

Cantar de Aceros y Valentones es una adaptación del juego *Song of Blades and Heores - Revised Edition* (en adelante, *SBH*) para jugar escaramuzas entre espadachines del Siglo de Oro.

Existen muchos reglamentos específicos para esta época, pero es difícil que aúnen la sencillez y las posibilidades tácticas que ofrece *SBH*. Por otra parte, *SBH* ha sido criticado por simplificar demasiado algunos aspectos como las distintas armas, armaduras, escudos, etc. Precisamente, durante el Siglo de Oro el equipamiento de los valentones no era tan diverso, por lo que *SBH* resulta especialmente apropiado para esta época.

En general, se aplicarán las reglas estándar. Sin embargo, únicamente se podrán escoger las siguientes reglas especiales:

- **Peligroso (P)**: funciona como *Assassin (P)*.
- **Diestro (P)**: funciona como *Combat Master (P)*.
- **Perspicaz**: funciona como *Danger Sense*.
- **Arrojado**: funciona como *Dashing*.
- **Frío**: funciona como *Fearless*.
- **Esquivo**: funciona como *Free Disengage*.
- **Certero**: funciona como *Good Shot*. Sólo cuesta 1 punto.
- **Ruin**: funciona como *Greedy*.
- **Secuaz**: funciona como *Gregarious*.
- **Coletos**: funciona como *Heavy Armor*.
- **Héroe (P)**: funciona como *Hero (P)*.
- **Líder (P)**: funciona como *Leader (P)*.
- **Ágil**: funciona como *Long Move*.
- **Jinete**: funciona como *Mounted*. Obligatoriamente debe ser también Ágil.
- **Veneno**: funciona como *Venom*. Sólo se aplica a los ataques de melé.
- **Enclenque**: funciona como *Rabble*.
- **Salvaje**: funciona como *Savage*.
- **Pistola**: funciona como *Shooter (Short)*. Esta regla sólo cuesta 1 punto y se pierde al utilizarla (sólo tiene un uso), pero puede comprarse hasta dos veces (como si llevara dos pistolas). Además, es posible disparar contra un enemigo con el que se está en melé (lo que representa disparos a bocajarro), pero en este caso no se puede apuntar.
- **Arcabuz**: funciona como *Shooter (Long)*. Esta regla sólo cuesta 2 puntos pero se pierde al utilizarla (sólo tiene un uso).
- **Cojo**: funciona como *Slow*.
- **Valiente**: funciona como *Steadfast*.
- **Treta**: funciona como *Tailslap*.
- **Temible**: funciona como *Terror*.
- **Duro (P)**: funciona como *Tough (P)*.

¡La gura! (regla narrativa opcional): en general, se recomienda usar esta regla sólo si la escaramuza tiene lugar en una ciudad y además se está jugando una campaña. Al final de cada turno a partir del segundo, lanza 2d6; si sale doble 1, llega la ronda y todos deben huir, por lo que la partida finaliza inmediatamente.

Es recomendable jugar siempre con las reglas opcionales **Perseguir** (*Following Up*) y **Prioridad en Melé** (*Priority in Melee*).