome medicación dedicará parte de su mente a ese problema lo que repercute en un -1 a todo.
2. Esquizofrenia, Alucinación: El personaje ve u oye cosas que no existen. El ejemplo típico es que ve a alguien con quien habla y discute pero que en realidad es solo producto de su mente. Mientras no sea tratado o tome medicación dedicará parte de su mente a ese problema lo que repercute en un -1 a todo.
3. Esquizofrenia, Paranoia: El personaje cree estar siendo perseguido por fuerzas incontrolables (manía persecutoria), o ser el elegido para una alta misión, como la de salvar al mundo (delirio de grandeza). Mientras no sea tratado o tome medicación dedicará parte de su mente a ese problema lo que repercute en un -1 a todo.
4. Trastorno Esquizoide de la Personalidad: Es una afección de salud mental en la cual una persona tiene un patrón de indiferencia hacia los demás y de aislamiento social. -2 a las relaciones sociales.
5. Se tira dos veces en la tabla de Neurosis. O bien se tira una vez pero la penalización correspondiente aumenta en un punto.
6. Se vuelve a tirar. Si vuelve a salir un 6 entonces es Catatonia: El personaje se mantiene en estado vigil pero sin poder responder a los estímulos externos. Puede intentar salir de su estado durante breves momentos con una tirada de VOL de dificultad 15. Con drogas puede superar este estado pero se tiene un -1 a todo. Se necesita dosis diaria.



## Armas de Fuego

### Características especiales

Introducimos el concepto de daño que más apropiado en armas que no dependen de la fuerza para hacer más o menos daño. También se ha de especificar el alcance. Por cada segmento de alcance que sobrepase el primero se tiene un -1 al VA. Los alcances pueden ser:

- **Corto:** 5 m. Habitual de las armas arrojadizas.
- **Medio:** 20 m. Habitual de los arcos y ballestas.
- **Largo:** 100 m

### Automáticas

A partir de la guerra civil americana (1865) las armas de fuego pueden ser de carga rápida. Si se arbitra antes de esa fecha se necesitaría un turno para recargar el arma. Además se habría de imponer un -2 al VA por rango de alcance extra en vez del -1 debido a su imprecisión.

A partir de 1900 (aprox.) tenemos las armas automáticas que van disparando mientras el gatillo se mantenga apretado. Pero las consideramos igual que las de tiro rápido en la mecánica de combate. Es decir: hacen un disparo por turno.

## Tiro a ráfaga

Para la posibilidad del tiro a ráfaga hemos de acudir a las metralletas a partir de 1920 (Thomson) o a los rifles a partir del 1936. Si se hace tiro a ráfaga se recibe un -1 al VA y entonces tenemos dos posibilidades:

- Barrer una zona: -1 al VA extra por metro afectado por encima de uno.
- A un solo objetivo: +1 al daño por bala extra gastada

## Tabla de Armas

Las armas de fuego usadas en esta ambientación son descritas en la tabla siguiente donde se indican sus modificadores de ataque y daño. Ninguna de ellas tiene un modificador a la maniobra o a la defensa.

| NOMBRE       | VA <sup>(1)</sup> | DAÑO              | ESPECIAL   |
|--------------|-------------------|-------------------|--|
| Pistola stun | +1 / -1           | +2 <sup>(2)</sup> | Efecto de atontamiento. Sólo en ambientaciones actuales. |
| Pistola      | +1 / -1           | +2                | Alcance corto  |
| Fusil        | +1 / -1           | +3                | Alcance largo. Ráfaga a partir de 1936                   |
| Escopeta     | +1 / -1           | +4                | Alcance medio  |
| Metralleta   | +1 / -1           | +2                | Alcance medio. Ráfaga                                    |

NOTAS:

(1): El modificador al VA depende de Ganar o Perder Iniciativa

(2): No se pierde aguante. Se ha de pasar una tirada de FOR contra el "daño" o caer atontado durante 1D4 turnos.

## Explosiones

Pueden ser debidas a explosivos o a accidentes. En cualquier caso una explosión tiene el daño máximo en su origen y luego se va amortiguando con la distancia. Aquí damos una idea de los daños producidos en el origen según el caso. La amortiguación por distancia es de 2 puntos por metro.

- Cartucho de Dinamita: 3D6
- TNT: 4D6 / 100 g
- Granada Ligera: 4 D6
- Granada Media: 6 D6

En el caso de las granadas u otros explosivos que se lanzan, primero se determina si se alcanza el objetivo (-2 a

## Estilos de Combate

Los estilos de combate con armas de fuego son diferentes a los de las armas convencionales. Todos tienen el correspondiente a **Arma a Distancia** que permite el ataque aún estando unmovlizado en el sitio. Además tenemos estas opciones para el arma corta:

- Arma corta a una mano: +1 a INI / Mano Libre
- Dos armas cortas: +2 a VA y -1 a VD

Las armas largas usan las dos manos pero sin la ventaja del estilo a dos manos. Si se usa un arma larga para golpear cuerpo a cuerpo se considera como una maza con un -1 a VA porque es un arma improvisada pero entonces sí tiene la ventaja del estilo a dos manos.

VA). Si el objetivo es un lugar, la dificultad es 6+Distancia en m. (no puede ser mayor que FORx6 metros). Si se falla se tira para ver donde ha caído partiendo del punto que se pretendía alcanzar: D8 para la dirección y D6 para la distancia en metros. La tirada de defensa reduce el daño.

## Herida Grave (regla opcional)

Cuando se pierden 9 puntos o más de un solo golpe se produce una herida grave. Estas se heridas sólo se curan con cirugía y mucho tiempo. Mientras no se curen el personaje permanece en estado "herido".

## Iniciativa Fija (regla opcional)

La tirada de iniciativa se ha de repetir al principio de cada turno debido a su influencia en el VA de las armas de proyectil. Pero aquí proponemos algunas reglas que permiten hacer sólo la tirada en el primer turno. Para ello se establece:

- La bonificación de +1 al VA por tener mayor iniciativa se sustituye por la de obtener un +1 si se

retrasa la Iniciativa en 3 puntos (siempre y cuando no se quede a negativos). La Penalización desaparece

- Existe la maniobra: “**Mejorar Iniciativa**” que permite volver a tirar por iniciativa en el turno siguiente con un +3. El resultado modificado así no puede superar 6. Otras modificaciones se aplican después.

## TABLAS DE ARMAS + ESTILOS DE COMBATE

### ANTIGUAS

| NOMBRE                      | VA         | VD | VM      | INI | DAÑO | ESPECIAL  |
|-----------------------------|------------|----|---------|-----|------|---|
| Arco <sup>(1)</sup>         | +1 / -1    |    |         |     |      | Atacar inmovilizado / Alcance Medio                               |
| Arma de asta <sup>(2)</sup> | +2         | -1 | +3 / -3 |     |      |   |
| Cuchillo / Lanza arrojadizo |            |    |         | +1  |      | Atacar inmovilizado / Mano libre / Cambio de arma / Alcance Corto |
| Dos Espadas/Cuchillos       | +1 VA o VD |    | +1      |     |      |   |
| Dos Hachas                  | +1 VA o VD |    |         |     | +1   |   |
| Dos Mazas                   | +1 VA o VD |    |         |     |      | Ignora absorción  |
| Espada a dos manos          | +2         | -1 | +1      |     |      |   |
| Espada/Cuchillo a una mano  |            |    | +1      | +1  |      | Mano Libre  |
| Espada y Escudo             | -1         | +2 | +1      |     |      |   |
| Hacha a dos manos           | +2         | -1 |         |     | +1   |   |
| Hacha a una mano            |            |    |         | +1  | +1   | Mano Libre  |
| Hacha y escudo              | -1         | +2 |         |     | +1   |   |
| Maza a dos manos            | +2         | -1 |         |     |      | Ignora absorción  |
| Maza a una mano             |            |    |         | +1  |      | Ignora absorción / Mano libre                                     |
| Maza y Escudo               | -1         | +2 |         |     |      | Ignora absorción  |

NOTAS:

(1): El modificador al VA depende de Ganar o Perder Iniciativa

(2): El modificador al VM depende de si se usa en Mejorar o en Empeorar Posición

### ARMAS DE FUEGO

| NOMBRE             | VA <sup>(1)</sup> | VD | INI | DAÑO | ESPECIAL  |
|--------------------|-------------------|----|-----|------|---|
| Pistola a una mano | +1 / -1           |    | +1  | +2   | Atacar inmovilizado / Mano libre / Alcance Corto            |
| Dos Pistolas       | +2 / 0            | -1 |     | +2   | Atacar inmovilizado / Alcance Corto                         |
| Fusil              | +1 / -1           |    |     | +3   | Atacar inmovilizado / Alcance largo / Ráfaga <sup>(2)</sup> |
| Escopeta           | +1 / -1           |    |     | +4   | Atacar inmovilizado / Alcance medio                         |
| Metralleta         | +1 / -1           |    |     | +2   | Atacar inmovilizado / Alcance medio / Ráfaga                |

NOTAS:

(1): El modificador al VA depende de Ganar o Perder Iniciativa

(2): A partir de 1936