

## Reglas avanzadas y Bestiario del JdR del Capitán Alatríste

*- Por Francisco de Gómez y Sevilla, el Conde Jayán -*

**Inconsciencia:** En las reglas del libro básico se habla de golpear para aturdir al adversario en combate mediante objetos contundentes, provocándole un -3 en las tiradas durante el siguiente turno. Pero no se aclara como reducir a un adversario hasta la inconsciencia, "deshaciéndonos" de él pero sin llegar a matarlo. Mediante la observación de las normas complementarias, consejos de compañeros y algo de imaginación podemos establecer las siguientes reglas al respecto.

En la página 75 de manual se hace referencia a que si un personaje recibe de un solo golpe la mitad o más de sus puntos actuales de Bríos en daño, debe tirar por su característica básica de Bríos para evitar caer al suelo derribado, aturdido durante al menos 1 turno, durante el cuál no podrá actuar. Al final del mismo deberá tirar por su característica básica de Bríos para salir del estado de aturdimiento, levantarse y volver a actuar con normalidad. Durante este aturdimiento estará completamente indefenso.

Asimismo, como ya decíamos, en la página 71 se hace referencia a que se puede pegar con cierto tipo de armas al adversario con la intención de hacerle "daño atenuado", para aturdirlo. El adversario recibe la mitad del daño que le correspondiera (redondeado por defecto). A cambio deberá tirar por su Voluntad con una penalización igual al daño total que hubiera recibido. Si falla la tirada tendrá un -3 a todas las acciones y tiradas en el siguiente turno, por estar aturdido.

La nueva regla habla de la existencia de 2 tipos de daño: el daño real, simplemente conocido como "daño" hasta ahora, y el daño atenuado, que nos permitirá reducir a un oponente a la inconsciencia. Cada vez que peguemos a un oponente con armas improvisadas, así como con garrotes y demás armas identificadas por el manual como aturdidoras, no estaremos haciendo daño real, sino daño atenuado. El objetivo para reducir a la inconsciencia es conseguir reducir los puntos de daño atenuado de un personaje a 0. Estos, de origen y a plena salud, son tantos como puntos tenga el personaje en su característica de Bríos. La relación entre Puntos de Bríos y Puntos de Daño Atenuado no es totalmente independiente: al disminuir los Puntos de Bríos, se restan el mismo número de Puntos de Daño Atenuado; pero al realizar un ataque que disminuya directamente los Puntos de Daño Atenuado no se restan puntos de Bríos.

Al ir pegando para aturdir, restamos el resultado total como puntos de daño atenuado, y se sigue aplicando igualmente la regla del aturdimiento a -3. Asimismo sigue siendo aplicable la regla de la mitad de los puntos de Bríos actuales para caer al suelo incapacitado por un turno (también aplicable si se recibe de un solo golpe la mitad o más de los Puntos actuales de Daño Atenuado).

El objetivo de dejar inconsciente al adversario se consigue cuando se reducen a 0 (o menos) los Puntos de Daño Atenuado del mismo. También se llega a esta situación cuando en cualquier

momento en que se realice un ataque aturdidor se obtenga un crítico; o si estando el adversario completamente indefenso (por ejemplo, aturdido en el suelo durante 1 turno sin ataque o defensa posibles) recibe más 3 puntos o más de Daño Atenuado.

El personaje despertará naturalmente (a no ser que sea despertado o haya fuertes ruidos que lo saquen de su letargo inducido) de su inconsciencia  $[1D6 + (n)]$  horas después de caer (siendo (n) el número de niveles de la característica por debajo de 14 que tenga el personaje. Si tiene más de 15, el (n) es negativo; y si el cómputo es inferior a la hora, cada punto reduce a la mitad el tiempo dentro de este intervalo. Asimismo, por cada con nivel 2 en la ventaja "Resistencia física" se reduce en  $1/3$  el tiempo, y con nivel 3 a  $\frac{1}{2}$ . Al despertar se tienen  $1/3$  de los Puntos de Daño Atenuado (redondeados por defecto) o  $\frac{1}{2}$  si se tiene la ventaja "Resistencia física" a cualquier nivel. Se recuperan a un ritmo de 2 puntos por hora, 4 si se tiene la ventaja ya mencionada.

**Ataques de infiltración:** En las películas e historias hemos visto siempre escenas de infiltración y misiones sigilosas, en las sombras, durante las que los personajes noquean o eliminan a guardianes sin hacer ruido y de un solo ataque. Para simular esto, creamos esta regla opcional para alardes de este tipo.

Si un personaje consigue pasar una tirada enfrentada de Sigilo frente al Espíritu del vigilante (con las posibles bonificaciones / penalizaciones o categoría fácil / difícil según las circunstancias), consigue acercarse por detrás al mismo sin ser visto. Tiene pues derecho a hacer una tirada por su habilidad de Pelea (para dejar inconsciente), Armas Cortas (para degollarlo) o Lanzar Cuchillo (para matarlo a relativa distancia). Si consigue pasarla, puede tirar tantos dados de daño como indique la siguiente regla: el número de dados necesarios para obtener su nivel de habilidad, restando la diferencia de la misma con el máximo obtenible con ese número de dados (ej: si tiene habilidad 14, son necesarios  $3D6 = 18$ , estos 18 (máx. dados) - 14 (habilidad) = 4. Luego el máximo de puntos de daño a realizar por el ataque sorpresa sería  $3d6 - 4 = 14$ ). A priori y con una buena tirada o rango de habilidad, debería causar suficientes puntos de daño para que el adversario cayera de un solo golpe. De no ser así, se iniciaría después de este ataque inicial el primer turno de combate normal.

Se ha de advertir que esta regla debería dejarse para circunstancias especiales, claramente del tipo de misión o ambientación nocturna-infiltratoria-sigilosa como la que se ha propuesto, puesto que es fuertemente desestabilizante del sistema de combate de usarse en exceso.

**Daño localizado avanzado:** Esta regla avanzada de localización de daño es aplicable sólo si así lo desea el Narrador. Si al lanzar el dado de daño se obtiene un 2, esto implica que el daño se ha hecho en alguno de los dos brazos. Se puede tirar un nuevo dado, si se obtiene 1,2,3 el daño será en la zurda, y si es 4,5,6 será en la diestra, soltándose el arma que se llevara en esa mano (de llevarse alguna) y teniendo que recogerla como acción parcial (de querer hacerlo) en el turno siguiente a aquel en que se recibe el daño.



**Combate cerrado:** En el combate cerrado se entra por múltiples circunstancias (Maniobras de Trabar, Entrada o Defensa Completa) y se sale por otras (Maniobra de Tajo de Barrido o Defensa Completa), pudiendo evitarse la entrada si se hiere al adversario mientras intentar acercarse. Lo que queda claro es que se ha de diferenciar por un lado entre combate cerrado y trabar armas (combate nariz-a-nariz).

El combate cerrado no implica que la distancia sea insuficiente para seguir utilizando las toledanas. Sólo implica que es una distancia a la que fácilmente se puede meter pies y tirar ataques con armas de ataque cercano, como puñetazos, patadas, o dagas. Sin embargo, paradas, ataques y demás maniobras de esgrima son perfectamente aplicables en combate cerrado. La diferencia con el combate a distancia es que no se puede atacar directamente con armas cercanas, y las dagas sólo se pueden utilizar para parar.

Si se traban 2 armas, esta ya es una situación de combate mucho más cercano, lo que podríamos llamar combate nariz-a-nariz. En esta circunstancia ya no hay maniobras de esgrima ni toledanas que valgan. A ésta tan corta distancia sólo se puede atacar y parar con dagas (si no son las armas que están trabadas) o con otras armas improvisadas o de ataque cercano. Las pistoletazos a bocajarro son siempre una opción, incluso (quizás especialmente) en esta ocasión.



**Armas de Fuego más fiables (reducción de pifias):** Para evitar que las armas de fuego fallen con una facilidad abrumadora, es aplicable la siguiente modificación a las reglas del libro; tras lanzar los 3d6 para impactar:



- sale un 6: el arma dispara normalmente (e impacta si corresponde).
- salen dos 6: se tira 1d6; si se obtiene un resultado de 1-3 el arma no ha hecho chispa, y hay que volver a amartillarla para disparar al turno siguiente. Si por el contrario se obtiene un resultado de 4-6 el mecanismo se atasca y habrá que hacer la tirada de Maña o Armería, pero fuera del combate, con lo que el arma queda inutilizada por ahora.
- salen tres 6: sigue siendo la pifia, con lo que el arma explota en las manos del usuario, haciendo 1d6 de daño dónde corresponda.

**Bestiario de personajes arquetípicos del Siglo de Oro:** Ésta supone una pequeña recopilación personal de los personajes más típicos de la sociedad de la España del XVII, al menos los que pueden aparecer con relativa facilidad en las partidas y a los que el Narrador puede echar mano de manera improvisada. Se incluyen asimismo una tabla de prototipo y un par de notas.

**Tabla de Modelo:**

Destreza:

Espíritu:

Fortaleza:

Ingenio:

Reflejos:

Bríos:

Armas:

Armadura:

Habilidades:

Ventajas:

Desventajas:

Nivel NPC:

Descripción:

Moral en combate:



**Notas:**

Pelea <- Destreza

Voluntad <- Espíritu

Saltar <- Fortaleza

Idioma natal <- Ingenio

Correr <- Reflejos

Esquivar <- Reflejos/2 (redondeada por exceso)

### **Valentón:**

Destreza: 12

Espíritu: 11

Fortaleza: 10

Ingenio: 9

Reflejos: 11

Bríos: 11

Armas: Ropera (13/9//+2), Daga (12/7), (Opcional: Pistola (12/-//+1)).

Armadura: Sombrero (1), Coletto de Cuero (2), (Opcional: Capa (3 - Desviar)).

Habilidades: Esgrima (13), Armas Cortas (12), Armas de Fuego (12), Sigilo (11), Callejeo (10),

Habla de Germanía (8).

Ventajas: Ambidextro, Sentidos Desarrollados (1).

Desventajas: Villano, Sanguinario.

Nivel NPC: figurante (1)

Descripción: enemigo básico villano de bajo nivel. Puede servir como guardia, asaltante nocturno o valentón a sueldo.

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos.

### **Asesino a sueldo:**



Destreza: 13

Espíritu: 12

Fortaleza: 11

Ingenio: 10

Reflejos: 12

Bríos: 12

Armas: Ropera (15/10//+2+1), Daga de Guardamano (14/9//+1), (Pistola (14+1/-//+1), Cuchilla de Matarife(14/9)).

Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Coletto de Cuero (2), tahalí de valentón (+1 desenvainar), (Opcional: Capa (3 - Desviar)).

Habilidades: Esgrima (15), Armas Cortas (14), Armas de Fuego (14+1), Sigilo (13), Callejeo (12), Lanzar Cuchillo (13), Habla de Germanía (9), Intimidación (10), Liderazgo (11), Rastrear (11).

Ventajas: Ambidextro, Sentidos Desarrollados (1), Espadachín.

Desventajas: Villano, Sanguinario, Mala Reputación, Enemigos (-1)

Nivel NPC: secundario (2)

Descripción: criminal de alto nivel. Válido como jefe de una banda, asesino a sueldo, líder de un grupo de valentones.

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si llegan a Bríos 0.

Maniobras de Esgrima: Esgrima con Espada y Daga (3), Desenvainar, A Fondo.

### Corchete:

Destreza: 12

Espíritu: 11

Fortaleza: 10

Ingenio: 9

Reflejos: 11

Bríos: 11

Armas: Ropera (13/9//+2), Daga (12/7), (Opcional: Pistola (12/-//+1)).

Armadura: Sombrero (1), Colete de Cuero (2), Botas (1), (Opcional: Guantes de Cuero (1)).

Habilidades: Esgrima (13), Armas Cortas (12), Armas de Fuego (12), Rastrear (10), Detectar Mentiras (10), Cultura Local (8).

Ventajas: Ambidextro, Sentidos Desarrollados (1).

Desventajas: Villano, Impulsivo.

Nivel NPC: figurante (1)

Descripción: corchete del Corregidor, agente de la ley de nivel básico, va siempre en compañías de 4, generalmente con un alguacil como líder de grupo.

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos.

### Alguacil:

Destreza: 13

Espíritu: 12

Fortaleza: 11

Ingenio: 10

Reflejos: 12

Bríos: 12

Armas: Ropera (15/10//+2+1), Daga de Guardamano (14/9//+1), (2 Pistolas (14+1/-//+1)).

Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Colete de Cuero (2), Guantes de Cuero (1), Botas de Cuero (1), (Opcional: Capa (3 - Desviar)).

Habilidades: Esgrima (15), Armas Cortas (14), Armas de Fuego (14+1), Detectar Mentiras (12), Rastrear (12), Cultura Local (10), Diplomacia (11), Táctica (9), Liderazgo (11), Intimidación (10).

Ventajas: Ambidextro, Sentidos Desarrollados (1), Espadachín.

Desventajas: Villano, Impulsivo, Lealtad (a la Ley, al Rey).

Nivel NPC: secundario (2)

Descripción: alguacil de la Ronda, lidera un grupo de 4 corchetes. Agente de la ley de nivel superior, realiza investigaciones.

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si llegan a Bríos 0.

Maniobras de Esgrima: Esgrima con Espada y Daga (3), Desenvainar, Tajo de Barrido.



### **Villano Estándar:**

Destreza: 11

Espíritu: 11

Fortaleza: 11

Ingenio: 10

Reflejos: 11

Bríos: 11

Armas: Daga (11/7), Pelea Sin Armas (11/-/-1(+1/+2 por armas improvisadas)), Garrote (11/6//+1).

Armadura: (Opcional: Camisa Acolchada (1)).

Habilidades: Habilidad (CD+1) según la profesión, Armas Cortas (11), Charlatanería (11), Cultura Local (9), Detectar Mentiras (10), Recursos (9)

Ventajas: Aliados (Amigo villano), Fuerza de Voluntad (1).

Desventajas: Villano, Cobardía.

Nivel NPC: figurante (1)

Descripción: modelo estándar de villano genérico, con empleo a determinar (y su correspondiente habilidad CD+1). Válido como la mayor parte de la población civil, de bajo nivel, el populacho o pueblo llano: criados, agricultores, herreros, etc...

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos.

### **Cortesano Estándar:**

Destreza: 11

Espíritu: 11

Fortaleza: 9

Ingenio: 12

Reflejos: 11

Bríos: 10

Armas: Estoque (12/8//+1), Pistoleta (5/-/-1).

Armadura: Camisa Acolchada (1), Herreruelo (2 - Desviar), Sombrero (1).

Habilidades: Esgrima (12), Diplomacia (11), Charlatanería (11), Detectar Mentiras (10), Armas de Fuego (11), Etiqueta (11).

Ventajas: Espadachín, Nobleza (1).

Desventajas: Honor, Lealtad (-2, a la nobleza, a la hidalguía, al rey).

Nivel NPC: figurante extendido (+1 ventaja, -1 desventaja)

Descripción: modelo estándar de cortesano genérico, fanfarrón, charlatán, pomposo, ... aunque sabe manejarse con su fina esgrima.

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos.

Maniobras de Esgrima: Respuesta.



### **Soldado - Arcabucero:**

Destreza: 12

Espíritu: 11

Fortaleza: 10

Ingenio: 9

Reflejos: 11

Bríos: 11

Armas: Arcabuz (13/-/+4), Ropera (12/8/+2), Pistola (13/-/+1).

Armadura: Sombrero (1), Colete de Cuero (2), Botas (1), (Opcional: Guantes de Cuero (1)).

Habilidades: Armas de Fuego (13), Esgrima (12), Otra Habilidad Militar (CD), Supervivencia (8), Cabalgar (11), Maña (11).

Ventajas: Espadachín.

Desventajas: Honor, Lealtad (a sus compañeros de compañía).

Nivel NPC: figurante (1)

Descripción: Soldado de los tercios del Rey. Preferible su uso en ambientaciones de campaña.

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos.



### **Soldado Experimentado (Sargento):**

Destreza: 13

Espíritu: 12

Fortaleza: 11

Ingenio: 10

Reflejos: 12

Bríos: 12

Armas: 2 Pistolas de Silla (15/-/+2), Ropera (14/10/+2+1), (Arcabuz (15+1/-/+4))

Armadura: Sombrero (1), Camisa Acolchada (1), Colete de Cuero (2), Guantes de Cuero (1), Botas de Cuero (1), (Opcional: Capa (3 - Desviar)).

Habilidades: Armas de Fuego (15+1), Esgrima (14), Otra Habilidad Militar (CD+1), Supervivencia (10), Cabalgar (13), Maña (13), Táctica (9), Liderazgo (11), Recursos (9), Sigilo (12).

Ventajas: Espadachín, Cargo (3).

Desventajas: Honor, Lealtad (al Rey, a su bandera)

Nivel NPC: secundario (2)

Descripción: Sargento de escuadra de los Tercios del Rey. Soldado Viejo. Hay uno por compañía.

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si llegan a Bríos 0.



### Comerciante:

Destreza: 10

Espíritu: 14

Fortaleza: 9

Ingenio: 13

Reflejos: 12

Bríos: 12

Armas: Cuchillo (9/5//+0), Pistola (9+1/-//+1).

Armadura: Camisa acolchada (1).

Habilidades: Comerciar (16), Artesanía (14) (A elegir una categoría), Charlatanería (15), Detectar Mentiras (14), Recursos (13), Cultura Local (13), Maña (9), Armas Cortas (9), Armas de Fuego (9+1), Botica (12).

Ventajas: Cargo (2), Intuitivo, Fuerza de Voluntad (1).

Desventajas: Avaricioso (3), Villano (1), Cobardía.



Nivel NPC: Secundario (2) no combatiente.

Descripción: Propietario de Comercio, Tendero, Tabernero, etc...

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos.

### Médico:

Destreza: 11

Espíritu: 12

Fortaleza: 9

Ingenio: 14

Reflejos: 11

Bríos: 11

Armas: 2 Pistoletes (10+1/-//+1), Daga (10/6//+0).

Armadura: Camisa acolchada (1), botas (1), sombrero (1), herreruelo (2 - Desviar).

Habilidades: Curar (16+2), Medicina (15+2), Diagnosticar (15+8), Cirugía (14+4), Botica (14), Veterinaria (14+2), Venenos (13), Latines (13), Armas de Fuego (10+1), Armas Cortas (10).

Ventajas: Letrado, Salud de Hierro (2), Cargo (2) (Médico con consulta).

Desventajas: Honor, Sinceridad, Lealtad (3) (Juramento Hipocrático).

Nivel NPC: Secundario (2) no combatiente.

Descripción: Médico con consulta y algo de renombre.

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos.

**Pícaro:**

Destreza: 12

Espíritu: 12

Fortaleza: 9

Ingenio: 10

Reflejos: 12 (+1)

Bríos: 11

Armas: Vizcaína (11+1/7//+0).

Armadura: Camisa acolchada (1), Coeto de Cuero (2). (Opcional: Sombrero (1))

Habilidades: Ratear (13), Abrir Cerraduras (12+3), Charlatanería (12), Recursos(9), Armas

Cortas (11), Callejeo (11).

Ventajas: Agilidad, Sentidos Desarrollados (Tacto).

Desventajas: Villano (3)

Nivel NPC: figurante (1)

Descripción: Ladronzuelo buscavidas típico del siglo de Oro.

Moral en combate: se rendirán o huirán de la pelea si pierden la mitad o más de sus puntos de Bríos.