

TIERRAS DE SANGRE III

EL YUGO DE ÁMBAR


ASOCIACION

ÍNDICE

¿QUÉ ES TIERRAS DE SANGRE III....	2
INFORMACIÓN GENERAL.....	3-4
SITUACIÓN DEL CONFLICTO ACTUAL...	5-6
BANDOS	7-8
VIDA Y ARMADURA.....	9-10
TIPOS DE JUGADORES.....	11
REGLAS ADICIONALES.....	12
COMBATE.....	13-14
ARMAS Y ESCUDO.....	15-17
EXTRAS DE COMBATE.....	18
CLASES.....	19-21
RECURSOS Y OBJETOS.....	22
MUERTE Y REAPARICIÓN.....	22

REDES SOCIALES

Web: asociacionaequilibrium.org

Instagram: [@asociacionaequilibrium](https://www.instagram.com/asociacionaequilibrium)

Facebook: [Asociación Äquilibrium](https://www.facebook.com/AsociacionAEquilibrium)

Twitter: [@A Aequilibrium](https://twitter.com/A_Aequilibrium)

Youtube: [Asociación Äquilibrium](https://www.youtube.com/AsociacionAEquilibrium)

Twitch: [Asociación Äquilibrium](https://www.twitch.tv/asociacionaequilibrium)

CONTACTO Y DUDAS
asociacionaequilibrium@gmail.com

¿QUÉ ES TIERRA DE SANGRE III: EL YUGO DE ÁMBAR?

Se trata de un evento de **Batalla y Rol en Vivo**, donde los participantes interpretarán a personajes ficticios dentro de un entorno de fantasía oscura y medieval. En él primará el combate, la interpretación y el rol entre jugadores.

Se utilizará el sistema de **"SANDBOX"**, dónde cada jugador creará su personaje, siguiendo una coherencia con el trasfondo del lugar dónde se desarrollará la trama, y escogiendo una de las clases que mejor le encajan.

Eurequia se retuerce ante la sombra de Reghel, cuando sus muros miren hacia dentro y no hacia el mar, Ámbar desatará su golpe. No lo verán venir. No será una guerra de banderas limpias, sino una operación de cuchillo y fuego: destruir a Gorbaug desde su corazón para que deje de ser problema para nadie.

Sólo un pequeño grupo de agentes de Ámbar estarán en aquellas tierras, no interesa que se relacione a Ámbar con el ataque, no viene bien para los negocios.



INFORMACIÓN GENERAL

LUGAR DEL EVENTO

TIERRAS DE SANGRE III: El Yugo de Ámbar, tendrá lugar en el **Parque Forestal de Entrevías**, ubicado en Puente de Vallecas, Madrid, el **25 de octubre de 2025**.

📍 Parque Entrevías, 28053 Puente de Vallecas, Madrid

◆ ZONA DE APARCAMIENTO:

Se puede aparcar a lo largo de toda la calle principal, en Ronda del Sur, al margen del parque.

◆ PRECIO DE LA ENTRADA:

15€ (demandante de desempleo 10€)

HORARIO

CHECK-IN de 09:00 a 10:00

BRIEFING de 10:00 a 11:00

JUEGO CICLO 1 de 11:00 a 14:00

COMIDA de 14:00 a 15:00

JUEGO CICLO 2 de 15:00 a 18:00

FIN 18:00

Quien pronto aprende las normas, antes entra en batalla.

NORMAS Y AVISOS

- Nos encontramos en un espacio natural, toda la basura que generemos deberá ser retirada y desechara en un contenedor o basura.
- El respeto hacia la Organización y el resto de participantes al evento es obligatorio. Cualquier tipo de agresión verbal o física intencionada podrá significar un motivo de sanción o expulsión.
- Antes de la parada a comer y antes del fin de juego, se harán batidas para recoger proyectiles y objetos de juego.
- Encender fogatas de cualquier tipo está prohibido.
- Las personas fumadoras no tirarán los cigarros en el suelo. Procuremos desecharlos en las papeleras.

DURANTE LA PARTIDA

- Queda prohibida cualquier actitud que atente contra la integridad física y moral, pudiendo implicar la expulsión inmediata del evento.
- Juega y da juego. No ignores al resto de jugadores, contesta de manera cortés o interpreta una ofensa.
- En caso de ser el causante de un accidente (un golpe en un lugar prohibido o golpear con demasiada fuerza) priorizamos **¡Pedir perdón!**. Todos nos podemos equivocar, pero antes de explicar que ha podido ocurrir, hay que cerciorarse de que el compañero esté bien y avisar a un árbitro en caso necesario.
- Si un organizador o árbitro alzan el puño, todos los que estén alrededor imitarán el gesto y se detendrá la escena hasta nuevo aviso.
- Ante la palabra STOP o el sonido de un silbato se detendrá cualquier actividad.
- Siempre tendremos en cuenta como se siente la otra persona cuando estemos roleando una escena. Para ello, haremos uso del sistema de semáforo mediante las señas que se explican a continuación:



Pulgar arriba: Estoy bien, continua



Palma abierta: Baja la intensidad pero continua el juego



Pulgar abajo: No me siento bien, para.

SITUACIÓN ACTUAL DEL CONFLICTO

Loknar y Hagkr han caído, una nación poderosa ha lanzado un ataque relámpago sobre tierras de Gorbaug, lo que ha hecho imposible, a su ya pobre organización, plantear una mínima línea de defensa. Parece que los ataques han cesado, pero es probable que estén abasteciendo sus almacenes para lanzar otro ataque inminente.

"Quien sea que haya lanzado este ataque lo pagará caro, ya que cuando Gorbaug se une, ni siquiera los dioses podrán detenerlos",

Jefe de Guerra de Agrag

◆ CONFLICTO ANTERIOR

Ámbar, hasta ahora contenida en sus muros de secreto, abre los ojos hacia el continente. La sangre derramada con el renacimiento de Reghel y las alianzas, inaceptables a los ojos de Ámbar, de Gorbaug con Taure Echya, marcan el inicio de una nueva era. No será de espera ni de prudencia. Será una era de conquista, de expansión y de fuego.

El Consejo de Ámbar ha cambiado.

El Reino ya nunca volverá a ser el mismo.

◆ UBICACIÓN

La batalla tendrá lugar en las tierras de Gorbaug, Ámbar tiene sed de conquista, le quedan dos grandes ciudades de Gorbaug para poder considerar al territorio en su poder, Grorbag y Agrag.

MAPA DE OMNIA



BANDOS

GORBAUG



En Gorbaug, la lucha por la supervivencia es una danza perpetua de caos y desafíos. Las tribus de orcos, siendo los señores indiscutibles de estas tierras desoladas, han forjado una sociedad brutal y jerárquica donde la fuerza y la astucia son los únicos valores que importan.

Las tribus de orcos se distinguen por sus líderes carismáticos y sus métodos de guerra únicos.

A pesar de su belicosidad, los orcos han desarrollado una cultura rudimentaria pero rica en tradiciones. La forja de armas y armaduras es una habilidad venerada, y los orcos que demuestran maestría en este arte son respetados y temidos en igual medida. Los rituales de batalla y los desafíos de liderazgo son eventos frecuentes, donde los más valientes y fuertes buscan ascender en la jerarquía tribal.

Sin embargo, no todo es violencia y conflicto en Gorbaug. Hay rincones de belleza salvaje, donde la flora y la fauna luchan por sobrevivir en un entorno tan hostil.

El equilibrio de poder en Gorbaug es frágil y siempre cambiante. Las alianzas se forman y se rompen con facilidad, y ningún líder puede descansar seguro en su trono. La ambición y la traición son moneda corriente, y solo los más astutos y despiadados pueden esperar sobrevivir en este mundo de ferocidad y caos.

- Los mercenarios de Gorbaug varían entre orcos y hombres salvajes.
- Sus soldados visten con ropajes arabescos, adornados con huesos y pieles.
- No hablan de su religión fuera de sus tribus.
- **Todo el que vaya de orco tendrá un 1 punto extra de vida.**

ÁMBAR



Ámbar es un lugar verdaderamente enigmático y fascinante en el mundo de Omnia. Se trata de una isla apartada y misteriosa, cuyo acceso está fuertemente restringido por fuerzas mágicas poderosas y misteriosas.

Ámbar rinde culto a Auriel, el dios que encarna el ideal de poder divino y sabiduría mágica. Sin embargo, tras siglos de inmovilismo, el Consejo Regente se volvió arrogante, convencido de que la isla estaba destinada a guiar al resto del mundo. Esa soberbia provocó una fractura: un grupo de jóvenes ambiciosos dio un golpe de estado, encarcelando o ejecutando a los antiguos consejeros y colocando en el poder a quienes comparten su visión de expansión.

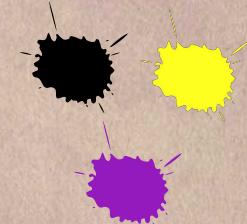
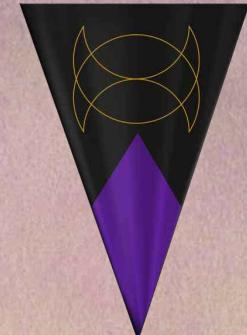


Con las recientes guerras contra Reghel y los crecientes lazos comerciales entre Gorbaug y Taure Echya, Ámbar ve ante sí una oportunidad única. Su nueva élite, sedienta de gloria y de territorio, prepara el momento de abandonar el secretismo y extender su influencia sobre todo el continente.



En Ámbar, la magia fluye como un río antiguo... pero su curso podría convertirse en una marea que arrastre a todos.

- Las gentes de Ámbar varían entre humanos y elfos.
- Sus soldados visten con ropajes arabescos.



SALUD

vida y armadura

3 Puntos de vida (PV)

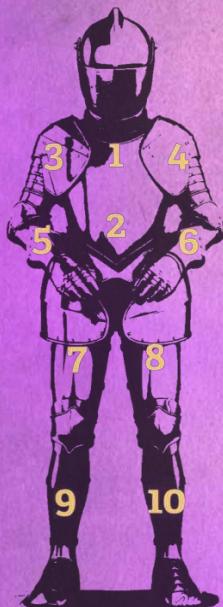
+ Puntos de armadura
(PA) = Puntos de vida
inicial

17 PA a conseguir

La **salud máxima es 20**, por lo que el número máximo de PA a conseguir es 17, pero pueden variar durante la partida en función de la armadura que se porte.

ARMADURA

ÁREA FRONTAL



ÁREA TRASERA



- 1.Torso alto
- 2.Torso bajo
- 3.Brazo derecho
- 4.Brazo izquierdo
- 5.Antebrazo derecho
- 6.Antebrazo izquierdo
- 7.Muslo derecho
- 8.Muslo izquierdo

- 9.Pierna derecha
- 10.Pierna izquierda
- 11.Espalda alta
- 12.Espalda baja

TIPOS DE ARMADURA

TIPO		GAMBESÓN CUERO FINO	CUERO GRUESO	COTA DE MALLA	ESCAMAS LÁMINAS PLACAS
PA	0	0,25	0,50	0,75	1

- Cada área protegida por un tipo de armadura contribuye a sumar PA. Para que una zona se considere protegida, la mayor parte del área debe estar cubierta por el tipo de armadura considerada.
- **Las armaduras son aditivas**, es decir, si un área está cubierta por varios tipos de armadura simultáneamente, se sumarán sus efectos.
- La cabeza se considera protegida si se porta **un casco, que siempre da 1 punto de armadura extra**.
- El total de puntos de armadura se redondeará hacia abajo.
- La Organización comprobará la armadura de cada jugador en la inspección previa al evento y asignará el número de puntos de armadura correspondientes para la partida.
- El jugador puede portar una armadura “fantástica” o “no histórica”, incluso realizada con materiales distintos al metal y el cuero. En esos casos, la Organización determinará el tipo de armadura y la protección que ofrece; basándose en su construcción, acabados y verosimilitud.
- **Quedan prohibidas las armaduras con rompespadas de metal o similares**, tales como partes punzantes.
- Este sistema permite conseguir el máximo de salud mediante numerosas combinaciones, permitiendo a cada jugador equiparse con la armadura que prefiera.

TIPOS DE JUGADORES

PERSONAJES COMBATIENTES (PC)

Jugadores que interpretan un personaje, creado por ellos, y con clase asignada, participando en combate.

PERSONAJES NO COMBATIENTES (PNC)

Jugadores que interpretan un personaje sin participar en combate. Quedan identificados por una cinta amarilla.

- Prohibido atacar a PNC. Hacerlo será motivo de expulsión inmediata.
- Los PNC quedan eliminados cuando un jugador se acerca a ellos empuñando el arma, le señala y le indica que está eliminado al decirle la palabra “muerto”.
- Queda prohibido quitarse o tapar la cinta identificadora

PERSONAJE NO JUGADOR (PNJ)

Colaboradores de la Organización, interpretan un personaje con características especiales, marcados por un brazalete naranja.

- Pueden ser no combatientes, se les aplicará las mismas excepciones que a los PNC e irán marcados con una cinta amarilla.
- Los PNJ pueden contar con habilidades especiales, hacen variar las reglas de combate, sanación, magia o artesanía que les afectan, saltándose las restricciones habituales.
- La mayoría de PNJ pueden morir, a no ser que se traten de un dios.
- Los PNJ actúan de punto seguro todo el tiempo.
- Algunos PNJ funcionarán como árbitros para velar por la seguridad durante todo el evento.

REGLAS ADICIONALES

ESTADOS ALTERADOS

- **SANGRANTE:** el jugador objetivo pierde **1 punto de salud cada 10s**, hasta que le sea aplicada una venda por un Médico.
- **CONGELADO:** el jugador objetivo se queda inmovilizado en el sitio, simulando que todo su cuerpo se ha paralizado, durante **10s**.
- **DORMIDO:** El jugador objetivo simula caer dormido durante 30s o hasta que se le despierte.
- **ENVENENADO:** El jugador objetivo pierde **1 punto de salud cada 10s**, hasta que un Médico extraiga el veneno.
- **QUEMADO:** El jugador objetivo pierde **1 punto de salud cada 10s**, hasta que se apague el fuego (interpretándolo durante 10s) o se aplique la habilidad **Congelar** sobre él.

HABILIDADES PNJ

Durante el evento, los PNJ podrán hacer uso de habilidades de clase o estas:

- **Golpe de viento:** el PNJ señala una línea de jugadores y grita “**Golpe de viento**”, provocando que los afectados **se desplacen 2m hacia atrás**.
- **Control:** el PNJ susurra al oído del jugador “**Control**”, haciendo que **el afectado pase a estar bajo su mando hasta cumplir la misión o morir**. Cuando acabe el efecto, el jugador no recuerda nada.
- **Enraizar:** el PNJ señala a un jugador y le grita “**Enraizar**”, **impidiendo que se mueva durante 10 segundos**.
- **Fulminar:** el PNJ toca a un jugador y le susurra “**Fulminar**”, **eliminando al jugador** y obligándole a ir al punto de reaparición.

COMBATE

PRINCIPIOS GENERALES

La seguridad es prioridad cuando se combate, seguiremos los siguientes principios al combatir:

- Los ataques y las defensas se realizarán con una fuerza y movimientos controlados, buscando siempre marcar el impacto sin hacer daño al adversario.
- Prohibido golpear con una fuerza desproporcionada o manejar de manera peligrosa el arma.
- Prohibido empujar al adversario (con un arma, un escudo o cualquier parte del cuerpo del atacante), hacerle la zancadilla o derribarle. Exceptuando escenas coreografiadas y que hayan sido avisadas de antemano a la organización.
- Prohibido agarrar al adversario o a su arma.
- Prohibido combatir sin armas. Excepto escenas coreografiadas y que hayan sido avisadas de antemano a la organización.
- Prohibido golpear a un adversario caído o atacar desde el suelo.
- Se permite golpear en cualquier parte del cuerpo del adversario excepto en:
 - Zona genital.
 - Cabeza.
 - Cuello, a partir de la línea de los hombros, excepto cuando se ejecute la acción de **“Corte cuello”**.

En caso de accidente o golpe en una de esas zonas prohibidas se detendrá automáticamente el combate y nos aseguraremos de que nuestro contrincante se encuentra bien. Si la situación excede de un mal golpe avisaremos a un árbitro u organizador.

CLASIFICACIÓN

Por puntos:

Cuando la prioridad del mismo se trata de eliminar al contrincante, golpeando en las zonas válidas de su cuerpo hasta acabar con todos los puntos de vida.

En estos enfrentamientos es el jugador quien debe encargarse de contar sus propios puntos de vida, no el contrincante, y ser justos a la hora de darse por muertos.

No nos olvidemos que los golpes deben ser roleados.

Por honor:

Se utilizan para realizar una lucha más específica y teatralizada, los oponentes hacen acopio de sus mejores técnicas para vencer a su contrincante, siendo ellos mismos los que deciden darse por muertos pudiendo no tener en cuenta el número de impactos que han recibido.

Para una mejor interpretación se tendrá en cuenta el tipo de daño de las armas:

- **Contundente:** lo produce la cabeza, hoja, cortera o los extremos del arma.
- **Daño punzante:** lo produce la punta del arma.
- **Daño cortante:** lo produce el filo del arma.
- **Daño a distancia:** lo produce la cabeza del proyectil disparado por un arma a distancia o un arma de fuego tipo NERF.
- **Daño mágico:** lo produce cualquier tipo de proyectil mágico.

Durante la partida, los combates serán por puntos, salgo que la Organización avise de que se trata un combate por honor o que ambos jugadores quieran que sea un duelo por honor. Se respetará a los contrincantes.

ARMAS Y ESCUDOS

PRINCIPIOS GENERALES

- Cada jugador puede portar tantas armas como pueda cargar.
- No existen limitaciones de tamaño o dimensión.
- Se permitan armas y escudos industriales y/o artesanales.
- Los viroles y flechas **de cabeza desmontable** están prohibidos.

SEGURIDAD

- ◆ Todas las armas deberán pasar una inspección (TATA) previa al inicio del evento que llevará a cabo la Organización.
El objetivo de esta revisión es valorar la integridad, calidad de construcción y seguridad del arma, garantizando que esté adecuadamente acolchada y que ninguna de sus partes suponga un peligro para el adversario.
- ◆ En caso de los proyectiles mágicos o arrojadizos, no podrán tener ninguna parte rígida y deberán estar totalmente acolchados.
- ◆ La decisión que tome la Organización sobre cada arma, tras la inspección, será definitiva e inapelable. Será motivo de sanción:
 - No pasar por la inspección con todas las armas.
 - Utilizar un arma prohibida o rechazada por la Organización.
 - No avisar a la Organización de la rotura de un arma durante la partida para seguir haciendo uso de ella.
- ◆ Los jugadores son responsables del estado de sus armas/escudos, si a lo largo del evento la Organización observa que el estado de las mismas se ha visto degenerado, afectando a la seguridad, podrán prohibir su uso.
- ◆ En caso de pérdida o desaparición de un arma durante la partida, la Organización y los jugadores ayudarán al afectado a encontrarla, **siendo motivo de expulsión robar o coger sin consentimiento el arma de otro jugador.**

IMPACTO Y DAÑO

Todas las armas, del tipo que sean, hacen 1 punto de daño, si el impacto es válido, salvo que la habilidad de clase indique lo contrario.

- **Impacto válido:**

- Se considera que un golpe es válido cuando impacta en una zona permitida del cuerpo del adversario.

- **Impacto fallido:**

- Los golpes en la mano que empuña el arma.
- Los golpes sobre el escudo o arma. En el caso de los viroles, solo pueden desviarse con escudo y si impactan con un arma se considera impacto válido.
- Los roces.
- Los golpes repetidos en la misma zona.
- Los golpes realizados con armas que no se empuñen de la forma adecuada a la que están pensadas.
- Los golpes realizados con una parte del arma que no producen daño.
- Un disparo con un arma de fuego de tipo fulminante en el que el sonido corresponde a un encasquillamiento del arma.

- **Impacto prohibido:**

- Cualquier golpe con un arma o proyectil en una parte exenta del cuerpo del adversario (cabeza, cuello y genitales). Estos impactos no restan puntos de salud, y pueden ser motivo de sanción si son reiterados y/o intencionados.

MANEJO

- El arma debe sujetarse de manera realista, imitando el agarre que tendría un arma real de dimensiones similares.
- Si el escudo va embrazado, el arma podrá empuñarse a dos manos. Si se empuña, solo podrán usarse armas a una mano.
- Los golpes deben hacerse con las partes acolchadas de arma, se permite bloquear los ataques con partes rígidas (empuñadura).
- En los golpes seguidos se debe variar la orientación, el punto de inicio de ataque o cambiar de maniobra. Enarbolar los golpes.
- Se permite estocar apuntando recto o hacia abajo; nunca hacia arriba (salvo si se ejecuta la acción de "Estocar axila/corva").
- Los escudos pueden empuñarse (sujetarlos con una mano) o embrazarse (agarrarlos al antebrazo).
- La mano que empuña o embraza el escudo se considera impacto válido.
- Se permite utilizar escudo para presionar, de forma continua y controlada, el escudo del adversario. Pero está prohibido golpear escudo contra escudo o golpear al adversario con él.
- El arma de fuego (fulminante) se dispara a una distancia mínima de 5m (si se empuña a dos manos) o a 2m (si se empuña a una mano), llamando la atención del objetivo y consiguiendo que el fulminante emita el sonido o se considera fallido.
- Con armas a distancia se dispara a una distancia mínima de 5m. Se realizará un tiro tenso, apuntando recto o hacia abajo, nunca hacia arriba o en parábola.
- Se permite utilizar una flecha o virote como arma punzante cuando el jugador no disponga de otras armas para defenderse en combate cuerpo a cuerpo, simulando que golpea como si fuera una daga.
- Con armas arrojadizas, se disparará a una distancia mínima de 3m. Se realizará un tiro tenso, apuntando recto o hacia abajo; nunca hacia arriba o en parábola. Pueden usarse cuerpo a cuerpo.

EXTRAS DE COMBATE

GOLPES MORTALES

Cortar cuello:

- Elimina directamente al jugador objetivo, agotando toda su salud. Para ello, debe colocarse en la espalda del objetivo y **utilizar una daga o cuchillo**, imitando el movimiento de corte sin pegar el arma al cuello. **Se trata de una escena roleada, por lo que el jugador objetivo debe ayudar, sin ofrecer resistencia.**
 - Utilizar otro tipo de arma está prohibido.
 - Prohibido usarlo en mitad de un combate.
 - El afectado **no puede forcejear o intentar quitarse el arma.**
 - Habilidad de la clase **rufián**

Estocar o cortar axila/corva:

- Provoca **SANGRANTE** al jugador objetivo, por lo que **perderá 1 punto de vida cada 10 s** hasta ser atendido por un médico.
- Para realizarlo el atacante debe estocar o cortar la axila o corva del objetivo, ya sea de frente o de espaldas.
 - Solo puede hacerse con **armas de filo o punzantes**.
 - **El golpe debe hacerse con fuerza moderada**, siempre controlando la estocada o el corte

Son golpes que deben rolearse por parte del jugador afectado.

Recordad que los médicos están a vuestro servicio.

¡Y que morir mola!

CLASES

Todas las clases tienen dos habilidades, SOLO SE PODRÁ USAR UNA EN BATALLA. No te olvides de decírnoslo en el check-in.

Tendrás la oportunidad de cambiarla en el siguiente ciclo (después de comer).

TAUMATURGO

Armaduras permitidas: tela, gambesón y una pieza de cuero fino.

Armas permitidas: bastón, dagas y proyectiles mágicos.

Escudos: ninguno.

- **Congelar:** el mago **imbuye su arma de magia**, con un hechizo de al menos 10 palabras, y grita “**Congelar**” antes de golpear al enemigo. El objetivo adquiere el estado **CONGELADO** impidiendo que se mueva durante la **cuenta de 5s que hará el mago, en alto**.

Uso: 4/ciclo

- **Controlar:** el mago imbuye su voz con el poder de la magia, con un hechizo de al menos 10 palabras y posando una mano sobre el hombro del objetivo, el jugador susurra “**Controlado**”. Esto permite controlar la voluntad de personaje en escena.

Uso: 2/ciclo

RUFIÁN

Armaduras permitidas: tela, gambesón, cuero fino/grueso.

Armas permitidas: armas cortas y armas de fuego a una mano.

Escudos: ninguno.

- **Asesinato:** eliminas directamente al jugador objetivo, agotando toda su salud. Debes colocarte en la espalda del objetivo y utilizar una daga/cuchillo, imitando el movimiento de corte sin pegar el arma al cuello. Es una escena roleada, el jugador objetivo debe ayudar, sin ofrecer resistencia.

Uso: 2/ciclo

- **Golpe envenenado:** Si el jugador grita “**Golpe envenenado**” antes de atacar con un arma el siguiente impacto válido produce el estado **ENVENENADO** al jugador objetivo.

Uso: 4/ciclo

LUCHADOR

Armaduras permitidas: todas.

Armas permitidas: cuerpo a cuerpo y arrojadizas.

Escudos: todos.

- **Rompescudos:** el jugador grita “**Rompescudo**”, su siguiente impacto, con un arma cuerpo a cuerpo, sobre un escudo lo volverá inútil. El objetivo de la habilidad no podrá utilizarlo para bloquear, desviar un ataque o cubrirse. El escudo permanecerá inservible hasta que sea reparado por un artesano. No rompe armaduras ni escudos mágicos.

Uso: 2/ciclo

- **Golpe certero:** si el impacto ha sido válido, el guerrero grita “**Dobles**” provocando 1 punto de daño adicional con su golpe.

Uso: 4/ciclo

EXPLORADOR

Armaduras permitidas: tela, gambesón, cuero fino/gordo, una pieza de malla.

Armas permitidas: armas a distancia, armas a una mano y arrojadizas.

Escudos: pavés con ballestas/embrazado o empulado con arrojadizas y de fuego.

- **Golpe certero:** si el impacto ha sido válido, el guerrero grita “**Dobles**” provocando 1 punto de daño adicional con su golpe.

Uso: 4/ciclo

- **Disparo envenenado:** Tras disparar y antes de impactar con un arma a distancia, un arma arrojadiza o un arma de fuego, grita “**Disparo envenenado**”. Si el impacto es válido produce el estado **ENVENENADO** al jugador objetivo, pierde **1 punto de vida cada 10s**.

Uso: 4/ciclo

MÉDICO

Armaduras permitidas: tela, gambesón y cuero fino.

Armas permitidas: armas a una mano.

Escudos: ninguno.

- **Curar:** Restaura **1 PA** cada **10s** de uso de la habilidad. El jugador objetivo permanecerá quieto, sin poder combatir o moverse mientras el médico **interpreta la curación aplicando vendas** en la zona afectada. Además, **podrá eliminar estados alterados**.
- **Anestesia:** El médico utilizará su jeringuilla para producir el estado **DORMIDO** en el jugador objetivo, que tendrá que simular caer somnoliento durante **30s**. Debe aplicar la jeringuilla en cualquier zona del cuerpo del jugador objetivo que no esté protegida por ningún tipo de armadura (las zonas cubiertas de tela son válidas) y decir "Anestesia".

Uso: 3/ciclo

CURANDERO

Armaduras permitidas: tela y cuero fino.

Armas permitidas: armas a una mano.

Escudos: ninguno.

- **Resucitar:** Devuelve a la vida a un jugador eliminado. El curandero interpretará los cuidados necesarios para reanimar al jugador objetivo durante **mínimo 60s**, volverá a la vida libre de estados alterados y con todos sus puntos de vida.
- **Anestesia:** El curandero utilizará su jeringuilla para producir el estado **DORMIDO** en el jugador objetivo, que tendrá que simular caer somnoliento durante **30s**. Debe aplicar la jeringuilla en cualquier zona del cuerpo del jugador objetivo que no esté protegida por ningún tipo de armadura (zonas cubiertas de tela son válidas) y decir "Anestesia".

Uso: 5/ciclo

Uso: 3/ciclo

RECURSOS Y OBJETOS

- Los recursos estarán esparcidos por el terreno de juego, identificados mediante props distinguibles del entorno.
- Cada persona podrá llevar encima solo 3 recursos hasta su base.
- Los recursos podrán portarse en una bolsa de cinto o similar. En caso de llevarlos en la mano, deberán soltarse al combatir.
- **Los recursos son de un solo uso.** Tras él, se devuelven a la Organización que procederá a repartirlos de nuevo por el terreno de juego, en las cantidades que considere adecuadas y necesarias. Los recursos son finitos y no se regeneran infinitamente.
- Los objetos especiales irán marcados con una etiqueta que podrá contener información, limitaciones por clase, maldiciones, etc.
- Todos los recursos y objetos **se devolverán a la Organización** al final.

MUERTE Y REAPARICIÓN

Durante el evento, habrá dos formas de resucitar:

- Curandero: los curanderos que se encuentran detrás de las filas del ejército, podrán resucitar a sus aliados roleando 1 min de sanación, para recibir la atención médica, el muerto deberá acudir hasta donde se encuentren los curanderos con el puño en alto, para indicar que no le quedan puntos de vida y desplomarse delante de ellos. Cada curandero podrá reanima a un jugador a la vez
- Bases y conquistas: cada bando constará de una base y tantas banderas de conquista como puntos hayan tomado durante la batalla, en las que los muertos podrán resucitar en un tiempo mínimo de 3 min. Para ello, deberán desplazarse con el puño en alto hasta la base o bandera más cercana de su bando e iniciar allí la cuenta