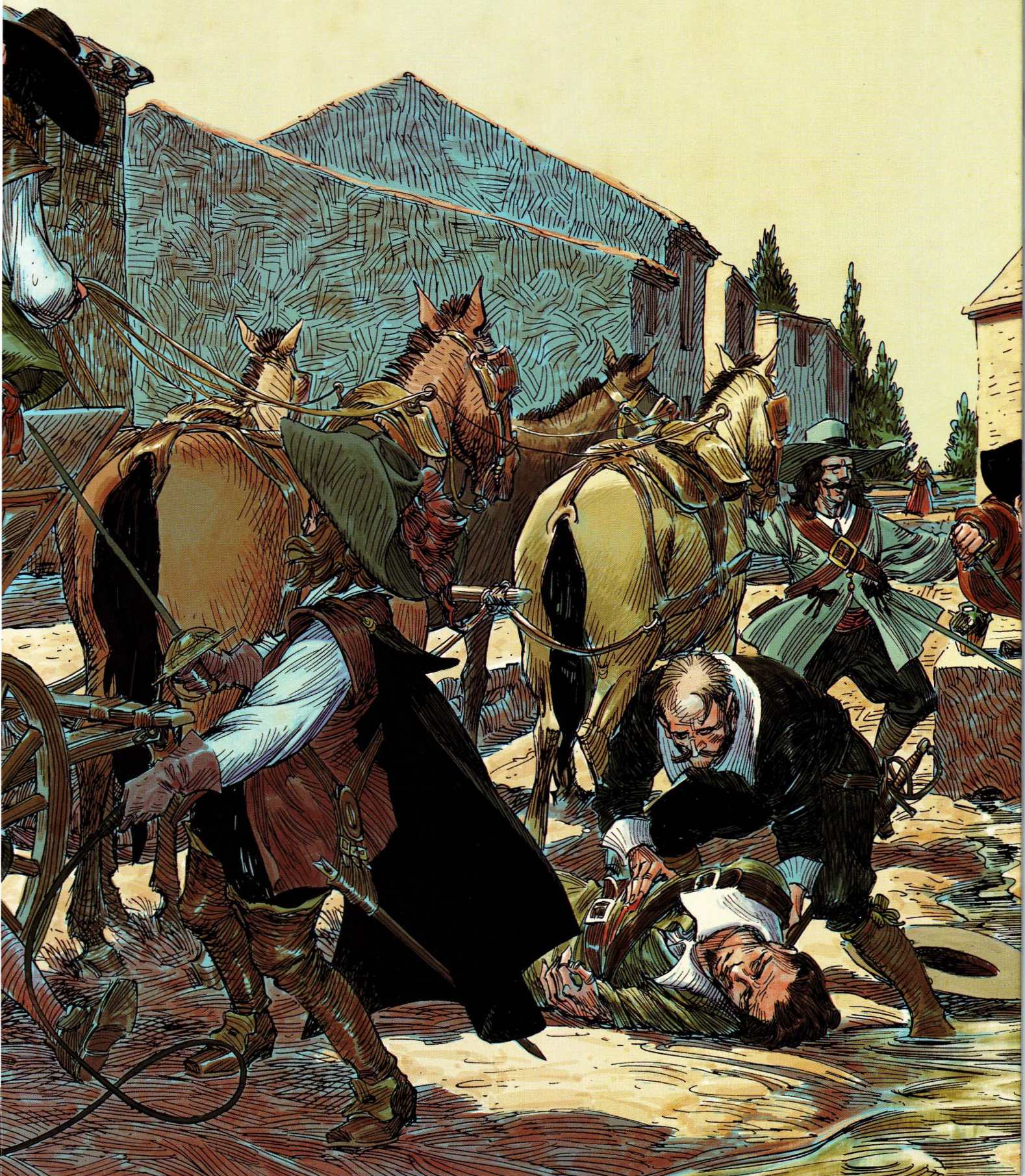


VENTA
de
Molinero









SISTEMA DE JUEGO Y CREACIÓN DE PERSONAJES

GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA PARA LA CREACIÓN DE PJS

1) Características principales

- Se reparten 6 puntos entre Destreza, Espíritu, Fortaleza e Ingenio. (La base de cada una es 10, como máximo se le pueden sumar 4 puntos a una. Se puede restar -1 a una para tener un punto adicional en cualquier otra. 14 siempre es el tope inicial).
- Se calculan los Reflejos ($R=D+E/2$, redondeado hacia abajo) y los Bríos ($B=F+E/2$, redondeado hacia arriba).

2) Habilidades

- Se elige una clase de personaje.
- Se puntúan las diez habilidades de la clase de personaje (salvo el aventurero) según el baremo siguiente:
 - 1 hab. con el valor de la CD +2.
 - 2 habs. con el valor de la CD +1.
 - 3 habs. con el valor de la CD sin modificar.
 - 4 habs. con el valor de la CD -1.
- Si se aplica la regla opcional de maniobras de esgrima y el personaje no tiene la ventaja de Espadachín, recibirá 3 puntos más para gastar en habilidades de combate.

3) Habilidades gratuitas

- *Pelea* = D
- *Voluntad* = E
- *Saltar* = F
- *Idioma natal* = I
- *Correr* = R
- *Esquivar* = $R/2$, redondeado hacia abajo.
- *Puntos de daño* = B

4) Se atribuyen **ventajas** (opcional, compradas con los puntos proporcionados por las desventajas).

5) Se atribuyen **desventajas** (opcional, como máximo -6 puntos).

6) Se deciden los efectos de las **Clases de esgrima** (opcional, véase el capítulo *El combate*) si se posee la habilidad de Esgrima y la ventaja Espadachín.

7) Características menores

- *Aspecto físico*: (*corriente*, excepto ventaja o desventaja).
- *Estatura y peso*: según F o B, a elección del jugador (véase tabla de la página 47).
- *Riqueza*: (nivel *medio*, excepto ventaja o desventaja).
- *Posición social*: (*hidalgo*, excepto ventaja o desventaja).
- *Edad*: 3d + 15 años, excepto desventaja.
- *Apariencia*: suma de todos los modificadores por aspecto físico, ventajas, desventajas, posición social, Honra, modales, ropa, armas y afines (véase el capítulo *El sistema de juego*).

8) Se adquieren las **posesiones** según el nivel de riqueza.

9) En base a todo lo anterior, se escriben unas pocas líneas sobre la **semblanza** del personaje (historia, descripción física y psicológica).

VENTAJAS

Ventajas de 1 punto

Aliados
Belleza
Cargo
Carisma
Clases de esgrima
Don de lenguas
Empatía con los animales
Favor
Fuerza de voluntad
Nobleza
Resistencia física
Salud de hierro
Sentido de la orientación
Sentidos desarrollados

Ventajas de 2 puntos

Agilidad
Aliados
Ambidextro
Buena reputación
Cargo
Favor
Habilidad extra
Letrado
Nobleza
Resistencia física
Sacerdocio
Salud de hierro
Sentido común

Ventajas de 3 puntos

Aliados
Belleza
Buena estrella
Cargo
Espadachín
Favor
Intuitivo
Iniciativa
Nobleza
Riqueza
Salud de hierro

Ventajas de 4 puntos

Aliados
Cargo
Nobleza

Ventajas de 5 puntos

Aliados
Belleza
Buena memoria

Ventajas de 6 puntos

Aliados
Riqueza

DESVENTAJAS

Desventajas de -1 punto

Costumbres odiosas
Deuda de honor
Edad
Enemigos
Fealdad
Intolerante
Inútil
Lealtad
Pecadillos
Problemas de peso
Secreto
Sinceridad
Timidez
Villano
Voluntad débil

Desventajas de -2 puntos

Avaricioso
Cobardía
Costumbres odiosas
Defecto físico
Enemigos
Fealdad
Honor
Impulsivo
Intolerante
Lealtad
Mala estrella
Mala reputación
Pecadillos
Pobreza
Sanguinario
Secreto
Timidez
Villano
Vulnerable al dolor

Desventajas de -3 puntos

Avaricioso
Borracho
Costumbres odiosas
Defecto físico
Edad
Lealtad
Pecadillos
Pobreza
Protegidos
Timidez
Villano

Desventajas de -4 puntos

Enemigos
Fealdad
Secreto
Villano

Desventajas de -5 puntos

Pobreza

Desventajas de -6 puntos

Edad
Secreto

TABLA DE HABILIDADES

Habilidades comunes

Armas cortas (Var.)
Armas de fuego (E)
Cabalgat (D)
Capa (D)
Charlatanería (E)
Comerciar (E)
Conducir carro (D)
Cultura local (I)
Curar (I)
Detectar mentiras (E)
Esgrima (D)
Fingir (E)
Interpretación (E)
Intimidación (F)
Juegos de azar (I)
Lanzar cuchillo (D)
Liderazgo (E)
Maña (D)
Marinería (D)
Nadar (F)
Orientación (I)
Rastrear (D)
Seducción (E)
Sigilo (D)
Supervivencia (I)
Trepas (F)

Habilidades de villanía

Abrir cerraduras (D)
Artesanía (I)
Callejeo (E)
Habla de germanía (I)
Ratear (D)
Recursos (I)

Habilidades escolásticas

Arte (E)
Botica (I)
Cirugía (I)
Construcción (I)
Diagnosticar (I)
Latines (I)
Leyes (I)
Medicina (I)
Navegación (I)
Teología (I)
Venenos (I)
Veterinaria (I)

Habilidades militares

Armas de asta (F)
Armas pesadas (F)
Artillería (I)
Estrategia (I)
Táctica (I)

Habilidades sociales

Diplomacia (E)
Etiqueta (I)
Idiomas (I)

VENTAJAS QUE PUEDEN COMPRARSE CON PX

- Aliados
- Buena reputación
- Cargo
- Clases de esgrima ¹
- Espadachín
- Favor
- Letrado
- Noble
- Riqueza ²
- Sacerdocio

¹ Gastar puntos en la ventaja de Clases de esgrima es la única manera de poder aprender nuevas maniobras de esgrima.

² A base de PX (es decir, a base de aventuras) la ventaja de Riqueza puede subirse a nivel 7 (rico) aunque los PJs inicialmente no puedan superar el nivel 6. Pasar de *acaudalado* (nivel 6) a *rico* (nivel 7) cuesta 30 PX.

DESVENTAJAS QUE PUEDEN ELIMINARSE CON PX

- Borracho
- Costumbres odiosas
- Deuda de honor
- Enemigos
- Mala reputación
- Pecadillos
- Pobreza
- Protegidos
- Secreto
- Villano



EL COMBATE

TABLA DE PARADA

Habilidad	Cuchillo y daga	A. de esgrima, daga de guardamano, espada corta		Demás armas
5	3	4		3
6	3	4		3
7	4	5		4
8	5	6		4
9	5	6		5
10	6	7		5
11	7	8		6
12	7	8		6
13	8	9		7
14	9	10		7
15	9	10		8
16	10	11		8
17	11	12		9
18	11	12		9
19	12	13		10
20	13	14		10

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO (EL MAESTRO DE ESGRIMA)

Arma	Habilidad	Daño	Peso	Modificador
Sable ¹	A. pesada	+2	2,50 k	F
Pappenheimer	A. pesada	+3	2 k	F
Colichemarde ²	Esgrima	+0	0,75 k	D
Ropera de pitones ³	Esgrima	+2	2 k	D

¹ +1 parada

² +1 parada

³ -1 velocidad / -1 a la apariencia

TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Arma	Habilidad	Daño	Peso	Distancia mín./máx.	Modificador
Pistola	A. fuego	+1	1,5 k	20/65	E
Pistolete	A. fuego	-1	1 k	5/15	E
Pistola de silla	A. fuego	+2	2,5 k	30/75	E
Carabina	A. fuego	+3	6 k	40/100	E
Arcabuz	A. fuego	+4	10 k	50/150	E

TABLA DE MODIFICADORES AL DAÑO

Característica	Modificador
8 o menos	-2
9 o 10	-1
11 o 12	0
13 o 14	+1
15 o más	+2

TABLA DE ARMADURAS

Armadura	Protección	Localización	Peso ³
Sombrero	1	Cabeza	-
Ropa normal	-	-	0,5 k
Camisa acolchada	1	Tronco y brazos	2 k
Colete de cuero ¹	2	Tronco	2 k
Coselete ¹	4	Tronco	17,6 k
Guantes de cuero	1	Brazos	0,5 k
Botas	1	Piernas	2 k
Capa ¹	3	(desviar) ²	2 k
Herreruelo ¹	2	(desviar) ²	0,75 k

¹ Un colete y un coselete no se pueden llevar a la vez. Tampoco la capa con el herreruelo o viceversa.

² La capa y el herreruelo solamente añaden su protección si se realiza una acción previa de desviar.

³ Conviene recordar que el peso del equipo que se lleva encima produce una penalización por carga que se resta al movimiento, entre otras cosas. Consúltase el apartado correspondiente en el capítulo *El sistema de juego*.

TABLA DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Arma	Habilidad	Daño	Peso	Modificador
Cuchilla de matarife	A. cortas	+0	0,25 k	D
Cuchillo	A. cortas	+0	0,5 k	D
Daga	A. cortas	+0	0,3 k	D
Espada corta	A. cortas	+2	1 k	F
Alabarda	A. de asta	+5	6 k	F
Pica	A. de asta	+3	4 k	F
Espada pesada	A. pesadas	+3	2,5 k	F
Hacha	A. pesadas	+4	2,5 k	F
Maza	A. pesadas	+3	1,5 k	F
Montante	A. pesadas	+4	3,5 k	F
Espadín	Esgrima	+0	0,5 k	D
Estoque	Esgrima	+1	0,5 k	D
Ropera	Esgrima	+2	0,75 k	D
Garrote	Pelea	+1	0,5 k	F
Puños, pies...	Pelea	-1	-	F

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS (SEGÚN EL DADO DE DAÑO)

Resultado	Localización
6	Cabeza
5, 4 o 3	Tronco
2	Brazos
1	Piernas

EXPERIENCIA Y EVOLUCIÓN DE LOS PJs

TABLA DE ASIGNACIÓN DE PX

Por interpretar bien al personaje:	de 1 a 5 PX.
Por interpretar mal al personaje:	de -1 a -5 PX.
Por cumplir los objetivos de la aventura:	de 2 a 4 PX.
Por actuar de forma inteligente y/o solucionar un problema:	1 PX.

Notas:

Por muy bien que se haga, nunca se repartirán más de 10 puntos por sesión de juego a un personaje.
Tampoco se le adjudicarán puntos negativos a un personaje por mal que lo haga (como mucho, no se le darán puntos).
4 o 5 puntos debería ser la ganancia normal al final de cada partida, salvo casos excepcionales.
Si uno de los protegidos de un PJ (des-ventaja) muere, es herido o secuestrado sin que lo rescaten, el personaje en cuestión no recibirá los 15 PX siguientes que se le asignaran.

TABLA DE AUMENTO DE CARACTERÍSTICAS BÁSICAS (D, E, F, I)

Nivel actual de la característica	PX para subir al nivel siguiente
9, 10, 11 o 12	20
13, 14 o 15	30
16 o 17 ¹	40

¹ No se puede tener característica alguna por encima de 18.

TABLA DE MEJORA DE HABILIDADES

Nivel ¹	Coste
CD -1	1 PX
CD	2 PX
CD +1	4 PX
CD +2	8 PX
CD +3	16 PX
CD +4	24 PX
CD +5	32 PX

¹ Para adquirir una nueva habilidad, se gastarán 5 PX, e inicialmente se tendrá al nivel de la característica directora -2.

ECONOMÍA Y SOCIEDAD

TABLA DE GASTOS ENTRE AVENTURAS

Nivel de riqueza	Estatus económico	Multi-plicador	Gasto ¹
1	Muerto de hambre	x2	2
2	Pobre	x3	6
3	Modesto	x4	12
4	Medio	x5	20
5	Acomodado	x6	30
6	Acaudalado	x8	48
7	Rico	x15	105

¹ En reales y por semana.

TABLA DE GASTOS MÍNIMOS

Posición social	Estatus social	Nivel de gasto mínimo	Tren de vida equivalente	Gasto mínimo ¹
4	Hidalgo	3	Modesto	12
5	Hidalgo escudero	4	Medio	20
6	Caballero	5	Acomodado	30
7	Señor	6	Acaudalado	48
8	Señor de mayorazgo	7	Rico	105

¹ En reales y por semana.

Si se hace público que el PJ no realiza sus gastos mínimos, perderá 1 punto de Honra por cada nivel de gasto mínimo que no realice.

PIRÁMIDE SOCIAL

Posición social	Estatus social
0	Hereje confeso, infiel, esclavo o judaizante
1	Criminal o cristiano nuevo
2	Campesino o extranjero
3	Villano o criado
4	Hidalgo
5	Hidalgo escudero de casa noble (a determinar)
6	Caballero de orden militar (Santiago, Alcántara o Calatrava)
7	Señor con casa solariega
8	Señor con mayorazgo (casa y tierras, rentables o no)
9	Barón
10	Conde
11	Marqués
12	Duque
13	Grande de España
14 ¹	Príncipe
15 ¹	Rey

¹ Inaccesible para los PJs.

TABLA DE RENTAS

Nivel de riqueza	Renta ¹
5	20
6	40
7	80

¹ En reales y por semana.

TABLA DE MONEDAS Y CAMBIOS

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

CARGOS EN UNA SALA DE ARMAS (EL MAESTRO DE ESGRIMA)

Empleo	Puntos	Requisitos	Cometido	Ingresos
Ayudante	1	Esgrima 16	Servir de oponente a los alumnos de la Sala	10
Teniente	2	Esgrima 18	Enseñar a los alumnos	15
Prevoste	3	Esgrima 20	Dirigir y supervisar las prácticas	25



JUEGO DE ROL DEL
CAPITÁN ALATRISTE

LISTA DE EQUIPO

Todos los precios se refieren en reales.

Sólo se refiere el peso cuando resulte relevante para la carga que lleve encima el personaje y cuando éste pueda llevarlo.

ARMADURAS Y PROTECCIONES

Armadura	Precio	Peso
Botas	8	2 k
Camisa acolchada	18	2 k
Capa	6	2 k
Colete de cuero	25	2 k
Coselete	60	17,6 k
Guantes de cuero	5	0,50 k
Herreruelo	3	0,75 k
Sombrero	5	—

ARMAS

Arma	Precio	Peso
Alabarda	24	6 k
Arcabuz	100	10 k
Carabina	80	6 k
Cuchilla de matarife	10	0,25 k
Cuchillo	6	0,5 k
Daga	8	0,3 k
Daga con rompepuntas	15	0,5 k
Daga de guardamano con rompepuntas	25	0,8 k
Espada corta	18	1 k
Espada pesada	28	2,5 k
Espadín ¹	25	0,5 k
Estoque ¹	18	0,5 k
Garrote	5	0,5 k
Hacha	20	2,5 k
Maza	15	1,5 k
Montante	30	3,5 k
Pica	20	4 k
Pistola	50	1,5 k
Pistola de silla	75	2,5 k
Pistolete	60	1 k
Ropera ¹	24	0,75 k
Ropera mata amigos	50	1,25 k
Vizcaína	15	0,4 k

¹ Estas armas de esgrima pueden ser personales (+1 a impactar sólo para su dueño) si se paga el triple del precio referido.

ARMAS (EL MAESTRO DE ESGRIMA)

Objeto	Precio	Peso
Bastón de estoque	25	1,5 k
Sable	30	2,5 k
Colichemarde	30	0,75 k
Pappenheimer	40	2 k
Ropera de pitones	15	2 k
Escudos:		
Broquel	10	8 k
Broquel con cruz (para trabar)	15	7 k

COMIDA Y BEBIDA

Vitualla	Precio	Peso
Banquete	15	—
Comida sencilla	3	—
Jarra de vino	1	—
Raciones saladas de viaje (1 semana)	15	0,5 k

EQUIPO DIVERSO

Objeto	Capacidad	Precio	Peso
Alforjas	20 k	5	1,5 k
Anteojos	—	30	—
Bastón	—	2	1 k
Hacha de leñador ¹	—	12	2 k
Lámpara de aceite	—	10	0,5 k
Libro	—	3	2 k
Manta	—	1	2,5 k
Mochila o zurrón	5 k	1	0,25 k
Odre	1 l	1	—
Vela	—	1	1 k

¹ -2 de usarse como arma (pesada).

FINCAS

Finca	Precio
Campos de cultivo (c/hectárea)	350
Casa pequeña ¹	1 000
Casa solariega ¹	3 000
Castillo	30 000
Granja	2 000
Mansión ¹	12 000
Palacio ¹	25 000
Pastos (c/hectárea)	200
Villa rural	4 500

¹ En la Villa el precio de esta finca se duplica.

HOSPEDAJE

Tipo	Precio
Alojamiento en sala común	3
Alojamiento en una habitación compartida	6
Alojamiento en una habitación individual	20
Forraje y establo (por animal)	2

SERVICIOS

Servicio	Concepto	Precio
Escribano	Por carta o escrito	2
Guardaespaldas	Por día	de 10 a 100
Guía	Por día	3
Ladrón	Por encargo	de 10 a 50
Médico o erudito	Por consulta	5
Mensajero	Por encargo	1
Prostituta	Por servicio	de 5 a 200
Trabajador no especializado	Por día	1
Valentón	Por encargo	de 5 a 50

MEDIOS DE TRANSPORTE

Animal/transporte	Precio	Peso
Caballo de guerra	250	—
Caballo de monta	160	—
Caballo de raza	400	—
Caballo de tiro	100	—
Carruaje ¹	480	—
Carruaje de lujo ¹	720	—
Coche ²	125	—
Mula	150	—
Silla de manos	75	—
Silla de montar, bocado y brida	12	10 k

¹ Capacidad para seis pasajeros, tirado por cuatro animales.

² Capacidad para dos pasajeros, tirado dos caballos.

MUNICIÓN Y PERTRECHOS

Objeto	Precio	Peso
Balas (20)	5	1 k
Cinturón y vaina de espada	1	0,3 k
Pólvora (50 cargas)	2	2,5 k
Tahalí de valentón	3	0,5 k

ÚTILES DE OFICIOS VARIOS

Objeto	Precio	Peso
Cuerda (10 m)	2	0,75 k
Dados	3	—
Equipo quirúrgico ¹	50	1 k
Ganzúas de buena calidad ²	60	—
Ganzúas normales	30	—
Garfio	5	3 k
Maquillaje y peluca	25	1,5 k
Papel, pluma y tinta	2	0,2 k
Pociones y ungüentos medicinales, 5 usos ³	30	2,5 k
Productos de botica, 1 uso	25	0,5 k
Vendas limpias, 5 usos ⁴	10	—

¹ +1 a Cirugía.

² +1 a Abrir cerraduras.

³ +1 a Medicina.

⁴ +1 a Curar.

VESTIMENTA

Ropa	Precio	Peso
Ropa elegante	25	0,5 k
Ropa normal	5	0,5 k
Ropa vieja, harapos	1	0,5 k
Traje lujoso	50	1 k