

# BATAILLAS



# POR TIERRA

## EN EL SIGLO XVII

**P**or **U**rruela







*Y recuerden,  
la empuñadura se sostiene como si tuvieran un pájaro en la mano,  
con suavidad para no aplastarlo,  
y con firmeza para que no eche a volar.*

*Maestro Astarloa*

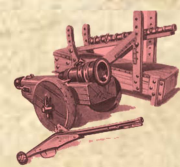
Sobre todo lo que se hablará, y más, se puede encontrar en la página de “Sombras de Urruela”

<http://sombrasdeurruela.blogspot.com.es>

y en la de “Crisolúdico”

<http://crisoludico-burgos.blogspot.com>

por **Urruela**





## INDICE

1.	Presentándonos de nuevo	4	11.	Maniobras de Esgrima	35
2.	Reinos y Pueblos	5	12.	Últimos toques	35
3.	Posición Social	6	13.	Combate	36
4.	Profesiones	7	13.1.	Más acciones para los practicantes de la Esgrima	38
4.1.	De los Oficios	10	13.2.	Adquirir Maniobras de Esgrima	39
5.	La Familia	26	13.3.	Maniobras de Esgrima	42
5.1.	Profesión Paterna	26	14.	Armas y protecciones	59
5.2.	Situación Familiar	26	14.1.	Armas de fuego de mano y largas	59
6.	Características	26	14.2.	Armas blancas	63
6.1.	Primarias	26	14.3.	Protecciones	70
6.2.	Secundarias	26	14.4.	Otros pertrechos	72
7.	Orgullos y Vergüenzas	27	15.	Haciendo el petate	74
7.1.	Orgullos	27	16.	Hoja de Personaje	89
7.2.	Vergüenzas	29	17.	Reconocimiento	94
8.	Competencias	31		Comercial CompartirIgual	
8.1.	De lo antiguo a lo nuevo	31		3.0 Unported (CC BY-NC-SA	
8.2.	Nuevas Competencias	31		3.0)	
9.	Ingresos y Gastos	33			
9.1.	Posesiones Iniciales	33			
9.2.	La Moneda	34			
10.	Hechizos y rituales de Fe	35			







## 1. PRESENTANDONOS DE NUEVO

Parafraseando las primeras líneas que se escribieron en el suplemento de “Villa y Corte”, “lo que sigue no es un nuevo sistema de creación de Personajes para Aquelarre”. Simplemente he dedicado el esfuerzo a poder jugar en el Siglo de Oro con las nuevas reglas creadas para la tercera edición de Aquelarre. Mi intención ha sido ser fiel a como se pensó “Villa y Corte” en su momento, pero lo he aderezado con algunas cosas diferentes.

Cuando juego a “Villa y Corte”, que muchos lo hacemos, he notado la falta de algo que ya tenía el juego de rol “Flashing Blades” (de modo muy básico) y sobre todo el “Juego de Rol del Capitán Alatraste” (de modo muy completo)... ¿Y qué es? Pues las maniobras de esgrima... ¿Cómo podía ser que un juego de espadachines fuera “ataco y defendiendo”? Esto iba contra su propia esencia y por eso trato de adaptar de los que más saben de esgrima para llevarlo a nuestro sistema.

Además, he creado un sistema de resolución de batallas en tierra, que sigue los pasos de la ayuda que anteriormente hice junto a Albert Tarrés sobre el combate en el mar, llamado “Batallas Navales en el Siglo XVII”. ¿Y por qué esto? Pienso que las batallas son algo muy presente en este periodo y la forma de resolverlas en el sistema de Aquelarre es práctico, pero falto de “dramatismo” o de una influencia más “real” de los Personajes.

En resumen, quien tenga la Santa Paciencia de leer estas líneas encontrará un sistema de creación de Personajes de Villa y Corte actualizado a la tercera edición de “Aquelarre”, un sistema de combate diferente y un sistema de batallas terrestres.

He utilizado mucho material relacionado con lo que considero necesario para lo que tenía en mente, y por eso quiero mencionar en concreto al “Juego de Rol del Capitán Alatraste” y “Maestros de Esgrima” de Devir y al fanzine de los “Papeles del Alferez Balboa” de mucha gente apasionada (dícese Antonio Polo, Ricard Ibáñez, Francisco J. Gómez...), sin los cuales esto no se pudiera haber llevado a cabo. Obviamente también se lo agradezco a la tercera edición de “Aquelarre” de Nosolorol y al suplemento de “Villa y Corte” de JOC. También merece que se lo agradezca a Luz Quiñonero, a quien cualquier petición de ayuda la hace suya y de nuevo, nos ha mejorado la hoja de personaje. Y por supuesto a lo que ya estaba hecho de “Batallas Navales en el Siglo XVII” que realicé junto a Albert Tarrés, que ha sido parte fundamental.

Aun así, en esta ayuda he decidido prescindir de anotar aquellas reglas que se pueden encontrar en el libro básico de la tercera edición de “Aquelarre” y que no modifico. A su vez, tampoco voy a introducir ningún detalle histórico o descriptivo que se encuentre en el “Juego de Rol del Capitán Alatraste”, en “Villa y Corte” o en los “Papeles del Alferez Balboa”. ¿Y por qué? Pues porque ya están en sus respectivos libros y quienes los quieran solo deben comprar los primeros y descargarse el fanzine.

Solo espero que os sea útil y la disfrutéis.

**Urruela**







## 2. REINOS Y PUEBLOS

Este será el primer paso para iniciar la creación del Personaje, y no es otra que decidir si deseamos ser un cristiano viejo español, o ser un hosco alemán, o un galante italiano... Elijamos lo que elijamos, todos tendrán en común que forman parte del Imperio de las Españas.

Dependiendo del lugar donde ha nacido el Personaje, nos indicará los idiomas o dialectos que habla, en su caso limitará ciertos estamentos sociales y debido a esto, las profesiones a las cuales puede acceder el Personaje.

Sobre los Reinos y Pueblos de la península nada indicamos, pues son sobradamente conocidos por todos o en su caso, es sencillo encontrar información. Si comentamos los otros "orígenes" de un español. Destacar que nos hemos basado en la Unión de Armas que pretendía llevar a cabo el Conde Duque de Olivares para definir estas procedencias.

### Corona de Castilla:

- ✧ Asturleonese: Bable al 100% y Castellano a CULx4%.
- ✧ Castellanos: Castellano al 100%.
- ✧ Gallegos: Gallego al 100% y Castellano a CULx4%.
- ✧ Judíos conversos: Ladino al 100%, Hebreo a CULx2% y Castellano CULx4%.  
También tendrá CULx4% el idioma natural del lugar donde resida (bable, euskera o gallego).  
Solo pueden ser Villanos o Burgueses.
- ✧ Vascones: Euskera al 100% y Castellano a CULx4%.  
No pueden acceder a la posición de Alta Nobleza.

### Principado de Cataluña:


- ✧ Catalán al 100% y Castellano a CULx4%.  
Podrá entenderse con su idioma catalán con quien hable el valenciano.

### Reino de Aragón:


- ✧ Aragonés al 100% y Castellano a CULx4%.

### Reino de Valencia:

- ✧ Valenciano al 100% y Castellano a CULx4%.  
Podrá entenderse con su idioma valenciano con quien hable el catalán.

 **Francia:** Algunos territorios de la poderosa vecina Francia pertenecen a los españoles, como es la zona de Artois al norte, el Franco Condado y Charolais, el Rosellón e incluso la costera Niza. Por estos territorios se producen continuos enfrentamientos, pues no desean los franceses que el Camino Español cruce "por sus tierras" y sabe que mientras exista este, poco o nada puede hacer contra el Imperio Español.

- ✧ Francés al 100% y Castellano a CULx4%.

 **Imperio Germánico:** El Imperio Germánico ha sido parte o aliado, llamémoslo como queramos, del Imperio Español desde que el Emperador Carlos, I de España y V de Alemania, se hizo con las riendas de toda Europa. Después repartió su Imperio entre sus  
por **Urruela**







hijos, pero la rama de los Habsburgo era común y se han ayudado mutuamente en sus enfrentamientos contra enemigos comunes.

✧ Alemán al 100% y Castellano a CULx4%.

✧ **Italia:** Muchos italianos, ya sean del Reino de Nápoles, el Ducado de Milán, de Sicilia, Cerdeña o Malta, o de los Presidios de la Toscana, pertenecen al Imperio de las Españas. Si bien es cierto que con sus particularidades, sus diferencias e incluso, en algunos, su poco arraigo al Imperio.

✧ Italiano al 100% y Castellano a CULx4%.

✧ **Países Bajos:** Muchos de los territorios del norte de Europa están bajo la batuta española, son los Países Bajos españoles, a lo que casi de modo común se denomina Flandes. Es este el tablero donde se produce la política y las batallas en el viejo continente, pues los españoles apoyados por unos y las Provincias Unidas por otros, no han dejado de luchar salvo en la pasada Tregua de los Doce Años.

✧ Flamenco al 100%, Castellano a CULx4%, Alemán a CULx2% y Francés a CULx2%.

✧ **Portugal:** Desde el año de 1.580, los portugueses han sido anexionados con todas sus posesiones, que no son pocas, y dan cuenta de buenos barcos, soldados y mejores reales a las arcas del Imperio. Muchos añoran su pasado Imperio portugués y se retuercen bajo el español, por lo que es difícil saber cuándo uno de los vecinos de la península se siente afín o no con su nueva situación. Aunque sabemos que en Portugal se utiliza con un dialecto diferente, hemos decidido unificarlo en una misma competencia de idioma, el gallego.

✧ Portugués: Gallego al 100% y Castellano a CULx4%.

✧ Judeo Converso o Marrano: Ladino al 100%, Hebreo a CULx2%, Castellano CULx4% y Gallego CULx4%.  
Solo pueden ser Villanos o Burgueses.

6



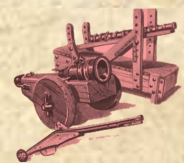
### 3. POSICION SOCIAL

Siguiendo lo que nos indica el manual básico de “Aquelarre”, al decidir realizar el Personaje por el sistema de libre elección, comenzaremos el juego con una posición social de villano. De este modo, si queremos que tenga una posición social más alta deberemos adquirir el Orgullo de Clase Social Alta (página 58 de “Aquelarre 3ª Edición”), pero si deseamos que pertenezca a una posición inferior, tendremos que adquirir puntos en la Vergüenza Clase Social Baja (página 63 de “Aquelarre 3ª”).

Como única salvedad, a la hora de elegir la posición social, no se podrá adquirir mayor posición que la de Alta Nobleza (3 puntos de Orgullo), y aunque ya lo recordaremos en su momento, es necesario dejarlo claro ahora, pues la posición social será muy importante para decidir los siguientes rasgos del Personaje. Para ayudar a mejor elegir, basta con una breve reseña:

✧ La **Grandeza** (Duques y Marqueses) y la **Alta Nobleza** (Conde, Barón y Vizconde) son la élite del país. Aunque suelen ser grandes propietarios rurales muchos prefieren vivir en la Corte, cerca del Monarca, con el fin de obtener su favor. Suelen ocupar altos cargos del gobierno, si es que no sirven a la monarquía como embajadores en cortes extranjeras o

por Urruela







generales de sus ejércitos.

El nivel de rentas será de Rico para la Grandeza y de Acaudalado para la Alta Nobleza.

- La **Baja Nobleza** (Caballeros e Hidalgos) está formada por los nuevos nobles, gentes ennoblecidas por el Rey en reconocimiento a sus méritos, ya sea en el campo militar como en el diplomático. Aquí se engloban igualmente los hijos de nobles sin derecho a título, los aventureros por excelencia, pues deben buscar una fortuna que les ha sido negada por nacimiento.

El nivel de rentas será de Acomodado.

- La **Burguesía** es la élite del pueblo llano: Abarca a los hombres que, sin ser nobles, han conseguido enriquecerse, disponiendo muchas veces de más capital que los mismos aristócratas.

El nivel de rentas será de Acaudalado.

- Los **Villanos** son la clase baja de las ciudades, los humildes que viven en la ciudad trabajando, a menudo, al servicio de los burgueses ricos. Esta será la posición social de los Personajes en caso de no adquirir un Orgullo o una Vergüenza.

El nivel de rentas será de nivel Medio.

- Los **Campesinos** forman el estamento más bajo de la sociedad. El campesino rara vez es propietario de sus tierras, estando supeditado a su amo, normalmente un aristócrata, que se las arrienda a cambio de una determinada cantidad. Aunque su situación ha mejorado con respecto a la de su antepasado medieval, sigue viviendo una existencia precaria, supeditado a los caprichos del tiempo y los azares de la cosecha. En épocas de escasez el número de los que abandonan el campo para buscar fortuna en las ciudades se cuenta por cientos, y en ocasiones por miles.

El nivel de rentas será Modesto.



## 4. PROFESIONES

Una vez que se ha decidido donde ha nacido y criado el Personaje, y elegido su posición dentro de la sociedad, se debe elegir la profesión que le da de comer cada día al Personaje:

### Alta Nobleza

- ✧ Clérigo
- ✧ Cortesano
- ✧ Gentilhombre
- ✧ Mercenario
- ✧ Militar
- ✧ Monje
- ✧ Sabio
- ✧ Tapada





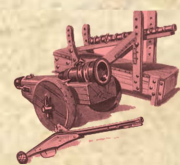


## Baja Nobleza

- ✧ Alguacil
- ✧ Alguacil de la Santa Hermandad
- ✧ Artillero Mayor
- ✧ Artista
- ✧ Burlador
- ✧ Clérigo
- ✧ Cortesano
- ✧ Duelista
- ✧ Dueña
- ✧ Esgrimista
- ✧ Gentilhombre
- ✧ Inquisidor
- ✧ Mercenario
- ✧ Militar
- ✧ Monje
- ✧ Pirata
- ✧ Sabio
- ✧ Tapada
- ✧ Tusona
- ✧ Valentón o Jayán

## Burguesía

- ✧ Alguacil
- ✧ Alguacil de la Santa Hermandad
- ✧ Arcabucero
- ✧ Artillero Mayor
- ✧ Artista
- ✧ Banquero
- ✧ Burlador
- ✧ Comerciante
- ✧ Contrabandista
- ✧ Duelista
- ✧ Dueña
- ✧ Esgrimista
- ✧ Indiano
- ✧ Inquisidor
- ✧ Marino
- ✧ Médico o Cirujano
- ✧ Mercenario
- ✧ Monje
- ✧ Notario
- ✧ Notario
- ✧ Pirata
- ✧ Rabino
- ✧ Sabio
- ✧ Sacerdote
- ✧ Soldado
- ✧ Tapada
- ✧ Tuno
- ✧ Tusona







✧ Valentón o Jayán

✧ **Villano**

- ✧ Alguacil de la Santa Hermandad
- ✧ Arcabucero
- ✧ Artillero Mayor o Menor
- ✧ Artesano
- ✧ Artista
- ✧ Birlador
- ✧ Bufón
- ✧ Burlador
- ✧ Comediante
- ✧ Contrabandista
- ✧ Corchete
- ✧ Criado o Siervo
- ✧ Curandero
- ✧ Descuidero o Ladrón
- ✧ Duelista
- ✧ Estudiante
- ✧ Fullero
- ✧ Funcionario o Cuevachuelista
- ✧ Jornalero
- ✧ Marino
- ✧ Médico o Cirujano
- ✧ Mendigo
- ✧ Mercenario
- ✧ Monje
- ✧ Pícaro
- ✧ Pirata
- ✧ Ramera
- ✧ Rufián
- ✧ Sacerdote
- ✧ Soldado
- ✧ Tuno
- ✧ Valentón o Jayán
- ✧ Verdugo

✧ **Campesino**

- ✧ Alguacil de la Santa Hermandad
- ✧ Bandido o Bandolero
- ✧ Brujo
- ✧ Bufón
- ✧ Cazador o Montero
- ✧ Contrabandista
- ✧ Criado o Siervo
- ✧ Curandero
- ✧ Jornalero
- ✧ Mendigo
- ✧ Mercenario
- ✧ Monje
- ✧ Pícaro







- ✧ Pirata
- ✧ Ramera
- ✧ Sacerdote
- ✧ Soldado
- ✧ Valentón o Jayán
- ✧ Verdugo

### 4.1. De los Oficios

#### 🐉 Alguacil o Corchete

Los alguaciles y corchetes de la ciudad están acostumbrados a llevar una vida dura y arriesgada, pateando las callejas y capturando a los delincuentes que se mueven por ellas, aunque muchos dicen que son peores que los delincuentes. Y al igual que en botica, en la Ronda puede haber de todo: desde corchetes honrados y valerosos, dispuestos a dar hasta la última gota de su sangre en nombre de la Justicia y de su Rey, hasta los que son truhanes y con solo un Señor al que servir: Don Dinero.

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Agilidad y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Correr, Descubrir, Escuchar y una Competencia de Armas a elegir.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento del Área, Empatía, Esquivar, Mando, Rastrear, Sigilo, Tormento y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Un alguacil recibe cada semana cuarenta y ocho reales, mientras que un corchete cobrará doce reales cada semana.

#### 🐉 Alguacil de la Santa Hermandad

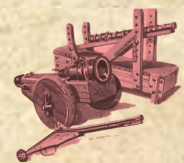
Estos alguaciles de la Santa Hermandad se mueven por los caminos y montes, por los pueblos y bosques, por las llanuras y despoblados de los reinos de España, cazando bandidos, ayudando a extraviados y socorriendo a indefensos allí donde la justicia del Rey parece no llegar...

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Agilidad, 15 en Habilidad y 15 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Cabalgar, Descubrir, Rastrear y una Competencia de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento del Área, Empatía, Escuchar, Esquivar, Mando, Sigilo, Tormento y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Un alguacil que provenga de la clase social de baja nobleza o burguesía, recibe cada semana cuarenta y ocho reales, mientras que el resto de alguaciles, provengan de villanos o campesinos, cobrarán doce reales cada semana.

#### 🐉 Arcabucero

Este maestro armero es el artesano especializado en la fabricación de arcabuces y otras armas de fuego, un trabajo preciso y metódico que trata de crear armas rápidas, fiables y lo más parecidas unas de otras, para que, de esa forma, las piezas puedan ser intercambiables y faciliten su reparación. Se les tienen en tan alta estima como a los Maestros espaderos e incluso pueden firmar sus obras con un sello propio y sus iniciales. Además, no son pocos los que no sólo están capacitados para fabricarlas, sino que incluso son capaces de usarlas con gran desenvoltura.

- ✧ **Mínimos de Características:** 20 en Habilidad y 20 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Artesanía (Armas de Fuego), Balística, Descubrir y una Competencia de Armas de Fuego.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Alquimia, Comerciar, Conocimiento Mineral, Conocimiento Vegetal, Empatía, Escuchar, Memoria y una Competencia de Armas.







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

- ✧ **Ingresos:** Su Competencia de Artesanía entre dos cada semana.

### 🐉 Artesano o Tendero

*Aquí están todos aquellos que viven o malviven de un oficio, ya sea el de herrero, carpintero, constructor, herrero, carpintero, mesonero, cocinero, tendero o incluso bodegoneros de puntapié... Suele ser un hombre mañoso y espabilado, adscrito a un gremio cuando puede, y poco amante de meterse en problemas.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 20 en Habilidad y 15 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Artesanía (a elegir), Comerciar, Descubrir y Empatía.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conducir Carro, Conocimiento de Área (la ciudad en la que vive), Cuchillos, Elocuencia, Enseñar, Escuchar, Leer y Escribir y Memoria.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia de Artesanía más Comerciar entre cuatro cada semana.

### 🐉 Artillero Mayor o Condestable

*Es el oficial o suboficial al cargo de la unidad de Artillería ya sea por rango o por experiencia. Así como los Artilleros normales o menores son los que manipulan el arma de artillería, el Artillero Mayor es quien coordina la unidad para conseguir la máxima eficacia entre sus hombres, y de este modo lograr la mayor tasa o cadencia de disparo posible. Además es quien ordena la rectificación de disparo para impactar en el blanco y en caso de necesidad, siempre puede sustituir a cualquiera de los hombres de su unidad, aunque no es esa su principal función.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Comunicación, 15 en Habilidad y 15 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Arma de Fuego Larga, Balística, Descubrir y Mando.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Artillería, Astrología, dos Idiomas a elegir, Memoria, Nadar, Navegar, Sanar, Seducción, Tregar y una Competencia de Armas a elegir.
- ✧ **Ingresos:** Un Condestable que provenga de la clase social de baja nobleza o burguesía, recibe cada semana en reales su Competencia de Artillería más Balística entre cuatro, y aquellos que sean villanos cobrarán en reales su Competencia Artillería más Balística entre seis.

### 🐉 Artillero Normal o Menor

*Es el que conoce a la práctica el funcionamiento de las diferentes piezas de artillería, siendo quien la dispara y que destaca por la precisión en el tiro. Su gran destreza en las armas a distancia, no significa que decepcione en el combate en corto, puesto que al tener que internarse dentro de la refriega, está preparado para todo, y siendo su terrible precisión fatal para sus enemigos.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Habilidad y 15 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Arma de Fuego Larga, Artillería, Descubrir y Nadar (si es de un navío) o una Competencia de Armas a elegir (si no es artillero en un navío).
- ✧ **Competencias Secundarias:** Balística, Astrología, dos Idiomas a elegir, Juego, Memoria, Sanar, Navegar, Seducción, Tregar y una Competencia de Armas a elegir.
- ✧ **Ingresos:** Su sueldo será su Competencia de Artillería entre cinco en reales cada semana.

### 🐉 Artista

*Son aquellos tocados por alguna de las musas, ya sea con arte para las letras, la música, la pintura o la escultura... Aquí están todos aquellos que, con buena o mala fortuna, intentan abrirse camino en el esquivo mundo de las artes.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Comunicación, 15 en Cultura y 15 en Percepción.

por Urruela







- ✧ **Competencias Primarias:** Un tipo de Arte (Artesanía, Cantar, Disfrazarse o Música), Descubrir, Empatía y Leer y Escribir.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Corte, Elocuencia, Escuchar, Idioma (a elegir), Leyendas, Memoria, Teología y un Grupo de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Un artista que provenga de la clase social de la baja nobleza o burguesía recibe cada semana su Competencia de Artesanía o Leer y Escribir entre dos, mientras que el resto de artistas, provengan de villanos cobrarán su Competencia de Artesanía o Leer y Escribir entre cinco.

### **Bandido o Bandolero**

*Este delincuente se echa al monte por necesidad o para ganar un dinero fácil, muchos son viejos soldados o desertores, cuyos jefes no son otra cosa que nobles menores que disponen del viejo castillo de sus antepasados como refugio y cierta inmunidad hacia la ley gracias a los privilegios de su nacimiento. Otras, son simplemente campesinos desesperados tras una mala cosecha, que no se resignan a ver cómo su familia se muere de hambre sin más.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Percepción y 15 en Resistencia.
- ✧ **Competencias Primarias:** Arma de Fuego corta, Descubrir, Sigilo, y una Competencia de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento de Área, Correr, Empatía, Escuchar, Lanzar, Rastrear, Tormento y Tregar.
- ✧ **Ingresos:** Tantos reales como su Suerte entre tres cada semana.

### **Banquero**

*En la España de los Austrias, el dinero lo puede todo: compra ejércitos, mujeres, naciones y hasta voluntades. Y el oro siempre estará, se diga lo que se diga, en las manos de los banqueros, ya sean genoveses, portugueses, flamencos o españoles, que saben cuándo, dónde y cómo utilizarlo para conseguir aún más...*

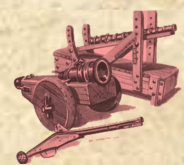
**12**

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Cultura, 10 en Comunicación, 10 en Habilidad y 10 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Alquimia, Comerciar, Conocimiento Mineral y Elocuencia.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Artesanía, Cuchillos, Descubrir, Empatía, Idioma (a elegir), Leer y Escribir, Memoria y Ocultar.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia en Comerciar en reales cada semana.

### **Birlador**

*Es el estafador, el timador, el tramposo, el que usa todo tipo de engaños para sacarle hasta el último real al prójimo o vivir a costa del incauto que se cruce en su camino... Ya sea hacerse pasar por un pariente lejano, por un alto funcionario o por un posible enamorado, nada es imposible para un buen birlador que se abalance sobre su presa.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Comunicación y 15 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Comerciar, Disfrazarse, Empatía y Elocuencia.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento de Área, Corte, Descubrir, Escuchar, Leer y Escribir, Seducción, Sigilo y un Grupo de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Tantos reales como su Suerte entre tres cada semana.







### Brujo

Ya sea hombre o mujer, gusta de vivir aislado de sus semejantes, en las afueras del pueblo o de la ciudad, y a pesar de ser temido y respetado por sus congéneres debido a los conocimientos mágicos que todos creen que tiene, a menudo con razón, suele recibir las visitas de sus vecinos, ya que el brujo prepara filtros de amor para enamorados, cura enfermedades y maleficios, encuentra objetos que han estado perdidos durante años y lanza maldiciones y mal de ojo a todo aquél que se atreve a insultarle. No tiene verdaderos conocimientos teóricos sobre la magia, pues su poder se basa en la tradición oral, las creencias populares y la superstición.

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Cultura.
- ✧ **Competencias Primarias:** Alquimia, Astrología, Conocimiento Mágico y Conocimiento Vegetal.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento Animal, Conocimiento Mineral, Descubrir, Empatía, Enseñar, Leyendas, Medicina y Sanar.
- ✧ **Ingresos:** Tantos reales como su Suerte entre dos a la semana.

### Bufón

El cargo de “gentilhombre de placer” no falta en Corte alguna, ni en los principales palacios aristócratas, pues sirven con sus risas y chanzas de contraste con la cortedad y largueza del protocolo. Y son respetados incluso, pues hasta Velázquez gusta de retratarlos, con sus trajes y libreas de buen corte que resalta lo grotesco de su cuerpo, con sus chanzas y posturas cómicas, sus parloteos incesantes y la dispensa de no callar nada, siendo el eco de las murmuraciones de la plebe ante su amo.

- ✧ **Mínimos de Características:** 20 en Agilidad y 20 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Disfrazarse, Elocuencia, Escamotear y Saltar.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Correr, Corte, Juego, Lanzar, Música, Ocultar, Sigilo y Tregar.
- ✧ **Ingresos:** Cobrará cada semana en reales su Competencia de Elocuencia más Saltar divididas entre diez.

### Burlador

Es mucho más que un seductor, es un especialista de la “burla”, que no es más ni menos que la habilidad para compartir cama con una mujer bajo muy diversas y aún más vagas promesas, ya sean de matrimonio, de reales o incluso de amistad... Todas estas palabras las olvidará en el mismo momento en que abandone el lecho. El honor de las damas ni le importa y solo busca la diversión que les ofrece el amor fugaz, sin ataduras, sin preocuparse del peligro que dicha “burla” puede acarrearle en un futuro más o menos lejano.

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Comunicación y 19 de Aspecto.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Seducción, Sigilo y un Grupo de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Cantar o Música, Comerciar, Corte, Descubrir, Empatía, Escuchar, Juego y Tregar.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia en Seducción entre cuatro en reales por semana.

### Cazador o Montero

Amplia profesión que enumera a todos aquellos campesinos que sobreviven gracias a la caza, individuos montaraces la mayor parte de las veces, criados en los bosques y los montes, y con poco contacto con sus congéneres. El cazador o montero acostumbra a cazar con viejos arcos o ballestas, pero también con buenas carabinas y una buena manada de perros sabuesos con los que perseguir, acosar y derribar a sus presas. En las poblaciones rurales, tramperos y cazadores subsisten con la caza como pueden, vendiendo







las piezas cobradas en el mercado o directamente en los caminos, al paso de los viajeros que por allí transitan, arriesgando muchas veces su vida cazando en los cotos reservados del noble del lugar. En España la afición a la caza es muy extendida entre los pudientes, y bien conocida a través de los retratos reales que Velázquez ha pintado, o de los bodegones que adornan estancias de los palacios o de los muchos relatos que se escriben en el Reino. Y aunque en la Corte la montería es poco más que un pasatiempo, los nobles necesitan de estos hábiles cazadores para desarrollar su afición... Que muchas veces las pobres presas eran colocadas a los pudientes para que diesen un paseo y “valerosamente” cazaran un buen ejemplar de “alguna bestia” del bosque.

- ✧ **Mínimos de Características:** 20 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Arma de Fuego Larga, Escuchar, Rastrear y Sigilo.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Cabalgar, Conocimiento Animal, Conocimiento de Área, Conocimiento Vegetal, Descubrir, Lanzar, Tregar y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia de Rastrear entre cinco en reales cada semana.

### Clérigo

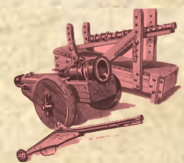
Son la aristocracia dentro de la Iglesia y controlan el poder de la misma. Además, muchos de ellos más arraigados en las propias Cortes que los cortesanos, y si no basta mirar a la vecina Francia y el Cardenal Richelieu... Aquí podemos encontrar desde aquel que manipula en el palacio al cura barrigón de misa y tres cenas diarias.

Para saber qué cargo ostenta dentro del clero, debemos saber qué posición social tiene:

- ✧ El Cardenal es el equivalente al Duque, y es un Obispo de alto rango designado por el propio Papa como miembro de su Colegio cardenalicio.
- ✧ El Arzobispo es el equivalente al Marqués, y es el Obispo a cargo de una archidiócesis, es decir, una diócesis especialmente importante.
- ✧ El Obispo es el equivalente al Conde, y es aquel sacerdote a cargo de una diócesis.
- ✧ El Arcediano es el equivalente al Vizconde, y es el ayudante del Obispo en la administración de una diócesis.
- ✧ El Deán es el equivalente al Barón, un sacerdote que preside la reunión de los canónigos en el Cabildo de una diócesis.
- ✧ El Arcipreste es el equivalente al Señor, y es el sustituto del Obispo en las ceremonias en caso de enfermedad o incapacidad de éste.
- ✧ El Canónigo es el equivalente al Caballero, un sacerdote que asesora al Obispo y que forma parte del Cabildo de la diócesis.
- ✧ El Portero es el equivalente al Hidalgo, y se trata de una especie de tesorero eclesiástico cuya principal función es localizar a todos aquéllos que no pagan el diezmo a la Iglesia y enviarlos a prisión.

La profesión de clérigo permite utilizar rituales de Fe.

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Cultura y 50 en Suerte.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Idioma (Latín), Leer y Escribir y Teología.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Corte, Descubrir, Empatía, Enseñar, Escuchar, Idioma (Griego), Memoria y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Los ingresos aumentan conforme aumenta el rango dentro de la jerarquía eclesiástica. Los más bajos de todos ellos, el Portero cobra unos dieciséis reales cada semana, el Canónigo y el Arcipreste cobran veinte reales a la semana, el Deán y el Arcediano cobran treinta reales a la semana, el Obispo obtiene cuarenta y ocho reales cada semana, y el Arzobispo y el Cardenal se embolsan ciento cinco reales cada semana.







### Comediante o Cómico

De ciudad en ciudad y de pueblo en pueblo, sólo o en compañía de otros, cantando, bailando y representando comedias... Es este el cómico que se mueve por las tablas de los Corrales con la última representación de Lope o el pobre actorzuelo que le suelta una loa al cura de pueblo a cambio de una sopa de pan.

- ★ **Mínimos de Características:** 20 en Comunicación.
- ★ **Competencias Primarias:** Disfrazarse, Elocuencia, Empatía y Memoria.
- ★ **Competencias Secundarias:** Conducir Carro, Enseñar, Escamotear, Escuchar, un Idioma, Leyendas, Teología y una Competencia de Armas.
- ★ **Ingresos:** Tantos reales por semana como su Competencia de Disfrazarse más Elocuencia entre diez.

### Comerciante o Mercader

En el territorio de las Españas se mueven mercaderes de toda índole y condición, ya sea el humilde buhonero que viaja de pueblo en pueblo con un carro cargado de los objetos más variopintos y de paso, extendiendo por aldeas y villorrios las noticias del Reino, hasta el ambicioso comerciante dispuesto a ganar dinero de la forma que sea, ávido siempre de conseguir una ejecutoria o juro, que le permita ascender al estamento nobiliario. Y entre medias, tenderos pícaros, mercaderes de poca monta e incluso gitanos tratantes de ganado.

- ★ **Mínimos de Características:** 20 en Comunicación.
- ★ **Competencias Primarias:** Comerciar, Elocuencia, Empatía e Idioma (a elegir).
- ★ **Competencias Secundarias:** Conducir Carro o Navegar (elegir una de las dos), Conocimiento de Área, Descubrir, Escuchar, Leer y Escribir, Nadar, Ocultar y una Competencia de Armas.
- ★ **Ingresos:** Su Competencia en Comerciar entre cuatro en reales cada semana.

### Contrabandista

Podemos decir que pese a las malas lenguas, el oficio de contrabandista es similar al del comerciante que lleva los productos requeridos, ya sea oro, plata, ron, azúcar, tabaco, vino o lo que se tercie, a los lugares donde más se necesitan. Y si en el camino, uno se salta todos los controles y tasas existentes, ¿qué problema puede haber?

Los más conocidos y perseguidos son los contrabandistas navarros que sacan del país, por cañadas y caminos secretos, la plata que necesita Francia, o aquellos que traspasan los metales preciosos de la flota de Indias a sus barcos antes de pasar el obligatorio registro aduanero en Sevilla, y los que venden los productos del campo dentro de las ciudades sin pagar tasas.

- ★ **Mínimos de Características:** 15 en Resistencia, 10 en Comunicación y 10 en Percepción.
- ★ **Competencias Primarias:** Cabalgar o Navegar, Comerciar, Elocuencia y un Grupo de Armas.
- ★ **Competencias Secundarias:** Conducir Carro o Marinería, Conocimiento de Área, Descubrir, Disfrazarse, Empatía, un Idioma (a elegir), Ocultar y Sigilo.
- ★ **Ingresos:** Su Suerte más la Competencia de Comerciar entre ocho en reales cada semana.

### Cortesano

Es aquel noble que vive en la Corte, al servicio de la Familia Real, al menos en teoría. Ya sea por naturaleza o por educación, suele estar intrigando, maquinando o descubriendo traiciones, o conspirando en las sombras a favor de una de las muchas y muy diversas facciones que luchan por el control político de la Corte.







- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Comunicación y 15 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Corte, Elocuencia, Empatía y Seducción.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Cabalgar, Comerciar, Descubrir, Escuchar, un Idioma, Leer y Escribir, Sigilo y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Los cortesanos pertenecientes a la Grandeza sirven a su Rey por ciento cinco reales a la semana, los pertenecientes a la Alta Nobleza cobran cuarenta y ocho reales cada semana, y la Baja Nobleza por pertenecer a este “oficio” se embolsa treinta reales por semana.

### 🐉 Criado o Siervo

*La casa de cualquier noble es un hervidero de criados de toda índole, ya sean fregonas, ama de llaves, mayordomos, camareros, consejeros, lacayos, confidentes, correveidiles, pajes, escuderos o cocheros, son gentes que no suelen recibir más sueldo que un techo donde dormir y sus tres comidas diarias. A cambio se convierten en sus servidores, sus defensores, sus guardaespaldas, sus manos para llegar donde no pueden o no quieren ir sus amos, y en contadas ocasiones incluso sus amigos y compañeros.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Agilidad y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Artesanía, Conducir Carro, Conocimiento Vegetal y Sigilo.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Correr, Corte, Degustar, Escuchar, Juego, Saltar y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Si su amo pertenece a la Alta Nobleza cobrará veinte reales cada semana, si pertenece a la burguesía o la baja nobleza, su ganancia será de doce reales semanales.

### 🐉 Curandero

*Ya sea varón o mujer, que más de ellas que de ellos hay, acostumbra a utilizar en la mayor parte de los casos remedios y tratamientos naturales. Esto no quiere decir que algunos curanderos no tengan importantes conocimientos ocultos, sólo que no suelen utilizarlos de forma frecuente. Sus aptitudes van encaminadas como parteras, tratando enfermedades o como veterinarios, lo cual hace que sean respetados en la comunidad en la que viven, aunque no suelen percibir grandes compensaciones económicas por su trabajo, pues el pago se suele realizar en especie o, a lo sumo, con algunos reales.*

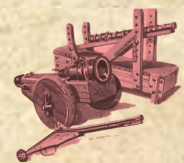
16

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Cultura y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Alquimia, Conocimiento Mágico, Empatía y Sanar.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Astrología, Conocimiento Animal, Conocimiento Mineral, Conocimiento Vegetal, Descubrir, Leyendas, Medicina y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia en Sanar entre cinco en reales por semana.

### 🐉 Descuidero o Ladrón

*Es el delincuente por excelencia, un poco de todo y un mucho de nada. Amplias posibilidades ofrece este oficio, pues abarca desde el aliviador de sobaco al grumete, pasando por el apóstol o el capeador, el descuidero, el birlo o simplemente el ladrón. Es uno de los oficios más “normal” entre las gentes de la Carda, quizás menos violenta que la del valentón o el jayán, pero igual de lucrativa y con las mismas consecuencias si se acaba con los huesos en el estaribel: azotes, gurapas o, si se tiene mala suerte, pasear de madrugada con los corchetes camino de la horca.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Agilidad y 20 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Correr, Escamotear, Esquivar y Tregar.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Descubrir, Disfrazarse, Escuchar, Forzar Mecanismos, Lanzar, Sigilo y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Tantos reales como su Suerte entre tres cada semana.







### Duelista

Es este el espadachín pendenciero que se siente desnudo sin su arma, y hace bien en sentirlo, pues muchos son los enemigos que tiene. Vive por y para el combate, obsesionado en demostrar a todos que es el mejor y el más hábil con el acero, y para ello no dudará en desenvainar la toledana a la menor ofensa o atisbo de ésta. Vive de lance en lance, de reyerta en reyerta, y lo conoce toda la corchetería de la villa en la que habite y la mayoría de los sacerdotes de las iglesias, pues suele acogerse a Sagrado con harta frecuencia huyendo de la Justicia.

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Fuerza, 15 en Agilidad y 20 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Correr, Pelea y dos Grupos de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento de Área, Descubrir, Elocuencia, Empatía, Escuchar, Esquivar, Sigilo y un Grupo de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Su Suerte entre tres en reales cada semana.

### Dueña

Es aquella mujer que acompaña a las jóvenes señoras y se convierte en la guardiana de su honra, pero también es la criada personal de la señora o su doncella, y por lo general, su más íntima confidente. Es la que lleva las cartas con las citas amorosas o la que resuelve los lances en los que se ha metido su señora por su mala, o caliente, cabeza.

- ✧ **Mínimos de Características:** 20 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Corte, Descubrir, Enseñar y Sigilo.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Artesanía (Labor), Conocimiento Vegetal, Empatía, Escuchar, un Idioma, Mando, Memoria, y Sanar.
- ✧ **Ingresos:** El ama cobrará una tercera parte en reales por semana de la asignación que tengan sus señores por su posición social.

### Esgrimista

Es aquel entusiasta del noble arte de la esgrima, a la cual consagra su vida en busca de la perfección y de una nueva treta. Su día a día es con el acero, practicando con la espada y estudiando nuevas técnicas y golpes, y no vacilará en recorrer media Europa si oye hablar de un flamante maestro del cual pueda aprender aún más.

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Agilidad y 20 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Corte, Esquivar, y dos Grupos de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Elocuencia, Empatía, Enseñar, Leer y Escribir, Pelear, Sanar, Seducción y un Grupo de Armas.
- ✧ **Ingresos:** El esgrimista por lo general, actúa como ayudante o preboste en alguna sala de armas, así, cobrará en reales cada semana su Competencia de Esgrima entre cuatro.

### Estudiante

Es una persona de recursos, generalmente de una posición social baja pero que ha logrado escapar de la incultura, y pulula por las aulas de las universidades buscando conocimientos y una oportunidad. Suele ser joven, algo pícaro, muchas veces donjuanesco y rompe corazones, a veces hasta sesudo y estudioso.

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Agilidad, 15 en Cultura y 10 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Corte, Juego, Leer y Escribir y Seducción.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Correr, Cuchillo, Escamotear, Elocuencia, Esquivar, Idioma (Latín), Escamotear, Pelea y Teología.
- ✧ **Ingresos:** Tantos reales como su Suerte entre tres cada semana.







## Fullero

*Sean de estocada o de sangrado, sean naipes o dados, sea al andabobos, al parar o a los vueltos, cualquier tipo de juego, legal o no, es la especialidad del fullero o negro, acostumbrado a dejar sin blanca a cualquiera que se le siente delante, que son muchos durante una noche, ya que esta España ama tanto el juego como los toros o las cañas.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Comunicación, 20 en Habilidad y 10 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Empatía, Juego, Ocultar y un Grupo de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento de Área, Comerciar, Descubrir, Elocuencia, Escamotear, Memoria, Seducción y Sigilo.
- ✧ **Ingresos:** Recibirá su Competencia en Juego entre cuatro en reales cada semana.

## Funcionario, Cuevachuelista o Notario

*Con este nombre se designa a todo funcionario menor que realiza trabajos para comerciantes o cortesanos influyentes, hábil con los números y con las letras. Representa al letrado, al hombre de cierta cultura, como ya hemos dicho normalmente funcionario menor, al cuevachuelista de Palacio, cuando no secretario de algún mercader influyente. Su labor es similar a la de un secretario, pues escribe todas las cartas y documentos que le son dictados, pero también a la de un notario, ya que redacta igualmente todo tipo de certificados y transacciones con carácter oficial.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Cultura y 15 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Comerciar, Idioma (Latín), Leer y Escribir y Memoria.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Corte, Descubrir, Elocuencia, Empatía, Escuchar, un Idioma, Sigilo y una competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** El funcionario o cuevachuelista se embolsará su Competencia de Leer y Escribir entre cinco en reales a la semana, mientras que un notario recibirá su Competencia en Leer y Escribir entre dos en reales a la semana.

18

## Gentilhombre

*En esta España ser un Gentilhombre es algo más que pertenecer a una determinada clase social, pues se precia de poseer una serie de valores basados en la caballeridad a las damas, el honor, el servicio al Rey y la defensa de la Fe Católica. Soldado y aventurero sin par, no duda en arriesgar su vida por una mujer bella, una causa noble y a veces no tan noble, o por una buena botella de vino. En pocas palabras, es el caballero español que llega con la punta de su ropera dónde no llega con la mano.*

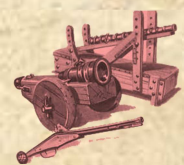
- ✧ **Mínimos de Características:** 19 en Aspecto, 15 Agilidad y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Cabalgar, Corte y dos Competencias de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Degustar, Elocuencia, Esquivar, Juego, Leer y Escribir, Seducción, Táctica y Pelea.
- ✧ **Ingresos:** Recibe veinticinco reales cada semana.

## Indiano

*Aquel que ha vivido y se ha enriquecido, más o menos, en las Américas, y que ha regresado a su hogar. Muchos los miran con envidia y es el sueño de muchos, dejar atrás la miseria y el hambre de la tierra en la que han nacido para amasar su propia riqueza allende los mares, lejos de las restricciones impuestas por la sociedad en la que les ha tocado vivir.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Resistencia y 10 en Comunicación.
- ✧ **Competencias Primarias:** Comerciar, Empatía, Mando y un Grupo de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Artesanía, Cabalgar o Navegar, Conducir Carro o Marinería,

por Urruela







## De la Destreza y Batallas para “Villa y Corte”

Descubrir, Elocuencia, un Idioma (a elegir), Leer y Escribir, y Rastrear.

- ★ **Ingresos:** Su Competencia en Comerciar entre dos en reales a la semana.

### Inquisidor

*Si bien es un clérigo, aunque una versión más “oscura”, su labor en la tierra es descubrir la herejía y castigar a los herejes que la practican... Generalmente con las brasas de la hoguera. Dentro de la herejía se incluye la magia, ya que la Inquisición no marca diferencias entre magia blanca o negra, considerándolo todo Brujería, y por lo tanto signo de adoración al Diablo.*

*La profesión de Inquisidor permite utilizar rituales de Fe.*

- ★ **Mínimos de Características:** 15 en Cultura y 15 en Percepción.
- ★ **Competencias Primarias:** Empatía, Leer y Escribir, Teología y Tormento.
- ★ **Competencias Secundarias:** Astrología, Conocimiento Mágico, Descubrir, Elocuencia, Leyendas, Mando, Medicina y Memoria.
- ★ **Ingresos:** Recibe veinte reales cada semana.

### Jornalero

*Su trabajo es de sol a sol, duro, terrible y mal pagado, es la vida que le aguarda al campesino, al pastor, al agricultor, al bracero y al jornalero. En esta España de hidalguías y blasonadas, al jornalero solo le aguardan largas horas de fatigas y esfuerzos para ganarse un sueldo escaso con el que poder alimentar a la familia o con el que intentar llegar al día siguiente.*

- ★ **Mínimos de Características:** 15 en Fuerza y 15 en Resistencia.
- ★ **Competencias Primarias:** Artesanía, Conocimiento Animal o Mineral o Vegetal, Cuchillos o Pelea, y Rastrear.
- ★ **Competencias Secundarias:** Conducir Carro, Conocimiento Animal o Mineral o Vegetal, Correr, Descubrir, Ocultar, Sigilo y Tregar.
- ★ **Ingresos:** El jornalero cobrará en reales cada semana un porcentaje de cualquiera de sus Competencias primarias dividida entre diez.

### Marino

*Aquel que vive del mar, ya sea desde el simple pescador hasta el antiguo galeote que ha sufrido una condena a galeras, pasando por aquel dispuesto a cruzar mares desconocidos para explorar las costas del Nuevo Mundo. En suma, todos aquellos que prefieren la cubierta de un barco a la tierra firme.*

- ★ **Mínimos de Características:** 15 en Agilidad y 15 en Habilidad.
- ★ **Competencias Primarias:** Descubrir, Marinería, Nadar y Navegar.
- ★ **Competencias Secundarias:** Astrología, dos Idiomas, Juego, Memoria, Sanar, Seducción y una Competencia de Armas.
- ★ **Ingresos:** Su Competencia de Marinería entre cinco en reales por semana, aunque muchos de ellos acostumbran a gastarlo todo en cuanto llegan a puerto.

### Médico o Cirujano

*Es el médico, el sacamuelas, el barbero o el cirujano... En esta profesión se engloban todos aquellos que han aprendido a restañar la sangre en lugar de derramarla. Poco importa que sus conocimientos hayan sido adquiridos en una vetusta universidad, leyendo libros antiguos, diseccionando cadáveres en los campos de batalla o de labios de una vieja bruja de aldea. En el mundo cristiano, la práctica médica se basa en las teorías de Galeno, es decir, en el uso de sangrías, purgas y vomitivos, con tratamientos*







apoyados en el descanso, en la toma de determinados minerales y plantas, y en la práctica de amputaciones y curación de fracturas mediante métodos tan violentos como dolorosos.

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Comunicación, 15 en Cultura 15 y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Empatía, Medicina y Sanar.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Alquimia, Conocimiento Animal, Conocimiento Mineral, Conocimiento Vegetal, Descubrir, Leer y Escribir, Memoria y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Cobrará su Competencia en Medicina más Sanar entre seis en reales por semana.

### **Mendigo**

El "oficio" de mendigo se encuentra institucionalizado en este Reino de España, ya que se prohíbe la mendicidad a todos los que no hubieran sido examinados de pobres por el médico de la cárcel, a los que fueran de otras ciudades o pueblos y a los que no tuvieran en su poder la cédula de pobreza que ha de conceder el cura de su parroquia previa confesión general. No por ello, sin embargo, deja de haber en las calles de toda ciudad mendigos dudosos y fingidos, con cegueras, enfermedades o llagas simuladas, o incluso pidiendo a la cordobana, vamos, en cueros puros...

- ✧ **Mínimos de Características:** Ninguno.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Empatía, Escamotear y Memoria.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Artesanía, Comerciar, un Idioma, Juego, Ocultar, Pelea, Sigilo y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** La Competencia de Elocuencia dividida entre diez en reales cada semana.

### **Mercenario**

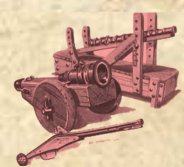
Es este el hombre de armas profesional, sin escrúpulos, que vive exclusivamente de su pericia con las armas. Suele viajar allí donde se encuentre la guerra, vendiéndose al bando que le pague más o que le merezca mayor confianza de lograr la victoria. Aunque son despreciados por los soldados normales, suelen cobrar más que éstos, ya que sus conocimientos militares suelen ser más amplios y específicos.

20

Su rango en la jerarquía militar depende de su porcentaje en la competencia de Táctica:

- ✧ 01 - 15% Soldado
- ✧ 16 - 25% Cabo de Escuadra
- ✧ 26 - 50% Sargento
- ✧ 51 - 70% Alférez
- ✧ 71 - 80% Capitán
- ✧ 81 - 90% Sargento Mayor
- ✧ 91 - 95% Coronel
- ✧ 96 - 100% Maestre de Campo o General de Caballería

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Agilidad, 10 en Fuerza y 10 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Pelea, Tormento y 2 Competencias de Armas a elegir.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Cabalgar, Descubrir, Idioma (a elegir), Ingeniería Militar, Juego, Mando, Sanar y Táctica.
- ✧ **Ingresos:** El Maestre de Campo o similar se embolsará ciento cinco reales cada semana, y el Coronel recibirá noventa reales semanales, el Sargento Mayor cobrará cuarenta y ocho reales semanales, el Capitán cobrará treinta reales cada semana, el Alférez recibirá veinte reales semanales, el Sargento se embolsará quince reales cada semana, doce reales a la semana terminarán en la bolsa de un Cabo de Escuadra y un soldado con suerte se embolsará diez reales cada semana.







### Militar

Los nobles que aun gustan de la guerra y de las batallas, aquellos que gustan de servir al Rey y a su Patria, o simplemente aquel que busca fortuna por la vía de las armas.

Así, su posición dentro de la jerarquía militar viene determinada por su posición social:

✧ Duque	Maestre de Campo o General de Caballería
✧ Marqués	Coronel
✧ Conde	Sargento Mayor
✧ Barón	Capitán
✧ Caballero	Alférez
✧ Hidalgo	Sargento o Cabo de Escuadra

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Agilidad y 10 en Cultura.
- ✧ **Competencias Primarias:** Cabalgar, Mando y dos Competencias de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Arma de Fuego de mano, Descubrir, Escuchar, Esquivar, Juego, Leer y Escribir, Táctica y Tormento.
- ✧ **Ingresos:** El Maestre de Campo o similar se embolsará ciento cinco reales cada semana, y el Coronel recibirá noventa reales semanales, el Sargento Mayor cobrará cuarenta y ocho reales semanales, el Capitán cobrará treinta reales cada semana, el Alférez recibirá veinte reales semanales, el Sargento se embolsará quince reales cada semana y doce reales a la semana terminarán en la bolsa de un Cabo de Escuadra. Todo esto si hay suerte y llega la soldada...

### Monje

21

Son los religiosos que se acogen a la regla de una orden monástica, practicando sus votos de pobreza, castidad y obediencia, al tiempo que llevan una vida ascética de recogimiento, oración y contemplación, al menos en teoría, porque en la práctica es común encontrar monjes con un estilo de vida bastante más relajado. Para conseguir el retiro y la paz que tanto necesitan, las órdenes religiosas construyen monasterios y abadías que, con el paso del tiempo, se han convertido en grandes centros del saber y la cultura, gracias a sus copistas y bibliotecas.

En el interior del monasterio, se mantiene una estricta jerarquía de rangos y clases:

- ✧ El Abad equivale a pertenecer a la alta nobleza, y es el superior de un monasterio, responsable de la administración del mismo y de las tierras que lo rodean, de una forma similar a como actuaban los antiguos señores feudales.
  - ✧ El Prior equivale a pertenecer a la baja nobleza, y es el ayudante del abad en un gran monasterio o superior de un priorato, es decir, un monasterio de pequeño tamaño que puede o no depender de una abadía.
  - ✧ Los Hermanos equivalen a la posición de la burguesía, y con este nombre englobamos a todos aquellos monjes que ostentan una función determinada dentro del monasterio, como es el caso del deán, que es el encargado de los asuntos económicos, o el hermano claustral, encargado de la disciplina y del cumplimiento de la regla entre los monjes, o el cillerero, mayordomo y despensero encargado de la compra y venta de los productos necesarios para el mantenimiento del monasterio.
  - ✧ El Monje equivale a la posición social de villano, y es cada uno de los miembros del monasterio.
  - ✧ El Novicio equivale a la posición social de un campesino, y es aquel religioso que ha tomado el hábito de una orden, pero que todavía no ha ejercido como monje y debe permanecer, según la orden, como novicio de uno a cuatro años.
- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Cultura y 45 en Suerte.
  - ✧ **Competencias Primarias:** Enseñar, Idioma (Latín), Leer y Escribir y Teología.
  - ✧ **Competencias Secundarias:** Cantar, Descubrir, Elocuencia, Empatía, Escuchar, Idioma (Griego), Idioma (Árabe) y Memoria.







- ✧ **Ingresos:** Dependiendo de su posición social recibirán más o menos, así el abad recibirá ciento cinco reales a la semana, el prior se embolsará cuarenta y ocho reales por semana, los hermanos recibirán treinta reales semanales, el monje cobrará unos doce reales semanales y el novicio recibirá tan solo seis reales cada semana.

### 🐉 Pícaro

*Se caracteriza por ser de ascendencia social baja y vivir de la buena fe, la credulidad y a veces la estupidez de la gente. Puede ser un mendigo, un limosnero, un alcahuete, un ladrón cuando le dejan, un timador cuando puede e intenta, y normalmente consigue, ganarse el pan con su ingenio en lugar de con el sudor de su frente. Podemos resumirlo como aquel que vive de su ingenio, un poco ladrón, un poco embaucador y un mucho buscavidas.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Comunicación y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Juego, Escamotear y Cuchillo.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Correr, Disfrazarse, Esquivar, Descubrir, Empatía, Ocultar, Pelea y Sigilo.
- ✧ **Ingresos:** Recibirá su Suerte entre tres en reales cada semana.

### 🐉 Pirata

*Es como el marino alguien que vive del mar y en él pasa la vida, y por lo general, encuentra la muerte. Se gana la vida atacando y asaltando a todo aquel navío que se pone a su alcance, siempre y cuando represente un buen botín sin suponer una gran amenaza. Aunque piratas hay en todos los mares, son conocidos y odiados los que azotan las costas mediterráneas, y muchos de los que hay en las Américas y abordan los barcos con las partidas de oro que de allí vienen.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Agilidad y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Descubrir, Nadar, Navegar y una Competencia de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Arma de Fuego de mano, Astrología, un Idioma, Juego, Lanzar, Sanar, Seducción y Tregar.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia de Navegar entre cuatro en reales por semana, aunque casi todos ellos se lo gastan casi antes de bajar a puerto.

22

### 🐉 Rabino

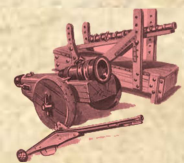
*Es el sacerdote judío, un erudito de la Teología y las Leyes hebraicas, pues para lograr su posición ha de demostrar que domina dichos conocimientos, además de probar que lleva una vida honorable en la comunidad y con su esposa, pues sí, es obligatorio que el rabino esté casado. No ejerce a tiempo completo su profesión, sino sólo los sábados y durante las fiestas religiosas, pues el resto del tiempo, se dedica a cualquier otra profesión siempre que sea, eso sí, honorable.*

*La profesión de Rabino permite utilizar rituales de fe.*

- ✧ **Mínimos de Características:** 20 en Cultura y 50 en Suerte.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Idioma (Hebreo), Leer y Escribir y Teología.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Astrología, Empatía, Enseñar, Escuchar, Idioma (Árabe), Idioma (Latín), Memoria y Sigilo.
- ✧ **Ingresos:** Aunque no recibe sueldo alguno como rabino, obtiene con su otra profesión su Competencia en Teología entre dos en reales cada semana para mantenerse él y su mujer.

### 🐉 Ramera

*Como no podía ser menos, el oficio más viejo del mundo es también uno de los más solicitados en la*  
**por Urruela**







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

España de los Austrias. Las prostitutas trabajan en mancebías, hacen la calle o incluso visitan a domicilio, siempre a cambio de un precio, que no suele ser tampoco extraordinario, pues hablamos de rameras, y no de las caras y arregladas tusonas. A la prostituta se le reconoce a simple vista, pues existen multitud de pragmáticas que incuben a su oficio, como que no pueden acompañarse de pajes, ni arrodillarse en las iglesias sobre un cojín, ni llevar sedas, oros, perlas, vestidos que se arrastren, ni zapatos de tacones altos... Tan solo deben portar una capa corta sobre los hombros de color rojo, más conocido como medio manto.

- ✧ **Mínimos de Características:** 17 en Aspecto.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Escamotear, Seducción y Sigilo.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Correr, Descubrir, Empatía, Forzar Mecanismos, Juego, Ocultar y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia de Seducción entre cinco en reales por semana.

### **Rufián**

Es una variante del valentón que trafica y vive de una o varias daifas a las que protege a cambio de quedarse con buena parte de lo que ellas "hilan" con sus artificios. A pesar de todo, pocas de las rameras de un rufián viven con él de forma obligatoria, pues la mayoría conceden a su hombre una especie de amor sumiso que rara veces es correspondido.

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Comunicación y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Comerciar, Empatía, Mando y un Grupo de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento de Área, Descubrir, Elocuencia, Escuchar, Seducción, Sigilo, Tormento y un Grupo de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Cobrará sus Competencias de Empatía más Mando entre ocho en reales a la semana.

23

### **Sabio**

Es una profesión que representa al científico, al inventor, en ocasiones artista, erudito siempre, que domina o tiene conocimientos sobre todas o casi todas las materias, incluida, al menos en su teoría, la magia.

- ✧ **Mínimos de Características:** 20 en Cultura.
- ✧ **Competencias Primarias:** Alquimia, Astrología, Conocimiento Mágico y Leer y Escribir.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento Animal, Conocimiento Mineral, Conocimiento Vegetal, Empatía, Enseñar, Idioma (Griego), Idioma (Latín) y Sanar.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia de Alquimia entre dos en reales por semana, pero si pertenece a la Grandeza, es su Competencia de Alquimia en reales a la semana lo que se embolsará.

### **Sacerdote**

Los sacerdotes, o presbítero, son los que ocupan los rangos inferiores dentro de la jerarquía eclesiástica, son los religiosos más cercanos a las clases sociales más bajas, de las que suelen proceder. Ha sido ordenado por un Obispo y puede por tanto oficiar la misa, administrar los sacramentos y perdonar los pecados de aquéllos que se confiesen ante él, aunque dentro del sacerdocio podemos encontrar también diferentes rangos:

- ✧ El Párroco equivale a una posición social burguesa, y es el sacerdote al cargo de una parroquia.
- ✧ El Vicario equivale a la posición social de villano, y es el ayudante de un párroco en la dirección de una parroquia.
- ✧ El Capellán equivale a pertenecer al campesinado, y es el sacerdote que tiene a su cargo a un grupo de fieles que no está organizado como iglesia o parroquia, sino como hospital, prisión, ejército o capilla privada de algún noble.







La profesión de sacerdote permite utilizar rituales de Fe.

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Cultura y 50 en Suerte.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Idioma (Latín), Leer y Escribir y Teología.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Cantar, Conocimiento de Área, Descubrir, Empatía, Enseñar, Escuchar, Mando y Memoria.
- ✧ **Ingresos:** El Párroco cobrará veinte reales cada semana, un capellán se embolsará doce reales cada semana y un vicario apenas llegará a los diez reales semanales.

### 🐉 Soldado

Es el que ejerce la profesión de los hombres honrados, según un soneto de Calderón. El que sirve o ha servido al Rey, muchas veces a cambio de cicatrices en el cuerpo y la bolsa llena... ¡De agujeros! Es el soldado profesional, veterano de mil batallas y que se reconocen fácilmente pese a que no llevan uniformes, por sus emplumados sombreros y el canuto de metal o cuero que portan al cinto, en el que está su hoja de servicios, la cual usan para pedir favores o simplemente para presumir.

Su posición en la jerarquía militar está determinada por su competencia de Mando:

- ✧ 01 - 15%      Bisoño
- ✧ 16 - 40%      Veterano
- ✧ 41 - 80%      Cabo de Escuadra
- ✧ 81 - 100%    Sargento

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Fuerza, 15 en Habilidad y 15 en Resistencia.
- ✧ **Competencias Primarias:** Arma de Fuego Corta o Larga, Artillería o Escudo, Cabalgar y una Competencia de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Cuchillos, Descubrir, Esquivar, Lanzas, Pelea, Sanar, Sigilo y Tormento.
- ✧ **Ingresos:** El Sargento se embolsará quince reales cada semana, el Cabo de Escuadra cobrará doce reales cada semana, un soldado veterano recibirá diez reales cada semana y un bisoño suerte tendrá si se lleva los seis reales asignados por semana.

### 🐉 Tapada

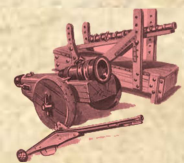
Es la dama misteriosa por excelencia, oculta tras las cortinas de su oscuro carruaje. ¿De quién se trata? ¿Será una mujer de dudosa reputación? ¿Tal vez una noble dama en apuros? ¿Quizás una espía sin escrúpulos? Es la mujer de mano de hierro con guante de seda, a menudo viuda, con suficiente estatus económico y fortaleza de carácter para imponer su voluntad de mujer en un mundo de hombres. Espía, intrigante, cortesana o, simplemente, una mujer con lo que hay que tener.

- ✧ **Mínimos de Características:** 19 en Aspecto, 15 en Comunicación y 15 en Percepción.
- ✧ **Competencias Primarias:** Corte, Seducción, Sigilo y una Competencia de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Cabalgar, Descubrir, Disfrazarse, Elocuencia, Escamotear, Escuchar, Leer y Escribir y Ocultar.
- ✧ **Ingresos:** Recibirá ciento cinco reales cada semana.

### 🐉 Tuno

Como todo el mundo sabe, tiene la ocupación de estudiante cierta tendencia picaresca que a veces llega a rozar la ilegalidad. Que cuando el dinero de la familia no llega y las tripas rugen, el ingenio se aviva para llenar el estómago y la bolsa. Y a veces estudiantes hay que le dedican más tiempo a esta ocupación que a la de los libros, y acaban huyendo del estudio y de la universidad para entrar a ingresar como miembros de pleno derecho entre las filas de la Carda. Reciben estos nuevos reclutas el nombre de capigorristas o

por Urruela







## De la Destreza y Batallas para “Villa y Corte”

gorrones, pues gustan llevar la gorra de los estudiantes, en lugar del sombrero de los valentones, pero ellos prefieren llamarse a sí mismos caballeros de la Tuna o simplemente Tunos.

Siempre que pueden, conservan sus avíos de estudiante, la gorra, el herreruelo, el jubón negro... A veces hasta se ponen cintas en la capa, y alguno hay que lleva hasta cascabeles, para mejor hacer notar su condición. Se dedican a picardías, pequeños hurtos y trabajos menores como untos o clavazones de cuernos. Todo hay que decirlo, la corchetería suele tratarlos mejor que a los delincuentes comunes, pues es difícil distinguir a un tuno de un estudiantillo que, simplemente, está gastando una broma más o menos pesada, y quien puede pagarse estudios, o tiene dineros, o le favorecen padrinos que si los tienen, y no es propio de la gura buscarle las cosquillas a gente de calidad.

- ✧ **Mínimos de Características:** 10 en Agilidad, 15 en Cultura y 10 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Cantar, Escamotear, Leer y Escribir y Seducción.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Correr, Elocuencia, Esquivar, Idioma (Latín), Juego, Pelea, Teología y una Competencia de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia de Escamotear más Leer y Escribir entre diez en reales cada semana, cantidad que acostumbran a gastar rápidamente.

### Tusona

Es la prostituta de lujo, la que se vende a precios muy altos, la que puede entrar en los salones de los palacios, sin desmerecer ni hacerse notar, colgada del brazo de su amante de turno. A menudo intrigante, siempre desleal, con una sonrisa en los labios, fuego en las entrañas y una piedra por corazón.

- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Percepción y 19 en Aspecto.
- ✧ **Competencias Primarias:** Corte, Elocuencia, Empatía y Seducción.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Descubrir, Disfrazarse, Escamotear, Escuchar, Juego, Leer y Escribir, y un Grupo de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Recibirá su Competencia de Seducción entre tres en reales cada semana.

### Valentón o Jayán

Su origen puede ser muy variado, ya sea aquel soldado harto de defender a un Rey que no paga la soldada o un delincuente que ha descubierto que a veces los aceros son más rentables que los hurtos. Ya sea un noble venido a menos, un soldado que dejó los Tercios o un delincuente con suficientes redaños, es la espada a sueldo, el matón que por unas monedas deja chirlos en la cara o tres cuartas de su acero en el pecho de un galanteador inoportuno. Los jayanes son la espada a sueldo que se ha ganado cierto respeto entre otros jaques y valentones de menor valía, tanto por su cuajo como por su habilidad con la espada. Sus ocupaciones habituales suelen ser, o bien de guardaespaldas de alguien que teme por su vida, o simplemente asesino por encargo.

- ✧ **Mínimos de Características:** : 15 en Agilidad, 10 en Fuerza y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Mando, Sigilo y dos Grupos de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Conocimiento de Área, Correr, Empatía, Esquivar, Juego, Tormento, y un Grupo de Armas.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia de Armas entre tres en reales a la semana.

### Verdugo

Este oficio es igual de desagradecido que necesario, pues son las manos del verdugo las encargadas de torturar, ahorcar, dar garrote, descabezar o prender fuego a la hoguera, así que no es raro que todos ellos enmascaren sus rostros para no proclamar a los cuatro vientos su oficio y condición, que muchos hay en el mundo que no saben distinguir obligación y regocijo.







- ✧ **Mínimos de Características:** 15 en Fuerza y 15 en Habilidad.
- ✧ **Competencias Primarias:** Artesanía (carpintería), Tormento y dos Grupos de Armas.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conducir Carro, Descubrir, Empatía, Escuchar, Mando, Sanar, Sigilo y Teología.
- ✧ **Ingresos:** Su Competencia de Tormento entre cinco en reales por semana.



## 5. LA FAMILIA

### 5.1. Profesión Paterna

El Jugador simplemente elegirá una profesión para su padre de entre las posibles para su posición social, y recibirá veinticinco puntos que puede repartir como desee, pero sólo entre las cuatro Competencias Primarias de la profesión paterna.

Si se tiene alguna duda, se puede consultar el manual básico de “Aquelarre” en la página 41.

### 5.2. Situación Familiar

El Jugador debe decidir sobre su familia: sus padres, cuántos hermanos posee y cuál es su sexo. En el supuesto que desee ser el primogénito y pertenezca a la nobleza, el Personaje deberá elegir el Orgullo de Heredero y, si desea estar casado, deberá escoger la Vergüenza de Compañero de Infortunios.

En el caso de “necesitar” un poco de ayuda, en la página 42 de “Aquelarre” tiene una tabla de situación familiar, que bien puede orientarlo o darle alguna idea para su Personaje.

26



## 6. CARACTERÍSTICAS

### 6.1. Primarias

Se repartirán del modo normal, tal y como se describe en la página 42 de la tercera edición de “Aquelarre”.

### 6.2. Secundarias

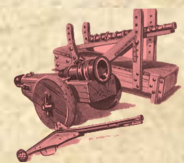
Se seguirán todas las normas descritas a partir de la página 43 de “Aquelarre”, para la Suerte, Racionalidad e Irracionalidad, Puntos de Vida, Aspecto (recordando que deberá ser 15 salvo que se compre un Orgullo o Vergüenza), Edad y la Altura y Peso.

### Templanza

Aquí es el único punto donde hemos decidido modificar la regla, y seguiremos en principio lo nos indica el libro básico de “Aquelarre”, donde deberemos tirar 5D10 y a estos sumar 35.

Pero consideramos que ese valor puede ser modificado por la experiencia del Personaje y cuanto más “viejo” es, más ha templado su espíritu. Para ello, por cada año que tengamos por encima de

por Urruela







26 años, sumaremos uno a la Templanza con un máximo de diez. Es decir, que como mucho, tengamos la edad que tengamos por encima de 26, sumaremos un +10 a nuestra Templanza, y así, lo mismo nos dará tener 36 años que 70. Salvo que probablemente estemos muertos.

**35+5D10+2 por cada año superior a 26 (máximo de un +10)**



## 7. ORGULLOS Y VERGUENZAS

Hemos decidido "anticipar" este paso en la creación del Personaje, que generalmente se hace al final del mismo, pues consideramos que las elecciones que aquí hagamos afectan directamente al Personaje: si adquirimos un Orgullo o Vergüenza que mejore una Característica, esta además afectará a sus Competencias asociadas, y lo mismo sucede con un si adquirimos un Orgullo o Vergüenza relacionado con una Característica Primaria, Característica Secundaria o Competencia, debiendo modificarla inmediatamente.

Solo recordar como dice en el manual básico de "Aquelarre" (página 59), que en el caso de que algún Orgullo o Vergüenza aumente o reduzca las puntuaciones de una Característica o Competencia: las Características no pueden reducirse por debajo de 1, aunque sí pueden aumentarse de forma libre; las Competencias, por otro lado, pueden llegar a valores negativos, pero no pueden aumentarse por encima de la Característica de la que dependan multiplicada por cinco, excepto la de Cultura, que puede llegar hasta 100%, pero no más allá.

27

A diferencia de "Aquelarre", los Personajes comenzarán con cuatro puntos gratuitos de Orgullos y la posibilidad de adquirir otros tres puntos más, pero estos últimos deben ser compensados con tres puntos de Vergüenzas. Consideramos que ya es de por sí bastante complicado "sobrevivir" en la Villa y Corte, como para no ofrecer una "ayuda" a los Personajes que les distinga claramente del resto.

### 7.1. Orgullos

- 🐉 **Acaudalado** (Variable) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Adiestramiento fructífero** (Variable) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Adiestrado para el Combate** (2 puntos) *Aquelarre* 57
- 🐉 **Aficionado a la Caza** (2 puntos) *Aquelarre* 57
- 🐉 **Afortunado** (Variable) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Ágil** (2 puntos) *Aquelarre* 58
- 🐉 **Alto** (1 punto) *Aquelarre* 58
- 🐉 **Ambidextro** (2 puntos) *Aquelarre* 58
- 🐉 **Amistad** (Variable) *Aquelarre* 58
- 🐉 **Ángel de la guarda** (3 puntos) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Aptitud Inusual** (2 puntos) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Aprendizaje Gremial** (1 ó 2 puntos) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Armas Improvisadas** (2 puntos) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Arquero (o Ballestero, o Tirador)** Experto (2 ó 4 puntos) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Campechano** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Cara de bueno** (3 puntos) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Certero** (2 puntos) *Saeptum Arbitri* 36
- 🐉 **Característica Desarrollada** (Variable) *Aquelarre* 58
- 🐉 **Carisma con los Animales** (1 punto) *Aquelarre* 58
- 🐉 **Cautivador** (1 punto) *Aquelarre* 58

por **Urruela**







### 🐉 Clase Social Alta (Variable) Aquelarre 58

Solo podrán elegirse las posiciones sociales de Alta Nobleza, Baja Nobleza y Burguesía.

### 🐉 Comprensivo (1 punto) Aquelarre 58

### 🐉 Conocimientos Arcanos (Variable) Aquelarre 58

### 🐉 Creencias Firmes (Variable) Aquelarre 59

### 🐉 Criado en el Campo (1 punto) Aquelarre 59

### 🐉 Criado en la Costa (2 puntos) Aquelarre 59

### 🐉 Curioso (2 puntos) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Dedos Ligeros (1 punto) Aquelarre 59

### 🐉 Discreto (1 punto) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Don de Lenguas (1 punto) Aquelarre 59

### 🐉 Dotado (1 punto) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Educación Alquímica (1 punto) Aquelarre 59

### 🐉 Educación Arcana (1 punto) Aquelarre 59

### 🐉 Educación Religiosa (2 puntos) Aquelarre 59

### 🐉 Estudiante Ejemplar (2 puntos) Aquelarre 60

### 🐉 Experto (1 punto) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Gracioso (2 puntos) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Heredero (1 punto) Aquelarre 60

El efecto de este Orgullo es diferente al indicado en el manual básico de “Aquelarre”, además de ser el primogénito de su familia, lo que proporciona es un nivel de posesiones más al permitido inicialmente por su posición social. Es decir, si el Personaje tenía un nivel de posesiones Acomodado, con este Orgullo será de Acaudalado.

Al ser realmente “barato” adquirirlo, este Orgullo debe ser consentido por el Director.

### 🐉 Hereje (Variable) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Hermosura (Variable) Aquelarre 60

### 🐉 Imitador (1 punto) Aquelarre 60

### 🐉 Inmune (Variable) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Juicioso (2 puntos) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Lanzador Experto (1 ó 2 puntos) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Lanzamiento con Efecto (2 puntos) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Líder (1 punto) Aquelarre 60

### 🐉 Linaje de héroes (1 punto) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Literato (1 punto) Aquelarre 60

### 🐉 Locuaz (1 punto) Aquelarre 60

### 🐉 Longevo (Variable) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Magnifico (1, 2 ó 3 puntos) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Marrullero (1 punto) Aquelarre 60

### 🐉 Mascota (Variable) Aquelarre 60

### 🐉 Memoria Prodigiosa (1 punto) Aquelarre 60

### 🐉 Mentiroso (1 punto) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Modales exquisitos (1 punto) Saeptum Arbitri 37

### 🐉 Pedagogo (1 punto) Aquelarre 60

### 🐉 Persona de Mundo (1 punto) Aquelarre 60

### 🐉 Persona irracional en extremo (Variable) Saeptum Arbitri 38

### 🐉 Persona racional en extremo (Variable) Saeptum Arbitri 38

### 🐉 Porte Noble (1 punto) Saeptum Arbitri 38

### 🐉 Prodigio Insospechado (2 puntos) Saeptum Arbitri 38

### 🐉 Profesional reputado (2, 3, 4 ó 5 puntos) Saeptum Arbitri 38

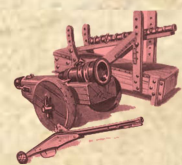
### 🐉 Posesiones (Variable) Aquelarre 61

### 🐉 Rápido de pensamiento (Variable) Saeptum Arbitri 38

### 🐉 Recio (2 o 4 puntos) Saeptum Arbitri 38



28







- 🐾 **Reflejos Felinos** (2 puntos) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Reliquia Arcana** (Variable) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Resistencia Natural** (Variable) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Sabelotodo** (3 puntos) *Saeptum Arbitri* 38
- 🐾 **Saludable** (1, 2 ó 3 puntos) *Saeptum Arbitri* 38
- 🐾 **Sanador** (2 puntos) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Santo Patrono** (Variable) *Saeptum Arbitri* 38
- 🐾 **Sentido de la Orientación** (1 punto) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Sentidos Desarrollados** (1 punto) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Sexto Sentido** (2 puntos) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Sigiloso** (1 punto) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Sociedad Secreta** (2, 3 ó 4 puntos, con el permiso del Director) *Saeptum Arbitri* 38
- 🐾 **Sueño ligero** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 38
- 🐾 **Suertudo** (4 puntos) *Saeptum Arbitri* 38
- 🐾 **Talento oculto** (1, 2, 3 ó 4 puntos) *Saeptum Arbitri* 38
- 🐾 **Tirador Experto** (Variable) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Tirador Paciente** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Valentía** (Variable) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Versado en Leyendas** (1 punto) *Aquelarre* 61
- 🐾 **Veterano de Campañas** (Variable) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Voz Prodigiosa** (1 punto) *Aquelarre* 61

### 7.2. Vergüenzas

29

- 🐾 **Adiestramiento infructuoso** (Variable) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Altanero** (2 puntos Personajes nobles y eclesiásticos, 3 puntos el resto) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Antipatía Animal** (2 puntos) *Aquelarre* 62
- 🐾 **Apetito desmedido** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Aprendizaje deficiente** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Arma Favorita** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Avaricioso** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Bajito** (1 punto) *Aquelarre* 62
- 🐾 **Bueno** (4 puntos) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Cándido** (1 punto) *Aquelarre* 62
- 🐾 **Cara de malo** (3 puntos) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Característica Debilitada** (Variable) *Aquelarre* 62
- 🐾 **Clase Social Baja** (Variable) *Aquelarre* 63  
Solo se podrán elegir las clases de campesino y de siervo. Nunca la de esclavo.
- 🐾 **Cobardía** (Variable) *Aquelarre* 63
- 🐾 **Compañero de Infortunios** (2 puntos) *Aquelarre* 63
- 🐾 **Conocimientos Arcanos Insuficientes** (Variable) *Aquelarre* 63
- 🐾 **Conyugue pobre** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Curiosidad del gato** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Defecto Físico** (Variable) *Aquelarre* 63
- 🐾 **Delicado** (2 puntos) *Aquelarre* 64
- 🐾 **Demacrado** (1 o 2 puntos) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Desdentado** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 39
- 🐾 **Desheredado** (1 punto) *Aquelarre* 64
- 🐾 **Desorientado** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 40
- 🐾 **Despistado** (1 punto) *Aquelarre* 64
- 🐾 **Deuda de Vida** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 40
- 🐾 **Desafortunado** (Variable) *Saeptum Arbitri* 40



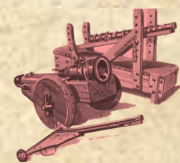




- ❧ **Dolencia** (Variable) *Aquelarre* 64
- ❧ **El guardián de mi hermano** (2 puntos) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **El Último de su Estirpe** (4 puntos para Personajes nobles, 1 punto para el resto) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **Enemigo del pasado** (Variable) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **Enfermizo** (1 ó 2 puntos) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **Enjuto** (1 punto) *Aquelarre* 64
- ❧ **Excesivamente Locuaz** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **Extranjero** (1 punto) *Aquelarre* 64
- ❧ **Fealdad** (Variable) *Aquelarre* 64
- ❧ **Hechizos Extraños** (2 puntos) *Aquelarre* 64
- ❧ **Honor del Guerrero** (2 puntos) *Aquelarre* 64
- ❧ **Honrado** (2 puntos) *Aquelarre* 65
- ❧ **Incordio** (2 puntos) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **Insomne** (2 puntos) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **Intransigente** (1 punto) *Aquelarre* 65
- ❧ **Lozanía** (Variable) *Aquelarre* 65
- ❧ **Maldito por Dios** (3 puntos) *Aquelarre* 65
- ❧ **Mentiroso compulsivo** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **Mugriento** (2 puntos) *Aquelarre* 65
- ❧ **Obligación olvidada** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **Orondo** (3 puntos) *Aquelarre* 65
- ❧ **Pecado Mortal** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 40
- ❧ **Pensar en voz alta** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Pobre** (1 punto) *Aquelarre* 65

Esta Vergüenza será diferente a lo anotado en el manual básico de “Aquelarre”, y en lugar de lo indicado, el Personaje tendrá un nivel de posesiones menor. Es decir, si de inicio debiera ser Acaudalado por su posición social, por los desaires del destino, su nivel de posesiones real será de Acomodado. No olvidemos que deberá comportarse como lo requiere su posición social pese a que no tenga reales para hacerlo, o su Honra se verá mermada en boca de sus “vecinos”.

- ❧ **Posesión menor** (2 puntos) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Profesional mediocre** (2, 3, 4 ó 5 puntos) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Puñetero** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Quebranto** (Variable) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Receloso** (2 puntos) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Reliquia Familiar** (1 punto) *Aquelarre* 65
- ❧ **Rezagado** (Variable) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Saco de lastima** (4 puntos) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Secreto** (Variable) *Aquelarre* 65
- ❧ **Sueño estridente** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Sueño profundo** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Tarado** (Variable) *Aquelarre* 66
- ❧ **Vago** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Vejez** (Variable) *Aquelarre* 67
- ❧ **Vicioso** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Vientre ligero** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Vulgar** (2 puntos) *Saeptum Arbitri* 41
- ❧ **Zoque** (1 punto) *Saeptum Arbitri* 41







## 8. COMPETENCIAS

Este Capítulo está pensado para ampliar las Competencias que ofrece el manual básico de "Aquelarre" y poder adaptarlo a los avances tecnológicos desarrollados con la invención de la artillería de pólvora y otros ingenios, inexistentes en los siglos en los que "Aquelarre" se desarrolla.


### 8.1. De lo antiguo a lo nuevo

En este punto, si queremos aplicar lo bueno del nuevo "Aquelarre 3ª Edición", hay que adaptar las antiguas Competencias a las nuevas Competencias, y esta es la manera que hemos decidido como más adecuada ya que los cambios son mínimos:

<b>Villa y Corte</b>	<b>Aquelarre 3ª</b>	<b>Villa y Corte</b>	<b>Aquelarre 3ª</b>
Alquimia	Alquimia	Idioma	Idioma
Artesanía	Artesanía	Juego	Juego
Astrología	Astrología	Juego de Manos	Escamotear
Buscar	Descubrir	Lanzar	Lanzar
Cabalgar	Cabalgar	Leer y Escribir	Leer y Escribir
Cantar	Cantar	Leyendas	Leyendas
Comerciar	Comerciar	Mando	Mando
Conducir Carro	Conducir Carro	Medicina	Medicina
Con. de Animales	Con. Animal	Memoria	Memoria
Conocimiento Mágico	Conocimiento Mágico	Música	Música
Con. Minerales	Con. Mineral	Nadar	Nadar
Con. Vegetales	Con. Vegetal	Navegar	Navegar
Correr	Correr	Ocultar	Ocultar
Degustar	Degustar	Otear	Descubrir
Discreción	Sigilo	Primeros Auxilios	Sanar
Disfrazarse	Disfrazarse	Psicología	Empatía
Elocuencia	Elocuencia	Rastrear	Rastrear
Enseñar	Enseñar	Robar	Escamotear
Escondarse	Sigilo	Saltar	Saltar
Escuchar	Escuchar	Sedución	Sedución
Esquivar	Esquivar	Soborno	Comerciar
Etiqueta	Corte	Teología	Teología
Falsificar	Leer y Escribir	Trepar	Trepar
Forzar Mecanismos	Forzar Mecanismos	Tortura	Tormento

### 8.2. Nuevas Competencias

En el suplemento de "Rinascita" aparecen algunas competencias que se mantienen en el "Villa y Corte", y que no tienen correspondencia con ninguna Competencia de "Aquelarre 3ª Edición", y nos son de utilidad en esta ayuda, como es el caso del *Arma de fuego*, *Artillería*, *Ingeniería Militar* y *Táctica*, y que recordaremos ahora:

-  **Arma de Fuego (Percepción):** Esta competencia indica la habilidad del personaje en el manejo de pistolas y arcabuces. Conviene recordar que el arcabuz no aparece en Europa hasta aproximadamente el año 1.475, mientras que la pistola tendrá que esperar hasta el año 1.520. Su uso y posesión está totalmente prohibido a todo aquel que no sea militar o miembro de la Alta Nobleza, aunque a partir del año 1.550 empieza a generalizarse el uso y posesión de pistolas entre la Baja Nobleza y la burguesía. Al tener mayor poder de







penetración, las armas de fuego ignoran en un 50%, redondeando por defecto, la protección de las armaduras. Es decir, una bala que impacte en una armadura de protección 3, como son las ropas de cuero, disminuirá su protección a 2. No es necesario decirle a los Directores de Juego que una pifia en el manejo de este tipo de armas puede ocasionar la explosión del arma... con los consiguientes daños para aquel que la manejaba.

- ❧ **Artillería** (*Percepción*): La posesión de esta habilidad permite el manejo de cañones y culebrinas. Por Edicto Real está absolutamente prohibido tener tales armas instaladas en fortificaciones (castillos) particulares, aunque se permite su instalación en barcos, si se justifica que van a viajar por zonas de fuerte actividad pirata.
- ❧ **Ingeniería Militar** (*Cultura*): Indica la capacidad y los conocimientos necesarios para diseñar fortificaciones y detectar los puntos débiles de las mismas, para realizar el minado de las murallas y para detectarlos, así como para diseñar ingenios bélicos sencillos.
- ❧ **Táctica** (*Cultura*): El combate renacentista ya no es el choque brutal entre dos fuerzas, característico de la etapa anterior, en la que prevalecían, incluso en los grandes combates, los enfrentamientos individuales entre nobles o las escaramuzas entre pequeños grupos. Esta competencia permite dirigir con eficacia tropas relativamente numerosas, tanto en batallas campales como en asedios, y usando conjuntamente tanto la caballería como la artillería o la infantería.

En el caso de no contar con los manuales de “Rinacista” o “Villa y Corte”, gracias al permiso de sus autores, podéis encontrarlos en la sección de Manuales del blog de Akelarredvanded:

<http://greatfrezersspanishversion.blogspot.com/p/manuales.html>

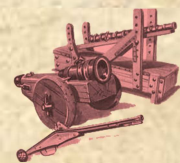
32

### NOTA PARA LA TERCERA EDICION DE AQUELARRE

Para acercarnos a la nueva edición del juego, hemos aplicado una modificación a las competencias aquí presentadas, teniendo en cuenta que las competencias de *Armas de Fuego* y *Artillería*, en la nueva edición de Aquelarre tienen como Característica Base la Percepción en lugar de la Habilidad.

Las Competencias descritas en este manual son las del libro básico de “Aquelarre”, “Rinacista” y “Villa y Corte”, a las cuales se han añadido las siguientes:

- ❧ **Balística** (*Cultura*): La posesión de esta competencia permite al Personaje entender todo lo relativo al movimiento por aire de proyectiles, de cómo el viento les afecta... La Balística se centra en el estudio y cálculo de las fuerzas, trayectorias, rotaciones y comportamientos diversos de los proyectiles en sus diferentes ambientes de empleo, además de la forma del proyectil para determinar con más exactitud la trayectoria e impacto en toda situación atmosférica dada.
- ❧ **Esgrima** (*Habilidad*): Es la Competencia a la cual “mayor importancia” deseamos dar y es la que nos permitirá usar las armas de clásicas de la esgrima, como son el colichemar, el espadín, el estoque, el florete y la ropera. Solo si se tiene esta Competencia, se pueden aprender maniobras de esgrima (ver el capítulo 13 dedicado al Combate).
- ❧ **Marinería** (*Agilidad*): Permite realizar las tareas básicas dentro de un barco, como pudiera ser izar las velas, bogar o mantener el timón en su posición.







## 9. INGRESOS Y GASTOS

Concretamente, en el suplemento de Villa y Corte, este es uno de los puntos más "vacíos", pues no detalla más que la cantidad de reales que dispondrá el Personaje al iniciar sus peripecias (página 15 de "Villa y Corte"). Y sinceramente... ¡Necesitamos más! Por este motivo, aprovecharemos la regla descrita en el "Capitán Alatriste" y la adaptaremos a nuestras necesidades.

### 9.1. Posesiones Iniciales

Como ya indicamos anteriormente, el Personaje pertenecerá a una posición social, que puede ir desde lo más alto a lo más bajo, y según cual sea, su bolsa y sus reales se verán plenamente afectados. Según el nivel de riqueza con el que empieza un personaje, una vez concluida su creación este tiene ciertas posesiones ya de inicio, además de cierta cantidad de dinero en el bolsillo (capital inicial).

#### ☛ Muerto de hambre:

Vivienda: *el personaje vive como un mendigo, en la calle o acogido a la caridad de algún monasterio o institución religiosa.*

Vestimenta: *el Personaje viste harapos.*

Capital inicial: 25 reales.

#### ☛ Pobre:

Vivienda: *el personaje vive en una habitación alquilada, compartida con varios más.*

Vestimenta: *el Personaje viste ropa normal.*

Armas: *tiene derecho a poseer un arma blanca corta (cuchillo, daga o similar), a elección del Jugador.*

Capital inicial: 50 reales.

#### ☛ Modesto:

Vivienda: *el Personaje vive en un desván o un sótano, posiblemente con goteras y en mal estado, pero al menos goza de cierta intimidad.*

Vestimenta: *el Personaje viste ropa normal.*

Armas: *tiene derecho a poseer un arma blanca larga (espada ropera o similar) y un arma blanca corta, ambas a elección del Jugador.*

Capital inicial: 75 reales.

#### ☛ Medio:

Vivienda: *el Personaje vive en una casa pequeña, o en varias habitaciones de una mansión compartida.*

Vestimenta: *una ropa normal y una ropa elegante (que guarda para las grandes ocasiones).*

Armas: *un arma blanca larga y un arma blanca corta, ambas a elección del Jugador.*

Otras posesiones: *un objeto del apartado Útiles de oficios varios de la Lista de equipo.*

Capital inicial: 150 reales.

#### ☛ Acomodado:

Vivienda: *vive en una casa solariega, algo vieja, edificada "a la malicia" o con un inquilino forzoso en el piso superior.*

Vestimenta: *el Personaje dispone de ropa elegante y de un traje lujoso.*

Armas: *un arma blanca larga, un arma blanca corta, un arma de fuego "de mano" (pistoletete o pistola) todas a elección del Jugador.*

Otras posesiones: *el Personaje tiene un criado a su servicio y un caballo de monta para su uso personal, con su correspondiente silla de montar.*

Capital inicial: 250 reales.







### **Acaudalado:**

*Vivienda: se puede decir, con propiedad, que el Personaje vive en una mansión que está bien acondicionada.*

*Vestimenta: el Personaje dispone de ropa elegante y de un traje lujoso.*

*Armas: tiene un arma blanca larga, un arma blanca corta y un arma de fuego "de mano", todas a elección del Jugador.*

*Otras posesiones: el Personaje dispone para su servicio de una docena de criados. Tiene un caballo de raza, con su silla de montar, y una silla de manos para pasear.*

*Capital inicial: 400 reales.*

### **Rico:**

*Vivienda: el Personaje vive en un palacio que cuenta con todas las comodidades posibles.*

*Vestimenta: el Personaje posee todas las ropas elegantes y trajes lujosos que necesite para su uso personal.*








*Armas: tiene una arma blanca larga, una arma blanca corta y una arma de fuego "de mano", todas a elección del Jugador.*

*Otras posesiones: tiene dos docenas de criados a su servicio. En sus establos guarda tres caballos (dos de monta y otro de raza, con sus correspondientes sillas de monta), así como un coche de dos caballos.*

*Capital inicial: 1 000 reales.*

El Personaje debe saber que sus armas son todas normales, y que si de inicio desea que sean "especiales", es decir que si desea tener un arma personal, o con empuñadura rompepuntas, o una ropera mata amigos, o una daga de guardamano, deberá pagar la diferencia que hay entre el arma normal y la que desea.

Entre aventura y aventura, un Personaje debe gastar cada semana una cantidad de reales de acuerdo a su posición social, que de no hacerlo las gentes comenzarán a darle a la lengua y la Honra del Personaje quedará de principio manchada y de no corregirlo, totalmente enterrada. Así, las rentas semanales que deberá gastar cada Personaje según su estatus, serán aproximadamente las siguientes:

 Muerto de hambre	2 reales semanales
 Pobre	6 reales semanales
 Modesto	12 reales semanales
 Medio	20 reales semanales
 Acomodado	30 reales semanales
 Acaudalado	48 reales semanales
 Rico	105 reales semanales

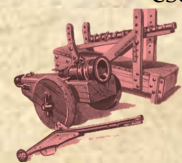
Es fácil que en algún momento, un Personaje no llegue a poder afrontar todos sus gastos, este puede fingir una "riqueza" que no tiene, y no dará que hablar, salvo que algún curioso se entere y lo vaya contando por las calles.

## 9.2. La Moneda

Aunque estos son unos años en los cuales la moneda nunca está quieta, y siguiendo las pautas que marca el juego de rol del "Capitán Alatriste", que con la intención de no complicar las cosas, solo contemplaremos el ducado de oro, el real de plata y la blanca de vellón, que no es otra cosa que la aleación de estaño y cobre.

De estas monedas se acuñan piezas de ocho, cuatro, dos y uno, aunque de las de oro suelen escasear y las de vellón nadie las quiere, pues la moneda la quiere el pueblo por el valor del metal

por **Urruela**







## *De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"*

y no por el valor que la da el Estado. Así pues en los reales de plata es la moneda más usada y vista de mano en mano, y esta es la conversión que contemplamos para desenvolvernó:

1 ducado = 10 reales = 750 blancas  
1 real = 75 blancas



## **10. HECHIZOS Y RITUALES DE FE**

La manera de asignar los hechizos y los rituales de Fe lo realizaremos tal y como se describe en el manual básico de "Aquelarre" en la página 47. Pensamos que con lo que ahí nos describen debemos tener suficiente, pero bien se puede consultar la ayuda de "Ars Malefica" de "Aquelarre", si deseamos una mayor variedad "irracional".



## **11. MANIOBRAS DE ESGRIMA**

35

Como veremos un poco más adelante, en el punto 13.2, donde nos indicará como adquirir maniobras de esgrima, podemos anticipar que todas las Maniobras tienen un valor en Puntos de Aprendizaje, y que en este momento, el porcentaje que tengamos en la Competencia de Esgrima serán los puntos que dispongamos para adquirir única y exclusivamente maniobras de Esgrima



## **12. ULTIMOS TOQUES**

Como bien dice en el manual de "Aquelarre", "llegados a este punto sólo queda sazonar al gusto del jugador" e inventarse una vida que esté aderezada con todo lo que hemos ido creando poco a poco, pero sobre todo con los Orgullos y Vergüenzas del Personaje.

Y ahora ya... ¡Solo queda batirnos!







## 13. COMBATE

El combate en esta ayuda va a variar del ofrecido por la tercera edición de “Aquelarre”, pero esto es normal si deseamos darle un aspecto más de “espadachines”, y que este hecho, el ser diestro con la ropera tenga sus “consecuencias” dentro del juego.

En el capítulo cuarto o “Pars IV” de “Aquelarre”, llamado de “De Re Militari” (página 112 y siguientes), se describe el sistema de combate y cuáles son los resultados del mismo. Por este motivo no cambiará la parte básica del mismo que se basa en respetar que un asalto de combate puede durar unos doce segundos y que de un modo general, los Personajes durante el transcurso de un asalto pueden llevar a cabo dos acciones normales o una acción extendida —acciones que requieren más tiempo para llevarse a cabo (página 114 del manual básico de “Aquelarre”).

El asalto, a su vez, se divide en tres fases diferenciadas y que tampoco cambiarán:

- ❧ **Fase 1:** Declaración (página 114 de “Aquelarre”)  
Tirada de Iniciativa: 1D10 + AGI +/- posibles modificadores.  
Declaración de intenciones en orden creciente de Iniciativa.
- ❧ **Fase 2:** Acción (página 114 de “Aquelarre”)  
Se llevan a cabo las acciones de los personajes en orden decreciente de Iniciativa.
- ❧ **Fase 3:** Conclusión (página 115 de “Aquelarre”)  
El Director describe lo ocurrido en el asalto.  
Se realizan aquellas tiradas o cálculos que no tuvieron cabida en las fases anteriores.

### Tipos de Acciones

36

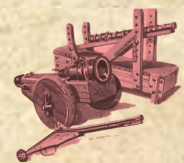
El tipo de Acciones que puede llevar a cabo un Personaje tampoco han cambiado y se dividen en cuatro tipos: acciones de movimiento, de ataque, de defensa y otras acciones.

Básicamente, y aunque posteriormente se verán más tipos de acciones posibles, el combate para quien no tiene conocimientos de esgrima, el Personaje puede realizar dos acciones, ya sea para:

- ❧ Usar dos acciones ya sea para Movimiento, Atacar, Defender o Libre. Es decir que se pueden usar la misma en una acción y en la otra o combinarlas.
- ❧ Realizar una acción para atacar (Ataque Normal) y la otra para defender (Defensa Normal).
- ❧ Usar las dos acciones para atacar (Ataque Doble), es decir dos ataques con diferentes armas y que se resolverán seguidos uno del otro.
- ❧ Usar las dos acciones para defenderse (Defensa Completa), siendo una Parada y una Esquiva. No se puede realizar dos veces el mismo tipo de Defensa y por supuesto, contra un ataque ya recibido en el que se ha intentado la defensa y no se logró, no se puede volver a intentar otra defensa aunque le quede una acción de defensa.

Aunque bien es cierto que hemos quitado unas que “chocaban” con algunas de las maniobras de esgrima, y ante cualquier tipo de duda preferimos “fortalecer” o “hacer prevalecer” la destreza con la ropera a lo que pudiéramos llamar “lógica”. Por ejemplo, hemos eliminado la acción de “Barrido” pues choca con la maniobra de esgrima de “Tajo de Barrido”, la “Añagaza” tendría su parecido con maniobras como la “Finta”, o el “Ataque Recio” tiene su similitud con algunas

por Urruela







maniobras como “A fondo” o “Angriff Pappenheim”... Sabemos que cualquiera puede hacer un barrido con su arma o voltear la espada por encima de su cabeza, pero deseamos que eso lo pueda hacer “alguien entrenado” y marcar la diferencia. Si, esa es nuestra pretensión, quien conozca del arte de la esgrima tiene que marcar la diferencia con otro que no la conozca, a fin de cuentas es un mundo para los esgrimistas y queremos dejarlo muy a las claras.

Así, las acciones que se pueden utilizar y las que no, son las siguientes:

### 🐉 Acciones de Movimiento

Este tipo de acciones vienen definidas en el manual de “Aquelarre” en la página 116.

- ✧ Movimiento Normal (*Acción Normal*)
- ✧ Movimiento de Carrera (*Acción Normal*)
- ✧ Movimiento Reptante (*Acción Normal*)
- ✧ Movimiento de Melé (*Acción Normal*) a partir de ahora Combate Cerrado.  
Básicamente se sigue la norma que indica este tipo de movimiento para entrar y “acuchillar en corto”, en el párrafo que dice “si nuestro contrincante desea abandonar la situación de combate cerrado, deberá llevar a cabo una acción defensiva de “Zafarse”, y añadiremos, o cualquier otra maniobra de esgrima que le permita salir de dicha situación, como es el “Tajo de Barrido”.
- ✧ Levantarse del Suelo (*Acción Normal*)
- ✧ Montar/Desmontar (*Acción Normal*)
- ✧ Nadar (*Acción Normal*)
- ✧ Saltar (*Acción Normal*)
- ✧ Tregar (*Acción Normal*)

### 🐉 Acciones de Ataque

Con estas acciones buscamos dañar, retener o perjudicar de alguna forma a nuestro contrincante utilizando nuestro cuerpo o algún tipo de arma, ya sea de cuerpo a cuerpo o de distancia. Vienen explicadas en la página 117 del manual de “Aquelarre”.

- ✧ Ataque Cuerpo a Cuerpo (*Acción Normal*)
- ✧ Ataque a Distancia (*Acción Normal*)
- ✧ Alancear (*Acción Extendida*)
- ✧ Añagaza (*Acción Extendida*)  
Esta acción no está permitida.
- ✧ Ataque de Escudo (*Acción Normal*)  
Esta acción no está permitida.
- ✧ Ataque Doble (*Acción Extendida*)
- ✧ Ataque Preciso (*Acción Normal*)  
Esta acción no está permitida.
- ✧ Ataque Rápido (*Acción Normal*)  
Esta acción no está permitida.
- ✧ Ataque Recio (*Acción Extendida*)  
Esta acción no está permitida.
- ✧ Aturdir (*Acción Normal*)
- ✧ Barrido (*Acción Extendida*)  
Esta acción no está permitida.
- ✧ Carga (*Acción Extendida*)
- ✧ Carga a Caballo (*Acción Extendida*)
- ✧ Clava de Escudo (*Acción Normal*)







- ✧ Desarmar (*Acción Normal*)  
Seguiremos la norma tal y como se indica, pero con dos puntualizaciones importantes:
  - ⊗ No puede realizarla alguien que no tenga conocimientos de esgrima sobre alguien que si los tenga. Al contrario si es posible.
  - ⊗ La tirada para comprobar si se desarma al oponente debe tener en cuenta que el defensor también realizará otra tirada de Parada (aunque no le queden acciones para ello), y se compararán las categorías de Éxito antes de comprobar la tirada de Fuerza para desarmarlo (esto último tal y como indica el manual).
- ✧ Descabalar (*Acción Normal*)
- ✧ Empujón (*Acción Normal*)  
Se seguirá la regla para esta artimaña tal y como se describe en el libro básico, pero con alguna salvedad:
  - ⊗ Para realizarla tiene que darse paridad en el tipo de armas entre los contendientes, es decir que tengan armas del mismo tamaño.
  - ⊗ En el caso de tener armas de diferentes tamaños se debe estar en combate cerrado para poder realizarla.
- ✧ Inmovilizar (*Acción Extendida*)
- ✧ Tropiezo (*Acción Normal*)

### 🐉 Acciones de Defensa

Gracias a estas acciones nuestro Personaje intentará evitar todo o parte del daño que le causen los ataques de sus enemigos, utilizando para ello su agilidad o las armas de las que disponga.

- ✧ Parada (*Acción Normal*)
- ✧ Parada con Escudo (*Acción Normal*)
- ✧ Esquivar (*Acción Normal*)
- ✧ Buscar Cobertura (*Acción Extendida*)
- ✧ Defensa Completa (*Acción Extendida*)
- ✧ Guardia Completa (*Acción Normal*)  
Esta acción no está permitida.
- ✧ Huida (*Acción Extendida*)
- ✧ Liberarse (*Acción Extendida*)
- ✧ Serpenteo (*Acción Extendida*)
- ✧ Zafarse (*Acción Normal*)

### 🐉 Otras Acciones

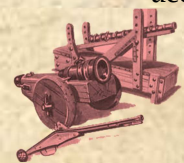
Además de movernos, atacar y defendernos, a lo largo del combate puede que llevemos a cabo otras acciones que nada tengan que ver con esos tres tipos básicos.

- ✧ Dar Objeto (*Acción Normal*)
- ✧ Desenvainar (*Acción Normal*)
- ✧ Lanzar un Hechizo (*Acción Extendida*)
- ✧ Prepararse (*Variable*)
- ✧ Tretas o argucias (*Acción Normal*)
- ✧ Acciones Libres (*No consumen acciones*)

## 13.1. Más acciones para los practicantes de la esgrima

Además de las acciones que cualquier combatiente puede realizar, los que “afinan” su arte con los aceros, pueden realizar otra serie de acciones, como:

por Urruela







- ✚ Si tiene la Maniobra de Entrenamiento de Incrementar las Paradas, podrá hacer un mayor número de Paradas (siempre a diferentes ataques), pero siempre que no realice un Ataque Completo.
- ✚ Se pueden realizar acciones de Ataque que denominaremos Ataque Completo, y que precisan de las dos acciones del asalto, pero no es necesario portar un arma en cada mano. Siempre que se realice un Ataque Completo, se puede utilizar como defensa una "Parada Instintiva" (eso si se conoce la Maniobra).
- ✚ Si un esgrimista realiza dos Ataques Normales que impliquen dos maniobras de esgrima, pasa a ser un Ataque Completo, y aplicable por igual la "Parada Instintiva".
- ✚ A la defensa, la excepción es el Entrenamiento con Espada y Daga (y similares), pues tras resolver todas las acciones, siempre queda la Daga:
  - ✧ Se puede tras un Ataque Completo utilizar la Daga para atacar o defender, o tras una Defensa Completa para defender, salvo que la Maniobra de Espada y Daga no implicase el uso de la Daga, como sucede con el "Doble Ataque" o "la Cruz", pues se estarían empleando ambas armas para estas maniobras.
  - ✧ La Daga puede intentar volver a parar un Ataque que se hubiera intentado ya parar y se hubiera fallado la Defensa.

### Una nueva situación: Conmocionar

39

Hay ciertas maniobras de esgrima que lo que pretenden es "atontar" a su adversario más que hacerle verdadero daño, como "Acibarrar" o "Acogotar", y la regla para aturdir está determinada a coger desprevenido al oponente y dejarlo inconsciente. Y no es la consecuencia que se pretende con estas maniobras. Por este motivo, crearemos una nueva situación: Conmocionado.

¿Cómo conmocionar a alguien?

- ✧ Se debe declarar que la intención es dejar conmocionado al adversario y no dañarlo.
- ✧ Se realizará el ataque normalmente y se restará el Daño provocado a la Resistencia de la víctima, que deberá tirar con este valor de la Resistencia restante por cinco (RESx5), con dos consecuencias:
  - ⊗ Si no supera la tirada de Resistencia quedará conmocionado, y siguiendo los efectos que se describen en la página 100 del manual básico de "Aquelarre 3ª Edición", es decir que una víctima conmocionada durante 2D6 asaltos, perdiendo automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se reducirán en un -50%.
  - ⊗ Si se supera la tirada, no le pasará nada. Ni ha sufrido daño y tampoco quedará conmocionado.

#### LO QUE SE DICE EN LOS MENTIDEROS

En principio, aclarar solo que aquí están descritas una gran mayoría de maniobras de esgrima y sobre todo, definir que no todas las maniobras son "beneficiosas". Es decir, que algunas son "muy costosas" para el beneficio que aportan y otras ni tan siquiera dan beneficio alguno.

### 13.2. Adquirir Maniobras de Esgrima

Lo primero es contar que todas las Maniobras tienen un valor en Puntos de Aprendizaje, que se indica en cada Maniobra, y de inicio se pueden adquirir con los "puntos" que tengamos en la

por Urruela





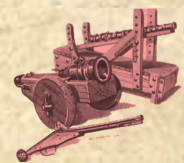


Competencia de Esgrima o en la Competencia de Espada. Por ejemplo, si tenemos en la Competencia de Esgrima un 70%, diremos que “tenemos 70 Puntos de Aprendizaje” para adquirir única y exclusivamente maniobras de Esgrima.

Es necesario aclarar de inicio que tener Esgrima no te proporciona la capacidad de aprender todas y cada una de las maniobras, tretas o bottas, y por supuesto, los que aun se sirven de aceros más pesados, también tienen sus formas de blandir sus armas. Así, estas serán las distintas maniobras que pueden utilizarse dependiendo la Competencia que se posea:

🐉 Con la Competencia de Esgrima podemos aprender las siguientes maniobras:

- ✧ A fondo
- ✧ A fondo de retirada
- ✧ Acibarrar
- ✧ Acogotar
- ✧ Ajar la espada
- ✧ Arrebato
- ✧ Atajo
- ✧ Ataque rápido
- ✧ Aumentar el número de Paradas
- ✧ Batimiento
- ✧ Botta di Otto
- ✧ Botta di Otto
- ✧ Cegar con capa
- ✧ Contracavatione
- ✧ Contracavatione
- ✧ Cornada
- ✧ Cuchillada
- ✧ Defensa del revés
- ✧ Defensa florentina
- ✧ Desenvainar
- ✧ Deslizamiento
- ✧ Di Gamba
- ✧ Di Gamba
- ✧ Doble ataque
- ✧ Entrada
- ✧ Entrenamiento de la mano torpe
- ✧ Esgrima con espada y broquel
- ✧ Esgrima con espada y daga
- ✧ Estocada de espalda o espaldera
- ✧ Estocada especial
- ✧ Finta
- ✧ Fintar con capa
- ✧ Guardia di Becca
- ✧ Guardia di Becca
- ✧ Guardia di Coda Longa
- ✧ Guardia di Coda Longa
- ✧ Guardia di Porta di Ferro
- ✧ Guardia di Porta di Ferro
- ✧ Guardia di Testa
- ✧ Guardia di Testa
- ✧ Imbrocatta
- ✧ Incremento de daño







## *De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"*

- ✧ La Cruz
- ✧ Leva del Costado
- ✧ Mandoble
- ✧ Manos dobles
- ✧ Media Vuelta
- ✧ Medio tajo
- ✧ Molinello
- ✧ Mustachio
- ✧ Parada instintiva
- ✧ Respuesta
- ✧ Revolar
- ✧ Riverso
- ✧ Riverso
- ✧ Stoccata
- ✧ Stoccata
- ✧ Tajo de barrido
- ✧ Tapaboca
- ✧ Tiento
- ✧ Trabar
- ✧ Trabar con broquel
- ✧ Trabar con capa
- ✧ Vuelta

✧ Con la Competencia de Espada podemos aprender las siguientes maniobras:

41

- ✧ Acibarrar
- ✧ Acogotar
- ✧ Ajar la espada
- ✧ Angriff pappemheim
- ✧ Aumentar el número de Paradas
- ✧ Blitz Meyer
- ✧ Cegar con capa
- ✧ Cornada
- ✧ Cut
- ✧ Desenvainar
- ✧ Entrenamiento de la mano torpe
- ✧ Esgrima alemana con tizona y daga
- ✧ Esgrima con espada y broquel
- ✧ Fintar con capa
- ✧ Incremento de daño
- ✧ Leva del Costado
- ✧ Manos dobles
- ✧ Mustachio
- ✧ Parada instintiva
- ✧ Parry
- ✧ Revolar
- ✧ Steel Cross
- ✧ Tapaboca
- ✧ Thrust
- ✧ Trabar con broquel
- ✧ Trabar con capa





Más adelante, cuando el Personaje vaya “cogiendo experiencia” y disponga de Puntos de Aprendizaje suficientes, podrá adquirir más maniobras, pero la condición indispensable es que tenga un Maestro que le enseñe o que disponga de algún libro donde se explique la técnica. No se pueden aprender sin esta condición y por este motivo, tal vez pueda ser más complicado conseguir los reales o favores de alguno de estos Maestros, que los Puntos de Aprendizaje.



### 13.3. Maniobras de Esgrima

#### Maniobras de Preparación

##### Desenvainar

“Capitán Alatraste JDR” Página 78

Puntos de Aprendizaje: 10

Consiste en desenvainar el arma haciendo un amplio arco y atacando al enemigo con una estocada del revés en la misma acción.

Se puede combinar con una Defensa Normal.

+2 a la Iniciativa

-15% a la Defensa del Contrario por la sorpresa.

20% a la defensa del Contrario si el que ejecuta la Maniobra lleva Tahalí de Valentón.



#### Maniobras de Entrenamiento

##### Aumentar el número de Paradas

“Capitán Alatraste JDR” Página 82

Puntos de Aprendizaje: 5 por Nivel

Máximo Nivel: 3

Cada nivel adquirido proporciona una Parada extra.

No puede usarse para un mismo ataque. Es decir, si un ataque ya se ha intentado Parar, no podrá usarse una Parada Extra pues ya se había intentado realizar una Parada.

##### Entrenamiento de la mano torpe

“Capitán Alatraste JDR” Página 82

Puntos de Aprendizaje: 5 por Nivel

Máximo Nivel: 3

Salvo que una persona sea Ambidiestra, se tiene un -25 al usar la mano torpe.

Por cada nivel adquirido se irá eliminando una serie de negativos:

- ★ 1º Nivel: -20 al uso de la Mano Torpe
- ★ 2º Nivel: -10 al uso de la Mano Torpe
- ★ 3º Nivel: 0 al uso de la Mano Torpe

##### Esgrima con espada y daga

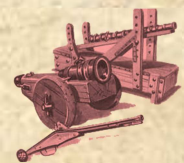
“Capitán Alatraste JDR” Página 82

Puntos de Aprendizaje: 15

Si no se posee este Entrenamiento, si se empuña una Espada y una Daga a la par, se deberá utilizar el porcentaje que sea menor en cualquiera de las armas.

Se deben recordar las penalizaciones por el uso de la mano torpe a la hora de elegir el menor porcentaje a la hora de realizar una acción.

Las acciones con la Daga se resuelven siempre tras haber realizado las acciones con el arma principal.







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

Beneficios de esta Técnica:

- ★ Concede una Parada Extra que puede usarse:
  - ⊗ Realizar una Parada tras una Parada fallida con el arma principal a un ataque del contrario.
  - ⊗ Realizar una Parada a un ataque que no se había intentado Parar.
- ★ Concede un Ataque Extra si se está en combate cerrado, tras haber realizado una "Entrada" o "Trabar". Obviamente si se decide hacer el Ataque Extra, no se tiene la Parada Extra. Uno excluye lo otro.

### Esgrima alemana con tizona y daga

"Maestros de Esgrima" Página 19

Puntos de Aprendizaje: 15

Igual que la Esgrima con Espada y Daga, pero con la salvedad de usar la Espada de filo.

### Defensa florentina

"Maestros de Esgrima" Página 17

Puntos de Aprendizaje: 15

Exactamente igual que la Esgrima de Espada y Daga, pero con un Bastón.

Para utilizar el Bastón se hará con la habilidad que se tenga en Esgrima.

Con el Bastón no se podrá atacar. Solo Paradas.

### Esgrima con espada y broquel

"Maestros de Esgrima" Página 19

Puntos de Aprendizaje: 5

Concede una Parada Adicional que se resuelve tras haber realizado las acciones con el arma de principal.

Imprescindible si se desean aprender las Maniobras de Espada y Broquel.

### Incremento de daño

"Capitán Alatraste JDR" Página 82

Puntos de Aprendizaje: 5 por Nivel

Máximo Nivel: 6

Por cada nivel adquirido se consigue un +1 al Daño.

43

## Maniobras de Ataque Completo

### A fondo

"Capitán Alatraste JDR" Página 78

Puntos de Aprendizaje: 5

Se realiza un único ataque a fondo, hasta dentro.

-10% a la Defensa del Contrario.

+2 al Daño que se infringe.



### Ataque rápido

"Capitán Alatraste JDR" Página 78

Puntos de Aprendizaje: 10

Se trata de ser el primero... no importa el tipo de golpe sino lo rápido que se ejecuta.

Se debe declarar al inicio del turno.

+5 a la Tirada de Iniciativa.







### Finta

"Capitán Alatraste JDR" Página 79

Puntos de Aprendizaje: 15

Consiste en simular un ataque para distraer la defensa del contrario, y a continuación hacer el ataque de verdad.

Pasos a seguir:

- ✧ Tirada de Esgrima del Atacante y se pueden dar dos posibilidades:
  - ⊗ Si saca la Tirada: Esa Categoría de Éxito se resta a la Competencia de Defensa del contrario para esa Defensa del Golpe.
  - ⊗ Si no saca la Tirada: Esa Categoría de Fallo se suma a la Competencia de Defensa del Contrario para esa Defensa del Golpe.
- ✧ Tirada de Ataque Normal aplicando la Categoría de Éxito o Fallo que se sacó en la Tirada de Esgrima, a la tirada de Defensa del Contrario.



### Parada instintiva

"Capitán Alatraste JDR" Página 79

Puntos de Aprendizaje: 15

Cuando parece que ya no hay solución... puede sacarse una parada...

Solo podrá realizarse si se ha realizado un Ataque Completo, se podrá realizar una parada en el último momento.

-15% a la Defensa.

No podrá ser jamás un "Deslizamiento" o una "Respuesta"



44

## Maniobras de Ataque Normal

### Entrada

"Capitán Alatraste JDR" Página 79

Puntos de Aprendizaje: 5

Moverse hacia delante cuando los cánones de la Esgrima indican que hay que ir hacia atrás.

-5% a la Defensa del Contrario por la sorpresa.

-5% a nuestro Ataque.

Si el Contrario falla la Defensa, el Atacante decidirá si entra en combate cerrado.



### Estocada especial

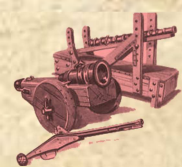
"Capitán Alatraste JDR" Página 79

Puntos de Aprendizaje: 10

Se versa sobre hacer muy complicado el ataque para enrevesar la defensa del contrario.

El Atacante se quita una cantidad "X" (la que sea) de su Capacidad de Ataque y esa Cantidad se la quitará igualmente el Defensor a su propia Defensa.

Después se tirará aplicando estos modificadores.







## Maniobras de Defensa Completa

### 🐉 Tajo de barrido

"Capitán Alatraste JDR" Página 79

Puntos de Aprendizaje: 15

Se trata de realizar un golpe horizontal con la espada para primordialmente alejar al Contrario o Contrarios, pudiéndoles sacártelos de debajo de los calzones.

Es imprescindible para realizar esta Maniobra haber ganado la Iniciativa.

+10% al Ataque (es decir, a la tirada del Defensor que ataca para defenderse)

Beneficios de no sacar el Contrario la Parada o Defensa:

Este "golpe" no hace daño.

Elimina el combate cerrado

Anula los Ataques restantes del Contrario en este turno.

Se puede hacer contra varios enemigos que estén frente al Esgrimista, pero si uno consigue detener este tajo, el resto no se verán afectados y podrán realizar sus acciones normalmente.



## Maniobras de Defensa Normal

### 🐉 Deslizamiento

"Capitán Alatraste JDR" Página 79

Puntos de Aprendizaje: 10

Si la parada ha tenido éxito, se intenta deslizar el arma por el filo de la del Contrario, acercándola a su cuerpo y largándole muy lindamente una estocada en el pecho.

Solo se puede realizar una vez por turno.

No puede realizarse con una daga, cuchillo...

No es combinable con una Respuesta.

La localización del Daño será siempre en el Pecho.

Pasos a seguir:

✧ Tener éxito al realizar la defensa (Parada).

✧ Tras esto, el Atacante deberá tirar Esgrima y sacar mayor Categoría de Éxito que la tirada del defensor.

Así se podrá dar:

⊗ Si no saca la tirada de Esgrima, recibirá un Golpe, solo defendible si se posee, "Parada Instintiva" (y realizó un Ataque Completo), o se recibirá directamente el Daño.

⊗ Si se saca la Tirada de Esgrima, se dará la vuelta a la situación y es el quien realiza el Deslizamiento adecuadamente. El Daño solo será evitado, si se posee la Maniobra de "Parada Instintiva" por parte del que defensor.



### 🐉 Respuesta

"Capitán Alatraste JDR" Página 80

Puntos de Aprendizaje: 15

La típica Riposte de la Esgrima Clásica: un contraataque que convierte una parada en un ataque.

Solo se podrá realizar una vez por turno.







No es combinable con un "Deslizamiento".

No puede ser Defensa de otra "Respuesta".

No puede hacerse con daga, cuchillo...

Si el Atacante hizo un:

✧ Ataque Completo: Solo defendible con "Parada instintiva"

✧ Ataque Normal: Defendible normalmente.

Pasos a seguir:

✧ Anunciar que se va a realizar una "Respuesta".

✧ Se realiza el Ataque, y este debe tener éxito.

✧ Se debe tirar la defensa, que tenga éxito y calcular así la Categoría de Éxito (salvo que se produzcan Críticos... Ataque Crítico parado con Defensa Crítica).

✧ Deberá entonces tirar el Atacante (recordar que tipo de ataque hizo ese asalto), teniendo que sacar por debajo de su Competencia menos la Categoría de Éxito de la defensa anterior. Y se pueden dar los siguientes resultados:

⊗ Si lo saca, evita la Respuesta del defensor.

⊗ Si no lo saca, la espada del defensor se le vendrá encima y recibirá el daño normalmente.

### ✧ Trabar

*"Capitán Alatríste JDR" Página 81*

*Puntos de Aprendizaje: 15*

Es una parada en la que se bloquea el acero del enemigo con las guardas de la espada, mientras se empuja todo el cuerpo hacia delante, y se impide así que este libere el acero hasta que logre apartar de un empujón a su rival.

Se puede combinar posteriormente con: Ataques para conmocionar (puñetazos, cabezazo,...)

Romper el arma del contrario si se ha Trabado con una empuñadura Rompepuntas.

Atacar con la daga de la otra mano si es que se posee.

Se puede liberar el arma por medio de una tirada contrapuesta de Fuerza (FUEx5) y calcular la Categoría de Éxito para ver quien decide que hacer. También se puede liberar si el que ha realizado la Maniobra decide hacerlo así.



46

## Maniobras de Espada y Daga

### ✧ Doble ataque

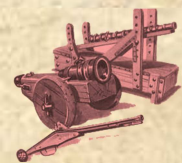
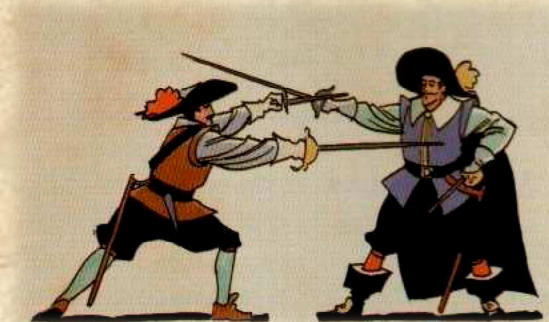
*"Maestros de Esgrima" Página 10*

*Ataque Completo*

*Puntos de Aprendizaje: 15*

Consiste en sincronizar ropera y daga, en una estocada simultánea.

El Atacante tira una vez por el valor del arma más bajo (daga o esgrima) y el Defensor solo podrá defenderse de uno de los ataques, salvo que también tenga Esgrima con Espada y Daga, Florentina o similares, o conozca la "Parada Instintiva".







### Cuchillada

"Maestros de Esgrima" Página 10

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Usar la daga para algo más que defenderse....

Se debe anunciar al comienzo del turno que se desea hacer una "Cuchillada", aunque las acciones con la daga se resuelven siempre después que las del arma principal.

+5 al Ataque.

Si al final se decide no atacar (pues las acciones con la Daga se resuelven siempre al final), se tendrá un -5 a la hora de defenderse por cambiar de intención en el último momento.



### La Cruz

"Maestros de Esgrima" Página 11

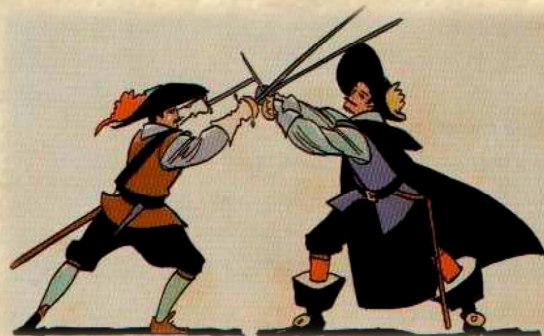
Defensa Completa

Puntos de Aprendizaje: 10

Se trata de una parada con las hojas de daga y ropera cruzadas.

Consiste en ganar un +25 para realizar una Parada.

No se podrá utilizar la Parada Adicional aunque se tenga el Entrenamiento, pues las armas quedan trabadas.



47

### Defensa del revés

"Maestros de Esgrima" Página 11

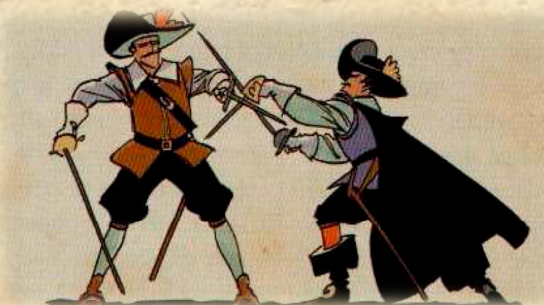
Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

El espadachín empuña la daga con la punta hacia abajo, hacia el suelo en lugar de hacia el cielo.

Da un beneficio de +10 a la Parada, pero al ataque da una penalización de -10.

Puede usarse con la combinación de ropera y daga, o solamente teniendo empuñada la daga.



## Maniobras de Espada y Broquel

### Mustachio

"Maestros de Esgrima" Página 21

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Esta Maniobra, muy usada por los suizos de los cantones italianos, consiste en parar un ataque del oponente de la ropera o espada, en lugar del escudo y con este, se golpea el cuello del contrario al pasar a su lado.

Primero se ha de conseguir parar el ataque del contrario con la espada y de tener éxito esta maniobra, se podrá realizar un ataque con el Broquel, y de tener éxito el oponente quedará Conmocionado automáticamente.







### Trabar con broquel

"Maestros de Esgrima" Página 21

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 15

Consiste en parar la estocada del contrario con el escudo de tal manera que se introduzca por la rendija, y apartar inmediatamente el arma del cuerpo, desviando el arma del oponente y este queda indefenso ante nuestros ataques.

Debe usarse en la primera acción del combate.

Se realiza con un -10 a la Parada con el Broquel, y puede suceder:

- ✧ Si se consigue la Parada, se Trabaré el arma y no podrá utilizarla el oponente salvo que logre liberarla por medio de una tirada contrapuesta de Fuerza (FUEx5) y calcular la Categoría de Éxito para ver quien decide que hacer.  
También se puede liberar si el que ha realizado la Maniobra decide hacerlo así.
- ✧ De no conseguirse la Parada se recibirá el impacto directamente en el Pecho.



## Maniobras de Espada de Filo

### Angriff pappenheim

"Maestros de Esgrima" Página 18Ataque

Completo

Puntos de Aprendizaje: 10

Golpe, según se dice, desarrollado por el mismísimo Conde de Pappenheim. Consiste en voltear la espada por encima de la cabeza antes de dejarla caer con fuerza sobre el enemigo, realizando.

+3 al Daño.

La localización no puede ser nunca las piernas.



48

### Steel Cross

"Maestros de Esgrima" Página 18

Ataque Completo

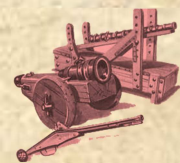
Puntos de Aprendizaje: 15

Literalmente, "cruz de acero", se trata de una especie de finta muy común entre los herejes anglicanos, que la llaman también "the Blessing". Consiste en simular un ataque desde arriba para que el oponente cruce su arma y entonces, girando el arma, convertir el golpe en un ataque lateral.

+3 al Daño.

Pasos a seguir:

- ✧ Tirada de Esgrima del Atacante y se pueden dar dos posibilidades:
  - ⊗ Si saca la Tirada: Esa Categoría de Éxito se resta a la Competencia de Defensa del contrario para esa Defensa del Golpe.
  - ⊗ Si no saca la Tirada: Esa Categoría de Fallo se suma a la Competencia de Defensa del Contrario para esa Defensa del Golpe.







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

- ✧ Tirada de Ataque Normal aplicando la Categoría de Éxito o Fallo que se saco en la Tirada de Esgrima, a la tirada de Defensa del Contrario.

### ✧ Cut

"Maestros de Esgrima" Página 18

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Ataque que se basa en alzar el arma y dejarla caer sobre el enemigo.

Se ignoran los resultados de localización de las piernas y abdomen. Solo valdrán pecho, brazos y cabeza.



### ✧ Thrust

"Maestros de Esgrima" Página 19

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

El equivalente a la Entrada en las maniobras de Esgrima: cargar hacia delante con un ataque impetuoso.

-5% a nuestro Ataque.

-5% a la Defensa del Contrario por la sorpresa.

Si el Contrario falla la Defensa, el Atacante decidirá si entra en combate cerrado.



### ✧ Parry

"Maestros de Esgrima" Página 19

Defensa completa

Puntos de Aprendizaje: 10

Consiste en esperar el ataque enemigo con el arma en vertical.

Permite parar un ataque con un +20, o parar dos ataques diferentes con un +10 cada uno.



### ✧ Blitz Meyer

"Maestros de Esgrima" Página 19

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Golpe de espada ideado por el maestro Meyer a finales del siglo XVI. Similar a la Treta de Batimiento, consiste en golpear el arma enemiga antes de que llegue a dar la estocada, desviándola del cuerpo propio.

Imprescindible tener ganada la Iniciativa.

Se debe realizar la Parada con un -10 antes

de que el Oponente realice su ataque. Y pueden darse dos resultados en dicha acción:

- ✧ Si se tiene éxito en la Parada, el enemigo no podrá ni atacar ni defender con dicho arma.
- ✧ Si no se tiene éxito, el Oponente recibirá un +20 al ataque.







## Maniobras de Capa y Espada

### Fintar con capa

"Maestros de Esgrima" Página 11

Ataque Completo

Puntos de Aprendizaje: 10

Versa de golpear la espada del oponente con la capa a fin de confundirlo.

Se debe tirar la habilidad de Pelea (por el uso de la Capa) contra la habilidad de Esgrima del oponente y calcular la Categoría de Éxito y ver quien tiene la mejor, pudiendo darse los siguientes resultados:

- ✧ Si se tiene éxito, el contrario tendrá un -10 a la defensa y se realizará el ataque normalmente.
- ✧ Si no se tiene éxito, se podrá realizar el siguiente ataque de forma normal pero sin crearle ninguna dificultad al oponente.



### Cegar con capa

"Maestros de Esgrima" Página 12

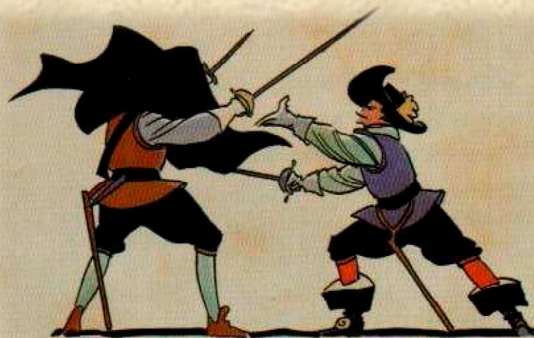
Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 15

Se pretende lanzar la capa hacia la cabeza del contrario con el fin de entorpecerle y que este no pueda ver nada de lo que le viene encima.

Se deberá tirar Pelea contra la Esquiva del oponente (si es que tiene, y es la única defensa posible), y en el caso de

tener éxito la maniobra, el contrario no podrá ni atacar ni defenderse hasta que no saque una tirada de Agilidad x 4, y esa le costará una acción..



50

### Trabar con capa

"Capitán Alatriste JDR" Página 81

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Se trata de lanzar la capa a la espada del oponente para inutilizarla.

Primeramente se deberá tirar Pelea para enredar el acero del oponente, y este solo podrá evitarlo con Esquivar. De tener éxito la maniobra, no podrá usar el contrario ese acero.

Si el arma ha quedado trabada, podrá deshacerse de la capa en el turno siguiente de dos posibles maneras:

- ✧ Consiguiendo una tirada de Competencia x 4
- ✧ Soltando el arma, es decir, renunciando a esta.

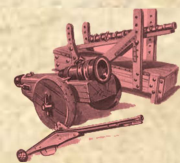


## Bottas de la Escuela Italiana

La Escuela Italiana deja siempre la Iniciativa al oponente, para así beneficiarse de un +5 a la Defensa, ya sea por haber perdido dicha Iniciativa o por retrasarla si se ha ganado.

Tras un Ataque Normal, jamás se podrá realizar una Botta Defensiva.

por Urruela







### Contracavatione

"Maestros de Esgrima" Página 16

Ataque Completo

Puntos de Aprendizaje: 15

Versa de ser una doble finta circular, muy difícil de ejecutar, pero también más efectiva que la finta habitual.

+2 al Daño.

Pasos a seguir:

★ Tirada de Esgrima del Atacante y se pueden dar dos posibilidades:

- ⊗ Si saca la Tirada: Esa Categoría de Éxito se resta a la Competencia de Defensa del contrario para esa Defensa del Golpe.
- ⊗ Si no saca la Tirada: A diferencia de la Finta normal, el fallo no concede bonificador a la defensa del oponente.



### Di Gamba

"Maestros de Esgrima" Página 16

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Tras realizar una Guardia di Coda Longa, se empuja la hoja hacia abajo mientras que la hoja propia se desliza por el filo del enemigo, hiriéndolo en la pierna sin que pueda evitarlo. Requisito: Provenir de una Guardia Di Coda Longa.

Este ataque no podrá pararse de ningún modo, tan solo será efectiva la Esquiva.

La localización de dicho ataque se producirá siempre en la Pierna del contrario.



### Imbrocatta

"Maestros de Esgrima" Página 16

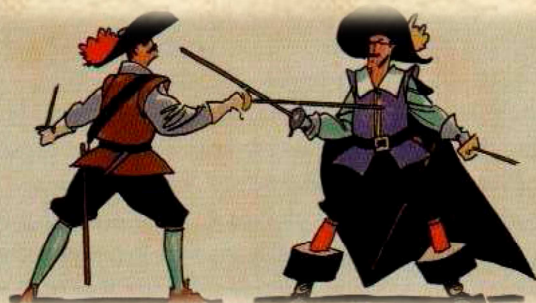
Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Es un ataque de corte, descendente, por encima de la hoja del rival.

Requisito: Provenir de una Guardia Di Becca.

La localización será siempre en el Pecho.



### Molinello

"Maestros de Esgrima" Página 17

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 15

Versa de propinar un corte circular que se da con un movimiento de muñeca o del antebrazo, a efectuar tras una Guardia di Testa y cuyo objetivo es el cuello del oponente.

Requisito: Provenir de una Guardia Di Testa.

Se realiza un ataque con un -25.

La localización será siempre en el cuello (el atacante podrá elegir entre Cabeza o Pecho).







### **Riverso**

"Maestros de Esgrima" Página 17

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Es un tajo de izquierda a derecha, suponiendo que uno sea diestro, en el que se corta con la punta de la hoja.

Se puede realizar después de cualquier tipo de Botta Defensiva y la localización será en pecho o en brazos.



### **Stoccata**

"Maestros de Esgrima" Página 17

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Es un ataque de corte que emerge desde debajo del arma del oponente.

Requisito: Guardia Di Porta Di Ferro.

Garantiza un +1 al Daño infringido.



### **Botta di Otto**

"Maestros de Esgrima" Página 15

Defensa Completa

Puntos de Aprendizaje: 15

Se trata de realizar un golpe dibujando un ocho con la espada para primordialmente alejar al Contrario o Contrarios, pudiéndoles sacártelos de debajo de los calzones.

Es imprescindible para realizar esta Maniobra haber ganado la Iniciativa.

+10% al Ataque (es decir, a la tirada del Defensor que ataca para defenderse)

Beneficios de no sacar el Contrario la Parada o Defensa:

- ✧ Este "golpe" no hace daño.
- ✧ Elimina el combate cerrado o melé.
- ✧ Anula los Ataques restantes del Contrario en este turno.
- ✧ Se puede hacer contra varios enemigos que estén frente al Esgrimista, y cada uno deberá hacer una tirada de Defensa pues si uno consigue detener este tajo, el resto se verán igualmente afectados y deberán intentar defenderse para poder realizar sus acciones normalmente.



### **Guardia di Becca**

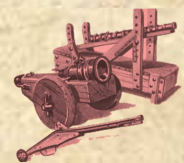
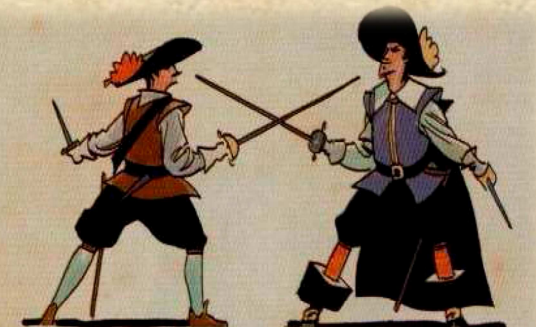
"Maestros de Esgrima" Página 15

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Consiste en una guardia con el brazo armado en perpendicular a la línea del suelo y la hoja apuntada a la cabeza del oponente...

Si se para con éxito podrá hacer un ataque de Imbroccata.







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

### Guardia di Coda Longa

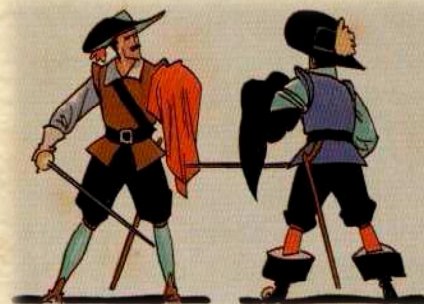
"Maestros de Esgrima" Página 15

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Se basa en una guardia abierta.

Acción normal de parada que permite luego un Rivero o una Botta Di Gamba.



### Guardia di Porta di Ferro

"Maestros de Esgrima" Página 15

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 15

Radica en ofrecer el menor perfil al oponente, con la punta de la hoja dirigida al pecho de este...

Se debe anunciar antes del ataque del oponente.

-10 al Ataque del contrario pero solo contra un oponente, pues el perfil no se da a más de uno.

Si tiene éxito podrá hacer un Stoccata.



### Guardia di Testa

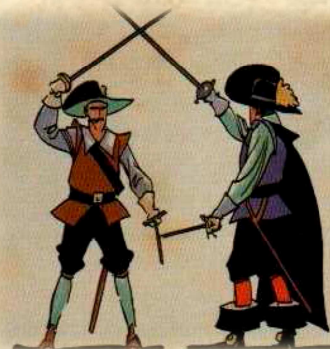
"Maestros de Esgrima" Página 16

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Es una guardia con el brazo armado, perpendicular a la línea del suelo, y la hoja en oblicuo por encima de la cabeza.

Si tiene éxito podrá hacer un Molinello.



53

## Tretas de la Escuela Española

En la Escuela Española se gana un +1 a la Iniciativa y se penaliza con un -5 al Ataque, se aplica a todas las Tretas aunque no se especifique.

### A fondo de retirada

"Maestros de Esgrima" Página 12

Ataque Completo

Puntos de Aprendizaje: 10

Versa de dar un pequeño salto hacia atrás en el momento en que el adversario vaya a ejecutar un ataque para que una vez realizado ese salto, realizar un a fondo flexionando las rodillas y con la punta de la ropera hacia el abdomen del oponente.

Como requisito está ganar la Iniciativa para obtener todos los beneficios, pero si no se gana, aun podrá realizarse la Treta si se declara antes que el oponente.

Los beneficios de esta Treta son dos:

- ✧ Si se recibe daño: Recibe un Punto de Daño menos debido al pequeño salto atrás.
- ✧ Si se provoca daño: Provocas un +3 al daño al pivotar hacia adelante.







### Atajo

"Maestros de Esgrima" Página 13

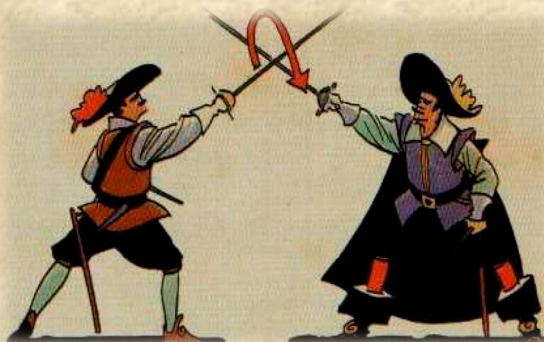
Ataque Completo

Puntos de Aprendizaje: 15

Versa de controlar la hoja del contrario manteniendo la nuestra pegada a la suya, de tal manera que si el oponente para el ataque, este continúa con un simple giro de muñeca.

Los pasos a seguir para realizar dicha Treta son los siguientes:

- ★ Se realiza el ataque con un -10, además se debe sumar el -5 por ser una Treta Española.
- ★ El oponente debe Parar el ataque, y para ello no cabe "Respuesta" ni "Deslizamiento".
- ★ Tras haber sido parado, el atacante (que realiza el Atajo) y el defensor deben tirar su Competencia (esta vez sin ningún negativo, ni -10 ni -5), y calcular la Categoría de Éxito de ambos. De vencer el que realiza la Treta, el Daño es automático, salvo que el defensor tenga "Parada Instintiva" o "Entrenamiento con Espada y Daga".



### Estocada de espalda o espaldera

"Maestros de Esgrima" Página 78

Ataque Completo

Puntos de Aprendizaje: 15

Treta secreta

Esta treta consiste en bloquear la ropera del enemigo con las guardas de la propia y cerrar distancia con él como si de una entrada se tratase, de manera que la hoja de la ropera del oponente quede paralela al suelo, alejada del cuerpo del esgrimista y controlada con el forte. La treta trata de deslizar rápidamente la hoja por el filo de la espada enemiga, girar completamente la hoja propia por detrás del cuerpo y, dejándola paralela al suelo, dar una estocada en el flanco del enemigo, entrando la hoja desde la espalda.

Requisito: Conocer la Técnica de Trabar.

Los pasos a seguir para realizar dicha Treta son los siguientes:

- ★ Se debe Trabar. Es decir, hacer una Parada y Trabar el arma.
- ★ En vez de Conmocionar, se debe hacer un enfrentamiento de Esgrima (sin ningún tipo de penalización) y calcular la Categoría de Éxito.
- ★ De tener éxito el que ejecuta la Treta, no cabe ninguna defensa por parte del Contrario.
- ★ Si nos falla la Treta, no podremos usar la "Parada Instintiva" pero si la parada adicional con daga, si es que se conoce dicho Entrenamiento.

### Arrebato

"Maestros de Esgrima" Página 13

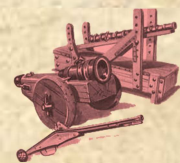
Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Se trata de un corte realizado desde el hombro, que da más fuerza al impacto pero menos precisión.

Da un -5 al Ataque (a lo que hay que añadir el -5 por la Escuela Española).

+2 al Daño.







### Medio tajo

"Maestros de Esgrima" Página 13

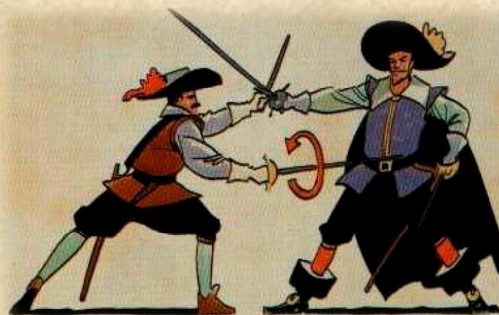
Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Se trata del golpe más común, y se realiza desde el antebrazo.

Se aplica el bonificador negativo de la Escuela Española.

+1 al Daño.



### Mandoble

"Maestros de Esgrima" Página 13

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 15

Consiste en un corte realizado con un giro de la muñeca. La fuerza del impacto es menor, pero su precisión muy elevada.

El Daño se divide a la mitad pero se elige la Localización del impacto.



### Batimiento

"Maestros de Esgrima" Página 14

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Versa de golpear el arma del oponente cuando este se dispone a realizar su ataque.

Imprescindible ganar la Iniciativa.

Se beneficia de causarle un -10 al oponente en su próximo ataque.



### Media Vuelta

"Maestros de Esgrima" Página 14

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 5

Se realiza un paso lateral que se da hacia la derecha con el pie izquierdo, con el fin de sacar el cuerpo de la línea de ataque.

+10 a la Esquiva.

Elimina los beneficios del oponente si realiza una de las siguientes acciones: "A Fondo", "Entrada", "Tiento", "Thrust" y aquellas que impliquen la posibilidad de entrar en combate cerrado.



### Tiento

"Maestros de Esgrima" Página 14

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Se trata, al igual que la de Batimiento, en tomar contacto con la hoja del oponente antes de que este ataque, para presionar sobre dicha hoja y desviarla del blanco en el momento del ataque.







La Parada debe ser declarada antes del Ataque del contrario.

Permite entrar en combate cerrado como una "Entrada", aunque se pase la tirada de defensa.

### **Vuelta**

"Maestros de Esgrima" Página 14

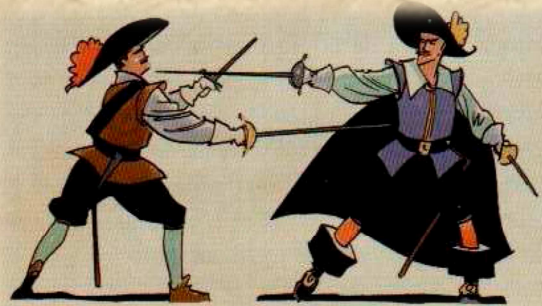
Defensa normal

Puntos de Aprendizaje: 15

Versa de dar un paso lateral en oblicuo girando el pie izquierdo hacia adelante en el momento de ataque del oponente, volviendo así el cuerpo hacia un lado mientras se mantiene el arma en el mismo ángulo inicial.

+15 a la Esquiva.

+5 al Ataque si se hace en ese mismo turno.



## Hurgonadas de Valentón

### **Acibarrar**

"Papeles del Alférez Balboa Especial" Página 19

Ataque Completo

Puntos de Aprendizaje: 10

Consiste en agarrar al oponente y lanzarlo contra una pared, una puerta...

Se debe estar en combate cerrado y hacer una tirada de Pelea, y en caso de tener éxito, deberá confrontar su Fuerza contra la de su oponente (FUEx5 para ambos).

Si el atacante gana el enfrentamiento, empuja o arroja a su oponente causándole 1d4+1 de Daño, más el bonificador por Fuerza que pudiera tener.

Además, la víctima deberá realizar una tirada de Resistencia para saber si queda Conmocionada.



56

### **Manos dobles**

"Papeles del Alférez Balboa Especial" Página 19

Ataque Completo

Puntos de Aprendizaje: 5

El arma se coge con las dos manos, haciendo un único ataque.

Este ataque tendrá un +3 al Daño.

Si se usa un arma de ventaja con pomo, se añade, además, un +5% a la Competencia de esgrima del atacante.



### **Acogotar**

"Papeles del Alférez Balboa Especial" Página 19

Ataque Normal

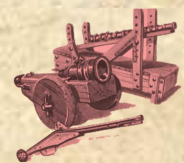
Puntos de Aprendizaje: 5

Se trata de un golpe en la cara destinado a dejar conmocionado al adversario.

Se debe realizar en combate cerrado.



por Urruela







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

Se llevará a cabo una tirada de Pelea como si de un golpe normal se tratara, pero con la intención de Conmocionar en lugar de para hacer verdadero daño. Además, la víctima deberá realizar una tirada de Resistencia para saber si queda Conmocionada.

### Cornada

"Papeles del Alférez Balboa Especial" Página 20

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Se trata de una estocada de abajo arriba, empuñando el arma a la manera villana, con el pulgar adelantado.

Solamente puede hacerse con armas de tamaño pequeño como cuchillos, dagas, espadas cortas...

Se debe estar en combate cerrado y tiene como única ventaja que ignora las localizaciones de piernas y brazos, pues es golpe dirigido al cuerpo.

Esta hurgonada es compatible con la treta de espada y daga de "Cuchillada", pero no con la "Defensa del Revés".



### Revolar

"Papeles del Alférez Balboa Especial" Página 20

Ataque Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Consiste en voltear la espada por encima de la cabeza antes de dejarla caer con fuerza sobre el enemigo.

Así, realizará un ataque con un -3 a la Iniciativa y con +3 al Daño.



### Ajar la espada

"Papeles del Alférez Balboa Especial" Página 20

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Se trata de intentar atrapar la hoja de nuestro contrario con la mano, para acuchillarle a placer sin que pueda defenderse.

Esta hurgonada puede realizarse frente a estoques, espadines o roperas, nunca frente a armas cortas o pesadas.

Se debe tirar Pelea para parar el ataque del oponente y de tener éxito logrará coger la hoja, aunque ello no le libraré de llevarse unos cortes mínimos (solo el Daño propio del arma).

El oponente puede tratar de liberar su acero del puño de su enemigo haciendo una tirada enfrentada de su Fuerza contra la Fuerza de su oponente (FUEx5 para ambos):

- ✧ Si el atacante tiene éxito, le causará un ataque gratuito a su contrario en la mano, en el que si se tendrán en cuenta todos los bonificadores.
- ✧ Si no tiene éxito, el acero del atacante estará atrapado hasta que lo consiga liberar (se puede tirar una vez cada asalto), estando expuesto a los ataques de su contrario. Puede atacar o defenderse con la mano que le queda libre.







### Leva del Costado

"Papeles del Alférez Balboa Especial" Página 21

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 15

Esta hurgonada consiste en trabar el acero enemigo entre el brazo y el costado.

Se debe tirar Esquivar con mayor Categoría de Éxito que la que tuvo su enemigo al Atacar, y de lograrlo, su oponente no puede hacer nada con su arma ese turno.

Si en el siguiente asalto pretende utilizarla, se ha de realizar una tirada enfrentada de Fuerza (FUEx5 para ambos). Este intento de liberar el arma será una acción de Ataque Completo.

Si el atacante acierta o falla el ataque inicial, y el defensor intenta la hurgonada y la Pifia, se clavará el acero de su enemigo.



### Tapaboca

"Papeles del Alférez Balboa Especial" Página 21

Defensa Normal

Puntos de Aprendizaje: 10

Es un golpe dado en la cara con la mano o la guarda de la espada que impide el avance del contrario.

Permite anular los efectos de una Defensa Completa ideada para posteriormente entrar en combate cerrado.

Se debe realizar una tirada de Pelea y a la par que produce el Daño normal del golpe, impide que el contrario pueda entrar en combate cerrado.





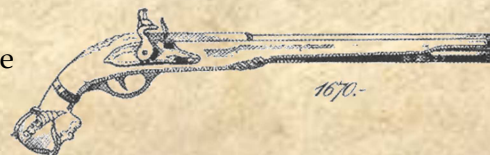
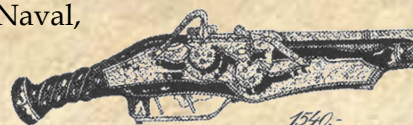


## 14. ARMAS Y PROTECCIONES

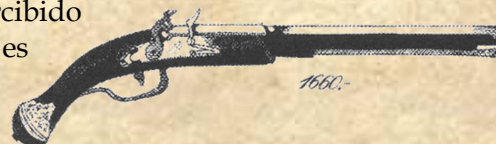
### 14.1. Armas de Fuego de Mano y Largas

Aunque no está estrictamente relacionado con el Combate Naval, debemos tener en cuenta las armas de fuego de mano y largas, pues estarán muy presentes en algunos momentos de la refriega entre las embarcaciones, y por supuesto a la hora de los abordajes.

Las armas de fuego eran muy diferentes, pero una manera de poder clasificarlas es en relación a los **Mecanismos** para producir el disparo:



- La llave de mecha, llamada también de serpentín o de botafuego, es la más antigua y simple. Al apretar el gatillo, una espita en forma de "S" que sostiene una mecha encendida cae sobre la cazoleta y el cebo, que prende la carga de pólvora e impulsa la bala. Presenta el inconveniente de que resulta muy difícil pasar desapercibido con el arma cargada, no puede usarse a caballo, es peligroso mantener encendida la mecha cerca de las cargas de pólvora que lleva el soldado, en la bandolera o el polvorín, y si llueve el arma es completamente inútil. Fue muy usada por la infantería.



59

- La llave de rueda aparece a mediados del siglo XVI, y consiste en un resorte en forma dentada que se mueve al apretar el gatillo y golpea un trozo de pirita de hierro del que saltan unas chispas que son las que prenden el cebo de la cazoleta, el mecanismo es similar al de un mechero. Tras el disparo, hay que recolocar la rueda con un tensor de arcabuces, un mecanismo parecido a una llave inglesa, al tiempo que la pirita. Este sistema, a diferencia del de mecha, permite llevar un arma lista para disparar y puede usarse a caballo. Sin embargo, suele estropearse con mayor facilidad y sus piezas son muy caras, por estos motivos fue más usado por los cazadores y la caballería que por la infantería.
- La llave de pedernal se inventó a principio del siglo XVII, y se iniciaba al apretar el gatillo que un fragmento de pedernal cae sobre un trozo de acero haciendo saltar chispas que caen sobre la cazoleta y el cebo, prendiendo la carga de pólvora del cañón. Es muy similar a la llave de rueda, pero se recarga mucho más rápido ya que no hay que echar hacia atrás el resorte que sujeta el pedernal después de disparar. Además, sus piezas no son caras, son fácilmente reparables y son resistentes.

Por este motivo, hemos decidido aportar las armas que constaban en los suplementos de "Rinascita" y de "Villa y Corte", y además incluir las indicadas en un estupendo artículo de "Los Papeles del Alférez Balboa" de Antonio Polo y el magnífico "Villa y Corte Resurrectum" de Juan Pablo Fernández. Así, es el momento de explicar y dar la información necesaria para que puedan utilizarse los diferentes tipos de armas de fuego en las aventuras o módulos, facilitando la labor del Director de Juego:







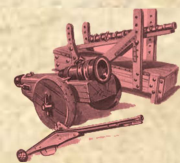
- ❧ **Arcabuz:** Todo arcabuz consta de un cañón montado sobre un fuste de madera que mide de 95 a 100 centímetros, aligerado hacia la boca de fuego y reforzado en la parte de la recámara. Los soldados usaban uno con mecanismo de mecha que no podía ser disparado a caballo. En las cacerías y monterías se usaban, en cambio, arcabuces de rueda y pedernal.

- ❧ **Arcabuz de Tres Cañones:** Se trata de un arma muy rara, que fabrican muy pocos arcabuceros y siempre por encargo. El arcabuz posee tres cañones, ya que tras disparar la primera vez se puede girar manualmente el cañón, colocar la mecha y ya estará dispuesta para volver a disparar. Por eso presenta dos valores diferentes de recarga: el primero corresponde a los turnos que se tardan en tener preparado el arma al hacer girar un cañón, mientras que el segundo representa lo que se tarda en cargar los tres cañones una vez que hayan sido usados.

- ❧ **Carabina:** Es el arma larga predilecta de la caballería durante el siglo XVII. Sustituyó en cierta forma a las pistolas de silla aunque en la práctica coexistieron ambas hasta finales de siglo. Esencialmente, era un mosquete recortado cuyo mecanismo de disparo solía ser de rueda o de pedernal, y así fuera más fácil su manipulación por parte del jinete. Puede dispararse a caballo o pie a tierra, teniendo en cuenta que a caballo se siguen las mismas especificaciones que con la pistola, tanto en el disparo como en la recarga.

- ❧ **Culebrina:** Se trata de un cañón portátil que se dispara apoyándolo en una pared, en la borda de un barco o en un trípode. En la tabla aparecen dos valores de daño ya que pueden cargarse con balas de cañón que hacen más daño (3D6) en una zona concreta de unas seis varas de diámetro, o con metralla, para disparar a un grupo de enemigos (1D6) con un Daño menor para cada objetivo (1D10+1) y a la mitad de la distancia que tendría si se disparase con bala. Para poder recargar el arma es necesario contar con la ayuda de una o más personas además del que dispara.

- ❧ **Daga Mixta:** Esta arma no es más que una especie de daga o machete, con un filo de unos cuarenta y cinco centímetros, que oculta realmente un arma de fuego: los cañones se ocultan como relieves en el canto o en el lomo de la hoja, y la llave, que siempre es de pedernal, se construye en el nudo de la empuñadura. Se trata de armas de lujo, fabricadas por encargo para satisfacer el capricho de algún noble, y extraordinariamente raras y caras. Son pocos los arcabuceros que han conseguido refinar la técnica necesaria para construirlas, y se rumorea que algunos han sido capaces de fabricar espadas mixtas. Cuando se utiliza una daga mixta en combate cuerpo a cuerpo, tiene las mismas características que una daga y requiere el uso de la competencia correspondiente.







❧ **Falconete:** Es un cañón portátil más pequeño que la culebrina y que puede dispararse apoyándolo sobre un muro u horquilla. Posee dos valores de daño, el primero si se dispara una bala de cañón (2D6) en una zona de cuatro varas de diámetro, y el segundo si se carga con metralla y se dispara sobre un grupo de enemigos (1D6) provocándoles menos daño que antes (1D8+1) y reduciendo su alcance a la mitad. Para recargar un falconete se requiere la ayuda de otra persona, además del que dispara.

❧ **Granada:** A parte de ser muy raras de ver, salvo en la zona germana, se usan generalmente en las batallas navales, y se trata de bolas de cerámica, a veces hierro, llenas de pólvora y metralla. Se encienden con una mecha y se arrojan sobre el blanco deseado y explotarán al final del asalto en el que han sido lanzadas, produciendo daño (1D10) en una zona de seis varas alrededor de ella.

❧ **Lanzagranadas:** Llamada también mortero, es un arma rara de ver en la Península, y más fácil en la zona alemana o turca. Este arma posee un fuerte retroceso y se suele apoyar en un parapeto u horquilla. Gracias a su llave de rueda, dispara una carga de pólvora y una granada, que estalla al final del asalto en el que ha sido lanzado, provocando (1D10) en una zona de seis varas a su alrededor.

❧ **Mosquete:** En 1.567 hacen su aparición en Europa los mosquetes, utilizados, quizá por primera vez, por los Tercios. El cañón de seis palmos, unos ciento veintiséis centímetros, y el correspondiente afuste de madera constituían un arma más pesada que el arcabuz. Por esto, el mosquetero utilizaba para disparar una horquilla de madera dura de siete palmos, unos ciento cuarenta y siete centímetros, sobre la que apoyaba el cañón mientras apuntaba, y que de no tenerla, recibirá un bonificador negativo de -25%. Las balas utilizadas eran de dos onzas, unos veinticuatro gramos. Fue quizás el arma más utilizada por la infantería durante el siglo XVII y la que más evolucionó. El requisito de Fuerza Mínima de 14 es para el mosquete de mecha y el de rueda, mientras que el de pedernal, más ligero y moderno, solo necesita una Fuerza de 12, y no precisa de horquilla de apoyo. Los mosquetes no pueden usarse a caballo.

❧ **Petrinal:** Es un arma de fuego larga con llave de mecha, muy parecida al mosquete, pero ligeramente más corta y que se puede disparar sin utilizar la horquilla, puesto que la culata del arma se apoya contra el pecho del tirador.

❧ **Pistola:** Es el arma de fuego corta por excelencia, y por su ligereza fue rápidamente incorporada como arma de caballería. En "Villa y Corte" se distinguen tres tipos:

★ Las normales, que usan un mecanismo de rueda o de pedernal, a finales del siglo XVII, y se pueden llevar encima con cierto disimulo previa tirada de ocultar.

★ El pistolete, arma pequeña, a menudo adornada con metales preciosos y joyas y que suele ser llevado por mujeres, y que es fácilmente ocultable, es decir, sin necesidad de tirada.

★ Las pistolas de silla, que solían ser utilizadas por tropas de caballería cuyas tácticas de combate consisten en la potencia del fuego, como los famosos Reitres alemanes o los Herrerueros españoles, que podían llevar hasta tres pistolas. Las pistolas de silla eran mucho más grandes que las normales y reciben el nombre del lugar donde se solían llevar, colgada del arzón de la silla de montar. Solo usan mecanismo







de rueda, y tanto las pistolas normales como las de silla pueden usarse a caballo, pero en tal caso su alcance se reduce a la mitad redondeando hacia abajo. Para recargar una pistola sobre el caballo se debe pasar una tirada de Cabalgar cada asalto necesario, retrasando la recarga un asalto cada vez que se falle.

❧ **Pistola-Hacha:** Una de las armas de fuego más insólitas de las que podemos encontrar en la época. Se trata de una invención alemana y que únicamente se fabrica allí, así que es muy difícil encontrar una pistola-hacha en España, el Rey Felipe II, por ejemplo, disponía tan solo de una en su colección privada. En resumen, se trata poco más que de una pistola con llave de rueda que cuenta con un cañón un poco más largo que el resto y que está rematado por un filo de hacha que permite utilizarla como arma cuerpo a cuerpo.

❧ **Pistola de Diapasón:** Al igual que la daga mixta, la pistola de diapasón es un arma extraordinariamente rara y que necesita un grado de conocimiento muy alto para utilizarla. Se trata de una pistola que posee una llave de rueda doble, o sea, cuando se dispara con ella, basta con darle la vuelta al arma y se tiene otra pistola preparada para disparar. Por eso presenta dos valores de Recarga, siendo el primer valor el número de asaltos que se tarda en dar la vuelta al arma y el otro el número de turnos que se tarda en Recargar completamente las dos llaves de la pistola.

❧ **Pistolete:** Los pistoletes son pequeñas armas con llaves de pedernal, más decorativas que funcionales.

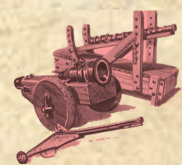
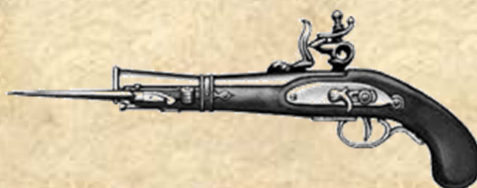
❧ **Revolver de Rueda:** Una de las armas de fuego más sofisticadas, extravagantes y menos conocidas de la época, existen muy pocos arcabuceros en el mundo que sepan fabricarlos, ya que se trata del revolver más antiguo del que se tiene noticia, un arma de fuego con capacidad para tres cargas. A diferencia del arcabucillo, o arcabuz de tres cañones, que posee múltiples cañones, el revólver de rueda tiene varias cámaras con la carga de pólvora y la bala, compartiendo el mismo cañón, y así cuando se dispara una carga, se gira la recámara del arma con la mano y ya está preparada para realizar otro disparo. Por eso, el revólver de rueda tiene dos valores en Recarga, siendo el primero el número de asaltos que se tarda en girar la recámara y el segundo valor es el número de asaltos que se requiere para Recargar completamente todo el arma.

❧ **Trabuco:** Aparece a mediados o finales del siglo XVII, siendo de la misma longitud que la carabina pero posee un cañón con la boca mucho más ancha. Dispara varios perdigones, lo que lo hace muy efectivo a corta distancia, y puede usarse a caballo con las mismas penalizaciones que pistolas y carabinas.

❧ **Tschinke:** Se trata de un arcabuz de tamaño reducido y pequeño calibre, muy popular en las provincias bálticas, donde se utiliza normalmente para la caza menor. Utiliza un mecanismo de llave de rueda de aspecto arcaico y gran guardamonte con tres muescas destinadas a los dedos.



62







## TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Nombre	Mecanismo	Competencia	Car. Prin.	Fue. Min.	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance en metros		
								Corto	Medio	Largo
Arcabuz	Mecha	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	4	4 a 15	16 a 40	41 a 100
Arcabuz	Rueda	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	3	4 a 15	16 a 40	41 a 100
Arcabuz	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	2	4 a 15	16 a 40	41 a 100
Arcabuz de tres Cañones	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	2/6 **	1 a 10	11 a 20	21 a 30
Carabina	Rueda	A. F. Larga	PER	10	1D10	Pesado	3	2 a 8	9 a 25	25 a 40
Carabina	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	1D10	Pesado	2	14 a 16	17 a 40	41 a 100
Culebrina	Pedernal	Artillería	PER	12	3D6	Muy Pesado	8	20 a 50	51 a 100	101 a 200
Daga Mixta	Pedernal	A. F. Mano	PER	5	1D4+1	Medio	2	1 a 4	5 a 10	11 a 20
Falconete	Pedernal	Artillería	PER	12	2D6	Muy Pesado	8	20 a 45	46 a 90	91 a 150
Granada	Mecha	Lanzar	AGI		1D10	Ligero	--	FUE/2	FUE	FUEx2
Lanzagranadas	Rueda	Artillería	PER	14	1D10	Pesado	3	15 a 30	31 a 50	51 a 80
Mosquete	Pedernal	A. F. Larga	PER	12	2D6+1	Pesado	2	15 a 25	26 a 70	71 a 220
Mosquete *	Mecha	A. F. Larga	PER	14	2D6+1	Pesado	4	6 a 17	18 a 50	51 a 150
Mosquete *	Rueda	A. F. Larga	PER	14	2D6+1	Pesado	3	10 a 20	21 a 60	61 a 200
Petrinal	Mecha	A. F. Larga	PER	10	2D6+1	Pesado	4	6 a 17	18 a 50	51 a 150
Pistola	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	3	1 a 5	6 a 15	16 a 25
Pistola	Pedernal	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	2	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Pistola de Diapasón	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	2/6 ***	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Pistola de Silla	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D10	Medio	3	1 a 10	11 a 20	21 a 30
Pistola Hacha	Rueda	A. F. Mano	PER	8	1D8+1	Medio	3	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Pistolete	Pedernal	A. F. Mano	PER	5	1D4+1	Ligero	2	1 a 4	5 a 10	11 a 20
Revolver	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	2/9	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Trabuco	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	2D4+2	Pesado	3	1 a 5	6 a 15	16 a 25
Tschinke	Rueda	A. F. Larga	PER	10	1D10	Pesado	3	15 a 25	26 a 70	71 a 220

\* Requiere de horquilla de apoyo, de no tenerla se recibe un modificador negativo de -25%.

\*\* El primer valor indica el tiempo para "recargar" al siguiente cañón, y el segundo valor indica el tiempo necesario para recargar los tres cañones.

\*\*\* El primer valor indica el tiempo para girar la pistola, y el segundo valor es el tiempo necesario para recargar las dos pistolas.

Simplemente recalcar que el Alcance se especifica en metros, el tiempo de Recarga se especifica en Asaltos, y respecto al Tamaño en las Armas de Fuego de Mano, se indica tamaño medio en los casos que el arma tiene alguna particularidad especial que la hace más voluminosa o difícil de manejar.

## 14.2. Armas Blancas

Al igual que hemos incluido las armas de fuego cortas y largas, del mismo modo encontramos que puede ser muy útil disponer de una relación de armas blancas para poder desarrollar de manera

por **Urruela**





## De la Destreza y Batallas en el Siglo de Oro



mucho más realista los escenarios de combate tales como el abordaje.

En el siglo XVI aparecen las armas de esgrima, que son espadas más estilizadas que sus predecesoras, más ligeras y más rápidas. Para reflejar esto, vamos a realizar un cambio en las características de las armas de esgrima, pues todas ellas pertenecen ahora a las Armas de Tamaño Ligerero, reflejándose así su mayor fragilidad frente a armas más pesadas. Las armas de esgrima son la ropera, el espadín y el florete, y aunque todas ellas pertenecen a las Armas Ligeras, son algo más robustas que otras armas similares, dando solo una probabilidad del 10% de escaparse de las manos si paran el ataque de un arma de Tamaño Medio y un 35% frente a un arma del Tamaño Pesado. Además, debido a su longitud, pierde efectividad en distancia de melee, y recibe el bonificador negativo de -50% normal a la parada, pero no recibe el bonificador al ataque.

Debido a esta nueva tendencia en las armas, el escudo desaparece, y para evitar los ataques se prefiere la daga de guardamano o la capa enrollada en el brazo izquierdo. Si se adopta un estilo de combate en el que se para siempre con la daga, una maniobra de entrenamiento de esgrima con espada y daga, se gana un bonificador de +1 a la Iniciativa. La daga de guardamano, además, tiene la ventaja de ser más robusta que otras hojas del mismo tamaño, asemejándose a las armas de esgrima en cuanto a esta característica. En cambio, si se paran los golpes con la capa, se usa para ello la competencia de Pelea, y de tener éxito, absorbe 1D6 puntos de Daño. No debe olvidarse que en ambas opciones es necesario aplicar el bonificador negativo de -25% por usar la mano torpe.

El Personaje tiene posibilidad de adquirir un arma personal, es decir, un arma de esgrima hecha a su medida, según su peso y proporciones, y que otorga a su dueño, y sólo a él, un bonificador de +5% al ataque. Esta arma se encarece hasta costar el triple de lo normal.

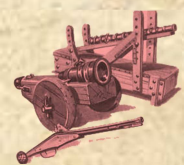
Pero si alguien dispone de oro, puede encargar a un Maestro Espadero que le cree una verdadera obra de arte, una espada con un peso tan bien proporcionado que cualquiera que las usa nota una ligera mejoría en su destreza en la esgrima. Estas espadas, que son carísimas, otorgan un bonificador de +5% a la Competencia con la espada.

Así, las armas que constan en los suplementos de "Rinascita" y de "Villa y Corte" están aquí expuestas, y como sucedió con las armas de fuego, también se han incluido algunas armas descritas en "Los Papeles del Alférez Balboa" de Antonio Polo y en el "Villa y Corte Resurrectum" de Juan Pablo Fernández.

Y como se hizo en el apartado de armas de fuego, es conveniente describir y dar la información necesaria para que puedan utilizarse los diferentes tipos de armas blancas en las aventuras o módulos, facilitando la labor del Director de Juego:



por Urruela







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

- ❧ **Alabarda:** Es un arma enastada de astil de madera de unos dos metros de longitud y que tiene en su "cabeza de armas" una punta de lanza como peto superior, una cuchilla transversal con forma de hoja de hacha por un lado, y otro peto de punza o de enganchar más pequeño por su opuesto.

No puede parar ataques de armas de Tamaño Ligero, y paran las de Tamaño Medio a la mitad de su porcentaje.

- ❧ **Alfanje:** Se trata de la versión musulmana del montante, una espada de gran longitud con la hoja ancha, ligeramente curvada y de un solo filo. Su nombre procede del árabe aljanyar ("puñal"). No puede parar ataques de armas de Tamaño Ligero, y paran las de Tamaño Medio a la mitad de su porcentaje.

- ❧ **Alfanje de Abordaje:** Llamado también badelaire, es un machete enorme que tiene la hoja curvada y que se usa principalmente en los abordajes. No se puede lanzar.

- ❧ **Backsword:** Fue el arma más utilizada en Inglaterra durante el Reinado de Isabel I siendo una variante de la espada afarolada, con un solo filo y una empuñadura muy adornada que cubre toda la mano y que le proporciona un bonificador de +5% a la Parada, pero teniendo además en cuenta que tiene un -20% contra armas de Tamaño Ligero. Es el antecesor del sable de caballería.

- ❧ **Cabilla:** Se trata de una de las pequeñas barras de hierro o madera que se usan en los barcos para amarrar los cabos y manejar el timón. En caso de haber trifulca, o cuando no hay nada mejor a mano en un abordaje, se puede recurrir a ellas.

65

- ❧ **Cayado:** Es una vara gruesa de madera de una longitud entre una vara y media y dos varas, a menudo con la parte superior curvada. Aunque puede usarse como arma improvisada, su labor principal es ayudar al pastor a prender y retener las reses que custodia.

- ❧ **Chafarote:** Es una espada corta, conocida como sable de abordaje, y es un arma muy utilizada por los marineros. Su hoja está ligeramente curvada, es más grande que el cutlass, más ancha que una espada corta y tiene un solo filo.

- ❧ **Cimitarra:** Conocida como el "cuchillo del turco", es parecida a una espada normal, aunque algo más pequeña. Su hoja tiene tres dedos de anchura, muy afilada, algo curva y rematada en punta. Al ser un arma más pesada que las armas normales de su categoría, penaliza a su portador con un -1 a la Iniciativa.

- ❧ **Colichemarde:** Es el espadín italiano, específico para los que practican las bottas de la escuela italiana, siendo algo más pesado que el espadín normal, y así quien lo empuña no disfruta del bonificador de +1 a la Iniciativa, pero sí de un bonificador +5% a la Parada, ya que está especialmente diseñado para la defensa.

- ❧ **Cuchillos, Dagas y Estiletes:** Proliferan los cuchillos y dagas normales, que además pueden ser lanzados, y también los estiletes, de hoja más corta, ancha y afilada que estos, fácilmente ocultables en las ropas o las botas, y que no sirve para ser lanzado ni para parar ataques.

También existen armas algo más pesadas, utilizadas sobre todo por los herejes anglicanos, alemanes y holandeses. Estas armas causan más Daño, pero reciben un bonificador negativo de -25% a la Parada y -1 a la Iniciativa si se usan contra Armas de Tamaño Ligero.







❧ **Cuchilla de Matarife:** Es mas corta, ancha y afilada que el cuchillo normal. Muy útil para llevar en la bota escondida o entre las ropas, y darle un mal recuerdo a quien no se lo espera. No sirve para parar ni para lanzar.

❧ **Daga de Guardamano:** Como se ha comentado anteriormente, existe una daga especialmente diseñada para ser empleada en la esgrima junto con la espada, es la llamada daga de guardamano o main gauche. Por su robustez es muy útil para parar estocadas de armas de esgrima o incluso más pesadas.

Tiene la misma ventaja que las armas de esgrima en cuanto a la parada y pueden encontrarse dagas con hojas más largas de lo normal, denominadas vizcaínas. Al igual que las roperas mata-amigos, otorgan un bonificador +5% al Ataque y a la Parada, pero es un arma de villano, y como tal está mal visto portarla.

También pueden adquirirse dagas con empuñaduras rompepuntas, en cuya empuñadura tienen dos púas laterales que, de trabar la hoja del adversario al realizar una Parada, puede hacer que se rompa el arma atacante. Para ello es necesario pasar una tirada de Fuerza por uno (FUEx1) si se pretende romper una ropera, o Fuerza por dos (FUEx2) si se intenta quebrar la hoja de un florete o un espadín, y Fuerza por tres (FUEx3) si se trata de partir la hoja de una daga.

❧ **Espada Afarolada:** Recibe este nombre debido a su espectacular cazoleta, y es más conocida por ser la "broadsword" escocesa.

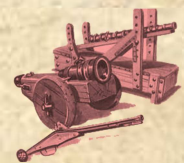
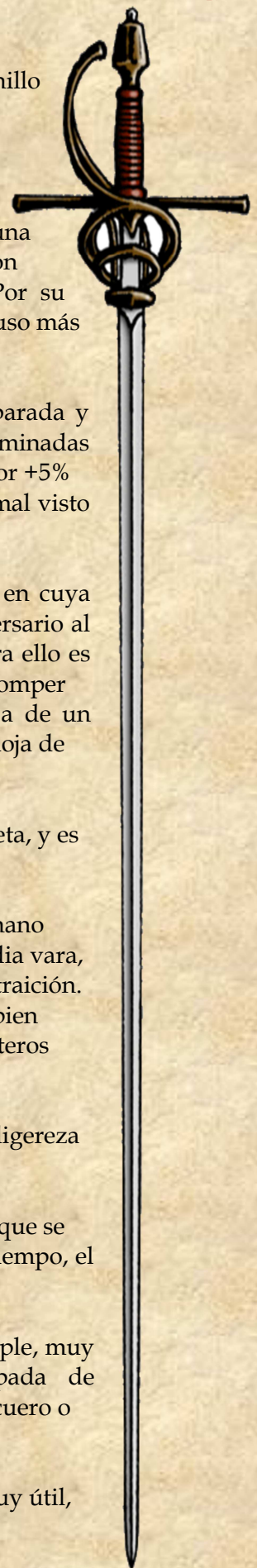
❧ **Espada Corta:** La espada corta es simplemente una espada ancha de mano con una hoja recta muy reducida, de una longitud aproximada de media vara, y doble filo. Es buen arma para llevar debajo de la ropa y acuchillar a traición. En zonas pobladas está prohibido portarlas y quien lo haga no estará bien visto, aunque no en el campo, donde son muy apreciadas por los monteros para el despiece de la caza.

❧ **Espadín:** Es la espada de caballeros de salón, elegante y estilizada, su ligereza le otorga un bonificador de +1 a la Iniciativa de quien la empuña.

❧ **Estoque:** Una variante de la espada con un filo mucho más estrecho y que se usa principalmente como arma de perforación, y no de corte. Con el tiempo, el estoque evoluciona hasta convertirse en la espada ropera actual.

❧ **Florete:** Es una espada casi sin corte, de hoja plana y guarda muy simple, muy similar al espadín y también llamada estoque. Era una espada de entrenamiento, cuya punta solía protegerse con una pequeña bola de cuero o metal para evitar las heridas.

❧ **Garrote:** Es una buena cachiporra de madera, poco sofisticada pero muy útil, en especial en manos de una tropa de criados, siempre atentos a los rondadores inoportunos.







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

- ❧ **Guadijeño:** Este cuchillo que recibe su nombre por haberse inventado en la ciudad granadina de Guadix, tiene un "jeme" o palmo de largo y de 3 pulgadas de ancho terminado en punta, con corte por un único lado y por su ancho, se dice que jamás se quiebra. En combate cerrado o melé, es un arma muy peligrosa, pero no todo son lindezas, pues debido a ser tan corto, no se puede parar con este cuchillo, y tampoco puede lanzarse. Otorga un +1 a la Iniciativa pero no permite parar ni ser lanzado. Su anchura y rudeza le otorgan un -25% a romperse el arma.
- ❧ **Hacha:** Aunque no es más que una simple herramienta para cortar madera, en caso de necesidad puede ser utilizada como arma ofensiva, llegando a ser peligrosa en unas manos bien entrenadas en su uso. La longitud de su empuñadura no suele llegar a la media vara. Éstas son las únicas hachas que pueden usarse como armas arrojadizas.
- ❧ **Hacha de Abordaje:** Es una versión algo más reducida que el hacha que se suele usar en las batallas, antes más que ahora. Es un arma que se usa en los abordajes, tal como indica su nombre, y se considera un arma de tamaño medio, pero con el peso parecido al de una arma pesada, por lo que confiere un -1 a la Iniciativa.
- ❧ **Jara:** Si puede llamársela arma, no es más que una estaca de madera con la punta endurecida al fuego, muy villana y muy común en peleas y riñas. Al ser fácil hacerse con una, es común entre los mendigos, pues muchos no tienen ni un real para hacerse con un cuchillo. Aunque puede comprarse, muchos prefieren hacérsela ellos mismos, es decir, en términos de juego, para hacer una jara será necesaria una tirada exitosa de la Característica de Habilidad por tres (HABx3).

No sirve para parar, y mucho menos para lanzar, aunque haya quien asegure lo contrario, y a pesar de su uso como una lanza muy corta, el origen de su manufactura no permite aplicar la regla de la doble probabilidad de conseguir un Crítico al atacar un oponente.

- ❧ **Maza de Armas:** Aunque se trata de una de las armas más antiguas conocidas por el hombre, se trata de un palo de madera con un cabezal metálico con apéndices de hierro o acero, llamados "cuchillas" o "aletas", dispuestos de tal forma que forman filos puntiagudos. Son armas fáciles de fabricar con muy bajo coste.

Es un arma casi en desuso, utilizada esporádicamente en la batalla para romper las formaciones de piqueros. El que las empuña actúa siempre el último frente a enemigos con armas más ligeras y ha de limitarse a desviar o a esquivar los ataques enemigos.

- ❧ **Media Pica:** Versión reducida de las picas, entre 2 y 2,40 varas, que se usa en los abordajes para atacar a los marineros enemigos, normalmente untadas de sebo o grasa en el asta para impedir que sean sujetadas, y con un hierro transversal cerca de la punta para limitar la profundidad de la herida y evitar que el arma quede atrapada en el cuerpo enemigo. También lo usan los guardias de fortificaciones y presidios. Esta versión de la pica si puede ser usada para combates individuales.
- ❧ **Montante:** Llamado en ocasiones "espada larga", el montante es el espadón por excelencia, una evolución de la espada que aumenta la longitud de su filo para poder enfrentarse a las pesadas armaduras que aparecieron en el siglo XIV. Como todos los espadones, requiere el uso de dos manos para poder emplearse en combate.

Es un arma casi en desuso, utilizada esporádicamente en la batalla para romper las formaciones de piqueros. El que las empuña actúa siempre el último frente a enemigos con armas más ligeras y se limita a desviar o a esquivar los ataques enemigos.







- ❧ **Navaja:** Desde el reinado de Carlos I, entre la gente del pueblo se extendió el uso de este arma, que no es otra cosa que un cuchillo de un solo filo, cuya hoja se dobla y se entierra entre las cachas del mango, por lo que puede llevarse fácilmente oculta entre la ropa. Muchos dicen que es una herramienta para el trabajo, y bien es cierto, que en muchos oficios de la Carda es bien recibida por ser fácil de ocultar y llevar siempre un acero de más.

No se puede parar con una navaja. Además, el hecho de tener que abrirla obliga a hacer uso de la acción normal *Desenvainar* en el primer turno de combate, a no ser que se haya preparado con tiempo, de antemano. Tras esto tendremos -1 en la Iniciativa cuando llegamos al momento en el que, como diría Quevedo, "*sólo queda batirse*".

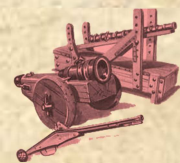
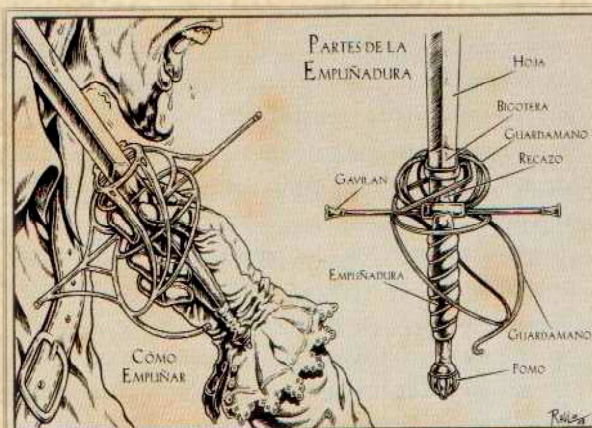
- ❧ **Pappenheimer:** Es una espada muy utilizada por los alemanes durante la Guerra de los Treinta Años, y su nombre procede de su diseñador, Gottfried Heinrich, Conde de Pappenheim. No es tan tosca como otras espadas de este estilo, y está bien equilibrada, por lo que quien la maneja no sufre el bonificador negativo de -1 a la Iniciativa si se enfrenta a adversarios armados con armas de Esgrima.

- ❧ **Pica:** Es un arma de infantería, muy conocida en los Tercios, de más de cinco varas de largo, usada en formaciones masivas durante la batalla. En enfrentamientos individuales, son poco menos que inútiles.

- ❧ **Ropera:** La famosa rapiere francesa o la rapier inglesa, y con mucho, es la más utilizada entre los gentilhombres del siglo XVII. Su longitud no llega al metro, aunque existen otras más largas llamadas "mata amigos", preparadas para dar ventaja a su portador en los duelos. Quien empuña una "mata amigos" recibe un bonificador de +5% a su Ataque y su Parada, pero no son muy populares, ya que suelen ser armas propias de valentones y matasietes.

- ❧ **Ropera de Pitones:** Es la primera ropera que se fabricó en España, más pesada que la ropera normal y más desequilibrada, por lo que aquel que la empuña recibe un bonificador negativo de -1 a la Iniciativa. Ya que es una espada desfasada, aquel que la empuñe puede ser objeto de mofa y escarnio, a menos que se tengan cuarenta años o más, no se puede tener una ropera de pitones como arma personal.

- ❧ **Vizcaina:** Es una daga un poco más larga de lo normal, lo que le da un +5% al ataque, al igual que su equivalente en ropera, "la mata amigos". recibe un bonificador de +5% a su Ataque y su Parada, pero no son muy populares, ya que suelen ser armas propias de valentones y matasietes.







## TABLA DE ARMAS BLANCAS

Arma	Competencia	Car. Prin.	Fue. Min.	Daño	Tamaño	Notas
Afarolada	Espada	FUE	14	1d10	Medio	-1 a la Iniciativa y -25% a la Parada contra Armas Ligeras
Alabarda	A. de asta	FUE	14	1d10+1	Pesado	No para Armas Ligeras y Parada a la mitad contra Armas de Tamaño Medio
Alfanje	Espadón	FUE	14	1d10+1	Pesado	No para Armas Ligeras, y parada a la mitad contra Armas de Tamaño Medio
Alfanje de Abordaje	Espada	HAB	10	1d6+2	Medio	No se puede lanzar
Backsword	Espada	FUE	14	1d6+1d4	Medio	-1 a la Iniciativa y -20% a la Parada contra Armas Ligeras +5% a Parada contra las demás
Cabilla	Maza	HAB	8	1d4+2	Medio	
Cayado	Palos	AGI	5	1D4+1	Medio	
Chafarote	Cuchillo	HAB	8	1d6+1	Ligero	
Cimitarra	Espada	HAB	12	1d8+1	Medio	-1 a la Iniciativa
Colichemarde	Espada	HAB	9	1d6+1	Ligero	+5% a la Parada
Cuchilla de Matarife	Cuchillo	HAB	5	1D3+2	Ligero	No se lanza ni sirve para Parar
Cuchillo	Cuchillo	HAB	5	1d6	Ligero	Se puede lanzar
Cutlass	Espada	HAB	11	2d4+1	Medio	Espada corta y robusta de un filo
Daga	Cuchillo	HAB	5	2d3	Ligero	Se puede lanzar
Daga de Guardamano	Cuchillo	HAB	7	1d4+2	Ligero	-15% a romperse
Espada Corta	Espada	HAB	8	1D6+1	Medio	
Espadín	Espada	HAB	8	1d6+1	Ligero	+1 Iniciativa y -15% a romperse
Estilete	Cuchillo	HAB	5	1d3+1	Ligero	No se lanza ni sirve para Parar
Estoque	Espada	HAB	8	1D6+1	Ligero	-15% romperse
Florete	Espada	HAB	8	1d6+1	Ligero	-15% a romperse
Garrote	Maza	FUE	10	1D6	Medio	
Guadijeño	Cuchillo	HAB	6	1d4+2	Ligero	+1 Iniciativa y -25% a romperse No puede parar y no se puede lanzar
Hacha	Hacha	FUE	8	1d6	Medio	Se puede lanzar
Hacha de Abordaje	Hacha	FUE	12	1d8+2	Medio	-1 a la Iniciativa
Jara	Lanza	AGI	10	1d4	Medio	No multiplica la posibilidad de Crítico por 2
Maza	Maza	FUE	12	1D8+2	Medio	
Media Pica	Lanza	AGI	12	1d6+1	Pesado	Puede usarse con escudo
Montante	Espadón	FUE	15	1D10+2	Pesado	No para Armas Ligeras, y parada a la mitad contra Armas de Tamaño Medio
Navaja	Cuchillo	HAB	5	1d4+2	Ligero	Abrir la navaja necesita la acción normal "Desenvainar". -1 a la Iniciativa y no sirve para parar.
Pappenheimer	Espada	FUE	13	1d8+2	Medio	-25% a la Parada contra Armas Ligeras
Pica	Lanza	AGI	12	2d3+1	Pesado	Inútil cuerpo a cuerpo
Ropera	Espada	HAB	10	1d8+1	Ligero	-15% a romperse
Ropera de Pitones	Espada	HAB	12	1d8+1	Medio	Considerada de Tamaño Medio debido a su peso
Vizcaína	Espada	HAB	8	2D3+1	Ligero	-15% Romperse







### 14.3. Protecciones

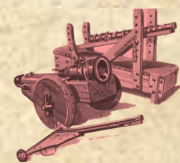
En este momento las armaduras pesadas han desaparecido, o mejor dicho, están en desuso, y ahora la protección que puede llevar un soldado, un gentilhomme o un valentón, son prácticamente prendas de vestir, que por suerte, escudan un tanto del daño que viene de los aceros o los plomos. Así, las más comunes o las que se usan con más asiduidad son:

- ❧ La Pelliza de Piel se trata de una prenda de abrigo fabricada con pieles de animales sin curtir, común entre los campesinos o personas con pocos reales.
- ❧ Las Ropas Gruesas son unas ropas de abrigo que pueden usar la lana, las pieles, el vellón o una mezcla de todo ello, e incluso pueden estar reforzadas por tiras de cuero.
- ❧ El Casco de “cola de langosta” es muy utilizado por los “herejes” y los alemanes, que lo llaman “zischagge”, se trata de un casco con una visera, que tiene algunas láminas de metal para proteger el rostro que llegan hasta la barbilla, unas orejeras y unas placas metálicas sobre la nuca que asemejan la cola de una langosta.
- ❧ El Casquete es un pequeño casco secreto u oculto, que algunos llevan bajo el sombrero y aunque es un artículo mal visto e ilegal, puede encontrarse en el frente. Este casquete tiene la forma del cráneo y se ajusta por su propia forma.  
A efectos de juego, si un golpe impacta en la cabeza, se volverá a tirar 1D10, y de salir 1,2 o 3, habrá impactado en el casquete.
- ❧ El Morrión es un casco que viene de antiguo y su forma es algo cónica, que cuenta por lo general con una cresta casi cortante, con el ala ancha, levantada y abarquillada que terminaba en punta por delante y por detrás. Muy utilizado por los Tercios.
- ❧ Sombrero o chambergo.
- ❧ Botas, generalmente de caña alta.
- ❧ Capa.
- ❧ El Coletto de Cuero es simplemente de un jubón o chaleco de cuero, que es muy ligero y flexible. Se puede considerar el coletto como la armadura más extendida entre casi toda la población.
- ❧ El Cotón Doble se trata de un jubón al que se le ha añadido un forro de estopilla, que lo hace más discreto que otras protecciones y que se puede llevar encima de una camisa acolchada. No se puede llevar con un coletto, ni con un coselete o con un jaco.
- ❧ Guantes de Cuero
- ❧ El Herreruelo o Ferreruelo es una capa pequeña que apenas cubre hasta un palmo por encima de la rodilla, de origen militar, es en definitiva una capa con cuello y sin capilla que solo cubre parte de los hombros, del pecho y la espalda. También se puede llevar terciado sobre uno de los hombros y anudado bajo el brazo contrario.
- ❧ Se llama Guantelete de Perro al guante de cuero al que se cose una fina cota de malla en la palma, para mejor poder hacer agarrar el acero del contrario. Es por esto, que también es conocido como siniestro, por ser usado en la mano izquierda.

70



por Urruela







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

- El Coselete se trata de una coraza de metal que cubre pecho y espalda, de dos piezas, llamadas peto a la parte frontal y espaldar, pues a la espalda. Su utilización era bastante común en la caballería, despojada de todo accesorio, para evitar su pesadez.
- El Gorjal es la pieza de la armadura que se ajusta al cuello para su defensa y que por ejemplo, en Inglaterra a los gorjales van unidos los guardabrazos u hombreras, que están compuestos de láminas articuladas. En España es de recordar el usado por el fallecido Rey Felipe el Segundo de Su Nombre, en el que se pueden apreciar varios relieves de plata representando un ejército en el trance de tomar la plaza de San Quintín. Esta armadura suele usarse sobre otra armadura, como suele ser el coselete.  
A efectos de juego, si un golpe impacta en la cabeza, se volverá a tirar 1D10, y de salir 1,2 o 3, habrá impactado en el gorjal.
- El Jaco es un colete de malla, también llamado "cofradía" o "las once mil de acero" y es una protección prohibida por la autoridad, y que su peso es una gran desventaja a la hora de moverse con rapidez, pero lo salva con la protección que otorga a la hora de cruzar aceros.
- El Peto "de armero" es la armadura más cara que puede haber y solo la más alta nobleza puede permitírsela, pues se confecciona a la medida de su dueño y es capaz de frenar el impacto de una bala. Se dice que los propios armeros prueban el peto disparándole antes de dar el visto bueno y ser entregado a su dueño.



1. Sombrero 2. Guantes 3. Camisa acolchada y colete de cuero  
4. Coselete 5. Herreruelo 6. Botas 7. Capa







## TABLA DE ARMADURAS

Nombre	Tipo	Protección	Resistencia	Fue. Min.	Localización	Notas
Pelliza de Piel	Blanda	1	15	--	Pecho y Abdomen	
Ropas Gruesas	Blanda	1	30	--	Todo el cuerpo	
Casco "cola de langosta"	Casco	6	80	10	Cabeza	- 20% a las Competencias de Percepción. - 2 a las Tiradas de Iniciativa.
Casquete	Casco	3	30	--	Cabeza	
Morrión	Casco	4	40	--	Cabeza	
Sombrero	Casco	1	15	--	Cabeza	
Botas	Ligera	2	15	--	Piernas	
Capa	Ligera	3	25	--	Brazo	Solo añaden su protección si se realiza una maniobra de desviar
Colete de Cuero	Ligera	3	75	--	Pecho y Abdomen	
Cotón Doble	Ligera	2	50	--	Pecho y Abdomen	
Guantes de Cuero	Ligera	2	15	--	Brazos	
Herreruelo	Ligera	2	15	--	Brazo	Solo añaden su protección si se realiza una maniobra de desviar
Guantelete de Perro	Ligera y Metálica	3 / 5	15/50	--	Brazos	-10% a las Competencias de Habilidad con esa mano.
Coselete	Metálica	6	100	10	Pecho y Abdomen	-15% a las Competencias de Agilidad. - 50% a las Tiradas de Nadar. - 1 a las Tiradas de Iniciativa.
Gorjal	Metálica	6	100	10	Cabeza, Pecho y Abdomen	
Jaco	Metálica	5	125	8	Pecho y Abdomen	-10% a las Competencias de Agilidad. -50% a las Tiradas de Nadar.
Peto "de armero"	Metálica	6/8	125	10	Pecho y Abdomen	-15% a las Competencias de Agilidad. - 50% a las Tiradas de Nadar. - 1 a las Tiradas de Iniciativa.



## 14.4. Otros Pertrechos

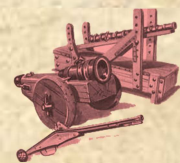
Además de lo anteriormente descrito, también es útil conocer de algunos pertrechos que tanto soldados como valentones se "calzan", para más y mejor poder luchar.

🐉 **Talabarte:** También conocido como cartuchera, es una bandolera para doce cartuchos, también llamada por eso "Doce Apóstoles", cargados cada uno con una dosis de pólvora previamente medida para ser utilizada en un disparo. De este modo se acorta el tiempo para la recarga del arma. Hay dos tipos de talabartes:

- ★ El mencionado "Doce Apóstoles" que es una banda cruzada que lleva doce cargas de pólvora preparadas y reduce la recarga en un asalto
- ★ Y el talabarte llamado de cartuchos, que es una banda cruzada con doce cartuchos con pólvora, bala y taco, que reduce la recarga en dos asaltos.

🐉 **Tahalí de Valentón:** Por lo general y por decoro, las armas se llevan al cinto, pero en

por **Urruela**







## *De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"*

tiempos de guerra suelen llevarse colgadas de una bandolera que cruza el pecho, desde el hombro hasta la cintura. Quien lleva así el arma, tiene un +1 a la Iniciativa cuando ambos contendientes tienen los aceros en su vaina, pero quien le vea con dicho pertrecho por las calles de la villa, que portan así sus armas.







## 15. HACIENDO EL PETATE

### DE LAS ARMAS DE FUEGO

Nombre	Mecanismo	Precio	Notas
Arcabuz	Mecha	100	Arma de fuego larga con un afuste de madera de unos 100 cm de largo.
Arcabuz	Rueda	200	Igual que un arcabuz de mecha, pero con llave de rueda.
Arcabuz	Pedernal	150	Igual que un arcabuz de mecha, pero con llave de pedernal.
Arcabuz de tres Cañones	Pedernal	300	Arcabuz con tres cañones giratorios.
Carabina	Rueda	160	Igual que la carabina de pedernal, pero con llave de rueda.
Carabina	Pedernal	80	Mosquete corto que puede dispararse a tierra o a caballo.
Culebrina	Pedernal	1.000	Pequeño cañón portátil.
Daga Mixta	Pedernal	250	Daga con una pistola camuflada.
Falconete	Pedernal	800	Pequeño cañón portátil, menor que una culebrina.
Granada	Mecha	50	Granada de cerámica llena de pólvora y metralla.
Lanzagranadas	Rueda	500	Arma de fuego utilizada para lanzar granadas a mayor distancia.
Mosquete	Pedernal	150	Igual que el mosquete de pedernal y más pesado. Requiere una horquilla.
Mosquete	Mecha	120	Igual que el mosquete de pedernal y más pesado. Requiere una horquilla.
Mosquete	Rueda	200	Arma de fuego larga más grande que el arcabuz (unos 125 cm de longitud).
Petrinal	Mecha	100	Arma de fuego larga, aunque más pequeño que el mosquete.
Pistola ***	Rueda	100	Igual que la pistola de pedernal pero con llave de rueda.
Pistola ***	Pedernal	50	Arma de fuego corta por excelencia.
Pistola de Diapasón	Rueda	300	Pistola de rueda doble que puede utilizarse dos veces dándole la vuelta.
Pistola de Silla ***	Rueda	75	Pistola más grande de lo normal y que se lleva en la silla de montar.
Pistola Hacha	Rueda	250	Pistola con hacha incorporada.
Pistolete ***	Pedernal	60	Arma de fuego pequeña utilizada normalmente como adorno.
Revolver de Rueda	Rueda	350	Revolver primitivo con una recámara de tres cargas.
Trabuco	Pedernal	90	Arma con la boca acampanada y muy útil en espacios cerrados.
Tschinke	Rueda	150	Pequeño arcabuz utilizado para la caza en los países bálticos.

74

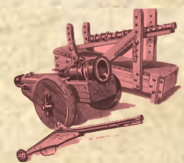
\* Todas las armas que se manejan con la habilidad Armas de Fuego pueden fabricarse impermeabilizadas para que no les afecte el agua, aunque su precio se multiplica por diez (x10).

\*\* Su cañón puede estriarse, aumentando su Competencia un +5%, su distancia mínima y máxima aumenta un 50% y su daño se reduce en uno (-1 al Daño). Su precio se multiplica por tres (x3).

\*\*\*: Estas armas, al igual que ocurre con las armas de esgrima, pueden fabricarse personales (aumentando en +1 el nivel de Armas de Fuego del dueño y únicamente para él), pero el precio se multiplica por 3.

### DE LAS DE ARMAS DE PROYECTILES

Nombre	Precio	Notas
Arco Corto	30	Arco de tamaño medio usado por cazadores. Considerada un arma obsoleta.
Ballesta	50	Fabricada en madera con las palas en metal, usada para cazar y cada vez menos.
Ballesta Mixta	350	Mezcla de ballesta y pistola de rueda.
Honda	10	Fabricada en cáñamo o cuero, es considerada un arma de pastores y campesinos.







### DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

Equipo	Precio	Notas
Afarolada	28	Espada con gran cazoleta y más conocida como "broadsword" escocesa.
Alabarda	24	Arma de asta coronada en punta y con una cuchilla transversal.
Alfanje	55	Montante con la hoja ancha, ligeramente curvada y de un solo filo.
Alfanje de Abordaje	25	Machete de hoja curvada muy útil en los abordajes.
Backsword	28	Muy utilizada en Inglaterra es una variante de la espada afarolada.
Bastón con Estoque	25	Estoque escondido en el interior de un bastón.
Cabilla	3	Barra de hierro o madera.
Cayado	2	Vara gruesa de madera, utilizada principalmente por pastores.
Chafarote	23	Espada corta de abordaje
Cimitarra	30	Espada corta de abordaje, más conocido como sable de abordaje.
Colichemarde	30	Espada de hoja curva conocida como "cuchilla del turco".
Cuchilla de Matarife	10	Corta, ancha y afilada, es un arma fácilmente ocultable.
Cuchillo	6	Herramienta para cortar, despellejar, etc., que puede usarse como arma improvisada.
Cutlass	10	Machete enorme de marinero.
Daga	12	Arma secundaria de la nobleza.
Daga de Guardamano	15	Daga diseñada para ser usada por esgrimistas y por 10 reales más se le puede añadir el Rompepuntas.
Espada Corta	18	Espada con hoja de doble filo de una media vara.
Espadín *	25	Espada de los caballeros de salón.
Estilete	12	Daga pequeña y con filo punzante.
Estoque *	18	Espada de filo estrecho.
Florete *	25	Espada sin corte, hoja plana y guarda simple. Muy útil para entrenar.
Garrote	5	Cachiporra de madera.
Guadijeño	10	Cuchillo corto, ancho y muy robusto.
Hacha	12	Herramienta usada para cortar. Útil como arma improvisada.
Hacha de Abordaje	15	Hacha pesada de marinero.
Jara	2	Estaca de madera con la punta endurecida al fuego.
Látigo	15	Rebenque de nervio de buey o toro.
Maza de Armas	15	Maza con apéndices de hierro o acero en el cabeza.
Media Pica	15	Pica de abordaje para marineros.
Montante	30	Espadón o espada larga, que requiere el uso de las dos manos.
Navaja	8	Cuchillo de un solo filo que se pliega y esconde entre las cachas.
Pappenheimer	30	Espada alemana similar a las inglesas pero más equilibrada.
Pica	20	Arma de asta de más de cinco varas muy usada por los Tercios.
Ropera de Pitones	15	Primera versión de la ropera y más desequilibrada al combatir.
Ropera *	24	La espada de los gentilhombres, es la rapiere francesa o rapier inglés.
Ropera	50	Como la ropera normal pero algo más larga.
MataAmigos		+5 a la Competencia y +1 al Daño.
Vizcaína	15	Daga un poco más larga de lo habitual.

\* Estas armas de esgrima pueden ser personales, lo cual ofrece un +5% a la Competencia pero se debe pagar el triple del arma referida (x3 al precio).







## DE LAS ARMADURAS Y LOS PERTRECHOS DE BATALLA

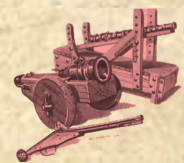
Equipo	Precio	Notas
Aljaba	5	Carcaj para ballesta o arco (no incluye saetas ni flechas).
Bolsa de Cuero	1	Bolsa para guardar balas (puede contener hasta veinte).
Botas	8	De caña larga y protegen las piernas.
Capa	6	Prenda que se lleva sobre los hombros y puede llegar hasta los pies.
Coleto de Cuero	25	Jubón de cuero ligero y flexible
Coselete	60	Coraza ligera de metal muy usada entre los soldados de los Tercios.
Cotón Doble	20	Jubón forrado de estopilla
Cuerno de Pólvora (Polvorín)	10	Puede guardar hasta seis libras de pólvora. Es impermeable y se fabrica con cuerno.
Fornitura	10	Una cartuchera que puede guardar un equipo de limpieza y hasta cuarenta balas.
Gorjal	25	Pieza metálica de armadura que se ajusta al cuello.
Guantelete de Perro	10	Guante de cuero con la palma de cota de malla para atrapar las espadas.
Guantes de Cuero	5	Guantes de cuero que proporcionan protección en las manos.
Herreruelo	3	Capa corta por encima de la rodilla
Horquilla	2	Vara larga terminada en un extremo en dos puntas para sostener armas de fuego.
Jaco	50	Coleto de malla.
Morrión	15	Casco metálico de forma casi cónica con cresta y ala levantada, acabada en punta.
Pelliza de Piel	5	Prenda de abrigo fabricada con pieles de animales sin curtir.
Peto "de Armero"	150	Coraza que cubre el pecho y la espalda "a prueba" de disparos.
Pretina	2	Cinturón ancho y vaina o funda ajustada para una espada..
Ropa Gruesa	15	Ropas de abrigo con lana, pieles, vellón o una mezcla de todo ello.
Casco "cola de langosta"	15	Casco metálico con visera, orejeras y que protege la parte trasera del cuello.
Casquete	8	Casco de metal que cubre el cráneo y se esconde bajo el gorro.
Sombrero	5	También conocido como chambergo.
Tahalí de Valentón	3	Bandolera cruzada del hombro a la cintura para portar las armas. +1 a la Iniciativa al desenvainar.
Talabarte o Doce	2	Banda cruzada que lleva doce cargas de pólvora preparadas.
Apóstoles	-1	asalto a la recarga.
Talabarte de Cartuchos	4	Banda cruzada con doce cartuchos con pólvora, bala y taco. -2 asaltos a la recarga.

76



## DE LOS ESCUDOS

Equipo	Precio	Notas
Broquel	10	Escudo pequeño de madera recubierto de cuero.
Broquel con Cruz para Trabrar	15	Escudo pequeño de madera recubierto de cuero y parte central preparada para trabar las armas del oponente.







### DE LAS MUNICIONES Y LOS PERTRECHOS PARA LAS ARMAS

Equipo	Precio	Notas
Bala de Cañón	20	Munición de armas de artillería. Llamada también "Pelota".
Bala Incendiaria	25	Munición de artillería envuelta en estopa encendida, lo que provoca incendios.
Balas	5	Veinte balas para armas de fuego personales
Balas Encadenadas (o Enramadas)	25	Munición de artillería unida por una cadena usada en los combates navales para destrozar el velamen enemigo.
Bomba	30	Munición de artillería rellena de pólvora, lo cual aumenta el daño que produce.
Cañón	1000	Precio medio de un cañón.
Equipo de Limpieza de Armas	2	Si no se limpian regularmente las armas de fuego pueden estropearse.
Esmeril	2	Piedra de afilar.
Flechas	3	Quince flechas para arco fabricadas con madera y punta de metal.
Lingote de Plomo	5	Lingote dispuesto para ser fundido y crear balas para las armas.
Mecha	3	Medio metro de mecha que dura encendida unas cuatro horas.
Metralia	15	Carga de clavos, trozos de metal y demás, para matar marineros.
Molde de Balas (Turquesa)	5	Incluye una cazuela para derretir el plomo, el molde y unas tenacillas.
Palanqueta	30	Munición de artillería en forma de mancuerna para desgarrar velas de barcos.
Pedernal	5	Utilizado en la llave de pedernal y en la de rueda.
Pólvora	2	Cincuenta cargas para armas de fuego personales
Pólvora de Cebo	3	Cincuenta cargas para armas de fuego personales.
Pólvora para Cañón	10	Pólvora útil para disparar un cañón.
Tope	2	Veinte unidades que pueden ser de tela, estopa, papel o cuero.
Virotes	6	Quince saetas de ballesta fabricadas con madera y punta de metal.

77

### DE LAS VESTIMENTAS

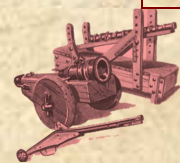
Equipo	Precio	Notas
Alpargatas	1	Calzado con suela de esparto o cáñamo sujeto con cintas.
Bigotera	1	Prenda de seda o gamuza para anudar el bigote durante las noches.
Botas	8	De caña larga y protegen las piernas.
Calzón	2	Pantalones que cubren hasta la rodilla.
Camisa	1	Prenda con cuello y mangas, normalmente abotonada por delante.
Camisola	2	Blusa larga con encajes o volante plisado en el cuello y las mangas.
Capa	6	Prenda que se lleva sobre los hombros y puede llegar hasta los pies.
Capotillo de Dos Haldas	1	Casaca campesina corta y hueca abierta por los costados.
Capucha o Caperuza	1	De tela y encerada para que sea impermeable.
Chapines	10	Sandalias femeninas de suela de cuero utilizadas para reguardar los zapatos del barro.
Chilaba hebrea elegante	20	Chilaba con capucha de tela de calidad. Es obligatoria para judíos.
Chilaba hebrea humilde	5	Chilaba con capucha de telas gruesas y oscuras. Es obligatoria para judíos.
Corpezuelo	3	Corpiño basto.
Corsé	5	Prenda interior con ballenas para ceñirse el talle.
Enaguas	2	Falda interior de tela blanca con muchos volantes superpuestos.







<b>Falda</b>	3	Incluye basquiña (saya exterior) y verdugado (ahuecado interior).
<b>Faltriquera o Bolsa</b>	2	Permite guardar hasta cincuenta monedas de cualquier tipo.
<b>Gorrilla</b>	1	Gorrilla o bonete de paño, sin copa ni alas, aunque suele tener visera.
<b>Greguescos</b>	1	Calzón corto, ancho y holgado, que apenas llega a los muslos.
<b>Guante de Cetrería</b>	10	Guantes reforzados para practicar cetrería.
<b>Guantes</b>	5	Guantes de cuero que proporcionan protección en las manos.
<b>Guardainfante</b>	5	Armazón de alambre forrado de trapo para acampanar faldas.
<b>Guardapiés</b>	3	Falda larga, pero menos que la basquiña, y que muestra los pies.
<b>Herreruelo</b>	3	Capa corta por encima de la rodilla.
<b>Jubón</b>	2	Chaleco de cuero o piel ceñido y ajustado al cuerpo desde la cabeza a la cintura.
<b>Manto</b>	5	Capa femenina que se lleva sobre el vestido y cubre de cabeza a pies.
<b>Máscara</b>	10	Para bailes, carnavales o representaciones teatrales.
<b>Medias</b>	3	Prenda que cubre el pie y la pierna hasta la rodilla o más arriba.
<b>Polainas</b>	1	Media calza de paño o cuero que cubre la pierna hasta la rodilla y se abotona.
<b>Ropa Elegante de Hombre</b>	25	Ropa con mejores telas, aunque sigue predominante los tonos pardos y apagados.
<b>Ropa Elegante de Mujer</b>	30	Ropajes más largos y aunque se sigue usando los tonos oscuros, aparecen más colores.
<b>Ropa Elegante de Niño</b>	20	Ropajes sueltos con tonos oscuros.
<b>Ropa Humilde de Hombre</b>	5	Telas de tonos oscuros y pardos.
<b>Ropa Humilde de Mujer</b>	6	Telas más largas con los mismos tonos, aunque puede llevar pañuelos o tocas de color blanco.
<b>Ropa Humilde Niño</b>	3	Telas suelas de tonos oscuros.
<b>Ropa Interior</b>	1	Ajuares diversos para “recoger” la suciedad corporal., generalmente una camisa y las enaguas.
<b>Ropa Lujosa de Hombre</b>	50	Paños de calidad con colores y tintes caros.
<b>Ropa Lujosa de Mujer</b>	60	Paños de calidad, colores luminosos, brocados, encajes, etc.
<b>Ropa Lujosa de Niño</b>	40	Ropas sueltas, pero con paños de calidad.
<b>Ropilla</b>	2	Chaqueta corta con mangas, sin botones, acuchillada y con faldilla en las ingles.
<b>Saboyana</b>	5	Basquiña abierta por delante que muestra un segunda falda interior 'pollera'
<b>Sombrero</b>	3	De estilo chambergó, de ala ancha, adornado con cintilla o plumas.
<b>Sombrero de Paja</b>	20 blancas	Utilizado por campesinos o caminantes para protegerse del sol.
<b>Sotana o Hábito Elegante</b>	25	Sotana o hábito de tela de lino.
<b>Sotana o Hábito Humilde</b>	5	Sotana o hábito de lana gruesa.
<b>Sotana o Hábito Lujoso</b>	50	Sotana o hábito de calidad, con sedas, brocados y armiños.
<b>Tocado de Mujer</b>	3	Prenda de tela delicada con las que se cubren las mujeres.
<b>Tudescos</b>	2	Calzas.
<b>Valona</b>	2	Cuello de encaje grande, plano y vuelto sobre la espalda, hombros y pecho.
<b>Velo</b>	5	Tocado de tul, gasa u otra tela delgada de seda o algodón.
<b>Vestido</b>	8	Traje de mujer entero, de mangas ligeras y anchas.
<b>Zapatos</b>	5	Calzado realizado por zapatero, de cordobán y suela de corcho.
<b>Zapatos Blancos</b>	7	Zapato fuerte y resistente, cosido a correa.
<b>Zaragüelles</b>	1	Calzón ancho y lleno de pliegues utilizado por campesinos.







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

### DE LAS CASAS Y LAS TIERRAS

Tipo	Precio	Notas
Cabaña	545	Fabricada en madera o adobe con techo de paja embreada.
Casa Lujosa *	7.000	Casa grande con más de seis habitaciones en dos plantas y patio.
Casa Sencilla *	1.500	Casa pequeña con dos o tres habitaciones.
Casa Solariega *	4.000	Casa grande con hasta seis habitaciones en dos plantas y patio.
Castillo Pequeño	150.000	Castillo en piedra. Ya no suelen edificarse.
Granja	3000	Fabricada en madera o adobe, con techo madera y tejas, todo ello sobre zócalo de piedra.
Mansión o Palacete*	15.000 a 35.000	Vivienda suntuosa, grandes proporciones y comodidades. Con muchas habitaciones y rodeada de jardines.
Noria de Sangre	8.000	Noria para sacar agua o moler grano y requiere de un animal de tiro.
Pastos	200	Tierras de unas cien por cien varas.
Tierras de Cultivo	350	Tierras de unas cien por cien varas.
Torre Fortificada	55.000	Torreón en piedra.

\* Estas viviendas en una ciudad grande al menos duplican sus precios.

### DE LAS EMBARCACIONES

Tipo	Precio	Notas
Balandro	8.000	Embarcación pequeña de contrabandistas
Barca	110	Pequeña barca de remos utilizada para la pesca costera, ya sea un bote, chalupa, cúter, chinchorro...
Filibote	10.000	Embarcación holandesa para traslado de mercancías.
Fragata	30.000	Embarcación de guerra usada por los corsarios de Dunquerque.
Galeaza	24.000	Embarcación para transporte de tropas y mercancías.
Galeón	70.000	Embarcación de guerra típica de España.
Goleta	10.000	Embarcación pequeña utilizada para llevar mercancías principalmente.
Jabeque	20.000	Embarcación mediterránea utilizada por piratas berberiscos.
Mercante	35.000	Embarcación grande para el transporte de mercancías.
Pinaza	6.000	Embarcación pequeña y estrecha para traslado de mercancías.

### DE LAS MONTURAS

Tipo	Precio	Notas
Alquiler de caballos	6	Por caballo y día.
Alquiler de mulas	3	Por mula y día.
Asno	80	Usado para transporte, como montura o como animal de tiro. Es mucho más terco que una mula.
Caballo de Monta	160	Caballo ligero que se utilizan exclusivamente para ser montados.
Caballo de Raza	400	Caballo con gran resistencia y adiestrado, que facilita la monta a su jinete.
Caballo de Tiro	100	Caballo grande y fuerte, que se utiliza para labores agrícolas o para jalar carretas.
Corcel	250	Caballo de guerra, ligero y entrenado para mantenerse tranquilo durante batallas y justas.
Jamelgo	90	Caballo viejo y flaco, utilizado en sus últimos años para montar y recorrer pequeñas distancias.
Mula	150	Usada para transporte, como montura o para labores agrícolas.
Potro	80	Potrillo con cuatro años o menos.







## DE LOS PERTRECHOS PARA MONTURAS

Tipo	Precio	Notas
Albardas	8	Silla y arreos para una montura de carga.
Alforjas	5	Alforjas de cuero para una silla de montar. Caben unas treinta libras.
Aparejo Básico	12	Incluye la silla de montar, el bocado y las bridas para la silla.
Aparejo de Lujo	60	También lleva una silla, un bocado y bridas, pero de mejor calidad, con la silla repujada en cuero.
Espuelas	10	El par de espuelas
Herraduras	1	Cuatro herraduras para una montura.

## DE LOS CARRUAJES Y OTROS MEDIOS

Tipo	Precio	Notas
Carro Normal	300	Necesita uno o dos caballos de tiro para jalarlo.
Carruaje Grande	480	Usado para transporte de personas, entre 6 y 8. Necesita cuatro caballos de tiro para jalarlo.
Carruaje Grande de Lujo	720	Capacidad para seis pasajeros, tirado por cuatro animales.
Carruaje Pequeño	100	Usado para transporte de personas, entre 2 y 4. Necesita uno o dos caballos de tiro para jalarlo.
Coche	125	Capacidad para dos pasajeros, tirado dos caballos.
Silla de manos	75	Usado para transportar personas y generalmente por las calles de las ciudades.

## DE LAS FORMAS DE VIAJAR

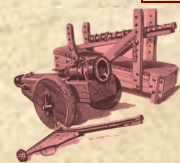
Tipo	Precio	Notas
En carro	3	Este es el precio estimado por viajero o mercancía y legua.
En coche	5 a 10	Tirado entre dos y cuatro mulas, este el precio estimado por coche y legua.
En galera	5 blancas	Este es el precio estimado por viajero y legua.
En litera	3 a 5	Llevado por tres machos de tiro, este el precio estimado por litera y legua.
En mula de alquiler	2	Este es el precio estimado por viajero o mercancía y legua.
En silla de manos	1	Este es el precio estimado por viajero y legua.
Por posta	30	Correo oficial para particulares y este es el precio del recorrido hasta una Posta (es decir, por cada Posta).
Viaje en Barco	2 al día	Precio de viaje pero durmiendo con el resto de la tripulación.
Viaje en Barco (Camarote)	10 al día	Precio de viaje con camarote individual en el barco.

80

## DE LOS ALOJAMIENTOS

Tipo	Precio	Notas
Alojamiento Compartido	6	Incluye pasar la noche en una habitación con otra persona
Alojamiento Completo	10	Incluye pasar la noche en una estancia común, una comida y fuego si hace frío.
Alojamiento Medio	3	Incluye pasar la noche en una estancia común.
Alojamiento Trabajado	Gratis	Se trabaja durante el día por el alojamiento de la noche. No todas las posadas lo aceptan.
Forraje	1	Avena para comer un animal
Forraje y Establo	2	Por animal
Habitación Privada	20	Incluye pasar la noche en una habitación propia, con puerta individual.
Habitación Privada Completa	30	Incluye pasar la noche en una habitación propia, con puerta individual, una comida y fuego si hace frío.

por Urruela







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

### DE LOS OCIOS

Tipo	Precio	Notas
Entrada de Teatro (Mosquetería)	1	Localidad a pie en el patio del corral.
Entrada de Teatro (Asiento)	3	Localidad con asiento en el patio del corral.
Entrada de Teatro (Degolladero)	5	Localidad con asiento en los laterales del patio. Sólo para intelectuales reconocidos.
Entrada de Teatro (Grada)	6	Localidad en los laterales del primer piso del corral.
Entrada de Teatro (Desván)	7	Localidad en el tercer piso.
Entrada de Teatro (Barandilla)	7	Localidad en el centro del segundo piso. Sólo para clérigos.
Entrada de Teatro (Cazuela)	8	Localidad en el centro del primer piso. Sólo para mujeres.
Entrada de Teatro (Aposento)	15	Localidad del segundo piso del corral con celosías, es una especie de Palco.

### DE LAS COMIDAS Y LAS BEBIDAS

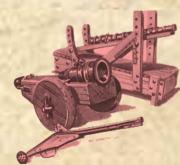
Tipo	Precio	Notas
Aceite	1	Una botella de un cuartillo.
Aceitunas	2	Una libra de aceitunas.
Agua de Canela y Anís	1	Jarra de agua con especias, tomada como refresco.
Aguapié	2	Un cuartillo de orujo de vino con agua.
Aguardiente	10	Un cuartillo con aguardiente de la tierra.
Albondiguillas	3	De carne o de pescado.
Almendrote	45 blancas	Guiso campesino de carne y queso sazonado con ajo.
Almojábanas	2	Tortas de queso cocidas con manteca de cerdo, huevo y azúcar.
Aloja	50 blancas	Jarra de agua, miel y especias tomada como refresco.
Aloque	3	Una botella de un cuartillo de vino tinto barato.
Arroz	1	Alrededor de dos libras.
Arteletes	2	Pastelillo de carne de caza o ternera con almendras sobre sopa de nata.
Azúcar	5	Generalmente de caña, pero también puede ser de remolacha u otros vegetales. Alrededor de dos libras.
Bandujo	2	Tripa de cerdo, carnero o vaca rellena de carne picada.
Banquete	25	Platos y bebidas suficientes y de buena calidad para llenar la panza.
Bizcocho	10	Pan seco de larga duración utilizado en los viajes en barco. Dura unas seis semanas.
Bizcocho de Viaje	10	Hogaza de pan seco de larga duración. Dura 5 semanas y permite alimentarse durante 1 semana.
Bodrio, Sopa Boba o Gallofa	Gratis	Sopa de berzas y mendrugos de pan. Se da en los conventos.
Caldo de Gallina	1	Jarra de caldo de gallina con vino.
Canela	200	Corteza del canelo. Muy aromática. Alrededor de dos libras.
Capirotada	2	Guiso de carne, normalmente gallina o lomo de cerdo en adobo, con hierbas, ajo y huevo.
Capón de Leche	3	Capón de ave cebado con harina y leche.
Carne de Caza	20	Unas dos libras de carne de una pieza recién cazada.
Carne Hojaldrada	2	Hojaldre de pan relleno con carne picada.
Carnero Asado	3	Carnero regado con vino y asado con especias y ajo.
Carnero Verde	3	Guiso de carnero con perejil, ajos, tocino, huevo, verduras y especias.







<b>Cerdo</b>	3	Cerdo asado o cocido.
<b>Cerveza</b>	1	Una jarra. Se sirve fría en verano.
<b>Chanfaina Pastoril</b>	1	Guiso de carne, morcilla o asadura en salsa espesa.
<b>Chocolate</b>	1	Un vaso de chocolate cocido en agua o en leche.
<b>Clavo</b>	100	Capullo seco del clavel, muy aromático. Alrededor de dos libras.
<b>Codorniz</b>	3	Codorniz asada regada con vino y aceite.
<b>Comida sencilla</b>	5	Un plato de legumbres o de guiso con pan y vino.
<b>Comino</b>	30	Semillas de la planta, muy aromáticas. Alrededor de dos libras.
<b>Conejo</b>	2	Conejo veteado con tocino.
<b>Emparedado</b>		
<b>Confite</b>	2	Pasta con azúcar en forma de bola.
<b>Cordero en Salsa Verde</b>	2	Guiso de cordero con salsa de perejil.
<b>Despojos de Carne</b>	1	Sesos, pies, lenguas, bofes, asaduras, grosura y callos.
<b>Escabeche</b>	1	Ave o pescado en adobo de aceite, vino, vinagre y laurel.
<b>Formigos</b>	30 blancas	Majados de trigo o cebada hervidos con leche.
<b>Fruta</b>	1	Se consumen sobre todo naranjas, peras, cerezas, guindas, limas dulces, melón y ciruelas.
<b>Gachas</b>	30 blancas	Harina cocida con agua y sal.
<b>Garbanzos con manos de cerdo</b>	1	Cocido de garbanzos con manitas de cerdo.
<b>Gato</b>	30 blancas	Guiso de carne de gato.
<b>Gazpacho de Pastor</b>	1	Perdiz, conejo o liebre asado con manteca de cerdo servido sobre una torta.
<b>Gragea</b>	1	Confite pequeño.
<b>Hipocrás</b>	2	Jarra de vino hervido con miel o azúcar y especias.
<b>Horchata</b>	2	Una jarra de agua con azúcar y chufa.
<b>Huevos</b>	1	Una docena.
<b>Jigote</b>	3	Pierna de carnero adobada con limones, vino y especias.
<b>Laurel</b>	20 blancas	Alrededor de dos libras.
<b>Leche</b>	50 blancas	Una botella de un cuartillo.
<b>Leche de Almendras</b>	1	Una jarra de leche con almendras machacadas tomada como refresco.
<b>Limonada de Vino</b>	1	Jarra de vino con jugo de limón aguado tomada como refresco.
<b>Malcocinado de Valladolid</b>	40 blancas	Olla de despojos de carne, miga de pan y legumbres.
<b>Manjar Blanco</b>	2	Golosina de pollo, leche, azúcar y harina de arroz.
<b>Manteca</b>	50 blancas	Parte grasa del cerdo por lo general del vientre del mismo.
<b>Mermelada</b>	1	Conserva de membrillos o de otras frutas, con miel o azúcar.
<b>Migas</b>	35 blancas	Migas sofritas con manteca de cerdo y ajo.
<b>Mirrauste</b>	3	Guiso de carne con almendras, canela, limones y nuez moscada.
<b>Mondogos</b>	45 blancas	Salchichas de carne picada o despojos.
<b>Morcilla</b>	35 blancas	Tripa de cerdo rellena con sangre cocida con especias y cebolla.
<b>Mostaza</b>	30	Semillas de la planta de sabor picante. Alrededor de dos libras.
<b>Naranjada</b>	50 blancas	Un vaso de confitura de mondas de naranja amarga con miel.
<b>Olla Podrida</b>	1	Guiso de carne (carnero, vaca, pollo, longaniza o cerdo), legumbre y hortaliza.
<b>Orégano</b>	20 blancas	Flor de la planta usada de condimento. Alrededor de dos libras.



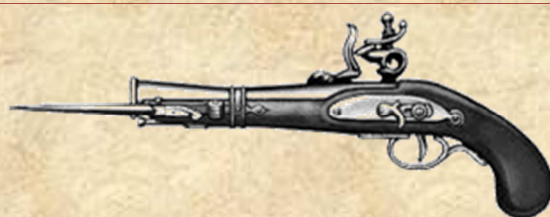




## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

Pan	30 blancas	Una hogaza de dos libras.
Pepitoria	2	Guiso de carne con vino blanco y pimienta, con salsa con yema de huevo.
Perro	35 blancas	Guiso de carne de perro.
Pescado Cocinado	2	Cocido en adobo de vinagre, ajo, aceite, romero y laurel.
Pescado en salazón	50 blancas	Alrededor de dos libras.
Pescado fresco	22	Peces recién capturados y alrededor de unas dos libras.
Pimienta	50	Alrededor de dos libras.
Puchero de Pobre	20 blancas	Hervido de nabos, berenjenas, repollo, pimientos, garbanzos y tocino o manteca
Quebranto	50 blancas	Carne de oveja acecinada.
Queso de Cabra	1	Alrededor de dos libras.
Raciones de Viaje	15	Incluye cecina, queso, pescado en salazón y pan de higo. Dura 1 semana y permite comer 1 semana.
Sal	20 blancas	Alrededor de dos libras.
Sidra	5	Un cuartillo de sidra.
Tasajo de Cabra	30 blancas	Trozo de carne de cabra seco y salado.
Tocino	6	Grasa y veta de carne del cerdo.
Torrezno	30 blancas	Tocino asado.
Turmas	1	Criadillas de carnero o toro.
Uña de Vaca	1	Cocida con garbanzos, cebolla y tocino
Vaca Cocida	3	Guiso de carne de vaca.
Vino	6	Una botella de un cuartillo
Vino de La Sagra	9	Una botella de un cuartillo
Vino de San Martín de Valdeiglesias	12	Una botella de un cuartillo
Vino Mosto de Toro	10	Una botella de un cuartillo.
Vino Pedro Ximén de Montilla	10	Una botella de un cuartillo.
Vituallas	100	Alimento y agua para un marinero para todo un mes.

83



### DE LOS VENENOS

Tipo	Precio	Notas
Acónito	20	Coste de una onza de acónito.
Adormidera	15	Coste de una onza de adormidera.
Albayalde	1	Coste de una onza de albayalde.
Arsénico	5	Coste de una onza de arsénico.
Beleño	2	Coste de una onza de beleño.
Cantáridas	10	Coste de una onza de cantáridas.
Cicuta	1	Coste de una onza de cicuta.
Mandrágora	5	Coste de una onza de mandrágora.
Zaragatona	1	Coste de una onza de zaragatona.

por Urruela

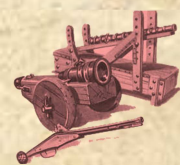






## DE TODO UN POCO

Tipo	Precio	Notas
Aceite de Lámpara o Farol	1	Un cuartillo de aceite que arde unas veinticuatro horas.
Achicador	2	Pala para achicar embarcaciones y sentinas.
Aguja de Marear	20	Brújula.
Agujas	1	Veinte agujas de coser.
Alforjas Pequeñas	1	Alforjas de cuero en las que caben unas diez libras.
Altabaque	50 blancas	Cestillo de mimbre utilizado para pedir limosna.
Ampolleta	10	Reloj de arena con una duración de unos 30 minutos.
Anteojos	30	Los fabrican los cristalers de forma individual para la persona que los va a llevar.
Antorchas	1	Una antorcha con una duración de dos horas.
Araña	5	Anzuelo con ganchos para agarrar objetos por las ventanas. Mide unas diez varas.
Arcón	20	Arca de madera con herrajes metálicos. Caben unas cien libras.
Arpeo	4	Gancho de dos extremos para aferrar barcas.
Bacia	2	Pieza o taza de metal, ancha y redonda, que usan los barberos para humedecer y jabonar la barba.
Balanza	20	Balanza con su juego de pesas para calcular las raciones diarias.
Balde	1	Cubo de madera para sacar y transportar agua.
Ballestilla	50	Instrumento de navegación para calcular la latitud.
Bañera	5	Pilón de madera para darse baños.
Baraja de Naipes	5	Fabricados con el Sello Real.
Baraja de Naipes Preparada	10	Con el "Sello Real" y que facilita las labores del fullero. +5 a Juego.
Barril	3	Barril de madera con una capacidad de 20 arrobas (unas 460 libras).
Barril para Líquidos	10	Caben dieciséis cuartillos.
Bastón	2	Ayuda muy necesaria para los cojos y cada vez más de moda entre el pueblo con posibles.
Bolsilla	1	Bolsa usada para esconder naipes. +5 a Juego
Bota de Vino	1	Bota de cuero de cabra que puede contener hasta un azumbre de vino.
Bramante	3	Ovillo de cordel de unas cuarenta varas.
Cable de Acero	15	Es muy difícil que se rompa y de unas diez varas.
Cadena	13	Eslabones de metal unidos de unas veinte varas.
Caja	12	Cofrecillo de madera con su llave.
Caja de Yesca	2	Encender una caja de yesca es casi instantáneo.
Cálamo	2 blancas	Caña hueca con la punta cortada oblicuamente usada para escribir. A veces se usan plumas de ave.
Cáliz	10	Copón para administrar la misa que incorpora su patena (el platillo para cubrirlo y recibir la ostia).
Candado	4	Candado grande.
Candil	10	Lámpara portátil que se alimenta de aceite.
Canuto de Hojalata	1	Para guardar mapas, licencias o menciones.
Capucha de Cetrería	2	Capucha que se pone al ave para evitar que vea y se asuste.
Catalejo	20	Catalejo de ocho aumentos. Se considera signo de autoridad en un barco.
Cazo	2	Un cazo de azófar, latón, con una capacidad de un cuartillo.







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

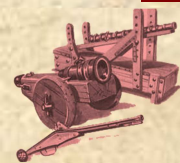
Cera para Sellar	5	Más conocida como lacre.
Cerusa, Solimán o Albayalde	9	Afeite o maquillaje para blanquearse el rostro, hombros y cuello.
Cirio	1	Vela de cera larga y gruesa. Dura casi 24 horas, pero ilumina relativamente poco.
Clavos	5	Cincuenta clavos metálicos de gran longitud (medio pie).
Componentes Químicos	30	Una selección de componentes químicos comunes: azufre, cuarzo, cal viva, hollín, salitre, plomo...
Coy	2	Hamaca de lona para dormir.
Crucifijo	1	Crucifijo de madera para colgar del cuello.
Cruz de Altar	50	Crucifijo de bulto, dorado y pintado, para colocar sobre un altar.
Cubo	2	Caben cinco cuartillos.
Cuchillo	2	De cabo de ciervo.
Cuerda	2	Diez varas de cuerda de cáñamo. Muy voluminosa.
Cuerda Reforzada	25	Es la cuerda más resistente que existe, excepto el cable, y tiene unas diez varas.
Dados	3	Juego de dados de seis caras.
Dados Cargados	5	Los puntos de ciertas caras están cargados con azogue. +5 a Juego.
Devociones	2	Estampas de devoción de tamaño mediano.
Embudo	1	Instrumento para transvasar líquidos.
Equipo Quirúrgico	50	Equipo necesario para cualquier médico que pretenda realizar un trabajo normal. +5 a Medicina y Sanar
Escala de Cuerda	15	Escalera de cuerda de unas veinte varas. +40 a Tregar.
Escalera	10	Escalera de madera de cinco varas de longitud.
Escoba	1	Para limpiar las cubiertas.
Escribanía	10	Caja portátil que traen los escribanos, compuesta de una vaina para las plumas y un tintero con su tapa.
Espejo	50	Espejo de mano, con un diámetro no mayor de seis pulgadas.
Estera	5	Pequeña alfombra de esparto para cubrir el suelo o para dormir.
Farol	12	Se alimenta con aceite de lámpara.
Farol de Barco	200	Lámpara enorme para iluminar la popa del barco. Símbolo de poder del capitán.
Farol Sordo	20	Solo alumbraba en una única dirección. Puede deslumbrar.
Flechaste	15	Escala de cuerda para subir a los palos.
Ganzúas	30	Llavero con ganzúas y alambres. Es difícil encontrar un vendedor, por eso su alto precio. Se llamaban aerras, calabazas o llaves universales.
Garabato	10	Cuerda con gancho de unas veinte varas utilizada para trepar por muros. +25 a Tregar.
Garfio	5	Gancho de metal curvo y puntiagudo.
Hacha	12	Para partir leña.
Hachote	5	Velón de sebo enorme para los servicios religiosos o los faroles.
Hisopo	3	Mango de madera con una bola metálica en un extremo utilizado para esparcir agua bendita.
Imprenta	300	Necesaria para imprimir libros. Y lo que se tercía.
Incensario	4	Braserillo con cadenillas y tapa que se utiliza en templos y procesiones para perfumar con incienso.
Instrumento Musical	10 a 1.000	Desde la más sencilla flauta al más complejo clavicordio.
Instrumentos de Alquimista	160	Pequeño laboratorio de alquimista: alquitara, atanor, matraces, redomas, retortas, probetas, romana...
Instrumentos de Navegación	300	Equipo de navegación completo (brújula, cartas, ballestilla...). +5 a Navegar.







<b>Instrumentos de Peso y Medida</b>	30	Juego de pesas, balanzas e instrumentos de medida: varas, celemines, cuartillos...
<b>Jabega</b>	20	Red de pesca.
<b>Jabón</b>	1	Para lavarse, por lo general las personas, pero también las vestimentas.
<b>Jaula de Pájaros</b>	15	Entre los pudientes se “rivaliza” por ver quien encierra más costosamente a los pajarillos.
<b>Joyero</b>	13	Pequeña caja finamente decorada para guardar pequeñas joyas.
<b>Lámpara de Señales</b>	20	Para realizar señales a distancia.
<b>Lampión</b>	5	Lámpara o farol pequeño para iluminarse dentro del barco.
<b>Libro</b>	20 a 200	Libro impreso.
<b>Libro de Horas</b>	2	Un devocionario barato y simple, utilizado en la Iglesia o para las plegarias en el hogar.
<b>Libro en Blanco</b>	3	Una serie de cuartillas cosidas y en blanco para poder tomar notas, dibujar o llevar las cuentas.
<b>Libro Sagrado Guarnecido</b>	160	Se trata de un libro sagrado iluminado con figuras y adornado con oro y plata.
<b>Lima</b>	4	Herramienta diferente si se usa para desgastar metal o madera.
<b>Lupa</b>	40	Dos aumentos.
<b>Maletas de vaqueta</b>	10	Las valijas en las que se llevan vestidos de camino o ropa. Con su cadena y candado.
<b>Manta</b>	1	Paño grueso de lana, para resguardarse del frío.
<b>Peluca</b>	16	Útil de moda necesario para acudir a algunas fiestas.
<b>Martillo</b>	2	Martillo de hierro de artesano.
<b>Mazo Y Cincel</b>	15	Utilizados para esculpir en diferentes tipos de piedra.
<b>Menorah</b>	10	Candelabro judío de nueve brazos.
<b>Mochila</b>	1	Pequeño saco de cuero, por lo general, que se lleva a la espalda y puede transportar unas veinte libras de peso. Se la conoce más como burjuleta.
<b>Moisés</b>	3	Cesto de mimbre utilizado como cuna para bebés.
<b>Morral</b>	1	Talega que se ajusta a la espalda a la manera de una mochila.
<b>Navaja de Barbero</b>	3	Cuchillo con pequeña hoja plegable usada por barberos para afeitar o motilar, es decir, cortar el pelo.
<b>Odre</b>	1	Cuero de cabra que puede contener hasta un azumbre de líquido.
<b>Pala</b>	2	Pala de hierro con mango de madera.
<b>Palanca</b>	8	Es de hierro y suele medir unas tres varas.
<b>Papel</b>	6	Una resma de unas cien hojas de papel.
<b>Papel, pluma y tinta</b>	2	Lo necesario para escribir una carta o un contrato.
<b>Perfume</b>	10 a 150	Perfume de ámbar o de agua de rosas.
<b>Pico</b>	2	Pico de hierro con mango de madera.
<b>Portacartas</b>	1	Las bolsas o valijas en las que se llevan las cartas.
<b>Rejuelas de tener lumbre</b>	2	Braserillo pequeño portátil, de madera forrado en hoja de lata. Para calentar pies y manos.
<b>Reloj Mecánico</b>	250	Instrumento mecánico que sirve para medir más exactamente el transcurso de tiempo.
<b>Retablo</b>	50	Retablo portátil con un corazón de oro “de monjas”.
<b>Romana</b>	25	Instrumento de medición que se utiliza desde la Antigüedad para pesar mercancías.
<b>Sábana</b>	2	
<b>Saco</b>	1	Saca de paño burdo, en el que caben unas cincuenta libras.
<b>Sierra de Apóstol</b>	7	Utilizadas para serrar argollas, candados o barrotes delgados. De unas seis pulgadas de longitud.







## De la Destreza y Batallas para "Villa y Corte"

<b>Silbato</b>	1	Utilizado por el contraamaestre para dar ordenes.
<b>Soga</b>	10	Es más resistente que la cuerda, pero menos que la cuerda reforzada y es de unas diez varas.
<b>Tenacillas de barbero</b>	2	Para extraer muelas.
<b>Tenazas</b>	3	Herramienta utilizada para sujetar, arrancar o cortar otros objetos.
<b>Tijeras</b>	5	Usadas por barberos para cortar y arreglar barbas y cabellos.
<b>Tijeras Pequeñas</b>	4	Utilizadas para cortar bolsas. +5 a Escamotear.
<b>Tinta</b>	1	Un cuartillo de tinta negra compuesto de negro de humo y goma.
<b>Uña</b>	30	Dedal con gancho para robar bolsas. +10 a Escamotear.
<b>Vela de Cera</b>	5	Dura unas ocho horas.
<b>Vela de Sebo</b>	10 blancas	Dura unas cuatro horas. Desprende humo y olor desagradables.
<b>Velón de Cera</b>	10	Dura unas dieciséis horas.
<b>Velón de Sebo</b>	1	Dura unas ocho horas. Desprende humo y olor desagradables.
<b>Vendas</b>	2	Para cinco usos.
<b>Yesquero</b>	5	Juego de eslabón, normalmente en forma de anillo, y pedernal.
<b>Zaque</b>	1	Odre pequeño que solo contiene un cuartillo de líquido.
<b>Zurrón</b>	1	Fabricado con lana y cuero. Caben hasta 10 libras de peso.

87

### SERVICIOS PROFESIONALES

Tipo	Precio	Notas
<b>Armero</b>	3	Por cada Punto de Resistencia que repare en una armadura de metal y un real por cada Punto si es de cuero.
<b>Artista</b>	13 a 1.000	Por obra (según tamaño y material de la obra, y reputación del artista).
<b>Barbero</b>	2	Por cada trabajo que realice como sacar una muela, hacer la barba, lavar la cabeza, realizar una sangría...
<b>Barquero</b>	1	Por el paso de un río para una persona, y los animales y mercancías se pagan aparte.
<b>Carretero</b>	2	Por arroba transportada y legua recorrida.
<b>Cochero</b>	13	Por carrera o servicio (las salidas de la ciudad se pagan más altas).
<b>Criado</b>	1 a 4	Por día, y dependiendo la posición social del amo
<b>Curandero</b>	5	Por cada tirada de Medicina o Sanar que realice.
<b>Entierro</b>	10	Incluye ataúd, amortajamiento, sepultura y el diezmo para el sacerdote.
<b>Entregar una carta</b>	1	Por cada día de viaje previsto y por cada encargo.
<b>Escriba</b>	2	Por cada carta o escrito redactado.
<b>Guardaespaldas</b>	10 a 100	Por día y posee caballo propio y experiencia como jinete y soldado.
<b>Guía</b>	3	Por cada día de trabajo.
<b>Hombre de Armas</b>	144	Por cada mes de servicio. Posee caballo propio y experiencia como jinete y guerrero.
<b>Ladrón</b>	10 a 50	Por encargo.
<b>Lavandería</b>	1	Por carga de ropa.
<b>Maestro</b>	10	Por cada semana de enseñanza.
<b>Médico</b>	5	Por cada tirada de Medicina o Sanar que realice.
<b>Misas</b>	1	Por cada misa. El doble si es cantada, dedicada a un difunto o a cualquier otra conmemoración.
<b>Partera</b>	2	Muchas veces la partera, en zonas rurales, trabaja por la voluntad o por la comida.
<b>Peón</b>	1	Por cada día trabajado.

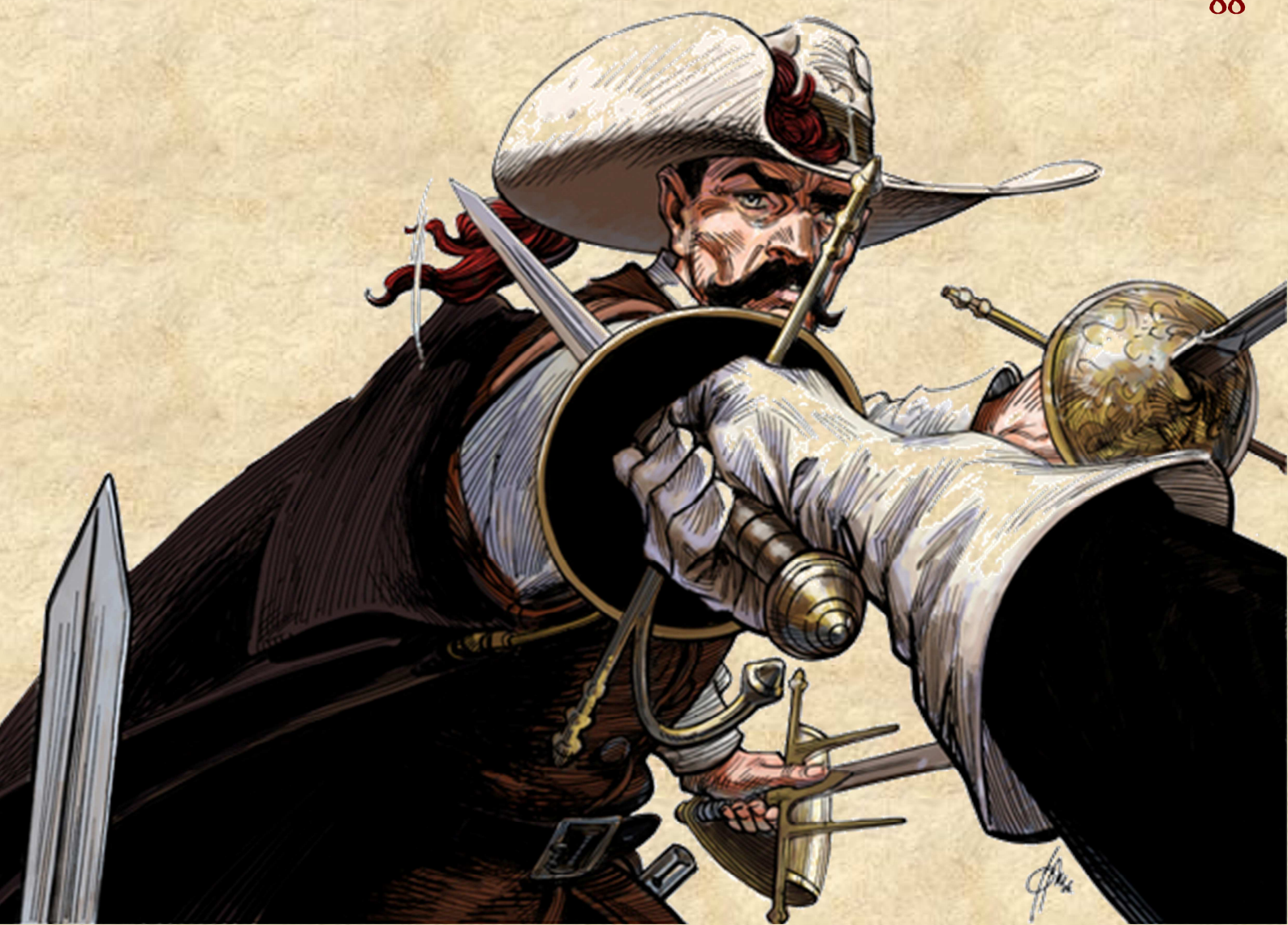
por Urruela







Prostituta de clase alta	5 a 200	Por noche o servicio.
Prostituta de clase baja	1 a 5	Por noche o servicio.
Soldado Bisoño	36	Por cada mes de servicio.
Soldado Experto	72	Por cada mes de servicio.
Valentón	5 a 50	Por encargo.





Nombre \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_ Jugador \_\_\_\_\_

Reino \_\_\_\_\_ Grupo étnico \_\_\_\_\_ Posición social \_\_\_\_\_

Profesión \_\_\_\_\_ Profesión paterna \_\_\_\_\_ Descripción \_\_\_\_\_

## Características

## Competencias

	Total	Temporal		Máximos	Actuales
FUerza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	pv	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AGilidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
HABilidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input checked="" type="checkbox"/> Sano	
REsistencia	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="checkbox"/> Herido	
PERcepción	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="checkbox"/> Malherido	
COMunicación	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="checkbox"/> Inconc.	
Cult.ura	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Muerto		

<b>ASpecto</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Templanza</b>	<input type="checkbox"/>			<b>Iniciativo</b>

	Total	Actual	AGI - Modif.
<b>Suerte</b>			+ 1 d 10

Puntos de Fe 


Tabla de Aprendizaje
----------------------

Pt. de Conjuro				%Com	Pt. Apr
----------------	--	--	--	------	---------

	Totales	Disponibles
Pt. de Aprendizaje		

Pt. de Aprendizaje  

## — Localizaciones

Diagrama de un cuerpo humano con los siguientes números de identificación:

- Cabeza: 1
- Tórax: 4,5,6
- Brazo izquierdo: 2
- Brazo derecho: 3
- Pierna izquierda: 9
- Pierna derecha: 0

Tabla de Daño y Protección:

	Daño	Protecc.
x2	1 -	<input type="text"/>
1/2	2 -	<input type="text"/>
1/2	3 -	<input type="text"/>
4,5,6	-	<input type="text"/>
7,8	-	<input type="text"/>
1/2	9 -	<input type="text"/>
1/2	0 -	<input type="text"/>

**Secuelas**

<b>Nota:</b>	00-05	Éxito
	95-00	Fallo
<b>%</b>	<b>Crítico</b>	<b>Pífa</b>
01-10	01	91-00
11-20	01-02	92-00
21-30	01-03	93-00
31-40	01-04	94-00
41-50	01-05	95-00
51-60	01-06	96-00
61-70	01-07	97-00
71-80	01-08	98-00
81-90	01-09	99-00
91-100	01-10	00

## Secuelas

	Valor	Modif.		Valor	Modif.
○ Alquimia (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Leyendas (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Artesanía (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Mando (COM)	—	<input type="checkbox"/>
○ Astrología (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Marinería (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Balística (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Medicina (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Cabalgar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	○ Memoria (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Cantar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Música (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Comerciar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Nadar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Conducir carro (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Navegar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. animal (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Ocultar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. de área (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Rastrear (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ _____	—	<input type="checkbox"/>	○ Saltar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ _____	—	<input type="checkbox"/>	○ Sanar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. mágico (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Seducción (ASP)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. mineral (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Sigilo (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Con. vegetal (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Táctica (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Correr (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	○ Teología (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
○ Corte (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Tormento (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Degustar (PER)	—	<input type="checkbox"/>	○ Tregar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Descubrir (PER)	—	<input type="checkbox"/>	○ _____	—	<input type="checkbox"/>
○ Disfrazarse (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Arcos (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Elocuencia (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ AdF Corta (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Empatía (PER)	—	<input type="checkbox"/>	○ AdF Larga (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Enseñar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	○ Artillería (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Escamotear (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Ballestas (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Escuchar (PER)	—	<input type="checkbox"/>	○ Cuchillos (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Esquivar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	○ Escudos (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Forzar meca. (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Esgrima (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ Idioma (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Espadas (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
○ _____	—	<input type="checkbox"/>	○ Espadones (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
○ _____	—	<input type="checkbox"/>	○ Hachas (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
○ Ingen. Militar (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Hondas (PER)	—	<input type="checkbox"/>
○ Juego (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	○ Lanzas (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
○ Lanzar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	○ Mazas (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
○ Leer y escribir (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	○ Palos (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
			○ Pelea (AGI)	—	<input type="checkbox"/>

☐ **Normal**  
 Base de la car.

☒ **Paterna**  
 Base de la car.

☒ **Primaria**  
 Base de la car. x3

☒ **Secundaria**  
 Base de la car.

### Rasgos de carácter

Armas y armaduras						
Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	+20	Alcance -20
					/	/
					/	/
					/	/
					/	/
					/	/

Armadura / escudo	%	Res. total	Res. actual	Localizaciones	Protección



# Aguelave

# Villa y Corte

## Equipo transportado

## Bolsa

Dineros

Ingreso mensual Gasto semanal

## Posesiones

## Familia, trans fondo

Padre

Madre

Hermanos/as

Conocidos, amigos y enemigos

## Animales

1 Tipo Competencia %

Nombre

Fue Agi Res Per

RR IRR Temp

pv Ataque % Daño

Armadura Res. Tot. Res. Act. Localizaciones

2 Tipo Competencia %

Nombre

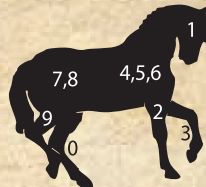
Fue Agi Res Per

RR IRR Temp

pv Ataque % Daño

Armadura Res. Tot. Res. Act. Localizaciones

## Localización Animales



## Protección

Daño		Protección	
		1	2
x2	1 -		
1/2	2 -		
1/2	3 -		
4,5,6	-		
7,8	-		
1/2	9 -		
1/2	0 -		

## Notas



## Hechizos y Rituales de fe

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

Tabla de Hechizos		
Vis	PC	Mod
1	1	- 0 %
2	1	- 15 %
3	2	- 35 %
4	3	- 50 %
5	5	- 75 %
6	5	- 100 %
7	10	- 150 %

### Modificadores adicionales de hechizos

- 25% Voz baja
- 25% Sin gestos
- 25% Armadura ligera
- 50% Armadura metálica
- 75% Armadura completa
- 10% Por cada PV perdido en el asalto
- 10% Por ser atacado
- 1% Por cada punto de IRR por encima de 100 que tenga el objetivo

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

Tabla de Rituales de fe		
Ordo	PF	Mod
I	10	- 0 %
II	13	- 20 %
III	15	- 40 %
IV	18	- 60 %
V	20	- 80 %
VI	20	- 100 %

### Modificadores adicionales de rituales

- 25% Voz baja
- 50% Sin voz
- 25% Gestos leves
- 50% Sin gestos
- 10% Por cada PV perdido en el asalto

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:



Hechizos y Rituales de fe

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Vis/ordo \_\_\_\_\_  
 Tipo/Ceremonia \_\_\_\_\_ Caducidad \_\_\_\_\_  
 Duración \_\_\_\_\_ Componentes, preparación, descripción:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



Maniobras de Esgrima

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Maniobra \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_ Tipo \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---





## 28. RECONOCIMIENTO - NOCOMERCIAL - COMPARTIRIGUAL 3.0 UNPORTED (CC BY-NC-SA 3.0)



Este manual es gratuito y no puede venderse.

Usted es libre de:

☛ Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.

☛ Remezclar - transformar la obra.

☛ Bajo las condiciones siguientes:

\* Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

\* No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

\* Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

☛ Entendiendo que:

\* Renuncia. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

\* Dominio Público. Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

☛ Otros derechos. Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

\* Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

\* Los derechos morales del autor.

\* Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

**Aviso.** Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Esto es un resumen fácilmente legible del texto legal (la licencia completa) expuesta en la web.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>

Batallas Terrestres en el Siglo XVII por Santiago Gómez "Urruela" se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.  
This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

