

FAQS, ERRATAS Y ACLARACIONES

- **Página 13** - Para poder empezar a jugar la aventura individual se te dice que copies las características del soldado Lope, que se encuentran en la pág. 270. Lo cierto es que las características de Lope están en la 264.
- **Página 18** - Nº 43: se te remite al Comentario nº 1, cuando debería remitir al Comentario nº 2.
- **Página 20** - Nº 70: si miras los resultados de esta página, resulta que si se sacan 7 o más en la tirada de Seducción (o sea, se falla) el PJ seduce a la chica... Si saca 6 o menos (o sea, tiene éxito) la chica pasa de sus palabras bonitas... Es decir, que están equivocados los números. Si se saca 7 o más se debe ir al nº 83 y si se saca 6 o menos se debe ir al nº 77.
- **Página 31** - Tabla de Habilidades: la habilidad de Sigilo aparece como Habilidad de Villanía pero se trata de una Habilidad Común (como aparece en la pág. 58)... O quizás la Tabla está bien, y lo que está equivocado es la pág. 58).
- **Página 52** - Habilidad de Charlatanería: en los modificadores falta el siguiente: "Si se tiene la habilidad Fingir a nivel 12 o más: +1".
- **Página 54** - Habilidad de Etiqueta: no dice que el +1 a la Apariencia sólo sirve en ambientes cortesanos y elegantes (como se dice en la página 60).
- **Página 59** - Modificadores a la Apariencia: falta Problemas de Peso - Gordo (-1 a la Apariencia), Sacerdocio (+3 con cristianos temerosos de Dios), Mala Reputación (-1 en el ambiente adecuado) y Vulnerable al Dolor (-1 si es cosa conocida).
- **Página 60** - Modificadores por Honra a la Apariencia: falta que si un villano se comporta con Honra (es decir, tiene la desventaja de Honor) tendrá +1 a la Apariencia.
- **Página 60** - Modificadores por Modales a la Apariencia: falta que si no usa el habla de germanía (o se usa mal) en los ambientes de la carda, se tendrá -1 a la Apariencia, además de que los cómicos o artistas reconocidos (Cargo de 4 pto) tendrán un +3 a la Apariencia en su mismo medio.
- **Página 63** - Tabla de Carga: las penalizaciones por Carga también penalizan el uso de la habilidad de Sigilo y la Velocidad del personaje (que faltan en la relación inferior).
- **Página 70** - Tabla de Combate a Caballo: en el efecto del primer resultado (2), aparece "Éste recibe 1D-2 de daño 1 por caer a tierra". Este "1" hace referencia a la nota al pie de la tabla ("el daño mínimo sufrido siempre será 1 y no se contarán las protecciones").
- **Página 70** - Combate a Caballo: un caballo tira por su Destreza para evitar desplomarse cuando le quedan 1/4 de su total de Puntos de Vida, no cuando pierda 1/4 de sus Puntos de Vida.
- **Página 74** - Fallos en las Armas de Fuego: la habilidad de Armería para arreglar un doble 6 es, en realidad, una especialización de la habilidad de Artesanía.
- **Página 76** - Resumen del Turno de Combate: se dice que determinadas Ventajas modifican la Velocidad de los personajes. Lo cierto es que alguna Ventaja modifica la Rapidez, pero ninguna modifica directamente la Velocidad del personaje.
- **Página 81** - Maniobra "Trabar con Capa": En la descripción de la maniobra se dice "se tirará por la mitad del nivel que se tenga en Trabar con Capa". En realidad se tira por la mitad del nivel que se tenga en la habilidad de Capa.
- **Página 84** - Enfermedades: Se deben ignorar los interrogantes de los resultados 4 y 5 en la tirada de pérdida de características.
- **Página 85** - Fuego: la armadura nunca protege del daño producido por el fuego.
- **Página 88** - Reglas de envejecimiento, donde se dice primero que a partir de 40 años se hace la tirada cada año y más abajo se dice que no, que es cada 6 meses... La regla correcta es:
 - A partir de 40 años se tira cada año.
 - A partir de 60 años se tira cada 6 meses.
 - A partir de 80 años se tira cada 3 meses
- **Página 229** - Armaduras y Protecciones: el peso de los guantes de cuero es de 0,5 kg (como se dice en la tabla de armaduras de la pág. 74), no de 1 kg. Lo mismo ocurre con el colete de cuero, cuyo peso es de 2 kg.
- **Página 230** - Munición y Pertrechos: el tahalí de valentón no da un +1, sino un -1 a la defensa del enemigo al usar la maniobra de esgrima de Desenvainar.
- **Página 270** - Hoja de Personaje: faltan por apuntar las diferentes Localizaciones de Daño y un cuadro dedicado a llevar la cuenta de los Puntos de Experiencia.

Preguntas y Respuestas rápidas

P: Cuando un PJ llega a Bríos 3 reduce a la mitad todas sus Habilidades y Movimiento se reducen a la mitad. ¿Quiere esto decir que cuando un PJ llegue a Bríos 0 y deba tirar Voluntad para no caer inconsciente, la Voluntad estará reducida a la mitad o se tira por su nivel normal?

R: Se tira por la Voluntad reducida a la mitad.

P: En la descripción de la habilidad Curar se dice que “Tratar con esta habilidad a un herido ‘sobre el terreno’ lleva 10 minutos de juego (60 turnos de combate)”. Pero si tenemos en cuenta que un tipo con Bríos -3 pierde 1 pto adicional por cada 6 turnos, cuando se le haga la tirada de Curar, el PJ estará con -13 Bríos (han pasado 60 turnos y ha perdido 10 ptos más), y por entonces, la mayor parte de los PJ estarán muertos, ya que pocos serán los que empiecen con Bríos 13 o más... Imagino que se tarda 10 minutos en hacer una tirada de Curar cuando se está en medio de un combate o similar, pero si el combate ha terminado la tirada tardará mucho menos (1 o 2 turnos).... ¿Me equivoco?

R: No, no te equivocas. No del todo. Los resultados de la tirada se “sienten” inmediatamente, pero requieren esos 10 minutos de cuidados, porque si no habría médicos que irían curando entre estocada y estocada..., por ejemplo: Tienes a un “paciente” a -3 de Bríos y llega un PJ y hace una tirada para Curar. Saca la tirada, el tipo se queda a Bríos 0, estabilizado y fuera de peligro. La falla, el tipo está a -13 de Bríos pasados los 10 min. de rigor... Más vale que alguien pase antes una tirada de Diagnosticar o el herido se va a ir... al cielo o al Infierno, pero se va a ir.

P: La vizcaína da un +1 al ataque... ¿Se calcula el nivel de parada según el nivel que se tenga con armas cortas o según el nivel que se tenga +1 que le proporciona la vizcaína?

R: Ejem, ataque, he dicho ataque, no defensa... La vizcaina, al igual que la mata amigos, da esa bonificación solamente para pegar, no para parar.

P: Se trata de la maniobra de Entrenamiento de Paradas Adicionales..., y es que me parece un poco bruta para un coste de 1 pto/nivel... El PJ puede dedicarse a realizar todos los turnos ataques completos con la tranquilidad de que después puede realizar sus paradas extras sin problema... Y claro, los pobres PNJs (que no suelen tener estas maniobras de entrenamiento) las ven venir y reciben dos ataques cada turno y están despachados en poco tiempo...

R: Perdón, la ÚNICA parada que se puede hacer con una acción de ataque completo es la de parada instintiva. Si tú programas una defensa normal/parada y tienes paradas adicionales, puedes hacer una parada adicional por cada ataque adicional que recibas, NO QUE FALLES (otro punto que los *munchkins* intentan retorcer a su favor). Es decir, llegan dos valentones y un tipo con parada adicional nivel 1 puede hacer dos paradas (una a cada uno) más un ataque normal. Pero NO puede hacer un ataque completo más dos paradas adicionales, aunque tenga nivel de parada adicional 2 o incluso 3. En otro orden de cosas, frente a un tipo que decida hacer un ataque completo de dos ataques, un PJ puede optar por una defensa completa de dos tipos de defensa (parar y esquivar) nunca podrá parar dos veces a no ser que tenga parada adicional... ¿Capici? Sobre lo de que el combate es mortal... pues casualmente esa era la idea... Y lo de la regla de localización del golpe... Simplemente, cuanto más daño se hace es que se alcanza zona más vital. Tan sencillo como eso. No hay que darle más vueltas.

P: Si una clase de personaje tiene como obligatorio una ventaja, ¿el coste en puntos de esa ventaja le obliga a adquirir desventajas?... O viceversa, si tiene como obligatorio una desventaja...

R: Sí. La regla básica es que solamente se pueden comprar ventajas con puntos de desventajas. Así que el Clérigo, que necesita la ventaja de Sacerdocio, que cuesta 2 puntos, tiene que adquirir al menos 2 puntos en desventajas.

P: Una mujer empieza con Honra 1: ¿tiene automáticamente -3 a la Apariencia por tener Honra Escasa)?

R: No. La mujer tiene un único punto de honra porque su honra es más frágil que la de los hombres. O es una mujer de honra intachable o está deshonrada, no hay términos medios de honra dudosa. De ahí el único punto que tienen.

P: En la preparación de un arma se dice que se puede combinar con cualquier tipo de defensa, ¿pero no se puede combinar el desenfundar un arma de fuego con un ataque, aunque se tenga también -4 por no apuntar?

R: Sí, claro, desenfundas el arma y disparas sin apuntar, a bulto... Tienes un -4 por ello, pero a cambio, si el enemigo está cerca, tienes las bonificaciones por proximidad (ver pág. 74 del manual).

P: ¿No es más “legal” permitir que un crítico de ataque signifique un 6 de daño + modificadores sin protección, en vez de matar automáticamente al contrario?

R: Sí. Pero eso es igual que en el Aquelarre, y buscaba diferenciar los sistemas.

P: No sé si entiendo bien el combate cerrado: se supone que sirve para atacar sólo con armas cortas, ya que las armas más largas no pueden usarse en un combate cerrado... ¿es así? Si es así, ¿no se tendrían modificadores al ataque con esas armas por estar tan cerca del enemigo?

R: No, el combate cerrado te permite usar las armas cortas también para atacar. Es decir, un tipo con esgrima de espada y daga que no esté en combate cerrado puede usar la daga solamente para parar, pero si entra en combate cerrado puede usarla para atacar o para parar. Y el uso que se hace a la daga se decide después (ver reglas de esgrima de espada y daga en la pág. 82).

P: ¿El daño que hace una espada corta no debería ser +1 en vez de +2? Es que hace el mismo daño que la espada ropera... Entiendo que la espada corta no sirva para hacer maniobras de esgrima pero, ¿tampoco se pueden hacer con ella maniobras de “esgrima con espada y daga” utilizándola en lugar de la daga?

R: La espada corta es un machete, estilo sable de abordaje, de unos cinco dedos de ancho. Un cacharro pesado, y por lo tanto lento, que hace mucha pupa si te da.

P: En la Lista de equipo aparece la daga, la daga con rompepuntas y la daga de guardamano con rompepuntas: ¿cual es el precio y el peso de la daga de guardamano normal, sin rompepuntas? ¿Se supone que la daga de guardamano incluye “de serie” una empuñadura rompepuntas?

R: Sí.

P: Sobre el peso de las armaduras, ¿debemos mirar la tabla de armaduras de la pág. 74 o la lista de equipo de la pág. 229? Es que algunos pesos varían... (guantes y colete de cuero, en concreto).

R: Los pesos verdaderos son los de la pág. 74.

P: Se supone que la única forma de curar puntos de Bríos negativos es con una tirada de Curar, y en la descripción de esta habilidad se dice que “no se pueden hacer dos tiradas seguidas de Curar sobre una misma persona”... ¿Quiere esto decir que si se le hace una tirada de Curar a un PJ en puntos negativos y se falla, podemos decir que el PJ morirá tarde o temprano?

R: Sí, podemos hacer una tirada de Diagnosticar para ver el error, pero como la tiene que hacer el PJ o PNJ que falló la tirada de Curar, como no sea médico o letrado difícilmente tendrá Diagnosticar, que es habilidad escolástica.

P: La maniobra de esgrima “Parada Instintiva”, ¿no debería ser una maniobra de defensa completa en vez de ataque completo?

R: No, porque se realiza tras haber programado un ataque completo (por ejemplo, un a fondo).

P: En la pág. 84, al hablar de las enfermedades y de la tirada que hace para perder diariamente características, los resultados 4 y 5 aparecen con interrogantes... ¿Por qué?

R: Es una errata, ignora los interrogantes.

P: Los Puntos de Experiencia, ¿se reparten por sesión de juego o por aventura jugada?

R: Por aventura jugada.

P: Si un jugador guarda los suficientes PX, ¿puede subir más de 1 pto en una Característica de un tirón? ¿Y subir más de un nivel en una Habilidad de un tirón?

R: Sí, si se dedica a acumular (y a determinados niveles tendrá que hacerlo).

P: Subir una Ventaja cuesta 5 PX/pto. Por tanto, conseguir la Ventaja Rico (Acaudalado) cuesta 30 PX. ¿Porque cuesta lo mismo subir de acaudalado a rico? ¿No debería costar más PX?

R: Piensa que primero tiene que ser acaudalado (ya son 30 PX) y de allí pasar a rico (30 más). Eso hace 60.

P: Sobre las Ocupaciones: por ejemplo, si un PJ tiene el cargo de Soldado (Cargo de 1 pto), ¿para llegar a cabo de escuadra, además de los requisitos, cuantos PX debe gastar: 10 PX, por que es un cargo de nivel 2, o 5 PX, ya que él ya tiene un cargo de nivel 1 y sólo quiere aumentarlo a nivel 2? Si lo correcto fuera lo último (gastar una cantidad de PX igual a la diferencia de ptos), ¿cuantos PX cuesta subir, por ejemplo, de alférez a capitán, ya que ambos tienen los mismos puntos de Cargo?

R: Los puntos de cargo son los mismos, pero fíjate que las características de los requisitos varían. Ser capitán es más costoso que ser Alférez.

P: En el Bestiario, en el modificador de daño de los ataques de animales, ¿hay que sumar el modificador por Fortaleza o ya se encuentra sumado?

R: Ya está sumado.

P: ¿De verdad pesa una vela un kilo (pág. 229)?

R: ¿Los velones de sebo compactos de esa época? Posiblemente sí.

P: ¿Se tiene en cuenta el peso de la vestimenta cuando se lleva puesto o sólo se tiene en cuenta cuando se carga?

R: Cuando se lleva puesto, que no se puede llevar todo... (juas, juas).