

ARMERÍA DE LOS REINOS JÓVENES

Creado por El Multiverso

<http://www.elmultiverso.es>



CONDICIONES DE UTILIZACIÓN DE LAS ARMAS

Tómate un tiempo para estudiar la tabla **Armas de los Reinos Jóvenes**. Se trata de una lista concisa de todas las armas disponibles para los personajes. No es una lista exhaustiva, pero en ella se describen todas las armas utilizadas por los personajes de la saga de Elric.

Glosario de armas

Arco de hueso de Melniboné: Gran arco compuesto. El secreto de su fabricación solo es conocido por los esclavos artesanos de Melniboné. Los no-melniboneses han podido disponer de algunos de estos arcos tras el saqueo de Imrryr.

Arco del desierto: Arco confeccionado en cuerno, recubierto y laminado. Se emplea con flechas cortas y de grandes puntas, que alcanzan grandes distancias. Es difícil de tensar.

Arco simple: Equivalente al arco largo inglés, con una curvatura simple de madera. El arco simple de los Reinos Jóvenes no es de tan buena factura como el inglés, pero es igual de potente.

Bastón de combate: Bastón de madera de encina reforzado, de 1,8 a 2,4 metros de longitud. Sus extremos están frecuentemente recubiertos de hierro. Generalmente se manipula a dos manos, situándolas cerca del centro del bastón con el fin de que se puedan deslizar rápidamente de un extremo al otro. El combatiente puede golpear con cualquiera de ambos extremos.

Daga: Cuchillo más pequeño que la espada corta. Las dagas para lanzar estarán generalmente bien afiladas y equilibradas.

Espada ancha: Hoja recta de doble filo, requiere un una sola mano para ser manipulada. Aunque tiene punta, es básicamente un arma de corte. Mide aproximadamente un metro de longitud. Se incluyen en esta categoría las espadas bastardas, o de “mano y media”.

Espada corta: Hoja de metal recta y corta. Utilizada básicamente como arma de punta, pero también válida como arma de corte a cortas distancias.

Espada larga: Espada que precisa el uso de ambas manos para ser manipulada, de una longitud aproximada de dos metros. La hoja es ancha, plana y de doble filo.

Estoque: Espada de hoja angosta (que se va estrechando desde la empuñadura hasta la punta) y acabada siempre en una afilada punta de tres o más mesas (lados de la hoja), que se usa más de punta que de corte.

Garrote: Se incluyen aquí todas las mazas de madera.

Hacha de batalla: Hacha pesada de doble hoja, más corta que el hacha de los mares.

Hacha lormyriana: Equivalente en los Reinos Jóvenes del hacha de armas. Siempre dispone de una hoja doble y la mitad superior del hacha está recubierta de metal. Está dotada de un enorme contrapeso en el extremo inferior del mango. Se maneja con ambas manos, como para cortar un árbol.

Hacha de mano: Hacha pequeña, de una sola hoja, similar en concepción al *tomahawk*. Está suficientemente equilibrada como para ser lanzada a corta distancia.

Hacha de los mares: Gran hacha de dos manos de los marinos de los Reinos Jóvenes. Está dotada de una hoja sencilla y ancha, y de una punta de acero en la base del mango. Esta es frecuentemente empleada para abrir boquetes o para cortar los gruesos cables de las amarras.

Jabalina: Versión más corta y ligera de la lanza. Utilizada esencialmente como arma arrojada, la jabalina también puede ser empleada en la lucha cuerpo a cuerpo.

Lanza: Versión más corta de la lanza larga, sin la barra en cruz, apta para ser lanzada a corta distancia.

Lanza larga: Mango de madera entre 2,10 y 2,40 metros de longitud, dotado de una fina punta de doble filo y de una pequeña barra en cruz, situada aproximadamente a la mitad del mango, con objeto de impedir a un animal empalado o a un enemigo remontar la lanza para desprenderse de ella.

Mangual: Pesada bola de metal cubierta por púas unida a un corto mango de madera mediante una cadena de hierro.

Martillo de guerra: Arma contundente cuya cabeza de armas fijada a un asta o mango corto siempre se componía de una parte más roma para golpear y otra más afilada en forma de pico para estocar.

Martillo pesado: Arma contundente cuya pesada cabeza roma se fijaba a un largo asta para poder ser empleado con ambas manos.

Maza ligera: Equivalente a la maza medieval. Una pesada bola de metal, sin puntas, fijada a un corto mango de madera.

Maza pesada: Pesada bola metálica cubierta de puntas, fijada en el extremo de un mango de aproximadamente un metro de longitud.

Onda: Correa de cuero dotada de un birrete donde situar la piedra. Se hace girar rápidamente por encima de la cabeza y luego se suelta uno de los extremos de la correa, propulsando la piedra a gran velocidad. Para dar en el blanco es necesario saber cuándo exactamente se debe lanzar la piedra. En general, las ondas no pueden ser utilizadas sobre blancos situados a menos de 4 metros de distancia del lanzador.

Pavés (o pavesina): Escudo típico del caballero montado. Ofrece una mejor protección del cuerpo y del abdomen que la rodela. Cuadrado en la parte alta, acaba en punta en la base. Se fija al brazo del mismo modo que las tarjas.

Pica filkhariana: Lanza de tres metros dotada de una punta ancha, pesada, puntiaguda y de unos sesenta centímetros de longitud. La base está dotada de un contrapeso que puede ser usado como maza en el combate cuerpo a cuerpo.

Rodela: Pequeño escudo redondo, generalmente de madera, reforzado por un círculo o por bandas de hierro. Está dotado, en su parte posterior, de dos agarraderas. Su gran ventaja estriba en su ligereza y en su facilidad de manejo. Su diámetro no suele superar los treinta centímetros, por lo que su superficie de cobertura no será muy grande.

Tarja: Escudo redondo suficientemente grande como para cubrir gran parte del torso, está hecho de madera y recubierto de cobre, con su contorno protegido con hierro. A veces, un realce metálico decora el centro. Se pueden encontrar tarjas fabricadas en bronce, pero nunca en hierro o acero. Dos bandas de cuero están fijadas en la parte posterior del escudo (el antebrazo se aloja en la primera mientras que la mano agarra la segunda).

Torre: Escudo del soldado de infantería (útil para ocultarse detrás). Muy válido para combatir tras su protección con una espada corta. La base en punta está concebida para que se clave en el suelo por su propio peso.

Tridente: Lanza u horca de tres pequeñas puntas.

Armas de combate cuerpo a cuerpo	Daño	Peso	Coste (GB)	Notas
Bastón de combate (2 Manos)	Fue+d4	8	50	Parada +1, Alcance 1, 2 manos
Daga	Fue+d4	1	100	
Espada ancha (normal)	Fue+d8	8	250	
Espada corta	Fue+d6	4	125	
Espada larga (2 Manos)	Fue+d10	12	750	Parada -1, 2 manos
Estoque	Fue+d4	3	400	Parada +1
Garrote	Fue+d6	5	60-120	
Hacha de batalla	Fue+d8	10	75	
Hacha lormyriana (2 Manos)	Fue+d10+2	20	165	PA1, Parada -1, 2 manos
Hacha de mano	Fue+d6	2	45	
Hacha de los mares (2 Manos)	Fue+d10	15	200	PA1, Parada -1, 2 manos
Jabalina	Fue+d6	4	75	
Lanza	Fue+d6	5	120	Parada +1, Alcance 1
Lanza larga (2 Manos)	Fue+d8	8	200	Alcance 2, 2 manos
Mangual	Fue+d6	8	50	Ignora parada con Escudo/Arma o bonus de cobertura
Martillo de guerra	Fue+d6	8	65	PA1 contra armadura rígida (bárbara, semi-placas y placas)
Martillo pesado (2 Manos)	Fue+d8	12	85	PA1 contra armadura rígida, 2 manos
Maza ligera	Fue+d6	8	60	PA1 contra armadura rígida
Maza pesada (2 Manos)	Fue+d8	20	75-90	PA2 contra armadura rígida, Parada -1, 2 manos
Pica filkhariana (2 Manos)	Fue+d8	25	270-300	Alcance 2, 2 manos
Tridente	Fue+d6	7	130	Parada +1, Alcance 1



Armas de tiro y arrojadizas	Alcance	Daño	CdF	Coste (GB)	Peso	Disparos	FUE	Notas
Arco de hueso	20/40/80	2d8	1	750	12	-	d8	PA2
Arco del desierto	15/30/60	2d6	1	600	10	-	d6	PA2, 1 acción para recargar
Arco simple	12/24/48	2d6	1	250	3	-	d6	
Daga	3/6/12	Fue+d4	1	100	1	-	-	
Hacha de mano	3/6/12	Fue+d6	1	45	2	-	-	
Jabalina	4/8/16	Fue+d6	1	75	4	-	d6	
Lanza	3/6/12	Fue+d6	1	120	5	-	d6	
Onda	4/8/16	Fue+d4	1	25	1	-	-	

ARMADURAS

Una armadura protege a su usuario de los daños ocasionados por las armas. Aunque el aspecto de las armaduras vestidas por distintos personajes puede variar, en los Reinos Jóvenes, en tiempos de Elric, solo se utilizan los tipos de armaduras que se detallan a continuación.

Cuero blando

La armadura de cuero ofrece tan solo una protección parcial. Está formada por protecciones para brazos y piernas y por una cota de cuero para el torso. A veces se completa con un casco o un birrete de cuero. Esta armadura puede evitar los golpes de un arma pequeña y ofrece cierta resistencia a golpes más violentos.

Cuero de los mares

Mediante técnicas secretas de los artesanos de las Ciudades Púrpura, el cuero blando es endurecido y más resistente. El cuero tratado de esta forma coge con frecuencia un color gris verdoso, debido al cual esta armadura tiene este nombre. Aquellos que pueden permitírsela normalmente visten un yelmo de metal para tener mayor protección.

Cota de anillas

La armadura de cuero ha sido modificada para tener cosidas por encima anillas de acero. Esta clase de armadura sería muy pesada si cubriese todo el cuerpo. Normalmente solo cubre el torso y parte de cada brazo. El cuero está a menudo tachonado con bronce o acero.

Bárbara

Los bárbaros del Desierto de las Lágrimas y los habitantes de la frontera nordeste de Ilmiora confeccionan su propio tipo de armadura. En lugar de utilizar cuero o metal usan madera, cuidadosamente tallada para ajustarse exactamente al cuerpo de su propietario. La madera es lacada y adornada con bellos motivos fantásticos; frecuentemente se le aplica un centenar de capas de laca, con lo que el resultado conseguido es particularmente impresionante. Aun así, una armadura bárbara no protege todas las partes del cuerpo. A veces es posible comprar una armadura de este tipo a algún mercader ambulante. También se podrán conseguir practicando el trueque directamente con los bárbaros. Su comercio se limita casi totalmente al continente nordeste, ya que el precio de su transporte hacia otras regiones la encarecería hasta el valor aproximado de una armadura de placas.

Cota de mallas

Camisa o túnica larga conformada por anillos de metal entrelazados de hierro, bronce, o acero, en la que cada anillo se une con varios otros eslabones formando un tejido. Aunque pesadas son flexibles y más duraderas que las armaduras basadas en una base de cuero.

Semi-placas

Numerosos guerreros, especialmente soldados de tropa, marinos o tropas de caballería ligera, llevan una "semi-armadura" o armadura de semi-placas. Consiste en un conjunto de placas que solo recubre las partes vitales del cuerpo, mientras que las extremidades son protegidas por ropas o cuero en conjunción con guardas de cuero endurecido, bronce o acero. No es difícil de encontrar en los mercados de los continentes sur y oeste.

Placas

La armadura de placas se desarrolló en los Reinos Jóvenes en tiempos de Aubec de Malador. Sería el equivalente a la armadura utilizada en Europa en el siglo XIII, a la vez más ligera y resistente que la cota de mallas a la que reemplazaba. Es la mejor armadura disponible,

pero es también la más cara. El cuerpo está enteramente protegido por el metal y los únicos puntos débiles se sitúan en las articulaciones. Con el fin de tener una mejor visibilidad, el yelmo frecuentemente no se utiliza.

El precio de una armadura de este tipo será de aproximadamente 1000 GB, pero puede doblar o triplicar el precio según la calidad del trabajo.

Placas melnibonesa

Es la mejor armadura que se conoce, el producto de diez mil años de elegantes diseños y cruel experimentación. Sus secretos son desconocidos por completo para los artesanos de los Reinos Jóvenes y nadie aparte de los habilidosos esclavos melniboneses puede crearlas.

Tipo	Armadura	Peso	Coste (GB)	Notas
Cuero	+1	15	100	Cubre torso, brazos y piernas
Cuero de los mares	+2 (+1)	20	300	Cubre torso, brazos y piernas. Si es alcanzado con un aumento se omite 1 punto
Cota de anillas	+2	20	500	Cubre torso
Bárbara	+2	25	400	Cubre torso, brazos y piernas
Cota de mallas	+2	20	600	Cubre torso y brazos
Semi-placas	+3 (+2)	30	700	Cubre torso, brazos y piernas. Si es alcanzado con un aumento se omite 1 punto
Placas	+3	35	+1000	Cubre torso, brazos y piernas
Placas melnibonesa	+4	40	incalculable	Cubre torso, brazos y piernas
Casco de acero	+3	4		50% de cubrir un ataque a la cabeza
Escudos				
Rodela	-	8	50	Parada +1
Tarja / Pavés	-	12	75	Parada +1, Armadura +2 en ataques a distancia
Torre	-	20	125	Parada +2, Armadura +2 en ataques a distancia