



¡Aguelarre!

Una ayuda para

Aguelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por hardeck

Compositor Texti: Christian Vilar

*Ffizvos pequeño lybro de testo; mas la glosa
non creo que es pequeña; ante es muy gran prosa:
que sobre toda fabla s' entyende otra cosa,
syn lo que se alega en la rason fermosa.*

Arcipreste de Hita, año 1320

¡Ostras, qué animall!, estará pensando mas de uno, pero la segunda opción, AquelarreH, suena a clan de vampiros. Antes que los afines a la RAE vayan preparándose auto de fé publico por semejante aberración, permitidme explicaros de que va todo esto: HAquelarre (nombre provisional) es simplemente un intento/aproximación/versión alfa de llevarse a Aquelarre a las tierras de los Hitos. ¿Es necesario dicho intento? Quizás no, ya que el sistema de Aquelarre es parte de su propia idiosincrasia tanto como la ambientación, pero hace algún tiempo pensé en usar el sistema hitos para hacer alguna aventurilla de Aquelarre ambientada en la

actualidad, pero me di cuenta que se quedaba cojo para cubrir todos los aspectos del juego, así que voy a intentar llevarme el mundo de Aquelarre a Hitos, pero destacando algo importante: todo lo que viene a continuación no esta probado en la practica, así que no tomarlo como dogma inefable, sino como parche provisional (habrá aspectos muy difusos o poco concretados) y que cada cual lo mejore a su manera. Tras lo dicho empecemos... (Nota: En un principio procedo a adaptar el Aquelarre clásico, si alguien quiere usarlo para un Aquelarre en la actualidad, también es totalmente viable, aunque tendrá que podar ciertos aspectos).

Conceptos previos



uitémonos obviedades del medio. Presupongo que todo el que este interesado en el maravilloso HAquelarre! (no, no suena mejor por repetirlo), tendrá manual de

Aquelarre e Hitos, si no se tiene de este ultimo pues, de Cultos Innombrables, Mirada de centinela o alguna aventura autojugarle, ¿...verdad?

Antes de meternos en faena, un concepto previo que me ayudara en la labor:

Redondeo dinámico

Si en algún momento hablo de algún valor del

tipo 1+, 2+, ..., funciona de la siguiente manera: Si pongamos hago una tirada de 2 + 4+, 6+ en total, si el resultado del m (usa el C o el M, si estas usando el m expresamente para la tirada) es impar el 6+ se toma como un 6, pero si el resultado es par, el 6+ se convierte en 7. Para que quede más claro que hacer cuando se acumulan, unos cuantos ejemplos:

✧ Para sumas o bonus: $2 + 3+ = 5+$, $1+ + 2+ = 4$.

✧ Para restas o malus: $5 - 1+ = 3+$, $4+ - 2+ = 2$.

Si el + te da grima, siéntete libre de cambiarlo por un *, o cualquier símbolo que te guste (¿carita sonriente?).

Warg 3: Creación de Personajes



Lo primero que tenemos que tener claro es el nivel de poder de nuestros personajes. Si pasásemos un Pj recién creado de Aquelarre a Hitos, nos daríamos cuenta que sus características están a nivel de héroe, mientras que sus competencias/habilidades están bastante mas bajas, oscilando según la profesión del Pj y su capricho a la hora de repartir los puntos o adaptarlos

a Hitos. Con estos números en la cabeza he creado un par de niveles adicionales de poder, variantes en realidad de los dos más bajos, pero con 20 puntos en el total de característica, debidamente ajustados. Deberían ser 24, pero eso me obligaría a empezar a nivel Héroe y prefiero que los personajes vayan evolucionando (ver Desarrollo del personaje).

Nivel de poder	Puntos de características	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Protagonista ^{AQ}	20	9	36	9	4
Del montón ^{AQ}	20	7	27	7	5

Tras decidir el nivel del personaje, vamos a generar nuestro personaje, para ello voy a seguir un proceso de hibridación y me voy a traer el método de generación de Aquelarre, aunque se vaya cumplimentando usando el sistema de Hitos. Esto obligará a crear una nueva hoja de personaje para incluir los datos ausentes:

¿De dónde eres?

Elige el reino al que pertenece tu personaje.

Seguimos igual, además nos servirá para saber el nivel de idiomas, sin necesidad de hitos que debamos gastar en indicar los idiomas que se hablan: idioma a 100% se pasan a 9 (10 si nos saltamos el máximo por nivel de poder), los de CULx4 a 4 y los de CULx2 a 2. Estos valores se presuponen, no hace falta apuntarlos con las habilidades, a no ser que en un futuro los valores se modifiquen, o por comodidad, el jugador los quiera tener a la vista. Si es así, apúntalos debajo de las habilidades ordinarias, dejando un espacio para ver que están separados o con una bonita línea de separación (como si vosotros no hubieseis hecho esas "líneas" en vuestros apuntes durante alguna explicación "densa" de vuestro profesor "favorito"), considerándose habilidades profesional (sólo pueden ser usadas para el entendimiento del idioma en si, no como habilidad de cultura). Estas habilidades se consideran niveles base fuera del sistema de habilidades ordinario: durante el desarrollo del Pj nada de decir "me paso 2 puntos de Castellano a Lucha de espadas, que me he vuelto mas huraño y pendenciero". En el ejemplo anterior, el caso contrario sería posible: Pasar de Lucha de Espadas 2 puntos a Castellano, y, en un futuro, esos 2 puntos pasados, podrían volver a quitarse a Castellano y volver a redistribuirse durante la evolución del Pj, pero los valores iniciales **no se tocan**, o si varían, que se yo, un demonio le echa una maldición a un Pj y pierde sus puntos de lengua materna, esos puntos se pierden sin que haya posibilidad de reciclaje, aun entre las habilidades de idiomas (si los recupera, genial, no hay coste extras).

¿A qué grupo perteneces?

Elige la raza o grupo étnico al que pertenece tu personaje.

Igual que el anterior.

¿Qué clase social tienes?

Elige la posición social a la que pertenece el personaje.

No todos somos iguales, así que el que quiera posición social que lo pague:

Posición	Coste en puntos de Drama
Alta Nobleza	3
Baja Nobleza	2
Burguesía	1
Villanía	0
Campesinado	-1
Esclavo	-2

¿Qué profesión ejerces?

Elige una profesión para tu personaje.

Elige profesión del manual o manuales de Aquelarre. Puedes crear tu propia profesión sobre la marcha, pero has de tener pensado que características fomenta y cuales son sus habilidades primarias.

¿Qué profesión tenía tu padre?

Escoge la profesión que tenía tu padre.

Si el Dj lo estima, mantenemos el dato, aunque ya no nos influya como antaño, aunque quien sabe, quizás podamos usar la profesión paterna como hito o aspecto...

¿Cómo es tu familia?

Decide de cuántos miembros se compone la familia del Pj y tu puesto en ella.

Igual que el anterior, salvo si eres alta/baja nobleza que si nos sale a cuenta fijarnos en el dato.

¿Cómo eres tú?

Elige las puntuaciones de tus características principales.

Y aquí volvemos al Hitos de siempre, deberíamos dejar claro la cita o leif motiv del Pj y el concepto del personaje, aunque la profesión cubre ese aspecto, siempre puedes añadir algo, del estilo

de "Soldado" a "Soldado atormentado por su pasado".

Tras esto determinamos los valores de nuestras características, pero no como queramos: determinamos cuáles son mínimos de características Aquelarrianos de nuestra profesión y les asignamos su valor mínimo que puede ser 4, si nos centramos en el sistema Hitos o podemos asignarle exactamente su equivalente según la siguiente tabla:

Característica Aquelarre	Característica Hitos
5	2
10	4
15	6
20	8
25	10

Si sigues el segundo método te puedes encontrar con problemas si eliges por ejemplo un alquimista "del montón^{AQ}", ya que el máximo de 7 chocaría con el 8 que debes poner en CUL → INT por tener un mínimo de 20, así que, siendo un alquimista del montón, que se quede con una INT de 7.

Tras establecer los mínimos en características, distribuye a tu gusto el resto de puntos (20 menos los usados) entre las características respetando los máximos y los mínimos que para los Hitos Friendly será de 1 y, opcionalmente para los Aquelarrianos Acerrimos será de 2 (valeeeee..., no olvidemos el RES 10 mínimo, o sea FOR 4, peeeero FOR es la "media" de FUE y RES, con lo podríamos dejarlo sin que Ricard nos mire mal, a 3).

¿Cómo te comportas y piensas?

Calcula las puntuaciones de tus características secundarias.

Ya nos vamos metiendo en el meollo de la cuestión. Aquí deberíamos calcular los valores Suerte, Templanza y RR/IRR, entre otros.

Suerte: La suerte es, a todos los efectos, los puntos de drama que tenemos y si tenemos que hacer tiradas de la misma, se hacen tiradas sobre el total de puntos de drama a dificultad 10, de la misma manera que se harían con la suerte en el Aquelarre clásico (malus/mínimos). Si el jugador quiere empezar con más "Suerte", o sea con más puntos de drama, puede: por cada 4 puntos de sus habilidades a los que renuncie, empieza con 1 punto de drama adicional.

Templanza: La templanza desaparece... ¡Tranquilooooos! Sólo el nombre, ahora cualquier tirada de templanza se resuelve con tirada de VOL a dificultad 10. Si la tirada era de templanza/2, divide la VOL por 2.

RR/IRR: Cada cual determina sus valores de RR/IRR, pero ahora se medirán con valores de 0 a 10 y 0 a 20 respectivamente, y como siempre la suma de ambos debe ser 10 (para los nostálgicos, vaaaaale pueden poner la RR negativa a medida que los Pjs se hundan en el lado oscuro de la IRR, aunque a todos los efectos, será 0). Los valores iniciales de RR o IRR oscilaran entre 2+ y 7+, aunque si se aplican hitos que lo respalden se podría llegar a valores extremos de 2 a 8. Si alguien se atreve a jugar en nuestro días el máximo de IRR es 5 y el de RR 8 (puede parecer poco, pero subirlo más es dejar la magia por los suelos...). Además, se considera característica, así que puedes asignarle un rasgo si lo deseas (concreto, nada general).



Apariencia: No existe como tal, se habrá de establecer como rasgo o hito asociado.

Edad: No influye en la creación del personaje, pero en futuro seguirá molestando (la tabla de edad sigue existiendo, igual de mortal, pero menos puñetera). Opcionalmente, para Pjs mas jóvenes o viejos, se puede jugar moviendo punto de características a habilidades (1 → 2), unas características más mermadas, pero un personaje mas curtido y sabio, o viceversa, o incrementar el

drama para reflejar la falta de experiencia y juventud (4 puntos de habilidad → 1 drama, 2 puntos de características → 1 drama).

Peso y altura: No influye en la creación del personaje, puedes o no ponerlo, pero nuevamente puede ser un aspecto a explotar, para bien o mal...

¿Entereza?: Si juegas en los tiempos clásicos... naaahh. La sociedad medieval te recuerda machaconamente que el Diablo esta a la vuelta de la esquina, así que si al final lo ves, no es algo que te vaya a trastocar toda tu concepción de la realidad hundiéndote en la locura... Si juegas en nuestros tiempos, pues casi te diría que no vería mal meterla. Mas adelante volveremos a hablar del tema.

¿Qué has aprendido en tu vida?

Calcula los porcentajes de tus competencias.

Algo parecido al punto 7, pero con competencias y habilidades: Determina cuáles son las competencias principales de tu profesión y extrapólasas a habilidades. Esas habilidades deben tener un valor mínimo de 3 (profesional cutre) o 4 (profesional medio), el Dj decide. El resto de habilidades empiezan en 1, salvo las habilidades de oficio de su profesión y Conocimiento Mágico (estoy R que RR, pero como actúa como habilidad de ocultismo se puede renombrar a gusto del consumidor), que empiezan en 0, tras lo que se distribuye el resto de puntos disponibles entre las habilidades (entre 7 y 12, como siempre, máximo extremo 14, sin incluir los idiomas "gratis", ver punto 1), a ser posible, relacionadas con la profesión, hasta agotarlos, aunque con la posibilidad de renunciar de algunos puntos (múltiplos de 4) para conseguir algo de drama/suerte extra.

¿Cuánto ganas y cuánto gastas?

Calcula el dinero con el que empieza tu personaje.

Traslada los valores del manual de Aquelarre. Si juegas en la actualidad, simplemente apunta el sueldo medio, suponiendo que tienes trabajo. ¿Cuánto? Realismo caballeros (y damas), la inmundia, terrible y cruda cifra. ¿Algún jugador que quiere ser rico? Faltaría más, que elija mas o menos que nivel equivalente de ingresos se encuentra en nuestra escala de Alta nobleza/esclavitud (indigencia) y que pague los puntos de dramas necesarios y asigne los hitos convenientes. Respecto a los ahorros/ dinero inicial en nuestros tiempos el asunto es mas peliagudo 5x al sueldo puede quedar un poco pobre, ¿10x? ¿20x? Yo casi lo dejaría en blanco y asignaría equipo básico según profesión o clase: coche propio, de segunda mano, moto, piso de

alquiler, piso propio (hipoteca), etc. Si el Pj debe echar mano a sus ahorros, se puede representar con hitos/complicaciones que reduzcan sus posesiones o estatus social, en los casos mas extremos. Yo presupondría que llevamos en todo momento entorno al 10% de nuestro sueldo como dinero a mano (sin contar tarjetas). El dinero en una ambientación actual no es tanto problema o motivación (o si...) como en tiempos clásicos.

¿Conoces hechizos o rituales de fe?

Comprueba si tu Pj lanza hechizos o utiliza rituales de fe.

Igual que en Aquelarre, pero bajo el prisma de Hitos.

Hechizos iniciales: Si se tiene un mínimo de 5 en Conocimiento Mágico e IRR, el número de hechizos iniciales vendrá determinado por la siguiente tabla (evidentemente el nivel de poder del Pj, "capará" su conocimiento de hechizos iniciales y la opción de hechizos fijos no vale la pena en Hitos, aunque sigue siendo totalmente válida):

Tabla de Hechizos Iniciales				
Conocimiento Mágico en Aquelarre	Conocimiento Mágico en Hitos	Hechizos Iniciales (Aleatorios) en Aquelarre	Hechizos Iniciales (Aleatorios) en Hitos	Hechizos Iniciales (Fijos) en Aquelarre
50% - 60%	5 - 6	1D3	m	1
61% - 70%	6+ - 7	1D4	m+1	2
71% - 80%	7+ - 8	1D6	C	3
81% - 90%	8+ - 9	1D6+1	C+1	4
91% - 100%	9+ - 10	1D6+2	C+2	5
101% o superior	10+ - ?	1D10 + 1	M	6

Rituales de Fe iniciales: Perteneciendo a una profesión "sagrada", con una RR y Teología de 5 (habilidad de CUL, debe tener este nombre o similar), se pueden conocer los siguientes rituales de Fe:

Tabla de Rituales de Fe Iniciales		
Teología del Personaje en Aquelarre	Teología del Personaje en Hitos	Rituales de Fe conocidos
50% - 70%	5 - 7	Todos los Rituales de Primus Ordo
71% - 85%	7+ - 8+	Todos los Rituales de Secundus Ordo
86% - 95%	9 - 9+	Todos los Rituales de Tertius Ordo
96% - 100%	10	Todos los Rituales de Quartus Ordo
101% - 120%	10+ - 12	Todos los Rituales de Quintus Ordo
121% o superior	12+ - ?	Todos los Rituales de Sextus Ordo

¿Qué particularidades posees?

Elige tus Rasgos de Carácter o tus Orgullos y Vergüenzas.

¡Es la hora de las tortas!... digooo de los hitos, tenemos que aparcar los rasgos de carácter, orgullos y vergüenzas en Aquellarre, aunque siempre los podemos traer de manera descriptiva como rasgos o hitos, pero sin coste, beneficio o perjuicio mas allá de su uso como hitos y aspectos..., aunque el Pj puede cobrar en drama por hitos especiales del tipo a los que se pueden encontrar en el Ars Maléfica (Lobera, Salutador, etc.).

Escribe los hitos y la complicación de tu personaje y, si te ha faltado por rellenar algún rasgo de alguna de las características, también es un buen momento para escribirlo.

¿Falta algo más que decir de ti?

Termina el personaje y conjúntalo todo.

Todo lo que se nos haya quedado en el tintero (tiene guasa que le pongamos en nombre al Pj al final...xDD). La descripción no es necesaria, ya que por algún lado debería haber algún aspecto que lo cubra, pero si el Pj la hiciese, incluso si se marcase un pequeño trasfondo o biografía (Hitos pincha en ese sentido con sus preguntas en su sección de completa los detalles...), no voy a ser yo el que se niegue, aunque nada de lo escrito podrá ser usado como aspecto, a no ser que ya estuviese cubierto por otro aspecto o hito expreso.



También aprovechemos para apuntar las puntuaciones de combate:

Aguante: El Aguante es igual a la suma de tu Fortaleza más la mitad de tu Voluntad.

Puntos de Resistencia: El total de los puntos de Resistencia es el Aguante multiplicado 3.

Defensa: La característica de Reflejos más una habilidad física o de combate (la que sea más alta, siempre que sea adecuada para defenderse) más 5.

Iniciativa: La Iniciativa es igual a tus Reflejos más la mitad de tu intelecto.

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: Para ataques cuerpo a cuerpo, añade la Fortaleza a la habilidad de y divide el total entre cuatro (nuevamente redondeando hacia abajo).

Bonificaciones al daño a distancia: Para ataques a distancia, la habilidad de combate divida entre 4 (redondeando hacia abajo).

Y para acabar invierte tu dinero inicial e indica tus posesiones y equipo inicial.

Siguiendo estos pasos podíamos obtener un Pj tal que el siguiente, nivel del Montón^{AO}, y perdonadme por saltarme preceptos aquellarrianos tan fundamentados como unir sanar y medicina:

MATEO EL GALENO

Médico gallego de rectos valores

Burgués, Corona de Castilla

Ingresos Medicina galénica $6 \times 100 = 600$ maravedís,

Ahorros $5 \times 600 = 3000$ maravedís

✧ Criado por su tío, que le inculcó su pasión por la medicina, consiguiendo que siguiese sus pasos.

✧ Interesado por la alquimia, aun no ha encontrado quien le enseñe tan maravillosos conocimientos.

✧ Se ha echado al camino en busca de resolver el misterio de la muerte de sus padres, aunque es evidente que alguien poderoso no quiere que tenga éxito.

✧ Conserva la medalla de la Virgen de su madre, aunque aun no ha descubierto que significan los caracteres del reverso.

✧ **Complicación:** Detesta cualquier práctica medica no ortodoxa, especialmente las supersticiosas.

FOR 4 Uno más del montón.

REF 6 Sabe reaccionar a tiempo.

VOL 4 Insistente.

INT 5 Puede pasarse horas entre libros.

RR 7 He visto morir a demasiados a causa de medicinas inútiles y prácticas de supercherías.

IRR 3 La gente se cree cualquier cosa.

Drama 5 -1 (Burges) +1 (2 puntos renunciados en características) = 5.

(Forma Física) Las caminatas me han puesto en forma 3.

(Combate) A veces hay que cortar para sanar 3.

(Interacción) Charlar con los enfermos 3.

(Percepción) Si no me dices realmente lo que te pasa, no podre ayudarte 4.

(Subterfugio) Mentiré para que sigas el tratamiento 3.

(Cultura) Conocimiento de las plantas 4.

(Profesión) Medicina galénica 6.

(Profesión) Alquimia 0.

(Ocultismo) ¿En que demonios andaban metidos mis padres? 1.

Aguante: 6.

Resistencia: 18 → Sano 0-5, Herido 6-11, Incapacitado 12-17.

Defensa: 9.

Iniciativa: 8+.

Bonificaciones al daño: +1+/0.

Armadura: Ropa gruesa, que el frio aprieta en el camino, 1 punto de protección, RES 30.

Ataques: Pelea +7 m+1, Cuchillo +7 C+1+.

Hechizos: Carece.

Warg III: Mejora del Personaje

Wale, hemos hecho nuestro personaje, jugamos nuestra primera partida ganamos nuestros puntos de Ap... ¿y ahora cómo los invertimos? ¡Quieto parado! Estamos en Hitos, ya tenemos mecanismo de mejora, consulta la sección de **Evolución del Personaje, cambio y mejora** del manual de Hitos. De todas formas, aunque no tengamos nuestras casillas de verificación para saber que subir o no subir, usando los mecanismos anteriores (siempre puedes rodear con un círculo el símbolo de habilidad usados con éxito para recordarlos), esos cambios o mejoras deben ser creíbles: Un Pj que se ha pasado una aventura perdido en el desierto no puede mejorar de pronto su Latín, aunque otro que ha pasado varios meses planeando una fuga en una prisión berberisca junto a monjes, sí podría...

Pero aun habrá alguien que me mire mal que eche de menos esos Pjs de Aquelarre que por suerte o por destino, no morían y se hacían cada vez mas tochos... ¡Esta bieeeeeen! Propongo otro método de mejora del personaje, al que llamaremos simplemente **Recompensa**. ¿Niveles de experiencia en Aquelarre? Nooooo, ¡Qué aberración!..., errr bueno, si, no. Dejad que me explique:

Experiencia: El Dj asigna puntos de aprendizaje de manera normal, pero no los gasta, los va sumando y cada final de partida comprueba el total con esta tabla:

Total puntos de Aprendizaje	Recompensa
250	Subida del nivel de poder (ficticia)
350	+1 punto de habilidad
450	+1 punto de habilidad
550	+1 al máximo de características
650	+1 al máximo de habilidades
750	+1 punto de habilidad
850	+1 punto de habilidad
950	+1 punto de habilidad
1050	+1 al máximo de características -1 al drama
1150	+1 al máximo de habilidades
1250	+1 punto de habilidad
1350	+1 punto de habilidad
1450	+1 punto de habilidad
1550	+1 punto de habilidad

La tabla esta pensada para Pjs Del Montón^{AQ} que ascienden a nivel Profesional^{AQ}. Cuando alcanzan los 250 puntos, pasan al nivel Profesional^{AQ}, pero siguen con todas las limitaciones del nivel anterior. Con cada escalafón que se vaya superando, esas limitaciones se van relajando y acercando al Pj a todo el potencial del nivel Profesional^{AQ}, obteniendo el nivel de poder completo al llegar al ultimo escalafón.

De igual manera se podría crear otra tabla para

pasar de Profesional^{AQ} a Héroe, pero hasta ahí llegamos, el nivel de Titanes para los que jueguen a D&D... Tanto los puntos como las recompensas son poco menos que un ejemplo de como va el sistema, cada Dj puede crear su propia tabla modificando los puntos (pueden asemejarse a una campana de Gauss) o la aparición de cada nivel de recompensa, para calibrar el progreso de sus jugadores. Otra

variante del sistema es simplemente "subir" de nivel de poder a los Pjs cada X aventuras: por ejemplo, si completa (vivo y/o con éxito) un total de 20 aventuras se sube el nivel de poder de un Pj Del Montón^{AQ} a nivel Profesional^{AQ} y con 40 aventuras adicionales, a Héroe. Esta opción es menos gradual, consiguiéndose todos los beneficios de la "subida" de nivel de golpe.

Parte III: Sistema de Juego

Todas las mecánicas respecto al sistema de juegos estarán basadas en Hitos. Los niveles de dificultad se trasladan de Aquelarre a Hitos sin problemas, aunque ojo, se pierde los niveles de muy fácil e infalible, y el imposible se desglosa en extremadamente difícil y casi imposible, aunque son fácilmente subsanable ajustando la dificultad. Cualquier tirada de competencia/2 se transforma en un incremento de la dificultad. Respecto a los bonus o malus se traducen de la siguiente manera.

Aquelarre	Hitos
-75%	-7+
-50%	-5
-25%	-2+
+25%	+2+
+50%	+5
+75%	+7+

Las tiradas de suerte, templanza, RR o IRR, se realizan sobre una tirada a dificultad 10, con los malus/bonus apropiados. Los típicos multiplicadores de FUEx5, RESx3, etc. se traducen a dificultades, y se van a "redondear" a los valores Hitos mas cercanos: las tiradas de FUEx1 o RESx2, ahora se realizarán sobre el Aguante, las de AGIx3, o bien sobre REF+Forma Física directamente o sobre Iniciativa, si quieres mantener un enfoque mas a la característica (mismo caso para HABx4, las de PER x5, directamente se usa INT+Percepción y en el caso de CULx1, directamente se tira INT+Cultura (las tipo COMx2 eran menos comunes).



Dificultad	x?	Valor
Fácil	x4, x5	8 – 12
Media (Normal)	x3	13 – 17
Difícil	x2	18 – 22
Muy Difícil	x1	23 – 27
Extremadamente Difícil	¿Crítico?	28 – 32
Casi Imposible	1%	33 – 37

Y por si alguien no tenía claro la relación entre características:

Hitos	Aquelarre
FOR	FUE, RES
REF	AGI, HAB
VOL	COM, <i>Templanza</i>
INT	PER, CUL, <i>Memoria</i>

Críticos y pifias se gestionan vía hitos, intentando adaptar efectos de aquelarre si se diese el caso (para efectos, tipo el hechizo de mal de ojo, que afecta la pifia, cada 10% del hechizo convierte el numero mas bajo de todos los dados en un 1, de esta forma con un 10% el 2 se considera también 1, con un 20%, el 2 y 3, etc.).

Tiradas enfrentadas se realizan vía Hitos y la idea de las tiradas combinadas es fácilmente exportable (un cristiano capturado en una razzia tendrá que rogar por su vida en una tirada de VOL + Min (Interacción e Idioma árabe o andalusí)).

Respecto a las competencias en contraposición a las habilidades, sobre todo si se usa una aventura clásica con Hitos, simplemente es ver a que habilidad corresponde la competencia objetivo y realizar su tirada a la dificultad indicada. Por lo general la característica original de la competencia te suele dar una pista de a que habilidad vincularla:

Característica de competencia	Habilidad
FUE	Combate
AGI	Forma Física/Subterfugio
HAB	Forma Física/Oficio/Subterfugio
COM	Interacción/Subterfugio
PER	Percepción/Subterfugio
CUL	Cultura/Oficio/Ocultismo

Algunos casos especiales de competencias:

Alquimia: Se puede considerar habilidad de oficio u ocultismo, aunque visto las aplicaciones practicas votaría por lo primero, sin perder un ápice de lo segundo.

Artes/Artesanías: Habilidades de oficio, si no se tienen con el nombre adecuado ~~no~~ se conocen (una habilidad de 9 en "Arreglar carros", no permite ser usada en la practica de "Soplado de Vidrio").

Conocimiento de Área: Habilidad de cultura mayormente, mismo caso que el anterior (un conocimiento de Área "Simas y cuevas" a 9 no servirá de nada para tirar como evaluar "Conocimiento de Barcelona").

Enseñar: Mayormente sirve como excusa, durante el desarrollo del Personaje, pero si usas la variante de **Experiencia**, también te sirve para acumular puntos...

Esquivar: Habilidad de forma física. Al usarse, se usa contra un rival, como acción enfrentada a su ataques.

Idiomas: La gran olvidada de Hitos. ¿Como se manejan los idiomas? De tres maneras, por un lado el reino y etnia te da una idea de idiomas habla cada persona, por otro puede haber hitos específicos que te lo indiquen al estilo "Habla con fluidez andalusí pero apenas chapurrea árabe", o se pueden invertir puntos en habilidades de cultura, con el rasgo de los idiomas hablados. A la hora de usarse, dependerá de si tienen valor o no: si tienen una habilidad se tira por ella, si es un hito, se tira la habilidad de cultura con una dificultad según el nivel del idioma que indique el aspecto y la dificultad intrínseca de la conversación.

Conocimiento mágico: Habilidad de ocultismo, lo puedes dejar con su nombre o personalizarla tipo: magia musulmana, conocimiento feérico, magia popular, magia roja, etc. Denominaciones como Saber de los ángeles o Estudio de demonios, podían considerarse Cábala y Demonología, siendo habilidades distintas, aunque también de ocultismo.

Warg IW: Salud

La salud, daño y curación se gestiona totalmente por el sistema Hitos. No hay preocuparse por bonificaciones al daño y puntos de vida negativo, ya que el sistema tiene formas similares de gestionar. Sólo destacar que aquellos que no pierdan las bonificaciones por características altas, no sufren los malus por heridas y los que no se desmayan por heridas son tremendamente peligrosos pues hay que hacerles todo el daño consolidado para tumbarlos.

La asfixia, el fuego y el frio son gestionados también vía Hitos. Los venenos se gestionan vía hitos y pueden ser fácilmente añadidos los venenos de Aquelarre, aunque comparados con los de Hitos, serán mas flojos o lentos (¿o realistas?). Sin embargo las enfermedades, visto que no están cubiertas en Hitos, se pueden gestionar vía Hitos usando las mecánicas de Aquelarre: Se hace una tirada sumando el porcentaje de contagio a dificultad 10. Si se supera, premio, estas contagiado, con lo que será

necesaria una tirada de Aguante a dificultad normal para determinar la gravedad: si se supera, se pasa convalecencia normal, con un fallo, convalecencia máxima, con un critico convalecencia mínima y pifia con muerte. Para ayudar con los dados, otra tablita de conversión de dados, pero conserva los posibles modificadores (ejemplo: 3D6+3 días de camas se transforma en 2xm+C+3).

Dados Aquelarre	Dados hitos
D3, D4	m
D6	C
D8	C+1
D10	M
2D6	m+M
2D10	M+1D
3D6	2xm+M
4D6	m+C+M

El hambre y la sed no están cubiertos en hitos. Cada día sin beber, el afectado pierde un punto de fortaleza y reflejos, hasta que alguna de las dos llegue a cero y muera. El hambre es más llevadero: el primer día adquiere un aspecto negativo por el hambre, el segundo pierde un + de de FOR y REF, el tercero nuevo aspecto negativo o complicación del aspecto existente, al cuarto nueva pérdida de + (un punto en total), y así sucesivamente hasta que FOR o REF llegue a cero, se desmaye y muera. Evidentemente hambre y sed son acumulables.

Para aquellos vividores, no nos olvidemos de la tabla de muerte. Haz una tirada sobre el dado m, añadiendo un +, por cada 5 años completos (5 años → +0+, 10 años → +1, 15 años → +1+, etc.) por encima de 40 años y consulta la tabla (no hay que resolver el redondeo). La buena noticia si se pierden características, los puntos se pueden reciclar (ver desarrollo del personaje), aunque no debemos volver a recuperar la característica, si baja por edad.

Tabla de Envejecimiento	
m + edad	Resultado
1 - 4	No ocurre nada.
4+ - 5	El personaje pierde 1 punto de FOR de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
5+ - 7	El personaje pierde 1 punto de REF de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
7+ - 8	El personaje pierde 1 punto de INT de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
8+ - 9	El personaje pierde 2 puntos de FOR de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
9+ - 00	El personaje muere por causas naturales.

Barra W: Combate

El combate se gestiona vía Hitos, pero dado que el sistema también permite maniobras, es posible traspasar las maniobras de Aquelarre a Hitos sin mucho problema, tomando todas las maniobras del mismo tipo (ya no hay normales y extendidas), cualquier modificador de iniciativa se queda como esta, los bonus/malus se traducen (ver tabla), etc.

El sistema Hitos como tal no tiene la opción de esquiva o parada. Ambas se gestionan como acción contrapuesta contra el ataque del agresor, usando habilidad de forma física con la primera, mientras la segunda se usa la habilidad de combate para el mismo fin. Si nos traemos el espíritu de la multiparada a varios enemigos a Hitos, se puede hacer simplemente haciendo varias tiradas contrapuestas de paradas con el debido malus: 2 atacantes → -2+, 3 atacantes → -5, 4 atacantes → -7+. Si queremos controlar si perdemos el arma en la parada (recordemos que el escudo jamás se pierde), podemos verlo directamente con el resultado de la propia tirada, pero comprobándola sobre una tirada de Aguante fácil o normal, dependiendo de si hay uno o dos grados de separación entre el tamaño de las armas.

De igual forma podemos traernos los modificadores de combate de Aquelarre y usarlos en Hitos (incluyo los de localizaciones, aunque ya no tiene valor mecánico, puede que sí dramático...).



Tabla de Modificadores al Combate

Modificadores por Localización: Siempre que queramos golpear una zona concreta de nuestro enemigo, deberemos reducir nuestro porcentaje de ataque, más cuanto más difícil sea acertar dicha zona.

- Golpear el pecho o el abdomen.	- 1 al ataque
- Golpear una pierna.	- 1+ al ataque
- Golpear un brazo.	- 2+ al ataque
- Golpear un pie.	- 3 al ataque
- Golpear una mano.	- 3+ al ataque
- Golpear la cabeza.	- 5 al ataque
- Golpear el cuello.	- 7 al ataque
- Golpear los ojos o la nariz.	- 7+ al ataque

Modificadores por Situación: Encontrarse en una situación determinada (detrás del enemigo, caído en el suelo, sobre un caballo...) puede ayudar o perjudicar a nuestros intentos de atacar o defendernos.

- Atacar por la espalda.	+ 5 al ataque
- Atacar a un enemigo que se encuentra enzarzado en una melé con nosotros.	+ 5 al ataque
- Atacar a un enemigo que está caído en el suelo.	+ 5 al ataque
- Atacar por sorpresa a un enemigo.	+ 2+ al ataque
- Atacar desde una posición superior (sobre un caballo, en la parte superior de unas escaleras...).	+ 2+ al ataque
- Atacar a un enemigo de gran tamaño (mandrágora, dragón, serpiente marina...).	+ 2 al ataque
- Atacar en movimiento (sobre un carro, en un barco, atacar tras realizar una acción de movimiento previa...).	- 1 al ataque
- Atacar a un enemigo de pequeño tamaño (lutín, hada, salamandra...).	- 2 al ataque
- Atacar con la mano torpe (si somos diestros, la izquierda; si somos zurdos, la derecha).	- 2+ al ataque
- Atacar cuando se está caído en el suelo.	- 2+ al ataque
- Atacar a un enemigo que está detrás de nosotros.	- 5 al ataque
- Defenderse en movimiento (sobre un carro, defender tras realizar una acción de movimiento previa...).	- 1 a la defensa
- Defenderse de un ataque desde una posición inferior (el atacante va a caballo, estamos caídos en el suelo...).	- 2+ a la defensa
- Defenderse de un ataque por sorpresa.	- 2+ a la defensa
- Defenderse de un enemigo que está detrás de nosotros.	- 5 a la defensa

Modificadores por Visibilidad: Algo obstaculiza la visibilidad durante un combate, todos aquellos que la sufran verán reducidas sus posibilidades de atacar y defenderse de igual manera.

- Combatir con visibilidad reducida (niebla, humo, lluvia densa, una zona iluminada solo con una antorcha...).	- 2+ al ataque y a la defensa
- Combatir con poca visibilidad (noche con luna, en una cueva aunque cerca de la entrada...).	- 5 al ataque y a la defensa
- Combate con ninguna visibilidad (noche sin luna, en el interior de una cueva, cegado por completo...).	- 7+ al ataque y a la defensa

Podemos usar la tabla de armas de Hitos sin problemas, pero de alguna forma "mata" esa variedad que tenemos en aquellarre. Para arreglarlo podemos darle una cierta identidad propia a cada arma, variando su daño, como se ve en la siguiente

tabla, pero antes un aviso entorno a la recarga del arma: Dado que ya no existen acciones de carga, se ha redondeado a asaltos la recarga, permitiendo una recarga rápida, por temas de redondeo, sufriendo un malus dinámico.



Tabla de Armas

Nombre	FOR Mínima	Daño	Tamaño	Recarga (Asaltos)	Alcance
Alfanje*	6	M+1	Pesado	-	-
Almarada	2	C	Ligero	-	-
Arbalesta	5	M+2	Pesado	1, con malus + 2, sin malus	50 / 100 / 150
Archa*	5	M+1	Pesado	-	-
Arco Corto*	4	C	Medio	0, con malus + 1, sin malus	15 / 40 / 60
Arco Largo*	5	M	Pesado	0, con malus + 1, sin malus	20 / 50 / 100
Arco Recurvado*	5	M	Medio	0, con malus + 1, sin malus	25 / 55 / 110
Ballesta*	4	M	Medio	1, con malus + 2, sin malus	30 / 60 / 120
Ballesta Ligera	4	C	Medio	1	15 / 30 / 60
Bastón de Combate	2	m+2	Medio	-	-
Bordón*	2	C	Medio	-	-
Bracamante	3	C+1	Medio	-	-
Cayado*	2	C-1	Medio	-	-
Clava	4	C	Medio	-	-
Coltell	3	C+	Medio	-	-
Cuchillo	2	C	Ligero	-	Según FOR
Dabus	4	C+	Medio	-	-
Daga	2	C	Ligero	-	Según FOR
Espada Corta	3	C+	Medio	-	-
Espada de Mano	5	M	Medio	-	-
Espada Bastarda*	5	M+	Medio	-	-
Estilete	2	m+1+	Ligero	-	-
Estoque	4	M-1	Medio	-	-
Gumia	2	C	Ligero	-	-
Hacha	3	C	Medio	-	Según FOR
Hacha de Armas	5	M+	Medio	-	-
Hacha de Combate*	6	m+M	Pesado	-	-
Hacha de Petos*	5	M	Pesado	-	-
Honda	2	C-1	Ligero	0, con malus + 1, sin malus	15 / 25 / 50
Horquilla*	4	C+1	Medio	-	-
Jineta Nashri	3	C+1	Medio	-	-
Lanza Corta	3	C+	Medio	-	Según FOR
Lanza de Caballería*	5	m+M	Pesado	-	-
Lanza Larga*	4	M+	Pesado	-	-
Mangual	5	M-1	Medio	-	-
Martillo de Guerra	4	M	Medio	-	-
Mayal de Armas*	5	1D10	Pesado	-	-
Maza	4	M-1	Medio	-	-
Maza de Armas	5	M+	Medio	-	-
Maza Pesada*	6	M+2	Pesado	-	-
Montante*	6	M+2	Pesado	-	-
Morosa*	6	m+M	Pesado	-	-
Nimcha	4	C+1	Medio	-	-
Pelea	-	m	-	-	-
Pico de Cuervo	4	M	Medio	-	-
Saif	4	C+1	Medio	-	-
Takuba	4	M	Medio	-	-
Telek	2	C-0+	Ligero	-	-
Terciado	4	C+	Ligero	-	-
Tripa	3	C	Ligero	-	-

Nombre: Nombre que se le daba comúnmente al arma, aunque podía tener otros. Aquellas que aparezcan con un asterisco (*) junto al nombre son armas que requieren el uso de ambas manos para ser utilizadas correctamente.

Fuerza Mínima: Valor mínimo en FOR que se requiere para usar el arma correctamente. Por cada punto de FOR menos se obtiene un -1 a las tiradas de daño, -1 a las tiradas de Iniciativa con ese arma y un penalizador de -1 a la habilidad de combate.

Daño: En el sistema hitos.

Tamaño: Volumen aproximado del arma, ya sea *Ligero* (armas de una mano pequeñas), *Medio* (armas de una mano con mayor peso) o *Pesadas* (armas de dos manos).

Recarga: Número de **asaltos** que se necesitan para recargar el arma. Algunas permitirán recarga rápida, so pena de malus.

Alcance: Distancia corta, media y larga que posee el arma. Sólo lo poseen las armas de proyectiles o a distancia.

Podemos usar las armaduras de Aquelarre sin apenas modificación (incluso controlando los puntos de RES que pierden), sólo teniendo en cuenta que se deberá "redondear" a armadura completa, menos cabeza, ya que no podemos, en un principio calcular localización, por ello notarás que ha bajado la protección de la coraza corta, por presuponerse

armadura de cuero o gambeson en extremidades. Las armaduras de cabeza se suman a las del cuerpo. Incluyo los malus por si se quieren usar, aunque también se podrían usar aspectos para reflejarlos ("Dificulta la natación", "Si caes a un río, te vas al fondo como una piedra, etc.).

Tabla de Armaduras

Nombre	Tipo	Protección	Resistencia	FOR Mínima	Localizaciones	Penalizaciones
Ropas Gruesas/ Piel	1	1	30	-	Todo excepto cabeza.	
Gambeson	2	2	50	-	Todo excepto cabeza.	
Gambeson Reforzado	2	3	75	3	Todo excepto cabeza.	-2+ a las tiradas de Nadar.
Velme	2	2	25	-	Pecho y abdomen.	
Coracina	3	5	150	4	Todo excepto cabeza	-1+ a las competencias de Agilidad. -10 a las tiradas de Nadar.
Coraza Corta	3	4 6	125	5	"Todo excepto cabeza" Pecho y abdomen.	-1+ a las competencias de Agilidad. -5 a las tiradas de Nadar. -1 a las tiradas de Iniciativa.
Cota de Placas	3	6	150	5	Todo excepto cabeza	-2+ a las competencias de Agilidad. -10 a las tiradas de Nadar. -2 a las tiradas de Iniciativa.
Loriga de Malla	3	5	125	4	Todo excepto cabeza	-1 a las competencias de Agilidad. -7+ a las tiradas de Nadar.
Arnés	4	8	200	6	Todo excepto cabeza	-5 a las competencias de Agilidad. -2+ a las competencias de Habilidad. -1 a las competencias de Fuerza. -10 a las tiradas de Nadar. -5 a las tiradas de Iniciativa. Para levantarse del suelo con un arnés puesto es necesario pasar una tirada de aguante Normal.
Bacinete	Casco	1+	40	-	Cabeza	
Capacete	Casco	1	20	-	Cabeza	
Celada	Casco	1	80	5	Cabeza	-2 a las competencias de Percepción. -2 a las tiradas de Iniciativa.
Gorro de Cuero	Casco	+	20	-	Cabeza	
Yelmo	Casco	2+	100	6	Cabeza	-25% a las competencias de Percepción. -5 a las tiradas de Iniciativa.
Bardas	Animal	5	150	12	Todo excepto patas	Reduce en 10 varas su movimiento.
Bardas de Vaqueta	Animal	2	75	10	Todo excepto patas	Reduce en 5 varas su movimiento.

Nombre: Nombre habitual por el que es conocido esa armadura.

Tipo: Tipo en el que se encuadra la armadura.

Protección: Puntos de Protección que otorga la armadura al usuario y que se restan del número de PD que reciba de un ataque.

Resistencia: Puntos máximos de Resistencia que posee la armadura y que irá perdiendo conforme vaya recibiendo golpes.

FOR Mínima: Valor de FOR mínima que debe poseer el usuario de la armadura. Si no llega a ese nivel, sus penalizadores se doblarán.

Localizaciones: Localizaciones de Impacto que se encuentran protegidas por la armadura.

Penalizadores: Penalizadores que sufrirá un usuario de una armadura, según su peso y rigidez.

Y los escudos.

Tabla de Escudos

Nombre	Resistencia	FOR Mínima	Notas
Adarga	50	2	Sólo puede absorber 3 PD: el resto pasa directamente al brazo que porta el escudo. Contra ataques a distancia sólo protege el brazo.
Broquel	30	2	Contra ataques a distancia sólo protege el brazo.
Escudo de Madera	100	3	Contra ataques a distancia protege el brazo, el pecho y otra localización (cabeza o abdomen).
Escudo de Metal	150	4	Contra ataques a distancia protege el brazo, el pecho y otra localización (cabeza o abdomen). -2+ a las tiradas de <i>Nadar</i> .
Pavés	175	5	-1+ a las competencias de Agilidad. -5 a las tiradas de <i>Nadar</i> . -2 a las tiradas de Iniciativa. Contra ataques a distancia protege casi todo el cuerpo, exceptuando piernas. Otorga un + a las paradas con <i>Escudos</i> .
Rodela	80	3	Contra ataques a distancia protege el brazo y el pecho.
Tarja	200	6	-3 a las competencias de Agilidad. -7 a las tiradas de <i>Nadar</i> . -5 a las tiradas de Iniciativa. Es imposible usarlo a caballo. Contra ataques a distancia protege todo el cuerpo. Otorga un +1 a paradas con <i>Escudos</i> .

Nombre: Nombre por el que es conocido el escudo.

Resistencia: Puntos máximos de Resistencia que posee el escudo y que irá perdiendo conforme vaya recibiendo golpes.

FOR Mínima: Puntos de FOR que debe poseer el portador como mínimo. Si no llega a ese mínimo reducirá en -1 su competencia de *Escudos* por cada punto que tenga por debajo.

Notas: Penalizadores, bonificadores y notas que recordar a la hora de usar el escudo.

Parte III: Racionalidad y otros menesteres



La RR e IRR se usan como siempre, solo pasando de % a valores de 0 a 10 (20 para IRR) y actualizando bonus o malus debidamente, y opcionalmente asignando un rasgo.

La tabla adaptada quedaría de la siguiente manera:

Tabla de Ganancias de RR/IRR

Ganancias de RR:

Ser testigo de un Ritual de Fe de Niveles 1 al 5	+ RR si se tiene RR 8 o menos
Ser testigo de un Milagro (Ritual de Fe de Nivel 6)	+1 RR
Ser testigo de un <i>Exorcismo</i> exitoso	Haz una tirada de redondeo dinámico.: + RR si es impar, +1 RR si es par
Ver a una criatura angelical (solo las que pertenecen a una triada de la jerarquía celestial o a la hueste angélica)	Si se falla una tirada de RR a dificultad 10, haz una tirada de redondeo dinámico.: + RR si es impar, +1 RR si es par.
Eliminar a una criatura irracional utilizando solo los rituales de <i>Confrontación</i> o <i>Exorcismo</i> (sin armas ni magia).	Haz una tirada de redondeo dinámico.: +1 RR si es impar, +1+ RR si es par.
Resistir los efectos de un hechizo	+ RR
Ser testigo o partícipe de la eliminación de una criatura irracional sin utilizar la magia	Haz una tirada de redondeo dinámico.: + RR si es impar, +1 RR si es par.

Ganancias de IRR:

Ver los efectos de un hechizo de vis 1 o 2.	Si se tiene IRR 40 o menos, haz una tirada de redondeo dinámico.: <i>sin cambios</i> , si es impar, + IRR si es par.
Ver los efectos de un hechizo de vis 3 o 4	Si se tiene IRR 65 o menos, haz una tirada de redondeo dinámico.: <i>sin cambios</i> , si es impar, + IRR si es par.
Ver los efectos de un hechizo de vis 5	+ IRR si se tiene IRR 8 o menos
Ver los efectos de un hechizo de vis 6	+1 IRR si se tiene IRR 95 o menos
Ver los efectos de un hechizo de vis 7	+1+ IRR si se tiene IRR 125 o menos
Ver a una criatura del mundo Irracional	Si se falla una tirada de IRR a dificultad 10, haz una tirada de redondeo dinámico.: + IRR si es impar, +1 IRR si es par.
Ver a un demonio elemental	Si se falla una tirada de IRR a dificultad 10 con malus -5, haz una tirada de redondeo dinámico.: + IRR si es impar, +1 IRR si es par.
Ver a un engendro del infierno	Si se falla una tirada de IRR a dificultad 10 con malus -2+, haz una tirada de redondeo dinámico.: + IRR si es impar, +1 IRR si es par.
Ver a un Demonio Menor	Si se falla una tirada de IRR a dificultad 10 con malus -5, haz una tirada de redondeo dinámico.: +1 IRR si es impar, +1+ IRR si es par.
Ver a un Demonio Superior o al mismísimo Lucifer	Si se falla una tirada de IRR a dificultad 10 con malus -10, haz una tirada de redondeo dinámico.: +1 IRR si es impar, +1+ IRR si es par.

Si ambientas Aquelarre en nuestros días la RR ha sufrido cambios, la mayoría de la gente o es atea o no es lo suficientemente creyente o practicante, para ser considerados casi ateos (hay un dicho que: cristiano no practicante = ateo practico). Así amen de apuntar la RR e IRR, apunta también si es creyente o no. Si es creyente, usa las reglas de RR/IRR como siempre. Si no lo es cualquier ganancia de RR se convierte en ganancia de IRR, salvo la obtenida por resistir hechizos o eliminar criaturas por medios convencionales, porque lo mismo le va dar que vea un ángel o un demonio, el WTF! no se lo quita nadie. Si el no creyente, al ganar IRR, ya sea de forma normal o reversa, expresa su deseo de hacerse creyente, puede hacerlo, aunque no recupera la RR perdida de forma "indebida", aunque el perverso Dj puede pedirle una tiradita de VOL, para ver si es sincero... Por defecto, salvo IRR alta, todos los Pjs actuales son no creyentes, salvo hitos y trans fondo.

Si te has decidido a usar las reglas de estabilidad mental (recomiendo solo en nuestros días), algunas consideraciones:

- Si la criatura IRR ya requería de alguna tirada de templanza para resistirse a sus poderes, o salir huyendo por pánico, etc., puedes elevar en uno el

grado de exposición al terror, pudiendo elevarlo incluso otro adicional si la tirada para resistirlo era especialmente dura (Templanza/2, por ejemplo).

- Si la persona experimenta visiones o eventos IRR y acierta su tirada de RR para resistir hechizos o poderes, no obtiene ganancia de IRR por ver o padecer un hechizo o acierta una tirada de IRR, evitando nuevos incrementos de la misma, siendo **no creyente**, puede usar una maniobra de **negación**, en la que tratara de buscar una explicación plausible, aunque raye lo increíble, de lo que ha visto o vivido, bajando el grado de exposición al terror en un grado (si era originalmente desasosiego, simplemente ignora la exposición).



Ejemplo: Una avería fortuita en una torre de telecomunicaciones, obliga al técnico Daniel a desplazarse a tomar viento en medio del campo en una noche de luna llena. Cuando esta en lo alto de la torre, en plena faena, escucha unos aullidos inhumanos y ve como un lobisome aparece entre la vegetación, empieza a husmear el lugar, decidiendo luego, destrozár su furgoneta (cosas de lobisomes...). Dani hace su tirada de IRR y de alguna forma la supera, intentando racionalizar el evento, convenciéndose que algún tipo de paleta chiflado con máscara de lobo le está destrozando el vehículo. La tirada de *Entereza* pasaría de grado **miedo** (un hombre lobo es mitológico siendo la exposición de **Pánico**, pero es un personaje recurrente en cualquier película de terror y común para todo el mundo, así que lo tomaremos inicialmente a **miedo**), a **estupor**. No se puede decir que la negación ha sido buena para Daniel, pues independientemente del resultado de la tirada, el técnico empieza a acordarse de toda la familia del hijo de p*t* que le está reventando la furgoneta. El lobisome, que no es sordo, se da cuenta de la presencia de Daniel y de sus palabras "bonitas", con lo que entra en una de sus crisis de rabia y se lanza a escalar la torre para ajustar cuentas (los lobos no suben a los árboles, los lobisomes... si). Mejor le hubiese ido al chaval estarse calladito y loco...

- De igual forma, las personas **creyentes** también tienen sus ventajas (recordemos que en tiempos de Aquelarre, los Pjs "no tienen" problemas mentales), pudiendo hacer una maniobra de **aceptación**: Cuando se vayan a perder puntos de estabilidad mental, el personaje tiene una "armadura" frente a esa pérdida igual a la mitad de su IRR, porque de alguna forma, acepta la existencia de ese ser dentro de sus creencias (lo cual no tiene porque ser bueno, mentalmente hablando).

Ejemplo: Mismo ejemplo de antes, pero el bueno de Daniel ha tenido anteriores experiencias desagradables con la ouija que le han hecho plantearse el mundo y jamás separarse de su cruz de Caravaca. Cuando llega el lobisome al lugar, se da cuenta perfectamente que, o es un hombre lobo o un primo suyo, con lo que deberá hacer la tirada de *Entereza* a dificultad **miedo**, que encima falla, obteniendo un 8 por su M. La IRR de Dani es 5, con lo que su "resistencia por aceptación" es de 2+, que dependiendo del dado **m** de la tirada anterior será 2 o 3, con lo que perderá finalmente 6 o 5 puntos frente a los 8 ordinarios.

La tabla de Exposición quedaría así:

Exposición	Causa	Dificultad	Desequilibrio o menor	Desequilibrio o mayor
Desasosiego	Hechizos de vis baja y/o sin efectos muy "vistosos" o sobrenaturales.	Fácil	0	1
Estupor	Hechizos de vis baja y/o con efectos "vistosos" o sobrenaturales. Seres IRR "amables" o benéficos. Ángeles. Hadas. Duendes.	Fácil	0	m
Miedo	Seres IRR humanoides que no inspiren una amenaza inminente.	Media	m	M
Pánico	Seres IRR que inspiren miedo a la vista. Seres de la categoría anterior con efectos sobrenaturales añadidos (una meiga de ojos de gato que se te acerca volando). Demonios de aspecto "bestial", la mayoría de engendros del infierno. Demonios humanoides, si se gana IRR al verlos, reconociéndolos como lo que son.	Difícil	C	CM
Horror	Seres IRR especialmente horribles y poderosos: demonios mayores o superiores en forma bestial, dragones (si, es mitológico, pero es muuuuy grande y da mucho susto...), bebrices, leviatanes, etc.	Muy Difícil	M	mCM

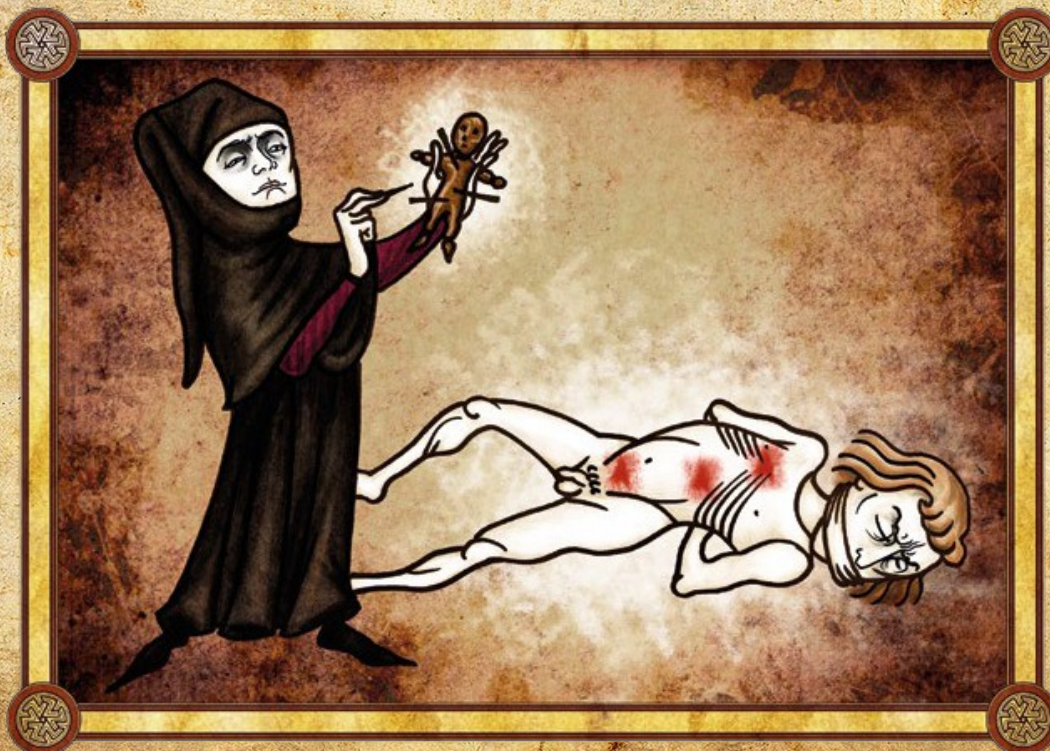
Parte III: Magia

La magia funciona exactamente igual que en Aquelarre, simplemente usando las mecánicas de hitos (Si tienes Conocimiento mágico e IRR a 5 o más, sigue leyendo). El lanzamiento se hace con una tirada de IRR a dificultad 10, con los malus de costumbre por lanzarlo sin pases de manos, etc y con el malus por vis, pudiendo el blanco resistirse con una tirada de

RR a dificultad 10 con el malus por IRR alta si lo hubiese (IRR-10, si es mayor que cero). Evidentemente se tendrán que adaptar los efectos del hechizo al universo Hitos, cambiar los dados para caducidad y efectos (ver tabla correspondiente), cambiar la forma de bonus y malus (ídem), etc. Los puntos de concentración son igual a la IRRx2 (ejemplo: IRR de 7+ → 15 PC) y se recuperan igual, cada hora de sueño o descanso recupera un 10% de PC. Algunas tablas importantes:

Fabricación			
Rango	Pociones	Ungüentos	Talismanes
1-3	Conocimientos insuficientes para la fabricación		
3+-4	C días	C semanas	C+3 meses
4+-7	m+1 días	C-1 semanas	C meses
7+-9	m días	m semanas	m+2 meses
9+-?	1 día	M días	m+M semanas

Modificador al Lanzamiento según Vis	
Vis del Hechizo	Modificador al lanzamiento
1 (Prima)	- 0
2 (Secunda)	- 1+
3 (Tertia)	- 3+
4 (Quarta)	- 5
5 (Quinta)	- 7+
6 (Sexta)	- 10
7 (Septima)	- 15



Warg W33: Rituales de Fe



Los rituales de fe funcionan exactamente igual que en Aquelarre, simplemente usando las mecánicas de hitos (Si tienes Teología y RR a 5 o más, estas debidamente "ordenado" y eres **creyente**, sigue leyendo). Los Puntos de Fe son igual a la $RR \times 2$, con las mismas consideraciones que con los PC (ejemplo: RR de 8+ \rightarrow 17 PC). La tabla de los rituales iniciales están en el primer apartado. La ejecución de rituales de fe requieren de tirada de RR menos el malus por el ordo del ritual a dificultad 10 (ver la siguiente tabla):

Modificador al Lanzamiento según Ordo	
Ordo del Ritual	Modificador a la ejecución
Primus Ordo	-0
Secundus Ordo	-2
Tertius Ordo	-4
Quartus Ordo	-6
Quintus Ordo	-8
Sextus Ordo	-10

La conversión de los rituales es similar a la de los hechizos, aunque me voy a permitir hacer la de un ritual con mucha chicha, el de exorcismo:

EXORCISMO

Exorcismus

✧ **Ceremonia:** El sacerdote debe llevar a cabo un largo ritual durante el cual no dejará de rezar ni de exhortar a la criatura que salga del cuerpo del receptor. Durante todo ese tiempo el sacerdote puede recibir la ayuda de hasta siete personas de conducta pura y recta (o sea, que se encuentren en "estado de gracia") —no importa si la religión que profesan es la misma que la del sacerdote o no—, que deberán acompañarle en sus oraciones, y que en caso de que el sacerdote gane o pierda RR, también lo harán ellos.

Advertimos que los rituales de exorcismo son ceremonias violentas, no aptas para corazones débiles, que pueden exigir alguna que otra tirada de Templanza por parte de los testigos o de los ayudantes del sacerdote. Además, este tipo de ritual suele atraer la atención de las criaturas malvadas que estén en los alrededores, que no dudarán en aparecer durante su celebración para interrumpir el ritual. Además, según el derecho canónico, solo

aquellos sacerdotes que hayan obtenido antes el permiso del obispo de su diócesis pueden llevar a cabo un exorcismo: lo decimos por si el Director de Juego quiere ponerle las cosas un poco más difíciles al PJ.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos cinco horas.

✧ **Efectos:** Este ritual, muy parecido al de *Confrontación*, permite a un sacerdote expulsar —o incluso destruir— a un demonio o criatura malvada que haya poseído un cuerpo. Si la tirada de activación tiene éxito, el sacerdote exorcista deberá comparar su RR con la IRR de la criatura y consultar la Tabla de Exorcismo, aunque tanto la RR como la IRR se verán modificadas previamente con los siguientes modificadores:

- Si el exorcista ha alcanzado la santidad: multiplica $\times 2$ su RR.
- Si el exorcista ha obtenido un crítico en la tirada de activación del ritual: multiplica $\times 2$ su RR.
- Si el *Exorcismo* tiene lugar en un lugar sagrado (una iglesia, una catedral, un cementerio, un lugar afectado por el ritual de *Sacralización*, etc.): +1 a la RR del sacerdote.
- Si el *Exorcismo* tiene lugar en un lugar maldito (una Puerta al Infierno, un lugar de celebración de aquelarres, etc.): +1 a la IRR de la criatura.
- Si el exorcista utiliza durante el ritual un objeto que haya sido bendecido (véase *Bendición*): +1 a la RR del sacerdote.
- Si el exorcista se encuentra en "estado de gracia": +1 a la RR del sacerdote.
- Si el exorcista moja al poseído con agua bendita (véase *Bendición*): + a la RR del sacerdote.
- Por cada voto privado que haya hecho el sacerdote (véase Votos y Promesas, pág. XXX): + a la RR del sacerdote.
- Por cada persona que ayude al exorcista y que se encuentre en "estado de gracia" (máximo 7 personas): + a la RR del sacerdote.
- Por cada persona que ayude al exorcista que abandone el ritual antes de que se finalice: +1 a la IRR de la criatura.

Tabla de Exorcismo

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 10 o más puntos: El cuerpo del exorcista no puede soportar la tensión del ritual y éste muere presa de horribles dolores por quemaduras, hemorragias internas, etc. Todos los presentes deberán hacer una tirada de redondeo dinámico, perdiendo:

1 RR si es impar,

1+ RR si es par

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 7+ o más puntos, pero menos de 10: El cuerpo del exorcista sufre durante el ritual y le aparecen numerosas pústulas sangrantes por todo el cuerpo (le provocan 4D6 PD). En el caso de que sobreviva, deberá hacer una tirada de redondeo dinámico, perdiendo:

1 RR si es impar,

1+ RR si es par

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 5 o más puntos, pero menos de 7+: El cuerpo del exorcista enferma debido a la maligna presencia de la criatura (la enfermedad es parecida a la del cólera, pero le hará vomitar gusanos: consulta la pág. 103). Además, deberá hacer una tirada de redondeo dinámico, perdiendo:

+ RR si es impar,

1 RR si es par

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 2+ o más puntos, pero menos de 5: El objeto sagrado que lleve el sacerdote (o cualquier símbolo de su religión que porte encima) se prende fuego, provocándole 1D6 PD por quemaduras si no lo suelta a tiempo. Además, deberá hacer una tirada de redondeo dinámico, perdiendo:

+ RR si es impar,

1 RR si es par

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 1 o más puntos, pero menos de 2+: La criatura se limitará a burlarse y vejar al sacerdote (le vomitará, insultará, escupirá, etc.), lo que hará que pierda + de RR.

La diferencia entre la IRR y la RR es de menos de 1: El ritual simplemente no ha funcionado.

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 1 o más puntos, pero menos de 2+: La criatura sale del cuerpo de la víctima e intenta entrar en la del exorcista. Si no lo consigue, ésta huye y el exorcista hace una tirada de redondeo dinámico:

+ RR si es impar,

+1 RR si es par

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 2+ o más puntos, pero menos de 5: La criatura es expulsada del cuerpo de la víctima e intentará a continuación poseer a la persona más cercana que no esté "en estado de gracia". Si no lo consigue huye del lugar y el sacerdote hace una tirada de redondeo dinámico, ganando:

+ RR si es impar,

+1 RR si es par

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 5 o más puntos, pero menos de 7+: La criatura es expulsada del cuerpo de la víctima y huye del lugar en el acto. El sacerdote hace una tirada de redondeo dinámico, ganando:

+ RR si es impar,

+1 RR si es par

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 7+ o más puntos, pero menos de 10: La criatura es expulsada del cuerpo de la víctima y enviada directamente al Infierno. El sacerdote hace una tirada de redondeo dinámico, ganando:

+ RR si es impar,

+1 RR si es par

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 10 o más puntos: La criatura es destruida en el acto y para siempre (excepto los demonios menores, que simplemente regresan al Infierno), y el exorcista hace una tirada de redondeo dinámico, ganando:

+1 RR si es impar,

+1+ RR si es par.

Consulta los métodos de posesión que tiene la criatura que está siendo expulsada en el apartado correspondiente del capítulo de Bestiario (pág. 363). Además, como ya dijimos en el ritual de *Confrontación*, el Director de Juego deberá amoldar

los resultados obtenidos en la tabla a las características concretas del enfrentamiento y de la criatura.

Parte II: Bestiario y Conversiones

Dasar un Pnj o "bicho" (nombre "técnico" de las cualquier criatura o ser del bestiario) de Aquelarre a Hitos es un proceso muy sencillo que no debe ofrecer apenas complicaciones. Los Pjs tienen un poco más de miga, por tener que encajarlos dentro de los niveles de poder, lo cual puede acarrear que queden capados por el nivel, perdiendo valores en característica y/o habilidades o viceversa.

Voy a traerme unas cuantas tablas ya vistas para ayudarnos:

Agrupación de Características

Hitos	Aquelarre
FOR	FUE, RES
REF	AGI, HAB
VOL	COM, <i>Templanza</i>
INT	PER, CUL, <i>Memoria</i>

Agrupación de Competencias

Característica de competencia	Habilidad
FUE	Combate
AGI	Física/Subterfugio
HAB	Física/Oficio/Subterfugio
COM	Interacción/Subterfugio
PER	Percepción/Subterfugio
CUL	Cultura/Oficio/Ocultismo

Conversión de dados

Dados Aquelarre	Dados hitos
D3, D4	m
D6	C
D8	C+1
D10	M
2D6	m+M
2D10	M+1D
3D6	2xm+M
4D6	m+C+M

Listos, ¡pues al lio! Parto que estoy convirtiendo un bicho. Los Pjs y Pnjs pueden seguir los pasos de la creación de personajes para no dejarse ningún dato o hito en el tintero. Para hacerlo mas ameno elijamos un bicho, por ejemplo el basilisco:

BASILISCO

Un ave con mucha mala baba

FUE: 1/5 **Altura:** Entre medio pie y 1 pie.
AGI: 25/30 **Peso:** Entre 5 y 10 onzas.
HAB: 0 **RR:** 0%
RES: 10/15 **IRR:** 150%/175%
PER: 15/20
COM: 0
CUL: 0

Protección: Carece.

Armas: Mordedura 75% (1+Veneno) y Mirada 60% (4D10).

Competencias: Sigilo 99%.

Hechizos: Carece.

Poderes especiales:

- ✧ **Mordedura Venenosa:** La mordedura de un basilisco sólo hace 1 PD, pero si una persona es dañada con ella, morirá de inmediato por el veneno que contiene su mordisco. No existe tirada alguna que pueda salvarlo..
- ✧ **Mirada de Basilisco:** La simple mirada de un basilisco puede dañar a una víctima, e incluso llegar a matarla. No se debe confundir con la mirada de una gorgona (pág. 296), que mata mirando a los ojos a su víctima: el basilisco hace daño con tan sólo mirar.

1.- Conversión de características

Agrupamos las características, hacemos su media, y las pasamos a Hitos, simplemente dividiendo entre 2.5. Redondeamos debidamente, hacia arriba o hacia abajo si los números están lo suficientemente cerca del limite y si no le agregamos un +. Esto no esta escrito en piedra y podemos modificar los números si vemos que el resultado chirriá... Por cierto no olvides convertir valores RR/IRR en esta fase, dividiendo entre 10. En nuestro basilisco:

$(FUE+RES)/2 = (1/5+10/15)/2 = 5.5/10 \rightarrow (/2.5) \sim$
 FOR 2/4 "Parece una gallina" (Opcionalmente 1/3, por ser un bicho pequeño y "canijo").

$(AGI+HAB)/2 = (25/30+0)/2$ (Vamos a obviar la HAB por no tener sentido y tomar solo la AGI, pasando de la media) $= 25/30 \rightarrow (/2.5) \sim \text{REF } 10/11$ "Rápido como una centella".

VOL 2/3 "Para lo pequeño que es, no se amilana" (Evidentemente el basilisco no tiene COM o Templanza que nos guíe, así que nos fijaremos en los valores medios de los animales de Hitos, siendo 1 los herbívoros/presas y 3 los carnívoros/depredadores, aunque por ser una criatura IRR, este valor puede ser mas alto, así que nos hemos decidido por ese 2/3).

PER 15/20 (Volvemos a pasar de medias sin sentido) $\rightarrow (/2.5) \sim \text{INT } 6/8$ "Siempre pendiente de todo" (En Hitos los animales suelen tener una INT de poco mas de 1, pero eso en cierta manera limita sus tiradas de percepción, porque evidentemente no se va a usar la características para acciones inteligentes a nivel humano. Como es un ser IRR se deja igual, pero si se quisiera bajar 1 o 2 puntos por estar mas cercano al mundo animal también se podría tener en cuenta, a costa de capar su percepción, aunque después se podría arreglar).

RR 0 e IRR 15/17+.

2.- Conversión de competencias

Vemos las competencias, las agrupamos por afines y las pasamos Hitos, simplemente dividiendo entre 10 el resultado de las medias. Ignora los valores de base, que las características ya se encargaran de la base. Con nuestro basilisco: sólo tenemos tres competencias que examinar, dos por ataques y el sigilo. Podríamos unir los dos ataques, haciendo media y pasándola a una única habilidad de combate "Picoteo", pero viendo que es una bestia y tampoco es que indique mucha competencia lo dejaremos igual. Para convertirlo simplemente divide entre 10 y redondea:

Mordisco 75% \rightarrow (Combate) Mordisco venenoso 7+.

Mirada 60% \rightarrow (Combate) Mirada letal 6.

Sigilo 99% \rightarrow (Subterfugio) No lo ves hasta que es demasiado tarde 10.

Como las competencias son escasas, deberíamos añadir algunas mas, usando un poco de sentido común, para que no se quede el bicho demasiado "ligero". Como es un animal, lo mínimo es que tenga habilidades Física, Combate, Percepción y Subterfugio, así que lo completamos:

(Física) Escabullirse 3.

(Percepción) Con un ojo en su territorio 3.

3.- Valores derivados. Armadura y ataques

Calculamos los valores derivados: Aguante (FOR+VOL/2), Resistencia (Desglosado por estados

de salud si es Pj o PNJ humano, o sólo el total si es antagonista, aunque puedes desglosar los estados a todos los seres si andas buscando controlar los malos por heridas: Aguantex3), Defensa (REF+Máx(Combate, Física)), Iniciativa (REF+INT/2), Bonificaciones al daño (cuerpo a cuerpo (FOR+Combate)/4, distancia Combate/4), Armadura, Ataques, Poderes especiales y Exposición al terror (o Entereza, VOL+INT/2, si tiene sentido).

Apuntamos sus valores de armadura (RD en Hitos), sus ataques y daño. Los valores de armadura se quedan igual, solo ajustando el valor del casco si lo hubiese (consulta la tabla). Escribimos los ataques, indicando el tipo y/o arma, indicando el valor total a tirar (Característica+Habilidad) junto a su dado de daño+Bonificación al daño. Tomamos nota de sus poderes especiales, convirtiendo malos/bonus u otros elementos si fuese necesario. Veamos como queda nuestro basilisco:

Aguante: 3+/5+.

Resistencia: 10/16 (el + solo añadirá un +1 al total).

Defensa: 17+/18+.

Iniciativa: 13/14.

Bonificaciones al daño: +2/ No aplicable.

Armadura: Ninguna.

Ataques: Mordisco venenoso +17+/+18+ 1+Veneno,

Mirada letal +16/17 M+3D

Poderes especiales: (sin cambios)

✧ **Mordedura Venenosa:** La mordedura de un basilisco sólo hace 1 PD, pero si una persona es dañada con ella, morirá de inmediato por el veneno que contiene su mordisco. No existe tirada alguna que pueda salvarlo.

✧ **Mirada del Basilisco:** La simple mirada de un basilisco puede dañar a una víctima, e incluso llegar a matarla. No se debe confundir con la mirada de una gorgona (pág. 296), que mata mirando a los ojos a su víctima: el basilisco hace daño con tan sólo mirar.

✧ **Exposición al Terror (Sólo en la actualidad):** Estupor, si se ve de lejos o tranquilo, Miedo (e incluso Pánico, en casos extremos), si comprueban la magnitud de sus poderes y se reconoce al basilisco como lo que es.

4.- Últimos ajustes

Un ultimo vistazo para ajustar la conversión no vendría mal. Además si es un Pj, o Pnj de cierta envergadura no le vendría algún hito que otro, incluso alguna complicación si tiene algún punto débil. También es un buen momento para apuntar aquello que se se nos haya quedado en el tintero como sus dimensiones o peso. Con nuestro basilisco,

vamos a bajar su INT a costa de subir su Percepción, y vamos a bajarles los ataques que con esa pedazo de REF, el pollo se puede merendar a los Pjs en un suspiro, con lo que al final queda así:

BASILISCO

Un ave con mucha mala baba
Animal IRR

FOR 2/4 Pequeño, pero matón
REF 10/11 Rápido como una centella
VOL 2/3 Para lo canijo que es, no se amilana
INT 2/3 Molestarlo es un error
RR 0 IRR 15/17+ Un pollo nada corriente
Altura: Entre medio pie y 1 pie. **Peso:** Entre 5 y 10 onzas.

(**Forma Física**) Escabullirse 3
(**Combate**) Mordisco venenoso 4
(**Combate**) Mirada letal 2
(**Percepción**) Con un ojo en su territorio 7
(**Subterfugio**) No lo ves hasta que es demasiado tarde 10

Aguante: 3+/5+.
Resistencia: 10/16 (el + solo añadirá un +1 al total).
Defensa: 14/15.
Iniciativa: 11/12+.
Bonificaciones al daño: +2/0 (No se aplica ninguna bonificación, ver mas abajo).
Armadura: Ninguna.
Ataques: Mordisco venenoso +14/+15 1+Veneno, Mirada letal +12/+13 M+3D
Poderes especiales: (sin cambios)



Poderes especiales:

- ✧ **Mordedura Venenosa:** La mordedura de un basilisco sólo hace 1 PD, pero si una persona es dañada con ella, morirá de inmediato por el veneno que contiene su mordisco. No existe tirada alguna que pueda salvarlo.
- ✧ **Mirada de Basilisco:** La simple mirada de un basilisco puede dañar a una víctima, e incluso llegar a matarla. No se debe confundir con la mirada de una gorgona (pág. 296), que mata mirando a los ojos a su víctima: el basilisco hace daño con tan sólo mirar.
- ✧ **Exposición al terror (Sólo en la actualidad):** Estupor, si se ve tranquilo, Miedo (e incluso Pánico, en casos extremos), si se comprueban la magnitud de sus poderes y se reconoce al basilisco como lo que es.

Veamos otro ejemplo, esta vez un PNJ que he tomado prestado del compendio de Pjs pregenerados nos ofreció Juan Pablo (perdón por la escabechina que le he hecho...). No añadiré ningún hito, se lo dejó al Dj para cuando lo incorpore a sus aventuras.

JOAN FERRER

Artesano

Características: FUE 15, AGI 10, HAB 20, RES 15, PER 15, COM 15, CUL 15 - Templanza 71% RR 60% IRR 40%

Competencias: Artesanía (Herrería) 80%, Descubrir 75%, Comerciar 45%, Memoria 45%, Conocimiento de Área (Barcelona) 35%, Cuchillos 40%, Elocuencia 35%, Escuchar 30%, Leyendas 40%

Convertimos...

Hitos

Características

FOR (FUE 15+ RES 15)/2 = 15 / 2.5 = 6

REF (AGI 10 + HAB 20)/2 = 15 / 2.5 = 6

VOL (COM 15 + TEMP 71% (71/5 → 14.1) = 29.1/2 = 14,5 / 2.5 = 5,82 ~ 6

INT (PER 15+CUL 15)/2 = 15 / 2.5 = 6

Habilidades

Forma Física - 0

Combate - Cuchillo 40% → 4

Interacción - Comerciar 45% + Elocuencia 35% = 80/2 = 40% → 4

Percepción - Descubrir 75% + Escuchar 30% = 105/2 = 52.5% → 5 ó 5+

Subterfugio - 0

Cultura - Conocimiento de Área (Barcelona 35%) + Leyendas 40% = 75/2 = 37.5% ~ 4

Profesión - Herrería 80% → 8

Quedando al final de la siguiente manera:

JOAN FERRER

Artesano catalán de la forja, con la cara un pelín picada por la viruela

FOR 6 Músculos de la fragua

REF 6 Mañoso

VOL 6 Templado como su acero

INT 6 Sabe mas de una leyenda

RR 6 Hombre de ciudad **IRR** 4 Algo de verdad deben tener los mitos

(Forma Física) Cargar con el yunque 1

(Combate) Se defiende con el cuchillo 4

(Interacción) ¡Mi artesanía es de excelente calidad, oiga! 4

(Percepción) ¡No me volverán a escamotear ni un clavo mas! 5

(Subterfugio) Si eres honesto, la gente sera honesta contigo 1

(Cultura) Pues ya que preguntas por Barcelona, te puedo contar... 4

(Profesión) Herrería y forja 8

Aguante: 9.

Resistencia: 27 → Sano 0-8, Herido 9-17, Incapacitado 18-26

Defensa: 10.

Iniciativa: 9.

Bonificaciones al daño: +2+/-+1.

Armadura: Ropa gruesa, cuando hace rasca, 1 punto de protección, RES 30.

Ataques: Pelea +10 m+2, Cuchillo +10 C+2+.

Y el ultimo invitado, ¡Andrialfo!



ANDRIALFO

Marqués del Bosque de los Suicidas

FUE: 10

AGI: 10

HAB: 0

RES: 25

PER: 15

COM: 5

CUL: 30

Altura: 0,6 varas.

Peso: 50 libras.

RR: 0%

IRR: 250%

Protección: Aura mágica (20 puntos de protección).

Armas: Carece.

Competencias: Astrología 600%.

Hechizos: Andrialfo es capaz de lanzar cualquier hechizo, aunque en caso de asustarse (por ejemplo, si es atacado) usará siempre el hechizo de *Castigo de Frimost* (pág. XXX).

Poderes especiales:

✧ **Cobardía:** Andrialfo se rendirá siempre ante todo aquel que consiga hacerle tan siquiera 1 PD, prometiendo concederle todo lo que le pida.

Permitidme ir rápido esta vez. Me he saltado un poco las reglas, he pasado de la media de FUE+RES, porque al fin de al cabo, no ataca, de todas formas he dejado claro que su "fuerza" es menor. Su VOL debería ser de 2, pero... ¡es un demonio menor!, con lo que la he puesto en 4, y poco es, pero el demonio es mayormente cobarde. Al final quedaría así:

ANDRIALFO

Marqués del Bosque de los Suicidas, puede conceder el don de transformar en pájaros a sus adoradores.

Subordinado de Guland, Andrialfo tiene a su mando treinta legiones de silfos y olocantos.

En nuestro mundo, hará (y concederá) lo que sea para no ser herido.

FOR 10 Aunque resistente, no deja de tener la fuerza de un pavo enorme

REF 4 Cuando extiende su cola, no se mueve tan rápido

VOL 4 No es muy hablador

INT 7 Erudito

RR 0 **IRR** 25 Su magia es terrible cuando su vida corre peligro

Altura: 0,6 varas. **Peso:** 50 libras.

(Forma Física) Cerrarse en abanico y salir huyendo 2

(Combate) Inofensivo 0

(Interacción) Voz ronca 1

(Percepción) Cuando se es tan bello, es difícil prestar atención a los detalles 0

(Subterfugio) Demasiado vistoso para escabullirse 0
(Subterfugio) Taimado y tentador como todo demonio menor 6

(Cultura) Conocimiento humano 8

(Ocultismo) Saber infernal 10

(Profesión) Sabe todo lo que se puede saber de astrología 60

Aguante: 12.

Resistencia: 36 → Sano 0-11, Herido 12-23, Incapacitado 24-35

Defensa: 5.

Iniciativa: 7+.

Bonificaciones al daño: +2/0.

Armadura: Aura mágica de 20 puntos de protección.

Ataques: No ataca, al menos, físicamente.

Hechizos: Andrialfo es capaz de lanzar cualquier hechizo, aunque en caso de asustarse (por ejemplo, si es atacado) usará siempre el hechizo de *Castigo de Frimost* (pág. XXX).

Exposición al terror (Sólo en la actualidad): Miedo.

Poderes especiales:

Cobardía: Andrialfo se rendirá siempre ante todo aquel que consiga hacerle tan siquiera 1 PD, prometiendo concederle todo lo que le pida.

¡Yyyy yaaataaaaa!!! Terminado, ahora sólo queda que algún aguerrido Dj y sus Pjs se atrevan a probar esta suerte de alquimia a ver como se comporta. No negare que tengo interés en saber como se desenvuelve. Todo comentario dejado con vuestras vivencias y experiencias, sera bienvenido.

Y para animaros a ello, en mi próxima entrada, colgare una aventura de HAquelarre! (arggg, un nombre alternativo también sera bienvenido) ambientada en nuestros días, para poner a prueba a los mas osados...

