

## REGLAS AMPLIADAS DE HERRERIA

La figura del herrero siempre llamó mi atención en todos los juegos de rol. Se le suele menospreciar, aunque los PJs van hasta arriba de armas, armaduras, utensilios, pertrechos y arreos que precisan del mantenimiento y los servicios de un herrero de tanto en tanto. El herrero errante de los reinos del Norte y la importancia que le da Yggdrasill rescata un poco esta importante figura histórica y la pone en el lugar que se merece. El herrero es esperado, pues arregla los utensilios que la fragua casera no puede por su tamaño o por falta de pericia de la mujer de la casa. Lo siguiente son varias reglas que ayudan a valorar a un herrero, y que amplían el sistema de juego de Yggdrasill, dándole versatilidad y... más armas, que es a lo que vamos.

### Oficio de herrería

Cuando un herrero llega a un asentamiento, granja o gran ciudad, puede ofrecer (y de hecho lo va a hacer) sus servicios. De hecho, muy probablemente será requerido desde el momento de su llegada sin llegar siquiera a anunciarse. Cada día que el herrero pase en un emplazamiento surgen un número de Encargos determinado por la zona en la que trabaje. Para resumir el buen hacer del herrero día a día habrá que lanzar Artesanado (herrería) contra una Dif de acuerdo a la zona en la que se esté. Esta tirada abarca el trabajo del herrero durante ese día. Las Ganancias (en onzas de plata) también irán relacionada en los emplazamientos superiores con la habilidad del herrero y con la UE obtenida en la tirada. De producirse un fallo en la tirada, el herrero generalmente tendrá algunas opciones sobre las que decidir, indicado en la tabla Fallos de Herrería. Un crítico dobla la Ganancia y ante una pifia hay que tirar 2 veces en la tabla de Fallos de Herrería.

<u>Entorno</u>	<u>Encargos x día</u>	<u>Dif.</u>	<u>Ganancia (onzas)</u>
Casucha aislada	ID2-1	12	Encargos x2
Granja pequeña	ID3-1	14	Encargos x2
Granja grande	ID3	15	Encargos x3
Asentamiento rural pequeño	ID6-1	17	Encargos x3
Asentamiento rural grande	ID3+1	19	Encargos + UE
Asentamiento costero pequeño	ID8-1	20	Encargos x2 +(UE/2)
Asentamiento costero grande	ID6+1	22	Encargos x2 + UE
Palacio de un noble o capital	ID4+2	22	Encargos x3 +(UE/2)

### Materia prima del herrero

El lingote de acero es la materia prima para el oficio de herrería. Se trata de una barra fina de unos 250 gramos de acero, transportado generalmente en grandes cantidades en un carromato, buey o caballo de tiro. Un lingote es suficiente para 1 Encargo y tiene un precio de aproximadamente 3 piezas de plata. Si un día un herrero tuviera 5 encargos, deberá gastar 5 lingotes (por lo que tendrá una pérdida de 15 piezas de plata) pero generalmente las ganancias superan con creces este gasto. Por ello, es interesante que un herrero pase sus tiradas diarias de herrería, o al menos pueda recuperar parte del dinero sacando 1, 2 o 3 en la tabla de Fallos de Herrería.



### Fallos de Herrería (IDI0)

- 1-Con una tirada de Negociación dif 10+ID6 aun puede ganar Encargos x2.
- 2-Con una tirada de Negociación dif 12+ID6 aun puede ganar Encargos x1.
- 3-Con una tirada de Negociación dif 14+ID6 aun puede ganar Encargos x1.
- 4-Una herramienta de herrero se parte y queda inservible. El día siguiente lo pasará reparando la herramienta o creando otra.
- 5-La tirada de Herrería del día siguiente tendrá penalización -2.
- 6-Ese día se gasta un lingote de acero adicional.
- 7-La tirada de Herrería del día siguiente tendrá penalización -4.
- 8-El herrero sufre quemaduras por ID6+2 PV.
- 9-La tirada de Herrería del día siguiente tendrá penalización -6.
- 10-Sin quererlo, se ha ofendido al cabecilla local. Todos los encargos de la zona -1. Todas las tiradas de Negociación dif +3.

## Características de las armas

"Las armas que encuentres en las tierras del Norte son casi todas iguales, de similares características, pues se engloban..." ¿De verdad? En mis partidas NO. Quiero un hacha de mano más liviana que otra, quiero una espada cruelmente forjada y quiero una lanza aserrada que inflija otro tipo de heridas a mis oponentes. A su vez, puedes encontrar armas hechas una ruina, agrietadas o pertenecientes a tribus, y por lo tanto rudimentarias o arcaicas.

Un herrero puede reforjar un arma para otorgarle una característica beneficiosa (+) o quitarle una característica perjudicial (-) a un arma. Si el arma posee varias características, habrá que hacer una tirada de forja por cada una de ellas. La dificultad de esta tirada viene indicada en cada característica en cuestión, y su duración aproximada es de 30 minutos por pto de daño que cause el arma. Un arma solo puede tener una característica a la vez del mismo tipo.

<b>+Reforzada</b>	UE 16	<b>Efecto:</b> Añade 3 ptos a la solidez del arma.
<b>+Cruel</b>	UE 24	<b>Efecto:</b> Todas las heridas graves añaden un desangramiento de 1 pto de vida por turno durante 1D6 turnos.
<b>+Liviana</b>	UE 16	<b>Efecto:</b> Resta 1 a la Carga del arma, pero 2 a su daño base también.
<b>+Robusta</b>	UE 18	<b>Efecto:</b> Añade 1 a la Carga del arma, pero 2 a su daño base también.
<b>+Aserrada</b>	UE 20	<b>Efecto:</b> En paradas y ataques críticos con este arma, el arma o escudo enemigos sufren un -1 adicional. Las armaduras enemigas pierden prot. aunque no cubran la totalidad del daño.
<b>+Recurvado</b>	UE 15	<b>Efecto:</b> Añade 10 metros a todos los segmentos de alcance, y +1 al daño base.
<b>+De mango largo</b>	UE 18	<b>Efecto:</b> Añade +1 a la INI luchando con este arma.
<b>+Engarzada</b>	UE 20	<b>Efecto:</b> Valor +2.
<b>+Labrada</b>	UE 14	<b>Efecto:</b> Valor +1.
<b>-Ruinosa</b>	UE 16	<b>Efecto:</b> Resta 2 al daño base del arma.
<b>-Agrietada</b>	UE 20	<b>Efecto:</b> Resta 4 a la solidez del arma.
<b>-Rudimentaria</b>	UE 24	<b>Efecto:</b> Divide entre 2 el ME del ataque cuando calcules el daño.
<b>-Quebrada</b>	UE 18	<b>Efecto:</b> Usando este arma resta 3 a tu tirada de habilidad.
<b>-Arcaica</b>	UE 30	<b>Efecto:</b> Daño -2, Sólidez 1/2, ME cuando calculas daño 1/2, y no tiene valor de venta.





<u>ARMAS CORTAS</u>	<u>DAÑO</u>	<u>SOLIDEZ</u>	<u>CARGA</u>	<u>VALOR</u>	<u>NOTAS</u>
Cuchillo	3	9	0	0.5	
Destral	4	8	0	0.3	
Garrote	5	10	1	0.5	
Martillo	3	12	0	0.8	
<u>ARMAS LARGAS</u>					
Espada corta	5	11	0	2	
Espada larga	7	11	1	4	
Hacha de guerra	9	10	2	1	
Maza	8	12	2	3	
Martillo largo	6	13	1	2	
<u>ARMAS A DOS MANOS</u>					
Hacha grande	14	12	3	3	
Espada a dos manos	12	14	3	5	
Espadón	15	16	4	7	+1 INI
<u>ARMAS DE ASTA</u>					
Lanza	10	11	2	4	+1 INI
Horca	12	8	2	2	+1 INI
Lanza larga	10	10	3	5	+2 INI
<u>LANZAMIENTO</u>					<u>ALCANCES</u>
Jabalina	6	7	2	0.4	5/10/20/40
Cuchillo	3	9	0	0.5	3/6/9/12
Hacha arrojadiza	4	8	0	0.3	3/6/9/15
Lanza	8	11	2	4	5/10/15/30
<u>ARMAS DE TIRO</u>					
Arco de caza	6	8	2	1	10/20/40/80
Arco de guerra	7	10	2	2	10/30/50/100
Honda	4	12	0	0.1	10/20/30/40
Arco simple	4	16	1	0.6	8/18/35/55
<u>ESCUDOS</u>	<u>DF</u>				
Redondo pequeño	+2	-	0/1	3	
Redondo	+3	-	0/2	4	
Redondo pesado	+4	-	1/3	5	

### Nueva tabla de armas

La siguiente es una tabla de armas ampliada. Se ofrecen armas como el martillo, la maza y la horca, que si bien históricamente pueden no tener demasiada cabida en el estilo de lucha nórdico, es de agradecer que estén disponibles y las amparen las reglas de juego. Esta tabla de armas junto con las reglas de herrería y características de armas pretende dar una mayor versatilidad al sistema de juego y que el abanico de posibilidades a la hora de armarse de los hombres del norte sea un poco más variado.

*nota: un arma que sea transformada a "de mango largo" ofrece +1 a la INI, pero si este arma ya tenía el bonus "+1/+2 INI" no se le podrá agregar esta característica.*

### Tres espadas cortas de ejemplo:

-**Espada corta (+Reforzada +Engarzada -Ruinosa)** Daño 3, Solidez 14, Carga 0, Valor 4  
-Tenemos una espada corta muy solida, que ha sido finamente adornada con gemas preciosas, pero que en combate prestará un pésimo servicio al que la empuñe. Un arma preferiblemente para colgar en el salón.

-**Espada corta (+Robusta +De manto largo)** Daño 7, Solidez 11, Carga 1, Valor 2, +1 INI.  
-Tenemos una buena espada, que aunque pesa un poco, tiene una longitud del mango incrementada y además su robustez hace que inflija más daño base al enemigo.

-**Espada corta (-Arcaica)** Daño 3, Solidez 5, Carga 0, Valor 0, divide ME en daño /2.  
-Tenemos una espada arcaica de hueso o pareciese que de madera... lo mejor, buscarse otra.

### Tablas de Heridas Graves

Para una mayor comodidad, se transcribe aquí la tabla de Heridas Graves completísima que Garth creó y que siempre he utilizado, para que todos los jugadores la tengamos a mano con este suplemento de reglas. Felicitaciones a Garth y ánimo desde aquí a que siga creando...



En general todos los efectos son aplicables sólo mientras dure el combate, cada DM decide si hay efectos a largo plazo (supongo que a todos nos parece razonable que una herida siga sangrando hasta que la curen o un hueso roto entorpezca hasta que se suelde, pero no todos querrán que sus pjs pierdan extremidades) Cuando creo que debería haber efectos a largo plazo utilizo dos simbolos, este es el significado:

‡ herida mortal, requerirá cuidados médicos o mágicos para curarse.

\* Herida incapacitante, puede curarse con primeros auxilios pero puede dejar secuelas permanentes. Cuanto peor sea el tratamiento de la herida mayor será la probabilidad de sufrir una secuela y su gravedad.

### ARMA PERFORANTE (LANZA, FLECHA)

2d10 (herida) consecuencia

<p><b>2</b> (Arteria desgarrada ‡) Un corte profundo en el muslo te hace sangrar. Mucho. Pierdes 4 PV por turno hasta que recibas primeros auxilios. ENE -I.</p>
<p><b>3</b> (Abdomen perforado ‡) Intentas apartarte de la trayectoria del ataque demasiado tarde. Supera prueba de Energía (UE 19) o caes al suelo por el dolor mientras rezas para que no te hayan atravesado las tripas. Si se extrae el arma de la herida pierdes 2 PV por turno, si no IPV. ENE -I, FUE -I</p>
<p><b>4</b> (Clavícula rota) Te agachas para esquivar un golpe contra el pecho, pero lo recibes en el hombro. Sientes el chasquido del hueso mientras el dolor te recorre el brazo. Hasta que recibas primeros auxilios, debes superar una prueba de Energía (UE 24) cada vez que intentes utilizar ese brazo. DES -I.</p>
<p><b>5</b> (Brazo atravesado) El arma de tu adversario atraviesa tu brazo de lado a lado. Debes pasar una prueba de Agilidad (UE 14) para que no se te caiga lo que llesves en esa mano. Si se extrae el arma de la herida, Pierdes 1 PV por turno. DES -I</p>
<p><b>6</b> (Muslo atravesado) No parece grave, pero sangra mucho. Si se extrae el arma de la herida pierdes 2PV por turno, si no pierdes IPV por turno.</p>
<p><b>7</b> (Corte en el hombro) Esquivas casi completamente el golpe, pero no del todo. El dolor te obliga a actuar en modo defensivo un turno mientras recuperas el equilibrio.</p>
<p><b>8-I2</b> (Herida abierta) Giras sobre ti mismo para desviar un ataque brutal, con un éxito notable. Sonríes al ver la sorpresa en los ojos de tus enemigos mientras te lanzas al contraataque.</p>

<p><b>I3</b> (Corte en un costado) No te has apartado lo bastante rápido, aprietas los dientes para ignorar el dolor y sigues luchando. Pierdes 1 PV por turno.</p>
<p><b>I4</b> (Impacto en el pecho) Tu armadura te libra por los pelos. Debes adoptar el modo defensivo 1 turno mientras recuperas el aliento. AGI -I.</p>
<p><b>I5</b> (Corte en la frente) Giras la cabeza justo a tiempo para evitar un impacto directo en la cara. Si llevabas yelmo con protección facial se deforma y te impide ver hasta que te lo quites. PER -I. Si no llevabas casco pierdes 1 PV por turno y la sangre se te mete en los ojos. PER -I</p>
<p><b>I6</b> (Tajo en la pierna ‡) Una herida profunda, intentas concentrarte en tu oponente mientras la sangre te empapa la ropa. Pierdes 3PV por turno.</p>
<p><b>I7</b> (Mejilla atravesada *) Acaban de partirte la cara. Debes superar una prueba de Energía (UE 19) para no caer al suelo aturdido y debes actuar en modo defensivo 10 turnos. COM -I</p>
<p><b>I8</b> (Impacto en la cabeza) Este no lo has visto venir, por suerte tienes la cabeza dura. Si no llevabas casco debes superar una prueba de Energía o caer inconsciente ID10 turnos. Si la superas ID10 turnos en modo defensivo. -I a todas las características. Si llevabas casco, debes adoptar modo defensivo ID10 turnos. PER -I, ENE -I.</p>
<p><b>I9</b> (Pulmón perforado ‡) El ataque atraviesa la armadura y se clava profundamente en el pecho. Hasta que se le apliquen primeros auxilios, en cada turno debe hacer una prueba de Energía con UE 24 para poder actuar. Si falla tantas veces como su puntuación de Energía cae al suelo seminconsciente e incapaz de realizar acciones. ENE -I</p>
<p><b>20</b> (Cuello perforado * ‡) Puedes ver las puertas del Valhöll ante ti. Caes de rodillas mientras intentas contener la hemorragia con tus manos, la sangre entra en tu tráquea y empieza a inundarte los pulmones. Morirás desangrado en 2D10 turnos y asfixiado en 2D10 turnos, lo único que puedes hacer hasta entonces es intentar adivinar qué ocurrirá primero y encomendarte a Odhinn.</p>



## ARMA CORTANTE (ESPADA, HACHA)

2d10 (herida) consecuencia

<p><b>2</b> (Pulmón perforado †) El ataque atraviesa la armadura y se clava profundamente en el pecho. Hasta que se le apliquen primeros auxilios, en cada turno debe hacer una prueba de Energía con UE 24 para poder actuar. Si falla tantas veces como su puntuación de Energía cae al suelo semiinconsciente e incapaz de realizar acciones. ENE -I</p>
<p><b>3</b> (Tajo en la cara*) Te apartas en el último momento de la trayectoria del arma, pero no lo bastante rápido. Recibes un profundo corte desde la ceja hasta el labio, si llevabas esta zona protegida por el casco, te ves obligado a permanecer en modo defensivo ID5 turnos y PER -I. Si no había protección facial, pierdes un ojo o la nariz y PER -I.</p>
<p><b>4</b> (Tajo en el antebrazo*) Si llevas brazales, el ataque los perfora haciendo una profunda y dolorosa herida. Prueba de AGI con UE 19 o se cae lo que lleves en esa mano. DES -I Si no llevas brazales, el ataque atraviesa músculo y tendón hasta llegar al hueso, partiéndolo. Dejas caer lo que llevaras en esa mano y si no recibes ayuda pronto perderás el brazo. Mientras tanto pierdes IPV por turno y DES -I.</p>
<p><b>5</b> (Tajo en el muslo) Si llevas protección en la zona, el ataque las atraviesa y te inflige una profunda herida que afecta a una arteria principal. Pierdes 1 PV por turno. AGI -I Si no llevas protección, sufres un profundo corte que afecta a músculos, tendones y arterias. Prueba de AGI con UE 14 para no caer al suelo, pierdes 2 PV por turno, AGI -I.</p>
<p><b>6</b> (Impacto en el pecho) Bajas la guardia un instante y recibes un ataque en el torso. Afortunadamente consigues recudir la fuerza del impacto con un salto atrás y tu armadura te libra de lo peor. Deberás permanecer un turno en modo defensivo mientras recuperas el aliento. AGI -I</p>
<p><b>7</b> (Corte en el antebrazo) Tu adversario esquiva uno de tus ataques y te golpea en el brazo del arma. Por suerte la herida no es profunda. Pierdes 1 PV por turno.</p>
<p><b>8-12</b> (Herida abierta) Un corte grande aunque superficial, dejará una bonita cicatriz. Lo ignoras y te lanzas de nuevo al ataque.</p>
<p><b>13</b> (Corte en la pierna) Tropiezas con algo intentando esquivar un potente golpe descendente, que te alcanza justo por debajo de la rodilla. Sangras mucho, pero no parece muy grave. Pierdes 1 PV por turno.</p>

<p><b>14</b> (Impacto en la pierna) Desvías un golpe mortal en el último momento, pero recibes un fuerte impacto con la parte roma del arma en la rodilla, que se gira en un ángulo extraño. Tienes un esguince, deberás superar una prueba de Agilidad (UE 14) por turno o caer al suelo por el dolor. AGI -I</p>
<p><b>15</b> (Corte en el cuello) Pierdes el equilibrio un instante y lo recuperas justo a tiempo de ver llegar un potentísimo ataque lateral directo hacia tu cabeza. Ves pasar toda tu vida ante ti mientras levantas frenéticamente tu arma para detener el golpe. Lo consigues, más o menos. Tienes una herida abierta en el cuello, pierdes 2PV por turno y deberás adoptar el modo defensivo ID5 turnos mientras te recupera del susto.</p>
<p><b>16</b> (Corte en el abdomen) Recibes un fortísimo impacto justo por encima del cinturón, que atraviesa la armadura y penetra en la carne. Retrocedes un par de pasos tambaleante por el impacto mientras te retuerces por el dolor. Durante los próximos 6 turnos deberás superar una prueba de TEN (UE 19 los tres primeros, UE 14 los 3 últimos) o caer al suelo. -I FUE, -I AGI.</p>
<p><b>17</b> (Hemorragia grave †) No lo has visto venir. El arma de tu enemigo alcanza una arteria principal y empiezas a sangrar a borbotones. Tiene mala pinta, pierdes 3 PV por turno.</p>
<p><b>18</b> (Impacto en la cabeza) Espectacular, lástima que no lo hayas hecho tú. Si no llevabas casco debes superar una prueba de Energía o caer inconsciente ID10 turnos. Si la superas ID10 turnos en modo defensivo. -I a todas las características. Si llevabas casco, debes adoptar modo defensivo ID10 turnos. PER -I, ENE -I.</p>
<p><b>19</b> (Destripado †) Profundo corte en el abdomen. Duele. Debes hacer con éxito una prueba de Energía (UE 24) cada turno o caer desplomado al suelo. Pierdes 2 PV por turno. Todas tus características se reducen en un punto.</p>
<p><b>20</b> (Mutilado * †) El ataque destroza o corta limpiamente tu mano, pie, brazo o pierna. Pierdes 4 PV por turno de combate hasta que alguien pare la hemorragia. Todas tus características se reducen un punto, además de AGI y FUE -I para el brazo o mano o bien DES -2 y FUE -I para la pierna o el pie.</p>

## ARMA CONTUNDENTE (MARTILLO, MAZA)

2d10 (herida) consecuencia

**2** (Tórax hundido †) El fuerte golpe te rompe varias costillas y te deja sin respiración. Debes superar una prueba de Energía cada turno (UE 10 el primero, 13 el segundo, 16 el tercero...) o caerás inconsciente. ENE -I, FUE -I

**3** (Mandíbula fracturada \*) El ataque te golpea de lleno en el mentón. Debes adoptar modo defensivo el resto del combate y tendrás que superar una prueba de Energía (UE 19). Si fallas, caerás inconsciente ID10 turnos. COM -I

**4** (Fractura en fémur \*) Un tremendo impacto en el muslo, sientes crujir el hueso. Cada turno debes superar una prueba de Agilidad (UE 19) o caer al suelo. AGI -I

**5** (Muñeca rota \*) Intentas desesperadamente bloquear un golpe mortífero, y lo consigues en parte. Debes hacer una prueba de Agilidad (UE 19) o se te caerá lo que lleses en la mano golpeada. DES -I

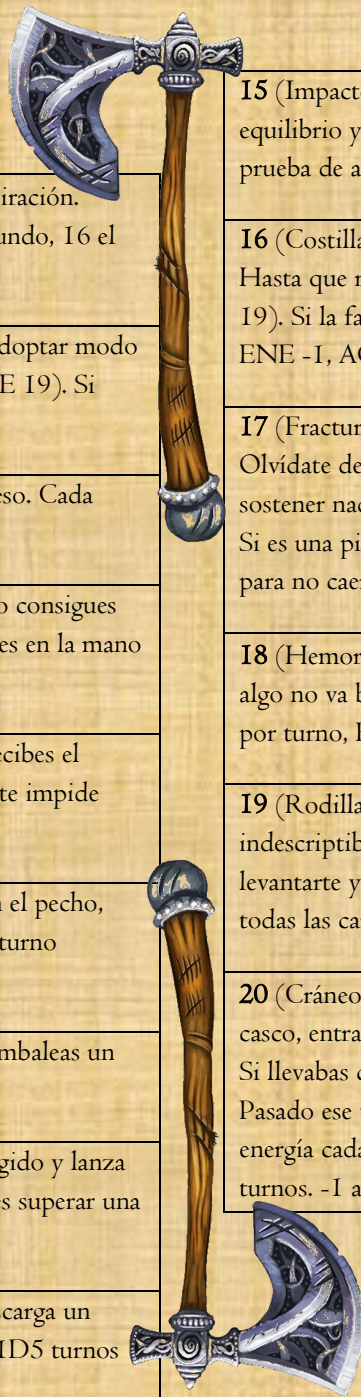
**6** (Hombro desencajado) Apartas la cabeza de la trayectoria del ataque, pero recibes el golpe en el hombro. Retrocedes varios pasos para absorber el impacto, el dolor te impide atacar hasta el próximo turno. AGI -I

**7** (Impacto en el pecho) Bajas la guardia lo justo para encajar un buen golpe en el pecho, por suerte le falta fuerza. Debes aguantar en modo defensivo hasta el próximo turno mientras recuperas el aliento. AGI -I

**8-12** (Desequilibrado) Recibes un impacto oblicuo en un brazo o pierna, te tambaleas un poco por el golpe y te lanzas de nuevo al combate.

**13** (Impacto en el brazo) Tu oponente esquiva con facilidad un golpe mal dirigido y lanza un potente contraataque. Tu brazo se “duerme” a consecuencia del golpe, debes superar una prueba de tenacidad (UE 14) o dejarás caer lo que lleses en él. FUE -I

**14** (Impacto en la cadera) Con una rápida finta, tu adversario te flanquea y descarga un poderoso golpe que te hace ver las estrellas. Debes adoptar el modo defensivo ID5 turnos mientras te recuperas. ENE -I



**15** (Impacto en la pierna) Eso ha sido un golpe bajo. La fuerza del ataque te hace perder el equilibrio y te tuerces un tobillo intentando recuperarlo. Cada turno debes superar una prueba de agilidad (UE 14) o caer derribado al suelo. AGI -I

**16** (Costillas rotas) Sientes un ardiente dolor en el costado que apenas te permite respirar. Hasta que recibas primeros auxilios, debes pasar cada turno una prueba de Energía (UE 19). Si la fallas no podrás hacer nada ese turno excepto jadear y luchar por no desplomarte. ENE -I, AGI -I

**17** (Fractura abierta \*) El hueso se astilla por el impacto y atraviesa la piel en varios puntos. Olvídate de usar esa extremidad durante algún tiempo. Si es un brazo no puedes moverlo ni sostener nada con él, DES -I, FUE -I  
Si es una pierna no puedes apoyar peso sobre ella, debes superar una prueba de Agilidad para no caer al suelo (UE 24 el primer turno y 19 los siguientes), AGI -I, FUE -I

**18** (Hemorragia interna †) Eso ha dolido de verdad. No parece haber huesos rotos, pero algo no va bien. Te sientes mareado y notas que te debilitas por momentos. Pierdes 3PV por turno, ENE -I

**19** (Rodilla aplastada \*) El brutal golpe te derriba como si fueras un muñeco de trapo, y el indescriptible dolor te impide realizar acciones los siguientes ID10 turnos. No puedes levantarte y sólo podrás actuar en modo defensivo hasta que recibas primeros auxilios. -I a todas las características.

**20** (Cráneo fracturado †) Un golpe maestro, intentarás imitarlo si sobrevives. Si no llevabas casco, entras en coma inmediatamente. -I a todas las características.  
Si llevabas casco, queda inservible y caes al suelo semiconsciente durante ID10 turnos. Pasado ese tiempo puedes intentar actuar en modo defensivo superando una tirada de energía cada turno (UE 24), pero cada vez que falles volverás a caer inconsciente ID10 turnos. -I a todas tus características.