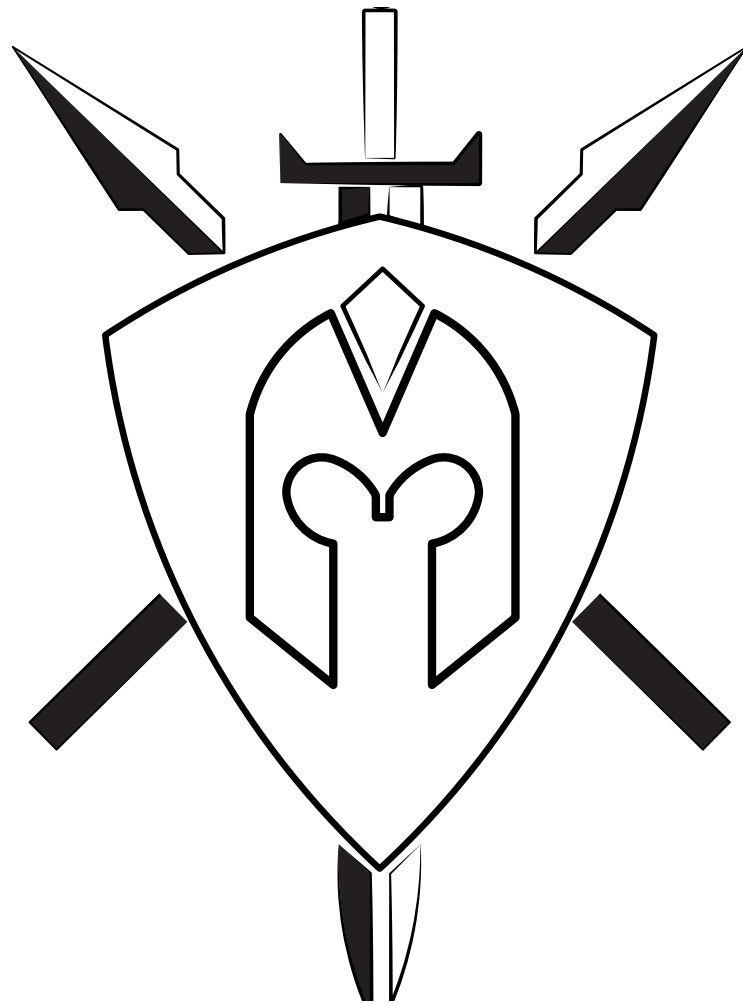




---

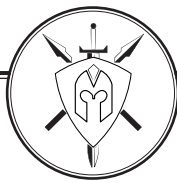
# GREMIO DE GUERREROS



MANUAL DE GUERREROS

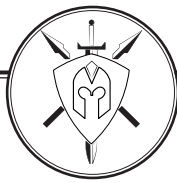
---





# Índice

<b>Gremio de guerreros</b>	3
Normas básicas de combate.	
Armas, armaduras y daño.	
<b>Puntos de Armadura</b>	7
Calcular valor de la Armadura.	
Factor de Armadura.	
Tabla de Armadura.	
Ejemplos de Armadura.	
Armaduras falsas: materiales.	
Habilidades de combate.	
<b>Habilidades gremiales</b>	8
Adquisición de habilidades.	
Derribo.	
Rompe Escudos.	
Pelea Sucia.	
<b>Rangos y requisitos</b>	11
Clases.	
Bronce.	
Plata.	
Oro.	
Clases de roleo.	
Clases conjuntas.	



¿Buscas respuestas? ¿Te consume el deseo de aprender nuevas habilidades? los gremios son la solución. En los diferentes gremios se imparten conocimientos especiales que puedes aprender durante el evento. Este intercambio, no siempre “gratis” ya que los gremios necesitan cubrir sus gastos, es beneficioso tanto para jugadores individuales como para los propios gremios, puesto que fortalecen mutuamente su posición

Las habilidades gremiales o sus rangos adicionales sólo se pueden adquirir siendo miembro y asistiendo a las clases que imparten los responsables del gremio.

Una vez aprendida la habilidad se anotará en una tarjeta gremial. Esta habilidad queda disponible para el personaje que la haya aprendido en los siguientes Tempus Belli.

Excepción: ¡Si la habilidad gremial se saca de la normativa deja de estar disponible! Es posible que para asegurar un juego equilibrado las habilidades puedan ser cambiadas o eliminadas en un momento dado. Pero en caso de que se elimine una habilidad gremial se compensará con 1 punto adicional para poder comprar una habilidad de personaje del listado general. Esta compensación será para todos aquellos personajes que la hubieran obtenido con anterioridad (la habilidad ha de estar apuntada en su tarjeta de gremio o en el registro del Gremio).

La tarjeta gremial estará sujeta al personaje con el que obtienes las habilidades. Si la esencia de tu personaje se disuelve y vuelve al pozo de almas la tarjeta gremial se pierde. En la tarjeta se apuntará tu nombre, el de tu personaje, la habilidad y el rango si lo tuviera.

Debes llevar siempre la tarjeta contigo y mostrarla si es requerida por un árbitro. Si pierdes la tarjeta puede ser sustituida si hay disponibles, pero sólo con los datos que tenga el gremio registrados. No podrás transferir la tarjeta a otro jugador o si cambias a un nuevo personaje.

## Gremio de Guerreros

Bienvenidos caballeros, soldados, mercenarios, tercio, samurái, peltasta o cualquier persona con tendencias recurrentes a la pelea, la discusión y la confrontación, es decir, bienvenidos guerreros a vuestro gremio.

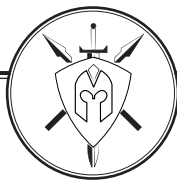
Si antes de venir a Tempus Belli vuestra forma de vida era la guerra y las batallas podéis seguir aquí con tan loable fin. Si bien hasta ahora vuestras guerras puede que fueran entre dos países, o entre dos bandos del mismo país, ahora vais a luchar por la gloria de vuestro Custode y Campamento. Y para ello nada mejor que el Gremio de Guerreros, que es el punto de reunión de la elite de guerreros de Aster, o aquellos que aspiran a serlo.

Ya sabes que las armas son un recurso fundamental en las guerras pero no menos importantes son las milicias, compuestas por soldados preparados. Sólo cuando se dispone de ambos recursos será posible aspirar a la victoria.

Como guerreros se aspira a tener gran coraje, una virtud indispensable para ser libre, pero nunca ha de faltar la cortesía con el rival. Por excelente que sea nuestro combate la compasión ha de estar presente y la justicia ante todo. Por supuesto la lealtad es propia de los espíritus fuertes y nobles, así como la palabra y la sinceridad. Y el honor exalta al ser humano. Y por supuesto la disciplina, una gran virtud para mejorar como guerrero individual y sobre todo, para el trabajo en equipo.

## Normas básicas de combate

Al igual que ocurre en muchos otros eventos, el combate se lleva a cabo empleando armamento de “soft combat”. Todo aquel que participe en combate debe recordar en todo momento que la primera prioridad de todo combatiente ha de ser siempre la seguridad, tanto propia como



de la persona a la que le estás arreando un espadazo.

Siempre que se dé o se reciba golpe habremos de tener en cuenta lo siguiente:

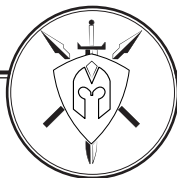
- Evitad hacer daño. Esta debería ser de Perogrullo. No se hace daño a la persona de enfrente. Esto no es un torneo marcial, ni una competición de espada medieval ni un combate de MMA. Aquí somos todos adultos jugando con otros adultos, si le hacemos daño a alguien por error, siempre nos disculpamos, nos aseguramos de que esté bien y hacemos lo que esté en nuestra mano para que no se repita.
- Que sea divertido y quede creíble. De nuevo, esto no es un torneo al contacto. Empujar amablemente con el lateral de tu sable a un enemigo no le haría daño en la vida real, de modo que aquí tampoco. Marcad los golpes, haced el gesto completo, evitad la conocida "metralleta". Se supone que las armas pesan aunque en realidad sean de látex. No os enfrentáis a un chaval de Albacete, sino a un pirata, vikinga, soldado bruja o quizás ninja. Interpretad.
- Sólo los Custodes son inmortales. El resto ya habéis muerto para llegar aquí y vuestra alma puede sufrir daño, pero en Tempus Belli un alma muy dañada simplemente significa un entretenido paseo por el Limbo y enseguida estáis de vuelta en la refriega. Sed generosos. Dadle una escena molona a quien os golpea legalmente y ellos os la darán a vosotros cuando logréis golpearles. Sacar a los heridos de la línea y un sanador os dará una súper escena de curación en batalla. Recordad que aquí no gana el que más mata, sino el que más momentos epicos tiene con otros jugadores.

Tened en cuenta también que:

- Solo se podrá usar un arma si cumple con los estándares de seguridad.
- Un árbitro podrá pedir siempre que lo considere oportuno hacer un control del arma.
- Las armas que no cumplan los estándares de seguridad serán retiradas inmediatamente del juego y no podrán ser usadas bajo ninguna circunstancia.
- Los golpes en la cabeza están estrictamente prohibidos y en caso de producirse de forma accidental no cuenta como punto de daño.
- Está prohibido estocar/apuñalar, esto es, golpear con la punta de un arma. Esto incluye la punta de espadas, lanzas, etc., independientemente de si el arma dispone o no de alma de un material rígido (como fibra de vidrio).
- Golpead siempre conteniendo la fuerza. No ignoréis los golpes recibidos.

Todas estas reglas tienen un sentido razonable. Por favor seguidlas explícitamente y aceptadlas como medidas de seguridad para todos. Se usará la autoridad y en caso de ser necesario se expulsará del evento si se violan estas reglas.

Para poder usar armas necesitas **Habilidades de Combate básicas**, listadas a continuación:



Combate	
Armas de 1 mano	1
Armas de 2 manos	2
Armas de asta	2
Armas de proyectiles	2
Armas de asedio	3
Ambidiestro	2
Pelea, + 1 Rango	1
Uso de escudo	3
Armadura ligera (falsa)	2
Armadura ligera (media) (falsa)	4
Armadura ligera (Pesada) (falsa)	8
Regeneración	2
Dureza	2

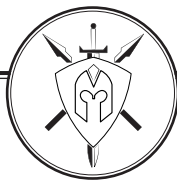
Estas habilidades ofrecen a un personaje la **capacidad de defenderse en combate**. Se adquieren gastando puntos durante la creación de personaje. Si deseas aprender a utilizarlas de forma eficiente o aprender alguna más, busca al Gremio de Guerreros de Aster.

- **Armas de una mano (1 punto)** Con esta habilidad el personaje puede utilizar armas con una longitud máxima de 115cm. Esto incluye dagas y armas arrojadizas.
- **Armas de dos manos (2 puntos)** Con esta habilidad el personaje puede utilizar armas con una longitud máxima de 180cm.
- **Armas de asta (2 puntos)** Con esta habilidad el personaje puede utilizar armas de asta con una longitud máxima de 250cm.
- **Armas de proyectiles (2 puntos)** Con esta habilidad el personaje puede usar armas

de proyectiles (ballestas, arcos y pistolas).

- **Armas de asedio (2 puntos)** Con esta habilidad el personaje puede usar armas grandes de asedio (como balistas o catapultas).
- **Ambidiestro (2 puntos)** Con esta habilidad el personaje puede usar dos armas de una mano (máximo 115cm) a la vez. Para poder adquirir esta habilidad es necesario adquirir previamente "Armas de una mano".
- **Pelea (1 punto por rango adicional).**

Esta habilidad permite al personaje **participar en peleas interpretativas sin armas** (desafíos entre campeones, peleas de taberna, etc) . Los combates sin armas en Tempus Belli solo están permitidos si son interpretados y se rigen siempre por esta habilidad (por motivos de seguridad, están terminantemente prohibidos



los combates competitivos sin armas, incluso si ambos jugadores están de acuerdo).

El uso de esta habilidad requiere siempre el acuerdo de todos los jugadores involucrados en la pelea, que deben tener una breve conversación previa en la que se indiquen en voz baja sus respectivos valores en Pelea. Aquel que tenga un valor mayor debe ganar la pelea. En caso de empate gana el que haya iniciado la pelea, aunque los jugadores implicados pueden acordar el ganador que más les guste para la escena si están de acuerdo.

El combate debe ser totalmente interpretado, los golpes no deben impactar y los agarres deben ser sin hacer fuerza. El objetivo de esta habilidad **es crear escenas memorables**, no hacer daño a nadie. Se espera que los jugadores interpreten de acuerdo a su rango (cómicamente torpes a rango 0, por ejemplo).

Si en cualquier momento uno de los involucrados empuña un arma, la pelea se da por concluida y se aplican las reglas de batalla (por ese motivo es imposible iniciar una pelea sin armas en mitad de una batalla). Esto se considera antideportivo pero es perfectamente posible.

Los jugadores son libres de acordar la coreografía que deseen, siempre que sea segura. Si no se les ocurre nada, siempre pueden hacer que ambos se ataquen por turnos una vez por rango de pelea y, cuando el jugador con menos rangos no tenga ya más turnos, caiga exhausto al suelo derrotado, por ejemplo.

Un personaje derrotado en una pelea permanecerá inmovilizado o inconsciente una cantidad de minutos igual al rango de pelea de su oponente salvo que sus amigos le despierten (¿alguien tiene un cubo de agua?) y deberá interpretar la paliza recibida.

**Rangos:** Todo jugador tiene por defecto una puntuación de pelea igual a **0 más un punto** por cada una de las siguientes habilidades que haya comprado:

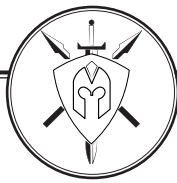
- Armas de una mano.
- Armas de dos manos.
- Armas de asta.
- Ambidiestro.

Se puede **comprar 1 rango adicional a 1 punto por rango** hasta alcanzar una suma total de 10.

*Por ejemplo: Un personaje que tenga las habilidades Armas de una Mano y Armas de Asta y gaste 3 puntos en Pelea tendrá un valor de Pelea de 5.*

- **Uso de Escudo (3 puntos):** Con esta habilidad, el personaje puede usar escudos.
- **(Falsa) Armadura Ligera (2 puntos)** Con esta habilidad, el personaje podrá usar armadura alternativa (no hecha de los materiales habituales para armaduras como cuero o metal) y representará una armadura ligera. Esta armadura deberá cubrir 2 partes del cuerpo y ofrecerá 2 puntos de armadura. Nota: La armadura alternativa ha de estar correctamente representada (¡no vale solo ropa!).
- **(Falsa) Armadura Media (4 puntos):** Con esta habilidad, el personaje podrá usar armadura alternativa (no hecha de los materiales habituales para armaduras como cuero o metal) y representará una armadura media. Esta armadura deberá cubrir 3 partes del cuerpo y ofrecerá 4 puntos de armadura. Nota: La armadura alternativa ha de estar correctamente representada (¡no vale solo ropa!).
- **(Falsa) Armadura Pesada (8 puntos):** Con esta habilidad, el personaje podrá usar armadura alternativa (no hecha de los materiales estándar para armaduras como cuero o metal) y representará una armadura pesada. Esta armadura deberá cubrir 5 partes del cuerpo y ofrecerá 8 puntos de armadura. Nota: La armadura alternativa ha de estar correctamente representada (¡no





vale solo ropa!).

- **Regeneración (2 puntos):** Con esta habilidad el personaje no puede morir desangrado. 1 punto de vida perdido (que no se haya curado adecuadamente) se cura después de 6 horas de reposo. Si el personaje ha sufrido más heridas y se le ha visto usando "Primeros Auxilios", entonces se cura 2 puntos de vida cada 6 horas de reposo. Nota: Esta habilidad no previene que el personaje caiga inconsciente tras llegar a los 0 puntos de vida.
- **Dureza (2 puntos):** Con esta habilidad, el personaje no cae inconsciente al llegar a 0 puntos de vida. El personaje puede realizar sonidos leves (como susurros o gruñidos de dolor) pero no desplazarse normalmente (salvo arrastrarse débilmente por el suelo).

## Armas, armaduras y daño

En este apartado nos vamos a centrar en las armaduras reales, puesto que el valor en puntos y las reglas de las armaduras falsas está también en el reglamento general Tempus Belli.

## Puntos de Armadura

Portar armadura ofrece una serie de puntos de vida "extra". Si el personaje es golpeado en combate en partes del cuerpo cubiertas por la armadura, **perderá puntos de armadura en vez de puntos de vida** (esta pérdida representa el paulatino deterioro de la misma). **Cuando se pierden puntos de armadura se ha de buscar un artesano o alguien de tu campamento que pueda restaurar la armadura y recuperar los puntos de armadura.**

Si bien cada pieza de armadura tiene un valor en puntos, **éstos se suman al total de puntos de armadura.** De esta manera no es necesario

recordar en qué partes de la armadura ha sido golpeado, el punto cuenta independientemente de la pieza golpeada.

*Ejemplo: un jugador con un camisote de mallas que cubra completamente pecho y brazos (6 puntos de armadura) podría recibir seis golpes seguidos en el pecho y la armadura se los cubriría. Un séptimo impacto ya restaría puntos de vida, independientemente de si impacta o no en zonas cubiertas por armadura (que estaría demasiado dañada para detener el golpe).*

Ataques que ignoren armadura (como bolas de energía, flechas, armas de fuego a corta distancia o armas de asedio) no restan tampoco puntos aunque se impacte con ellos en la armadura.

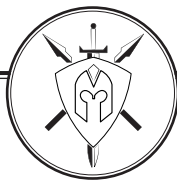
La cantidad máxima de puntos de armadura que se puede tener es de 12 (13 si se dispone de la habilidad gremial de Maestro Herrero).

## Calcular valor de la Armadura

Para calcular el valor exacto de la armadura dividimos el cuerpo en cinco zonas: Torso (parte superior del cuerpo), brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha y pierna izquierda.

- Zona corporal 1:
  - Torso (parte superior del cuerpo). Debido a que la armadura puede ser de diferentes tipos de materiales, cada zona está dividida en 4 partes (Delantera y trasera):
    - § Parte superior (del cuello hasta final de las costillas).
    - § Parte inferior (desde las costillas al resto de la parte inferior del cuerpo).
- Zona corporal 2 y 3 (Delantero y trasero):
  - brazo derecho
  - brazo izquierdo
- Zona corporal 4 y 5 (Delantero y trasero):
  - pierna derecha
  - pierna izquierda.

*Nota: Puedes contar el valor de la armadura de una zona sólo si ésta cubre al menos  $\frac{3}{4}$  partes*



de la superficie.

## Factor de Armadura:

Dependiendo del área donde se use y el tipo de armadura, que puede ser cuero con un mínimo de 2mm de grosor, cota de malla, láminas de hierro, o placa, la armadura tendrá factores diferentes.

El factor de armadura en cada zona puede depender de **varios valores** que se suman, por ejemplo, una parte del cuerpo puede estar cubierta con cuero de 2mm de grosor y una cota de malla. **Además de la suma de los diferentes factores de armadura se dividen en dos.** Ese es tu valor total de armadura.

Si el jugador adicionalmente lleva protección en la cabeza (casco abierto o cerrado y/o cofia) puedes incrementar tu valor total hasta 2 puntos.

El valor de armadura solo es válido **si estás llevando esa armadura**. Si dejas de llevar alguna de las partes, el valor total de la armadura se reduce correspondientemente. Si se añade posteriormente alguna pieza más al equipo hay que añadir estos puntos al total.

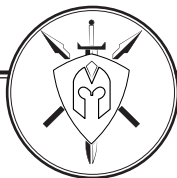
El valor máximo de una armadura es 10 (sin casco) y 12 (con casco). Este valor no puede ser sobrepasado excepto por rituales mágicos o por la habilidad "Maestro de Herrería".

## Tabla de Armadura:

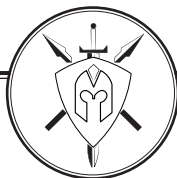
Anota el valor de la suma de las distintas partes, añade este dato a "**Suma de Factores de Armadura**". Divide este valor entre 2 y redondea para tener un número entero. Después añade el valor de tu casco.

*Ejemplo: Una armadura que suma 2,35 puntos cuenta como 2 puntos. Una armadura que suma 3,5 puntos, cuenta como 4 puntos. Después se añade el valor del casco.*





Parte del Cuerpo		Tipo de Armadura				
		Cuero	Malla	Escama	Placa	Sumatorio
<b>Torso</b>	Superior frontal	0,25	0,50	0,75	1	
	Superior trasero	0,25	0,50	0,75	1	
	Inferior delantero	0,25	0,50	0,75	1	
	Inferior trasero	0,25	0,50	0,75	1	
<b>Brazo Derecho</b>	Delante	0,25	0,50	0,75	1	
	Trasero	0,25	0,50	0,75	1	
	Antebrazo delantero	0,25	0,50	0,75	1	
	Antebrazo trasero	0,25	0,50	0,75	1	
<b>Brazo Izquierdo</b>	Delante	0,25	0,50	0,75	1	
	Trasero	0,25	0,50	0,75	1	
	Antebrazo delantero	0,25	0,50	0,75	1	
	Antebrazo trasero	0,25	0,50	0,75	1	
<b>Pierna Derecha</b>	Cadera delante	0,25	0,50	0,75	1	
	Cadera trasero	0,25	0,50	0,75	1	
	Pierna delantero	0,25	0,50	0,75	1	
	Pierna trasero	0,25	0,50	0,75	1	
<b>Pierna Izquierda</b>	Cadera delante	0,25	0,50	0,75	1	
	Cadera trasero	0,25	0,50	0,75	1	
	Pierna delantero	0,25	0,50	0,75	1	
	Pierna trasero	0,25	0,50	0,75	1	
<b>Factor Armadura Total</b>						
<b>Suma todos los factores, divide entre 2, redondea a número entero. Máximo 10.</b>						
<b>Casco</b>	Casco abierto	1			1	
	Casco cerrado	1				
	Cofia		1			
<b>Valor total de la armadura = Valor de armadura + Casco</b>						



## Ejemplos de Armadura

Ejemplos de que piezas de armadura van a cada categoría:

- Armadura de Cuero: Gambesón (tanto cuero como de tela), armadura de cuero, cuero ligero, tachonado y ajustado.
- Armadura de Malla: Cota de malla 4 en 1, trenzado asiático, cuero tachonado muy ajustado.
- Armadura de Escamas: compuesto de escamas superpuestas, arnés (insertado en cuero o revestido de metal).
- Armadura de Placas: Placas (mínimo 1 mm de metal)
- Cascos: Abierto de Cuero: sin cobertura de la cara, incluidos cascos con cobertura nasal.
- Cerrado de Cuero: cubre enteramente la cabeza menos los ojos.
- Abierto de metal: sin cobertura de la cara.
- Cerrado de Metal: cubre la cara completamente menos los ojos.

El valor de la armadura se calcula por sus partes, incluso si contiene 2 capas.

*Ejemplo: Brazo y antebrazo izquierdo cubiertos por cuero, cubriendo por delante y por detrás. Sólo en la parte del brazo (superior) hay cota de malla y cubre  $\frac{3}{4}$  del brazo adicionalmente. Por esta zona puedes añadir:*

- Brazo izquierdo superior:
  - 0.25 Brazo delantero (Cuero)
  - 0.25 Brazo delantero
  - 0.50 Brazo (Malla)

*Total = 1 por esta parte del brazo.*

- Brazo izquierdo inferior:
  - 0.25 Antebrazo trasero (Cuero)
  - 0.25 Antebrazo delantero

*Total = 0.50 por esta parte del brazo*

## Armaduras falsas: materiales

Puedes usar como alternativa a las armaduras (cuero, metal...) una armadura falsa. Esta categoría cubre armaduras que simulan ser armaduras, hechas con materiales como Goma Eva, resina, etc. Para que esto cuente como armadura necesitarás adquirir la habilidad correspondiente, pagando puntos en la creación de personaje, para más información ver el apartado de creación de personaje del reglamento general de Tempus Belli.

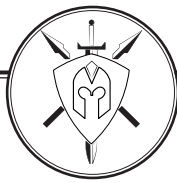
## Habilidades de combate

Para poder usar armas, escudos y otras habilidades especializadas necesitas habilidades descritas en el apartado creación de personaje del reglamento general de Tempus Belli.

## Habilidades gremiales

Esta es la escuela de la espada y el arte de la guerra. Todos los guerreros son bienvenidos. Nuestros maestros enseñarán a los principiantes el conocimiento necesario sobre espadas, lanzas y mandobles. Pero también luchadores experimentados proveerán al estudiante de conocimiento táctico y de maniobras, y se discutirán las ventajas y desventajas de diferentes estilos de lucha. Has llegado a Aster con una serie de habilidades en el uso de las armas y el combate, pero si buscas respuestas o te consume el deseo de aprender el gremio de guerreros es el lugar al que debes acudir. Sólo aquí puedes estudiar y conseguir habilidades adicionales que serán muy útiles en el campo de batalla.

En este gremio se imparte y se aprenden



conocimientos especiales en el arte de la guerra. Es un intercambio que no siempre es gratis (el gremio ha de cubrir gastos) pero es beneficioso para los guerreros individualmente y para el propio gremio, que fortalece su posición.

## Adquisición de habilidades

Para obtener una habilidad gremial has de tener en cuenta:

- Es imprescindible inscribirse en el gremio y trabajar con sus miembros.
- Los encargados del gremio deciden la asignación de las habilidades gremiales.
- Solo se puede adquirir una maestría por evento de Tempus Belli, necesitas ese tiempo de estudio y práctica.

Las habilidades disponibles para aprender en este gremio son:

### **Derribo Esta habilidad es no incrementable.**

*Requisito: Habilidad en armas cuerpo a cuerpo.*

Con esta habilidad gremial, podrás lanzar a tu oponente al suelo con un golpe exitoso en la armadura o cuerpo. Tu oponente tendrá que fingir una caída y sufrirá un punto de impacto normal.

### **Rompe Escudos. Esta habilidad es no incrementable.**

*Requisito: Habilidad en armas de dos manos.*

Con esta habilidad gremial podrás romper un escudo con un solo impacto, con un arma de dos manos. **Muy importante**, no puede hacerse con un arma de asta y ni con un arma de una mano.

Tras el golpe exitoso con un arma de dos manos a un escudo, este se "rompe" y tu

oponente no podrá volver a usarlo hasta que lo lleve a reparar.

**Esta habilidad solo se puede usar una vez cada 10 minutos.**

### **Pelea Sucia. Esta habilidad es no incrementable.**

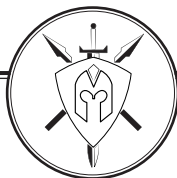
*Requisito: Habilidad en pelea.*

Con esta habilidad gremial aprenderás los secretos de la más baja estopa. Como salir vencedor tras pelear en el barro y te incrementará la habilidad de Pelea en "+1".

## Rangos y requisitos

Los precios son ajustables a la economía del evento:

- **Aspirante:** 5 cobres + Clase Bronce + Misión Sencilla.
- **Guerrero:** 3 platas + Clase Plata + Victoria en Asedio.
- **Miembro del Gremio:** 2 oros + Clase Oro + Misión Hermandad.
- **Campeón:** Distinción de gremio
- **Maestro**
- **Gran Maestre**



## Clases

### Bronce

- Instrucción básica

### Plata.

- Táctica.
- Formaciones.

### Oro

- Derribo
- Rompe Escudos
- Pelea Sucia

## Clases de roleo

- Orden cerrado (desfile (prerrequisito plata).
- Escolta y protección (prerrequisito plata).
- Clase muro de escudos (prerrequisito plata) (con Cazadores).
- X tiempo para montar formación antes que arqueros dispare.
- Arquero tiene que correr, cojer flechas y disparar.
- Trato prisioneros (para bien y para mal) (prerrequisito bronce).

## Clases conjuntas

- Magia de combate (cuadrar con Magos).
- Zapadores (Cuadrar con Alquimistas) (hablar con la organización).
- Medicina Combate(rescate).
- Cazadores (clase muro escudos) (recompensas conjuntas).



REALIZADO POR TEMPUS MAKERS