

Resumen integral de reglas de Aquelarre 3ª Edición

por Ignacio Sánchez Aranda



DE RE LUDICA (I, RESOLUCIÓN DE ACCIONES)

Tiradas de competencias: en porcentaje simple (D100). Se pueden aplicar **niveles de dificultad** (-75%, -50%, -25%, +25%, +50%, +75%), pero se recomienda no excederse en su uso. Por alta que sea la dificultad de una tirada, y a excepción de las competencias de Cultura, los resultados **01-05** siempre son sinónimo de éxito, y los **96-00** de fracaso.

Tiradas de características: en porcentaje pero multiplicando entre x1 (muy difícil) y x5 (muy fácil).

Críticos y pifias: 10% del tramo del éxito y del fracaso respectivamente.

Tiradas de confrontación: las gana aquel que obtiene mayor diferencia entre su resultado y el porcentaje que tuviera que sacar, o el que haya logrado un crítico (si el otro no lo ha hecho). Si ambos fallan, gana el que falle por menos puntos o el que no haya sacado una pifia.

Tiradas combinadas (acciones que implican varias competencias): una sola tirada del porcentaje más bajo de las competencias implicadas.

Tirado en equipo (ayudar a otro): el que más tiene tira con +10% por cada compañero que también saque la tirada (+20% en caso de críticos). Una pifia de un compañero resta -10%. Algunas competencias no permiten ayuda externa (Descubrir, Escuchar, Esquivar, etc.).

Aclaración sobre algunas competencias: **Artesanía** exige elegir una especialidad concreta (resto, al 50%). **Comerciar** permite reducir precios hasta un máximo del 30% (con un crítico); además, se usa para sobornar. **Conocimiento Animal** no sirve con las criaturas irracionales. **Correr** no tiene que ver con la velocidad, sino con el aguante y la capacidad para sortear obstáculos. **Conocimiento de Área** se refiere a una ciudad o comarca en concreto (la del origen del PJ). **Descubrir** unifica las antiguas competencias de Buscar y Otear. **Disfrazarse** no se relaciona realmente con los disfraces, sino con la capacidad de hacerse pasar por lo que uno no es (-40% si es el sexo opuesto). **Empatía** es la antigua competencia de Psicología. **Escamotear** unifica las antiguas competencias de Juegos de manos y Robar, y para esto se confronta con Descubrir. **Esquivar** no sirve frente a armas de proyectil. **Idioma** se

refiere únicamente al habla y no se suele tirar por ella, sino que sirve como indicador del grado de fluidez (uno se hace entender sin problemas a partir de 41%). **Juego** no sirve para los juegos que dependen solo del azar -aquí la tirada sería por Suerte-, aunque sí para hacer trampas en ellos. **Lanzar** permite arrojar algo con precisión a una distancia igual a la Fuerza del PJ en varas; a partir de ahí, cada vara adicional otorga un -5%. **Leer y escribir**, cuyo porcentaje no puede ser mayor que el de su Idioma correspondiente, engloba la antigua competencia de Falsificar (aunque para esto hay que tirar con mayor dificultad). **Leyendas** corresponde a las historias y cuentos de la región de origen del PJ o, como mucho, de su reino. **Mando** funciona sobre gentes de estamento o rango inferior, y también para intimidar. **Música** exige elegir un instrumento concreto (resto, -25%). **Nadar** permite avanzar en el agua 6 varas por tirada y no hay ahogamiento hasta que no se fallan tres tiradas seguidas (o se saca una pifia), mientras que para rescatar a alguien se tira por la mitad del porcentaje. **Navegar** debe combinarse con Mando para embarcaciones grandes (con tripulación de varias personas). **Ocultar** también sirve para ayudar a otros a esconderse (en su tirada de Sigilo). **Rastrear** también sirve para ocultar huellas o encontrar refugio, alimento, caza o agua en zonas agrestes. **Saltar** con carrerilla permite realizar saltos iguales a la altura del PJ en vertical o el doble en horizontal; sin carrerilla, la mitad. **Sanar** es la antigua competencia de Primeros Auxilios. **Sedución**, que se puede confrontar con la Templanza del PNJ si el DJ quiere, contempla tres tiradas: 1, intimidad/confidencias; 2, caricias/besos; 3, sexo. **Sigilo**, que unifica las competencias de Discreción y Esconderse, se suele confrontar con Escuchar o Descubrir. **Teología** debe referirse a una de las tres grandes religiones en concreto (resto, -50% o su Idioma -25%). **Tormento** se confronta con la Templanza del PNJ si solo son amenazas o con su Templanza/2 si se trata de torturas (que provocan 1D6 daño si se falla). **Trepar** permite ascender 4 varas por tirada (-10% por cada vara adicional) y no hay caída hasta que no se fallan dos tiradas seguidas. **IMPORTANTE:** ninguna competencia de Comunicación se puede tirar a un porcentaje superior al del Idioma en el que se hace.

DE RE LUDICA (II, CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS Y MEJORA DE PJ)

Suerte: la **Suerte Inicial** se utiliza como el resto de competencias -tirada en porcentaje- cuando al DJ le parezca oportuno.

La **Suerte Actual** permite modificar el resultado de las tiradas (salvo las de RR e IRR) pero solo si se declara antes. Para tiradas falladas que se quieren convertir en éxitos se gastan tantos puntos como la diferencia entre el resultado obtenido por los dados y el mínimo necesario, pero si ni aún así llega, se pierde toda la Suerte y el fallo se produce igual. Para tiradas exitosas (al cabo, la Suerte no era necesaria) solo se gasta 1 punto. La Suerte Actual se recupera al final de la aventura.

Templanza: es la entereza del PJ, necesaria para sobreponerse al terror de ver ciertas criaturas sobrenaturales o escenas especialmente dantescas, resistir tormento, sobreponerse a miedos de rasgos de carácter o escapar a los efectos de la magia (esto, en contadas ocasiones).

RR e IRR: El máximo de Racionalidad es 100%, y el mínimo -100%, mientras que el máximo de Irracionalidad es 200% y el mínimo 0%.

Mejora de PJ: exige ganar **Puntos de Aprendizaje (PAP)** e invertirlos para aumentar los porcentajes de las competencias. Cuanto más alto es el

porcentaje, más PAP hay que invertir. El gasto se dispara si se sobrepasa el máximo de característica x5 (salvo en el caso de las competencias de Cultura, que siempre se comportan como si se tuviese 20 en esa característica). Véase la **Tabla de Mejora de Competencias**.

Hay cuatro **formas de mejorar a los PJ:**

- Con las **aventuras** (objetivos y roleo): solo las competencias usadas con éxito, no pudiéndose guardar los PAP ganados.
- Con la **enseñanza:** 5 PAP/semana -que se pueden guardar para juntarlos con los de las semanas siguientes- si el maestro saca su tirada de Enseñar. El maestro no puede tener más porcentaje en la competencia enseñada que el alumno.
- Con el **estudio de libros:** misma mecánica que en el caso anterior -el maestro aquí es el libro- pero el alumno debe sacar además una tirada de Leer y Escribir combinada con el Idioma en el que está escrito el volumen.
- Con el **ejercicio de la profesión:** 10 PAP/año completo. Los PAP se deben repartir entre las competencias de la profesión. No obstante, este método (ideal para los años muertos de las campañas) exige tirar en la **Tabla de eventos** una vez por año.

ARS MEDICA: HERIDAS, PELIGROS, ENFERMEDADES Y CURACIÓN

Puntos de vida (PV): son tantos como la Resistencia del PJ.

Puntos de daño (PD): por cada PD recibido se pierde 1 PV.

Estados de salud:

- **Sano:** no se han perdido PV, o sí pero menos de la mitad.
- **Herido:** se ha perdido entre 50-75% de los PV. Consecuencias: movimiento y bonificación al daño reducidos a la mitad.
- **Malherido:** se ha perdido más del 75% de los PV, pero no todos. Consecuencias: movimiento reducido a la cuarta parte,

fin de la bonificación al daño y tirada de Resistencia x4 para no desmayarse durante 30-Resistencia minutos. Esta tirada se repite en cuanto se pierdan más PV.

- **Inconsciente:** PV entre 0 y un valor negativo. Consecuencias: pérdida de 1 PV/asalto si el PJ está en valores negativos hasta que muera o alguien le atienda con éxito con Sanar.
- **Muerto:** PV negativos = número máximo de PV positivos.

Localizaciones de impacto: la modificación según la zona del cuerpo (cabeza dobla; extremidades dividen /2) se aplica **después** de atravesar la armadura, es decir, tras restar la protección al daño original. **Perder la mitad o más de los PV en las extremidades** reduce un 50% todas las competencias de Habilidad (brazos) o Agilidad (piernas). Los ataques desde arriba tiran 1D5 en la **Tabla de Localizaciones de Impacto**, mientras que desde abajo 1D5+5. El hecho de que haya personajes semiocultos también puede modificar dicha tabla.

Secuelas: se tira en la **Tabla de Secuelas** pertinente cuando de un solo golpe se pierde más de la mitad de los PV máximos (y siempre **antes** de que el daño se multiplique o divida según la localización afectada).

Peligros para los PJ:

- **Asfixia:** tiradas de Resistencia con multiplicador decreciente cada asalto desde x10 (o menos si no se ha podido coger aire antes) hasta x1, en donde ya se mantiene el resto de asaltos. El primer fallo implica sufrir en adelante 2 PD/asalto hasta que no desaparezcan las causas de la asfixia.
- **Caídas:** 3 varas de caída = 1D6 PD. A partir de ahí, +1D6 extra por cada 3 varas o fracción. Los PD se pueden dividir /2 si se cae al agua o sobre una superficie blanda y multiplicar x2 si se cae sobre rocas afiladas. Las caídas se aplican sobre una localización concreta. Las armaduras no protegen, y si son metálicas pierden tanta resistencia como PD /2.
- **Calor y frío extremos:** con el calor extremo, >50°C, la mecánica es la misma que la Asfixia pero tirando cada hora (y perdiendo 2 PD una vez se falla la tirada también cada hora). Con el frío extremo, -20°C o menos, no se tira: cada hora o menos se pierden directamente 1 PV y 1 punto en Fuerza, Agilidad, Habilidad o Percepción (tirar 1D4 para determinar la característica). Cuando se llega a 0 PV el PJ se duerme y pierde 1 PV/asalto. La recuperación del calor y el frío extremos (solo en una zona protegida y saludable) es de 1 PV/hora + 1 punto de cada característica cada 4 horas en el caso del frío.
- **Enfermedad:** cada enfermedad tiene un porcentaje de contagio distinto. Si hay contagio, y tras 1D6 días de incubación, se tira Resistencia x3. La convalecencia depende de esta tirada: mínima con un crítico, normal con un éxito, máxima con un fallo y muerte (o máxima de nuevo) con una pifia. Ser tratado por un médico cada 3-4 días y que saque una tirada de Medicina reduce la convalecencia un nivel.

- **Envejecimiento:** con “solo” 35 años ya hay que tirar en la **Tabla de Envejecimiento**, y a partir de ahí cada año otra vez con un +2% acumulativo.
- **Fuego:** el daño depende de la llama (1D6 para un ataque con una antorcha, 3D6/asalto por quemarse en una hoguera, etc.). El daño es general; no afecta a ninguna localización concreta. La armadura solo protege el primer asalto, aunque si es blanda y está empapada en agua protege 3 puntos durante 2D6 asaltos.
- **Hambre y sed:** cada día completo sin comer se pierde 1 punto de Fuerza, Agilidad y Resistencia (que son 2 en caso de no beber). Cuando una de esas características llega a 0, el PJ se desmaya y muere a las pocas horas. La recuperación es de 1 punto/día (2 en el caso de beber) en cada característica.
- **Venenos:** tras la ingesta se suele tirar Resistencia x3. Dosis adicionales de veneno reducen el multiplicador a x2 o incluso x1, pero hacen imposible disimular su sabor. El daño depende de la tirada: ninguno con un crítico, 50% de los PD con un éxito, todos los PD con un fallo y PD x2 con una pifia. La tirada se suele repetir cada hora hasta que se saca un crítico o se pierden todos los PV (muerte). Ser tratado por un médico que saque una tirada de Medicina otorga un bonificador de +20% a las tiradas de Resistencia.

Curación y recuperación de PV:

- **Sanar:** con un personaje en PV negativos, Sanar recupera 1D4 PV/asalto (-1 por estar en negativo) hasta que el PJ muere o llega a 0 y se estabiliza. Un crítico recupera 2D4, y una pifia provoca 2 PD. Sanar no sirve para recuperar PV positivos.
- **Recuperación natural:** exige completo reposo. La recuperación semanal depende de la Resistencia del PJ (véase **Tabla de Curación Natural**), pero al mismo tiempo se pierde 1D4/semana por las infecciones y la falta de higiene a no ser que un médico saque una tirada de Medicina. Un crítico en esta tirada permite doblar los PV recuperados naturalmente, mientras que una pifia dobla la pérdida semanal (pasa a 2D4). Si no hay reposo y aún no se ha recuperado el 50% de los PV totales, cada esfuerzo exige pasar una tirada de Resistencia x3 (disparar un arco, cabalgar al trote, correr un poco), x2 (cabalgar al galope, correr mucho, escalar por una cuerda) o incluso x1 (combatir, escalar sin nada). Fallar la tirada anula cualquier recuperación natural esa semana y además provoca la pérdida de 1 PV extra (1D4 si es una pifia).

DE RE MILITARI: COMBATE

Secuencia de combate: se divide en **asaltos** (± 12 segundos de tiempo de juego). En cada asalto se pueden hacer **dos acciones normales (AN)** o una **acción extendida (AE)**. Los asaltos se dividen en **tres fases**:

1. **Declaración:** se tira **Iniciativa** (Agilidad + 1D10 +/- modificadores por armadura o hechizos) y se declara en sentido inverso. Empates en Iniciativa se resuelven a favor de los PJ, y entre PJ o PNJ a favor del que tenga más Percepción.
2. **Acción:** por orden de Iniciativa. Las dos acciones del personaje se llevan a cabo de forma simultánea a no ser que el personaje quiera retrasar alguna de ellas. Las acciones invalidadas por acciones previas de otros personajes se pierden.
3. **Conclusión:** descripción del DJ y últimos cálculos (tiradas para recuperar el conocimiento, efectos de hechizos, etc.).

ACCIONES DE COMBATE

Acciones de Movimiento: si se combina con un ataque, el movimiento debe ir siempre antes del ataque. **Tipos:**

- **Movimiento Normal (AN):** hasta 6 varas andando.
- **Movimiento de Carrera (AN):** hasta 12 varas corriendo.
- **Movimiento Reptante (AN):** hasta 3 varas arrastrándonos.
- **Movimiento de Melé (AN):** entrar en melé, donde solo se usan armas ligeras y Pelea (con +50%). Se hace después de las acciones del enemigo, al margen de la Iniciativa, y siempre que no hayamos hecho antes ninguna acción de ataque.
- **Levantarse del Suelo (AN):** no compatible con atacar.
- **Montar/Desmontar (AN):** a veces exige tirada de Cabalgar.
- **Nadar (AN):** hasta 3 varas nadando y 2 buceando.
- **Saltar (AN):** con carrerilla son dos acciones (AE).
- **Trepar (AN):** hasta 2 varas hacia arriba o hacia abajo.

Acciones de Ataque: si se combina con un movimiento, el ataque debe ir siempre después del movimiento. El ataque puede sufrir modificadores adicionales (véase **Tabla de Modificadores al Combate**). **Tipos:**

- **Ataque Cuerpo a Cuerpo (AN):** tirada de Arma o Pelea.
- **Ataque a Distancia (AN):** se ve modificado por la distancia del objetivo (+20% a corto alcance; -20% a largo).
- **Alancear (AE):** para ensartar con una lanza un caballo que carga. La montura recibe el doble de PD, aunque al tratarse de una AE no podremos defendernos del jinete si este nos ataca.
- **Añagaza (AE):** tirada de ataque al 50% pero que obliga a una defensa también al 50%.
- **Ataque de Escudo (AN):** solo para escudos medianos o pequeños. Se tira Escudos al 50% y causa 1D4 o 1D4+1 PD (escudos pequeños y medianos, respectivamente), a lo que hay que añadir el bonificador por daño de Fuerza.
- **Ataque Doble (AE):** se tira por el porcentaje más pequeño de las dos armas (recordemos que las manos torpes tienen -25%) y, si se tiene éxito, ambos ataques aciertan. Una acción defensiva solo puede parar una de las dos armas, mientras que dos acciones defensivas tienen que ser distintas (parar y esquivar o parar con armas diferentes o con arma y escudo).
- **Ataque Preciso (AN):** +25% al ataque pero daño /2.
- **Ataque Rápido (AN):** +5 a Iniciativa pero -50% al ataque.
- **Ataque Recio (AE):** -25% por cada aumento en la **Tabla de Bonificador de Daño**.
- **Aturdir (AN):** sirve para noquear. Solo se puede hacer por sorpresa, usando armas contundentes o las manos y sobre enemigos sin casco de metal. Se tira con -25% y se doblan los PD, pero estos no restan PV (salvo pifia), sino que la víctima cae inconsciente si los PD igualan o superan su Resistencia. La

víctima permanece inconsciente tantos minutos como PD excedan su Resistencia x10 (mínimo 10 minutos).

- **Barrido** (AE): sirve para alcanzar a varios enemigos que nos rodean. Se tira con -20% por cada enemigo tras el primero que queremos impactar en una sola tirada (misma localización para todos). Los enemigos tienen derecho a una acción defensiva si la han declarado, que harán en el orden del barrido (de izquierda a derecha o de derecha a izquierda). Si alguno para el ataque, detiene el arma en ese punto. Ni las armas ligeras (cuchillos) ni las perforantes (lanzas) pueden hacer barridos.
- **Carga** (AE): combina movimiento corriendo y ataque. Multiplica los PD x1,5 (redondeando hacia arriba). No se puede llevar a cabo con armas ligeras.
- **Carga a Caballo** (AE): combina movimiento cabalgando y ataque. Multiplica los PD x2. El porcentaje del ataque no puede ser mayor que el de Cabalgar. Solo se puede realizar con armas de tamaño medio o lanzas. La víctima no puede parar el ataque, pero sí esquivarlo.
- **Clava de Escudo** (AN): sirve para destruir escudos. Ataque solo apto para hachas. Se tira con -25%. Resta tantos puntos de resistencia del escudo como PD causados en el ataque x2. El crítico lo destruye directamente. El ataque no se puede parar con el propio escudo que trata de ser destruido.
- **Desarmar** (AN): se tira a la mitad del porcentaje y además hay que superar una confrontación de Fuerza con un multiplicador que depende del tamaño del arma de cada uno (ligero, x3; medio, x4; pesado, x5). La maniobra exige tener un arma de tamaño igual o superior que la del enemigo.
- **Descabalar** (AN): solo se puede hacer con lanzas largas de punta específica. Se tira por Lanzas a mitad de porcentaje, y se descabala al jinete si este ni para ni esquivo y se le gana en una confrontación de Fuerza x5 vs. Cabalgar del jinete (que recibe 1D6 PD al caer).
- **Empujón** (AN): hay que sacar Pelea, vencer una confrontación de Fuerza x5 y que el enemigo falle una tirada de Agilidad x2. Un crítico de nuestro enemigo en la confrontación hace que caigamos al suelo nosotros. La maniobra no se puede parar, aunque sí esquivar.
- **Inmovilizar** (AE): solo se puede hacer en melé. Exige ganar una confrontación de Fuerza x5. A partir de ahí, el atacante puede infligir cada asalto 1D3 PD + bonificación al daño si lo desea (estrangulamiento).
- **Tropiezo** (AN): solo se hace con Lanzas o Palos o con Pelea. La tirada de la competencia se hace a la mitad del porcentaje, y el oponente debe fallar una tirada de Agilidad x3.

Acciones de Defensa: La defensa también puede sufrir modificadores adicionales (véase *Tabla de Modificadores al Combate*). **Tipos:**

- **Parada** (AN): tirada de Arma. Si es un arma ligera contra una pesada, hay que ganar una confrontación de Fuerza x3 vs. Fuerza x5 del atacante o el arma se escapa de las manos (aunque el ataque se para). Parar un crítico exige otro crítico: un éxito simple para pero el arma se escapa de las manos (o se rompe si es ligera contra pesada). No se pueden parar ataques a distancia, pero sí se puede parar un arma con Pelea, aunque entonces se recibe el daño normal de ese arma en alguno de los dos brazos. También se puede parar con Pelea usando un arco o una ballesta, pero el arma queda inservible.
IMPORTANTE: con una sola acción de Parada se pueden parar ataques de enemigos distintos -no del mismo- con un penalizador acumulativo de -25% a partir del segundo.
- **Parada con Escudo** (AN): igual que la anterior, pero un escudo nunca se escapa de las manos y solo se rompe cuando su resistencia llega a 0. Además, los escudos pueden parar ataques a distancia en las localizaciones que protegen específicamente (véase *Tabla de Escudos*).
- **Esquivar** (AN): evita todos los ataques de un mismo enemigo durante un asalto. Esquivar críticos exige hacerlo a mitad de porcentaje. No se pueden esquivar ataques a distancia.
- **Buscar cobertura** (AE): sirve para evitar ataques a distancia siempre que: a) saquemos una tirada de Saltar -con un crítico si el ataque es un crítico-; b) exista una cobertura parcial o total cerca; c) tengamos más Iniciativa que nuestro atacante. De lograrlo, los impactos recibidos en las localizaciones protegidas afectan a la cobertura y no a nosotros.

- **Defensa Completa** (AE): convierte cualquier AN de defensa en AE otorgándole un bonificador de +50%.
- **Guardia Completa** (AN; requiere escudo): el escudo protege automáticamente de los ataques cuerpo a cuerpo en las localizaciones que cubre de manera específica (véase *Tabla de Escudos*), pero el porcentaje de las acciones de ataque y de parar con ese escudo se reduce a la mitad. Salir de la guardia completa no computa como acción.
- **Huida** (AE): da derecho a dos acciones defensivas durante este asalto para abandonar el combate al comienzo del siguiente.
- **Liberarse** (AE): única forma de escapar de la maniobra Inmovilizar y de esa situación de melé. Exige ganar una confrontación de Fuerza x3 vs. Fuerza x5 de nuestro oponente.
- **Serpentear** (AE): acción defensiva contra ataques de arcos, ballestas u hondas a distancias normal o larga que implica moverse 6 varas como mínimo y exige sacar una tirada de Correr /2. Reduce el porcentaje del tirador también /2.
- **Zafarse** (AN): sirve para salir de situaciones de melé, para lo que basta una simple tirada de Pelea.

Otras acciones de combate:

- **Dar Objeto** (AN): es éxito automático a no ser que sea a distancia, en cuyo caso el dador debe tirar por Lanzar y el receptor por Agilidad x5 (para poder atraparlo en el aire).
- **Desenvainar** (AN): es éxito automático. Preparar un escudo también requiere de una acción de Desenvainar.
- **Lanzar un hechizo** (AE): se refiere a activar un hechizo.
- **Prepararse:** preparar un ataque otorga un bonificador de +10% por asalto hasta un máximo de +50% (5 asaltos o más).
- **Tretas** (AN): todas se resuelven con tiradas de Pelea con los modificadores oportunos que estime el DJ.
- **Acciones libres** (no consumen acciones): uso de competencias de Percepción o Comunicación, moverse una vara en cualquier dirección, salir de una Guardia Completa, etc.

Daño en combate: daño del arma + bonificador de daño según característica base del arma (para Pelea y armas arrojadas es Fuerza). A eso hay que restar los puntos de Fuerza del PJ que hay por debajo de la **Fuerza Mínima** exigida por el arma. Además, cada uno de estos puntos por debajo reduce en 1 la Iniciativa y penaliza con -5% todas las tiradas. Recordemos que el valor de protección de las **armaduras** se resta a los PD causados por los ataques siempre antes de multiplicar o dividir el daño debido a la **localización**.

Los **éxitos críticos** causan todo el daño posible (bonificador de daño incluido), ignoran armadura y además le quitan a esta tantos puntos de resistencia como PD realizados.

Variantes del combate:

- **Localización, situación y visibilidad:** estas circunstancias se recogen en la *Tabla de Modificadores al Combate*.
- **Distancia de las armas de proyectiles y arrojadas:** +20% a corto alcance y -20% a largo. El alcance de las arrojadas depende de la Fuerza del atacante: hasta Fuerza /2 para corto, hasta Fuerza para medio y hasta Fuerza x2 para largo.
- **Recarga** (armas de proyectiles): cada arma indica el número de acciones de combate necesarias para recargar. Se pueden realizar de forma continuada o alternarlas con otras acciones.
- **Pifias en combate:** sean atacando o defendiendo, quedan a la libre determinación del DJ, que puede optar, por ejemplo, por el despiste del PJ (se pierden 1D3 acciones siguientes), una torcedura de tobillo (-1 vara al movimiento y Agilidad x3 para no caer), una caída del caballo con 1D6 PD salvo tirada de Cabalgar, la caída del arma o del escudo al suelo, la rotura de parte de la armadura (tirar D10 de localizaciones para saber cuál), la rotura del arma, vista nublada por el sudor 1D3 asaltos (-30% a todas las acciones), el impacto a un compañero, etc.

NOTA FINAL SOBRE PERTRECHOS DE COMBATE

Las armas pertenecen a una condición social concreta.

Las **armaduras** pierden tanta resistencia como PD recibidos absorban (salvo con los críticos, con los que pierden tanta como PD). Si pierden más de 2/3 de su resistencia ya no se pueden reparar. No llegar a la Fuerza Mínima de las armaduras dobla todos sus penalizadores de uso.

Los **escudos** pierden tanta resistencia como PD recibidos /2, y por cada punto por debajo de la Fuerza Mínima que exige usarlos se penaliza con -5% las tiradas (pero no resta Iniciativa, como sí pasa con las armas).

ARS MAGICA: MAGIA Y HECHIZOS

Cambios de RR e IRR: la ganancia en una siempre conlleva la pérdida de los mismos puntos en la otra. Véase la *Tabla de Ganancias de RR/IRR*. Ver varias criaturas irracionales juntas no comporta más pérdida de RR, y si son de distinto tipo solo se pierde por la mayor de ellas. Lo mismo sucede con las ganancias de RR.

Requisitos para practicar la magia: cualquiera lo puede hacer con 50% en **Conocimiento Mágico** y 50% de **IRR** como mínimo. También hay que tener **PC**, que se gastan al comienzo del lanzamiento del hechizo. Los **PC se recuperan** a razón de un 10% por cada hora de sueño.

Hechizos: la **vis** o nivel del hechizo, de 1 a 7, se relaciona con su poder pero también con su complejidad. Cada hechizo tiene:

- Unos **componentes**, aunque las criaturas irracionales no los necesitan para hacer magia. Se pueden buscar siguiendo el sistema optativo descrito en las Págs. 233-235.
- Un **tipo** (invocación, maleficio, poción, talismán y ungüento). El tiempo de preparación de pociones, ungüentos -caducan- y talismanes depende del porcentaje que se tenga de Alquimia.
- Una **naturaleza** (Magia Blanca y Magia Negra o “goecia”).
- Una **procedencia** (Magia Popular, Magia Alquímica o “roja”, Magia Infernal -siempre de goecia- y Magia Prohibida -tan poderosa que ni los demonios la enseñan-).

El **lanzamiento de hechizos** pasa por los siguientes pasos:

1. **Activar el hechizo.** Cuenta como acción extendida (siempre que los preparativos ya estén hechos).
2. **Gastar los PC.**

3. **Tirar por IRR** con el modificador de **vis** (véase tabla) y el resto de **modificadores** que haya: armaduras (-25% ligera, -50% metálica, -75% completa), -25% por voz baja, -25% sin pase de manos, -10% por ser atacado sin daño o -10% por PV perdido con daño y -1% por cada punto por encima de 100 que tenga en IRR la criatura objeto de nuestro hechizo. Recordemos que entre 01-05 siempre se produce el éxito.
4. **Comprobar resultados.** Con un **éxito**, la víctima aún tira RR para resistirse (con -1% por cada punto por encima de 100 que el mago tenga en IRR). Con un **crítico**, la tirada de RR se hace a la mitad (o si no hay tirada de RR, la duración o los efectos del hechizo se multiplican x2). Con un **fallo**, se pierden los PC. Con una **pifia**, los efectos del hechizo son los contrarios.

Se puede **aprender hechizos** con un mentor, pasando con él tantas semanas como PC cueste el hechizo (el mentor debe sacar su tirada de Enseñar y el alumno una de IRR o tendrán que comenzar de nuevo), o leyendo un grimoio y aplicando la misma mecánica (solo que añadiendo una tirada extra de Leer y Escribir). **Crear tu propio grimoio** exige escribir tantas semanas como costaría aprender todos los hechizos que quieras poner en él y tirar por Conocimiento Mágico, Enseñar o Leer y Escribir (la más baja); el grimoio adquirirá entonces un porcentaje de Enseñar = diferencia entre la tirada y el porcentaje por el que se tiró + Cultura del PJ (con un crítico, el porcentaje mayor de las tres competencias + Cultura).

Magia para no magos: un no mago puede activar un hechizo si el mago se lo explica y tiene al menos 25% en Conocimiento Mágico y 50% en IRR. Antes lo debe estudiar durante dos días y sacar una tirada de IRR.

ARS THEOLOGICA: FE Y RITUALES DE FE

PF y requisitos para realizar rituales de fe: solo los ordenados como **sacerdotes** (o similar en su religión), con 50% en **Teología** y **RR** como mínimo y que sigan una **vida santa** (austera, casta, amorosa hacia todas las criaturas de Dios, sin propiedades y sin ceñir armas ni defenderse de ataques). También hay que tener **PF**, que no se gastan, sino que posibilitan la **ordo** o nivel de ritual de fe que podemos llevar a cabo.

Pecados: el sacerdote debe tener mucho cuidado con ellos, ya que le hacen perder el estado de gracia inicial -lo que le incapacita para realizar determinados rituales- y reducen sus PF (véase *Tabla de Pecados*).

Votos: el **clero regular** debe atenerse también a sus votos públicos y provados, pues romperlos hace perder todos u 8 PF respectivamente. Sin embargo, los votos otorgan bonificadores para ciertos rituales de fe, y los privados en concreto aumentan el daño a demonios y engendros infernales 1 punto por cada voto que se tenga.

Penitencias: los **PF se pueden recuperar** mediante penitencia, previa absolución por otro sacerdote, con una tirada de RR (véase *Tabla de Penitencias*). También se puede **aumentar la RR por medio de una penitencia voluntaria** (hasta 10 puntos de RR), pero esto exige al menos un mes de vida contemplativa y fallar una tirada de RR.

Rezar a los santos en busca de Gracia Divina: cualquiera con 50% o más en **RR** lo puede hacer, pero antes hay que pasar una tirada de **Teología** para saber cuál es el santo apropiado (véase *Tabla de Santos Medievales*), **orar** el tiempo necesario en cada caso y sacar un **crítico** en una tirada de RR modificada según el estilo de vida que lleva el PJ. La Gracia Divina se plasma en un +10/+15% a la tirada siguiente.

Reliquias: otorgan bonificadores y beneficios específicos.

Rituales de fe: la **ordo** o nivel del ritual va de 1 a 6. En cada **ordo** se conocen **todos** los rituales de ese nivel, pero cada ritual se compone de una **ceremonia** distinta (rito con el que el PJ invoca la Gracia Divina).

La **utilización de rituales** pasa por los siguientes pasos:

1. **Comprobar que se tienen los PF necesarios.**
2. **Realizar la ceremonia**, que como mínimo durará un asalto.
3. **Tirar por Teología** con el modificador de **ordo** (véase tabla) y el resto de **modificadores** que haya: voz (-25% por voz baja, -50% sin decir una palabra), gestos (-25% con gestos leves, -50% sin gestos de ningún tipo) y pérdida de concentración (los episodios que la provoquen exigen superar una tirada de Templanza o habrá que empezar de nuevo, y si se trata de un ataque además se sufre -10% por PD recibido). Recordemos que entre 01-05 siempre se produce el éxito.
4. **Comprobar resultados.** Con un **éxito**, la víctima puede tirar IRR para resistirse (siempre que quiera y que sea consciente del ritual, ambas cosas) pero con el penalizador de la **ordo** a la tirada de lanzamiento. Con un **crítico**, se suelen especificar los efectos; si no, la tirada de IRR de la víctima se divide /2 o se doblan la duración, el alcance o los efectos del ritual. Con un **fallo**, el ritual sencillamente no tiene efecto. Con una **pifia**, también se suelen especificar los efectos; si no, el DJ podrá utilizar su imaginación.

Se **aprende un nuevo ordo de rituales de fe** cuando al aumentar la competencia de Teología se traspasa un umbral de conocimiento, tras lo cual hay que dedicar varios meses al estudio y la memorización y pasar una tirada de RR (véase la *Tabla de Rituales de Fe Iniciales* y la *Tabla de Tiempo de Aprendizaje de Rituales de Fe*). El estudio exige total dedicación y permite utilizar todos los rituales de la nueva **ordo**.

