

Arcana Démoni



Donde se aclaran las múltiples et insistentes llamadas al orden que la lectura et aprovechamiento del juego de roles provoca en el espíritu conciliador del hombre y de todos aquellos que siguen sus dictados a la luz de la mayor gloria del **B**asísimo.

Un FAQ y una fe de erratas para Aquelarre por Antonio Polo y Juan Pablo Fernández

Versión 1.1

Actualizada a 21/06/2011

Los Secretos del Diablo



ras la publicación de la primera edición de *Aquelarre* la revista *Líder* creó una nueva sección dedicada a esclarecer todas aquellas dudas que los aficionados tenían respecto al juego. Dicha sección recibió el nombre de “Los Secretos del Diablo”, y fielmente, cada dos meses, Ricard Ibáñez contestaba a los seguidores del juego todas aquellas preguntas que iban llegando a la redacción de la revista.

Los años han pasado y las viejas revistas han dado paso a nuevos métodos de comunicación y difusión, mucho más rápidas y efectivas: foros, blogs, listas de correo, redes sociales, etc. Gracias a ellos, el mundo del rol ha conocido nuevas formas de expresar sus intereses, sus gustos, sus aficiones, sus anhelos y, naturalmente, sus dudas.

Lo que podrás encontrar a continuación son todas aquellas preguntas que los seguidores de la nueva edición de *Aquelarre* nos han realizado en muy diversos lugares de la red, especialmente en el foro dedicado al juego en la web de la editorial Nosolorol (www.nosolorol.com/forum) y en la lista de correo de la Cofradía Anatema, creada por los aficionados (es.groups.yahoo.com/group/Aquelarre). En cualquiera de ambos lugares podréis seguir encontrando a los autores del juego, que seguirán resolviendo como hasta ahora todas las dudas que os planteé esta nueva edición del juego de rol demoníaco medieval.

Creación del Personaje

Deviol: *¿Por qué le cuesta tanto trabajo comunicarse a un catalán con un aragonés o con el resto de pueblos que tenga algo de castellano?*

Los idiomas de los pueblos se han visto incluso mejorados respecto a ediciones anteriores (antes se tenía Castellano a CULx3 y ahora se ha subido a CULx4). La idea es que cada etnia o pueblo sabe utilizar perfectamente su lenguaje local y que todos usen (como ocurría) el castellano como lengua universal, lengua de comercio y de comunicación con otras etnias. En el capítulo segundo encontrarás la descripción de a qué corresponde exactamente el porcentaje que se tiene en un idioma: un catalán (por ejemplo) de media tendrá un

40% en Castellano (su CULx4, teniendo en cuenta una CUL media de 10), lo que significa según la Tabla de Idiomas que "Aunque ya sabe expresarse en el idioma, todavía le cuesta mucho hablarlo". Otro que tenga una CUL de 20 (o sea, Castellano al 60%) "sabe hacerse entender sin problemas, aunque tiene un marcado acento extranjero". Teniendo en cuenta lo cerrada y a veces poco viajera que acostumbra a ser la sociedad medieval, es normal que se tengan un conocimiento poco extenso de otras lenguas (luego hay profesiones, como comerciante, que se ven obligados a tener más, pero para eso el jugador tendrá que repartir puntos en esos idiomas de forma voluntaria). Por tanto, creemos que está bien proporcionado.

Elías Palomo: *Un pregunta sobre la etnia de judío. Los idiomas que tienen de inicio son Ladino, Hebreo y Castellano. Pero nos encontramos esta etnia en todos los reinos de la península. ¿No sería correcto que también tuvieran el idioma del reino en que se encuentren, ya sea Portugal (portugués), Aragón (aragonés) o Granada (andalusí)?*

Es cierto, le pasa como a los mudéjares: en este caso, los de Portugal tendrán Gallego CULx4, los de Aragón tendrán Aragonés a CULx4 y los de Granada tendrán Andalusí a CULx4.

Maynard Glück: *Los personajes del grupo étnico vascón sólo pueden elegir clase social campesino o villano. Sin embargo, en el antiguo suplemento Jentilen Lurra se hablaba del origen cuasi tribal de la sociedad feudal vasca, en la que los nobles son llamados “parientes mayores”, los buruzaguis y todo parece indicar que la nobleza es de grupo étnico vasco, al igual que los plebeyos. Según la reglas, ¿a qué grupo étnico pertenecerían personajes históricos como Íñigo Ariza o los López de Haro? ¿Por qué un PJ vasco no puede ser noble? Un señor feudal de Álava, Guipúzcoa o Vizcaya, ¿es vasco o castellano? ¿Y los comerciantes y marinos burgueses del puerto de Bilbao?*

Difícil cuestión, sin duda. Tanto que durante la etapa en que los mecenas se pusieron a buscar erratas, los autores tuvimos una pequeña discusión sobre el tema, y al final decidimos dejarlo como estaba. ¿Por qué, me dirás? Te explico.

Efectivamente, tal y como se dice en el *Jentilen Larra* (pág. 6 de la segunda edición) existen señores feudales vascos, los parientes mayores (o *aide nagusiak*), pero hemos creído que, en comparación con los señores castellanos o navarros, eran una minoría, al igual que podía ser una minoría un mozárabe que ocupara un alto cargo en el gobierno nazarí o un mudéjar que alcanzara el grado de caballero o hidalgo (habitualmente por acciones de guerra en la frontera contra los granadinos). De todas formas, y como también nos podemos equivocar (y además, como ya te he dicho, estuvimos a punto de cambiarlo porque es cierto que es una regla con muchas excepciones históricas), la situación es fácil de solucionar en tus partidas: a partir de ahora la única restricción de un vasco puede ser el de no pertenecer a la clase social de Esclavo, como el resto de etnias cristianas.

Karras76: *¿Cualquier profesión que no especifique lo contrario puede ser llevada por una mujer?*

Efectivamente: en algunos casos puede costarle más o menos prejuicios por parte de la población masculina, pero pueden escoger cualquier profesión en la que no se indique, claramente, que sean solo profesiones masculinas.

Asur: *¿Un gazbi puede portar una espada sea de la clase social que sea? Por ello de que la espada es el arma de la fe.*

Las armas están divididas en tres tipos fundamentales, según el oficio o posición del que debería tenerlas: una espada es una espada de noble, pero al contrario que en otras profesiones, en la de ghazi se dice que puede escoger una competencia de armas del tipo que desee, incluyendo las armas de noble y, por tanto, la espada.

Devio: *¿Por qué en la descripción de la profesión mago no se indica que un PJ castellano no puede ejercer dicha profesión, como sí que se especifica en otras, como pardo?*

Veamos: no es necesario especificar que el mago es una profesión solo islámica porque en la Tabla de Profesiones (que no se usa solo para tirar tu profesión, sino también para elegirla según tu cultura y posición social) sólo nos indica que puede ser escogida por musulmanes de posición noble o mercaderes, por tanto el resto de procedencias y culturas no pueden optar por esa profesión. El pardo, sin embargo, requiere una puntualización, ya que puedes tener un PJ de cultura cristiana que al tirar o escoger tiene entre sus opciones el pardo, pero que al ver su descripción dice que solo para PJs de Castilla o Granada, así que le será imposible escogarlo.

Bernal Bahamonde: *No todas las profesiones (por ejemplo, el alquimista) tienen competencias de armas de algún tipo. ¿Eso significa que ya no van a poder llevar cuchillos o palos? ¿O significa que a un alquimista de la baja nobleza le tendría que dejar llevar las armas de noble?*

Que una profesión no tenga competencias de armas sólo quiere decir que durante los años que lleva ejercitando dicha profesión, no ha aprendido a utilizarlas, pero él puede, si lo desea, aprender a usarlas sin problemas (en la fase de competencias, recuerda que puede asignar puntos a

cualquier competencia que no sea de su profesión, aunque le costará el doble subirlas).

La división de las armas en “de villano”, “de soldado” y “de noble” no supone una prohibición o restricción a nivel de reglas. Supone una restricción a nivel de mundo de juego: cualquiera, sea de la condición que sea, puede aprender a llevar una espada, que es arma de noble, pero aquellos que vean a un no-noble llevando una espada, creerán que, por ejemplo, la ha podido robar, porque es un arma que no se corresponde a su nivel social, por muy bien que sepa manejarla.

Por tanto, se supone que un bajo noble (ya sea alquimista, infanzón o cortesano), acostumbrará a llevar armas de noble, pero si lleva un cayado (que es de villano) lo más probable es que los miembros de su círculo nobiliario piensen que no tiene dinero para otra cosa, o que es un huraño ermitaño, o mil cosas más. Es como ver llegar a un banquero a una reunión de empresa montado en un Ford Fiesta.

Bernal Bahamonde: *¿Se debería entonces entender que la profesión que no tenga competencia de armas de inicio puede elegir las armas de su clase social? ¿El burgués en este caso queda asemejado al noble también o al villano?*

No es que pueda, sino que debería. Tal y como te he dicho, a nivel de reglas, nada impide escoger el arma que se quiera. A nivel de ambientación, sería preferible coger las de su clase social, aunque si el jugador se pone farruco y quiere otra, que la escoja, pero que se atenga a las consecuencias durante la partida.

El burgués queda asociado al villano, no al noble: un burgués es simplemente un villano adinerado, pero no tiene título nobiliario alguno.

Básicamente las armas de villano son para campesinos, villanos y burgueses, las de noble para alta y baja nobleza, y las de soldado para campesinos, villanos y burgueses que ejerzan una profesión de guerra (pardos, soldados, alguaciles, etc.).

Azalin Rex: *Yo tengo una duda general sobre las competencias y su adquisición. Si un soldado del pueblo raso —vamos, un villano—, no tiene acceso a la de espadas, ¿podría comprarla de forma libre, pagándolas por supuesto el dos a uno? Según el juego tampoco podría ir por ahí con ella pero era un arma relativamente común en los militares de la época y no necesariamente de noble.*

Lo de que la espada era un arma relativamente común es algo que nos ha vendido Hollywood y D&D. Lo común era ver lanzas, el arma más barata que existía: casi todo madera y solo una punta de hierro (y a veces ni siquiera la punta era de hierro). Y es que el hierro es caro. No es solo que la espada sea un objeto de distinción propio de los nobles, es que cualquiera no puede permitirse pagarla.

Haciendo un símil con la actualidad, piensa que cualquiera puede tener un cuchillo, pero es muy difícil ver en la calle un arma de fuego: son caras y están más controladas.

Volviendo al tema de las espadas, supongamos que el soldado consigue hacerse con una: no solo se tendría que dejar en ella un sueldo que le da lo justo para comer, sino que “cantaría” bastante allá por donde fuera. Si yo saco una navaja de mi bolsillo para pelar una fruta no le darías tanta importancia como si sacara una pistola. Así pues, el soldado va a llamar mucho la atención allá por donde vaya, casi siempre para mal: las autoridades le harán muchas preguntas, estará muy vigilado y los bandidos pensarán que si ese tipo tiene dinero para comprarse una espada sin ser noble, debe estar forrado y merecerá la pena rebanarle el pescuezo.

Incluso en una guerra, el tener una espada puede ser una gran desventaja: los adversarios pueden pensar que eres un noble e irse derechos hacia ti, para matarte, ya que con ese arma debes ser uno de los mandos, o secuestrarte y pedir el rescate, una de las ventajas de ser noble, ya que alguien habrá que pague para salvarte; pero si consiguen secuestrarte y ven que en realidad no eres más que un villano, no dudes que te matarán rápidamente. Hasta los tuyos pueden traicionarte con tal de quitarte ese caramelito que llevas encima, por el que sacarán una buena suma; eso sí no la reclama para sí cualquiera de los mandos del ejército, personas nobles que sí pueden lucirla sin problemas, pues es un arma adecuada para su rango.

Comprarla desde luego que puede, el herrero lo que quiere es ganar dinero y no va a hacer muchas preguntas a quien sea que le suelte la pasta, pero toda acción tiene sus consecuencias.

El único sitio donde no cantaría tanto un tío con espada es entre bandidos o mercenarios, que esos matan con cualquier cosa que tengan a mano, y lo que suelen tener más a mano son las armas de sus víctimas.

Georgirion: *Todavía no me he metido en profundidad con Aquelarre pero he echado en falta la profesión de cabalista y los conjuros de cabalista aparecidos en Sefarad. ¿No hay nada parecido en esta tercera edición de Aquelarre?*

Lo cierto es que sí, estaban, tanto el cabalista como los conjuros de cabalista. Pero decidimos que la cábala requería algo más y que aumentaría aun más el tamaño del libro, así que lo dejamos para una ocasión mejor. Y ahora mismo andamos preparando una especie de companion con todo lo que no pudimos meter en la edición, entre lo que estará el cabalista y los conjuros de cabalista.

Karras76: *¿Los nuevos personajes tienen probabilidades de aprender magia por aprendizaje paterna tal y como se indicaba en la tabla de la primera y segunda edición?*

Se ha eliminado la probabilidad del aprendizaje de la competencia Conocimiento Mágico por vía paterna. Al fin y al cabo, la tirada solo indicaba si empezabas con la Base x2 en Conocimiento Mágico, y de esta manera se otorgaba demasiado protagonismo a esta competencia. En lugar de ella ya se halla el Orgullo Educación Arcana, que aumenta en un +15% las competencias de Astrología y

Conocimiento Mágico, lo cual se corresponde exactamente con el resultado 29 de la Tabla de Rasgos, para los que prefieran el sistema tradicional de creación de personajes. Con esto, la influencia paterna en la creación del personaje se limita a los 25 puntos a gastar en las competencias primarias de su profesión.

Trent: *Así a bote pronto, no he visto tablas de herencia (más allá de que el PJ herede “tan solo” el título) ni la ya clásica tabla de sexo. Aunque no lo parezca, es una duda, para saber si están y me las he saltado, o he de echar mano de anteriores ediciones.*

Efectivamente: no hay tablas de herencia. Irán en un futuro suplemento que explique mejor todo lo que verse sobre economía. Y la tabla de sexo tampoco; aunque, la verdad, una tabla en la que una vez de cada diez, realizar el coito te convertía en un misógino, creo que no es una tabla que queramos recuperar, ¿verdad?

Drogo2001: *En el apartado en el que se mira el tamaño y peso del personaje pone que se puede hacer con la Fuerza o con la Resistencia (pág. 44), pero justo después de la tabla, cuando se explica en negrita de forma resumida cómo se hace (pág. 45), sólo hace referencia a la Fuerza. Pasa lo mismo con los dos personajes de ejemplo para la creación, sólo se usa la Fuerza. ¿Es esto una errata? ¿Qué método es el válido?*

No es una errata: efectivamente se puede usar la FUE o la RES, pero en los ejemplos usamos siempre la FUE; esto no quita que los jugadores decidan cuál de las dos características quieren usar.

Diego72: *Exceptuando las habilidades dependientes de Cultura, las demás no pueden tener un porcentaje mayor que la Característica de que dependan x5. ¿Cuenta para ese límite los bonos que se pueden obtener por rasgos?*

Échale un vistazo a la página 54 del libro (56 del pdf), donde te enumeran ciertas normas sobre los Rasgos de Carácter. Entre ellas, te dice que las competencias no podrán sobrepasar su base x 5 a no ser que ésta sea Cultura o que en el texto del rasgo en cuestión indique que se ignora esta restricción.

Asur: *Me ha surgido un problema importante y es que se espera una partida inminente en nuestro grupo y sabemos que al menos uno de los jugadores va a ser burgués con competencia en Comerciar. El caso es que este jugador, como es lógico, querrá levantar una empresa comercial de manera paralela a la campaña. Pero yo no he visto ninguna regla ni sé por donde empezar para que esto sea medianamente complejo. No es el marco principal de la campaña y tampoco es que quiera tener un gran imperio comercial, sino simplemente ganar dinero suficiente para acercarse a la corte y granjearse algo de influencia. ¿Cómo tratar este tema?*

Las reglas sobre economía y comercio se trataron muy extensamente en las ediciones anteriores de Aquelarre, pero debido a su extensión y su complejidad, preferimos dejarlas aparte para desarrollarlas mejor en un futuro suplemento (en el que, por cierto, ya andamos trabajando). De todas formas, si lo necesitas ahora mismo puedes dejarle que haga lo que vea conveniente y hacerle, de cuando en cuando,

alguna tirada de Comerciar o puedes buscarte la segunda edición del juego (la que es en blanco y negro o la de color) o el suplemento *Rincón*, donde venían las antiguas reglas, que verás que con un par de cositas, se puede aplicar fácilmente a esta edición.

SirRuso: *Cuando te toca un rasgo de carácter que te sube, digamos, +25% en Tregar, y ya tienes 25%, ¿te pones 50% o te subes los puntos con las reglas normales? Lo digo porque si es que te los subes directamente, te plantas con que te puedes poner un personaje con 100% en Espada desde el principio.*

Cuando un rasgo de carácter te dice que te da "+25% a Tregar" es que, efectivamente, sumes directamente +25 al porcentaje actual de la competencia (no tiene nada que ver con los puntos que se dan para repartir en competencias). Por tanto, si tengo 37% en Tregar y me toca ese rasgo de carácter, pues tendré ahora 62% en Tregar. Y sí, es cierto, es posible llegar a tener un PJ con 100% en Espada. O con 100% en Sanar. O con 100% en Conocimiento Mágico. Eso sí, recuerda lo que dice en la pág. 54: "Las competencias (con los rasgos de carácter) no pueden aumentarse por encima del valor de la característica de la que dependan multiplicada por 5, excepto si son competencias que se basen en Cultura, que pueden aumentarse hasta el 100%, pero no más allá". Lo que quiere decir, que si tenemos un PJ con HAB 20 sí que podrá empezar (si tiene suerte con los rasgos de carácter) con Espada al 100%, pero si tiene HAB 18 o 15, por ejemplo, por mucho que quiera, nasti de plasti.

Nte: *Estoy creando un personaje con 20 en PER, por ejemplo, y al tirar los rasgos de carácter, me sale Sentidos extraordinarios que me da +5 en PER. ¿Eso significa que va a tener 25 en PER así de entrada? Qué pasada, ¿no?*

Pues sí. Es una pasada, pero es así.

Xetegol: *Un personaje se crea un monje con CUL 20. Gasta 20 puntos en la fase de creación, en subirse la competencia de Teología. Adquiere el Orgullo "Educación Religiosa". Se queda con Teología 105% nada más salir. Está claro que puedo simplemente prohibírselo pero, ¿hay alguna norma, a parte de la decisión del DJ, que lo impida? A mí, personalmente, no me importa demasiado, pero por contrastar opiniones.*

A menos que se tenga CUL por encima de 20, es imposible subir la competencia de Teología por encima de 100%, ni siquiera recurriendo a orgullos. Así que sí, no solo porque lo diga el DJ (que ya debería ser suficiente) sino porque las mismas reglas lo prohíben.

Deviol: *En el método libre de creación de personajes, ¿se puede elegir la profesión de brujo y escoger al mismo tiempo el orgullo Clase Social Alta?*

En el método de libre elección, la posición social hay que elegirla ya en la fase 3; siendo así, el orgullo de Clase Social Alta y la vergüenza de Clase Social Baja son los únicos que deben elegirse en ese momento, con antelación a la fase 12 que es cuando se escogen los orgullos y las vergüenzas. Esto es así porque la Posición Social determina las "profesiones" a las que puede acceder el personaje. O sea, que para ser

brujo, primero adquieres 1 punto en vergüenzas por Clase Social Baja, y luego, cuando llegues a la fase 12 (elección de orgullos y vergüenzas), obviamente el orgullo de Clase Social Alta ya no está disponible.

Qwaylar: *Si un personaje adquiere una vergüenza en el transcurso de la partida, ¿no se le recompensa con un orgullo? Y los orgullos o vergüenzas no se adquieren con puntos de aprendizaje, como las competencias. ¿O sí?*

Los orgullos y vergüenzas solo se pueden adquirir de dos formas:

- ✧ Al comienzo del juego, en el momento en que te creas tu personaje.
- ✧ A lo largo de la partida, cuando tienen lugar eventos concretos que te hagan merecedor de un orgullo o vergüenza: por ejemplo, si eres atrapado, se te juzga y la condena es que te corten la lengua, pasas a tener la vergüenza Lengua Cortada; si una secuela indica que te quedas cojo, ganas la vergüenza de Cojera; si eres un bajo noble peo en una batalla rescatas a tu rey demostrando gran valentía, igual el rey te nombra conde, pasando a ser alto noble, lo que significa que adquieres el Orgullo de Alta Posición Social a nivel 4.

En todos estos casos, la adquisición de un orgullo o vergüenza en el transcurso de la partida no te hace ganador de la característica opuesta: o sea, que si te cortan la lengua y ganas una vergüenza, eso no significa que tengas también que escoger un orgullo. Las vergüenzas y orgullos solo se mantienen equilibrados en la creación del PJ: los que se consiguen más tarde, no guardan ya dicho equilibrio.

Trent: *¿Podrían los jugadores elegir "partes" de ambos sistemas de creación de personajes en las Características Secundarias? Por ejemplo, un jugador que quiera empezar con Templanza 50% (y luego coger un Orgullo o Vergüenza correspondiente si desea modificarlo), pero que en Aspecto decida realizar la clásica tirada de 4D6.*

Naturalmente: siempre que recuerdes la norma que dice que lo máximo son cinco puntos de orgullos/vergüenzas y/o cuatro tiradas de rasgos de carácter, lo demás es válido (o sea, que cada punto de orgullo o vergüenza que escojas, te eliminaría una tirada de rasgos, por ejemplo).

Ya se dice en la pág. 20: "A la hora de crear los personajes los jugadores podrán elegir el método que más les guste".

Sistema de Juego

Musdad: *En las reglas indica que una pifia se da: "si fallamos una tirada y el resultado es igual o superior al decimal negativo del porcentaje que teníamos de obtener un éxito crítico". ¿Qué quiere decir exactamente esto del decimal negativo?*

Lo que quiere decir la frase es que no supe explicarme bien, está claro (no sé qué habría yo tomado ese día). La pifia sería el 10% de nuestro porcentaje de fallo: de esa forma, si tenemos un 30% de tener éxito, nuestro porcentaje de fallo

sería del 70%, y el 10% de ese 70% sería un 7%: así que la pifia tendría lugar con un resultado de 93 a 100.

Qwaylar: *Aunque yo me he ingeniado mi sistema, ¿cómo se resolvería de forma correcta cuando un PJ que no tiene nada en una competencia quiere usarla? O simplemente no tiene ni idea de usarla.*

Es difícil no tener nunca nada en una competencia: siempre se tiene un valor básico igual a la Característica en la que se basa. Otra cosa es que si se trata de una acción muy difícil (y por tanto, con un penalizador a la tirada), y el porcentaje de la competencia se ve reducido a números negativos, la cosa hay que tratarla de la siguiente forma:

- ✧ Si se trata de una acción que el PJ puede llevar a cabo física o verbalmente (Elocuencia, Saltar, Tregar, etc.), siempre hay un porcentaje mínimo de éxito que es igual a 01-05.
- ✧ Si se trata de una acción basada en una Competencia de Cultura que se queda a números negativos o algo impide al PJ llevarla a cabo (por ejemplo, un Elocuencia sin tener lengua o intentar Tregar con las piernas destrozadas), no hay porcentaje mínimo que valga y la tirada falla automáticamente.

Locustuja: *En la antigua edición con experiencia se podía subir todas las competencias por encima de la característica base $\times 5$ hasta llegar al 100%, menos las de Cultura que no tenían límite. ¿Ahora también o ya no?*

En ediciones anteriores se indica: "En el caso de Competencias que hayan llegado a su tope de Característica $\times 5$, pueden subirse como si se tratara de números negativos (excepto en el caso de las competencias de Cultura)". En la nueva edición la situación es la misma (con una mayor explicación, pero la misma): "Claro que para esfuerzo, el que debemos hacer si queremos aumentar el porcentaje de una competencia que tengamos a números negativos o si queremos subir una competencia más allá del nivel de la característica en la que se basa multiplicado por cinco —por ejemplo, más allá de 75% si es una competencia que se basa en una competencia de nivel 15—, ya que en estos dos casos estaremos no solo aprendiendo, sino forzando nuestras propias capacidades innatas, lo que se ve reflejado en la desmesurada cantidad de Puntos de Aprendizaje que debemos gastar. De todas formas, y como siempre hay una excepción a la norma, las competencias que se basan en Cultura pueden aumentar sin ningún problema; es como si en lo concerniente a subida de competencias, todos tuviéramos un nivel de 20 en Cultura, lo que nos permite llegar al 100% sin ningún impedimento."

Eso sí, existe la posibilidad de que podamos sobrepasar el 100% en una Competencia, siempre y cuando el DJ nos dé su beneplácito por ser una situación anómala o especial (en mi caso, creo que eso ocurre cuando un PJ tiene una Característica superior a 20) y nos cuesta la nada despreciable cantidad de 25 P.Ap. subir un mísero +1% (y en mi caso, además, nunca permitiría subir por encima de Característica $\times 5$).

Locustuja: *Entonces si tengo un personaje con Habilidad 20 y coge el rasgo de carácter Habilidadoso que le da un +5 a Habilidad, entonces tengo Habilidad 25. ¿Ahora mi máximo en las competencias de esa característica sigue siendo 100% o pasa a ser el 125%, la característica $\times 5$?*

Tu máximo será entonces de 125% pero una vez llegues a 100% o lo superes, y si el DJ lo considera oportuno (repetimos: el DJ debe aceptarlo), podrás subir hasta ese 125% gastando 25 P.Ap. para subir un +1% por cada percentil por encima del 100%.

Agomcub: *Mediante la experiencia, la ganas del modo que la ganas, ¿sólo se pueden subir las competencias? Es decir, ¿no se pueden subir las características principales como Fuerza, Agilidad, etc.?*

No, efectivamente, no se pueden subir características. Lo único que es posible aumentar son las competencias, nada más.

Salud y Heridas

Morpheus17: *Está claro que un personaje cae inconsciente con PV iguales o inferiores a 0, pero ¿empieza a desangrarse cuando ya se encuentra a números negativos, como era habitual en otras ediciones (y otros juegos de rol), o en cuanto llega a 0 la hemorragia comienza?*

Si lees un poco más adelante en la página 110, se dice: "La tirada de Sanar se puede repetir en cada asalto hasta que el PJ herido consiga llegar a 0 PV —momento en que queda estabilizado y deja de perder PV—. El problema está en el texto de la página 98, que es ambiguo, pues dice que un PJ con PV cero o negativos entra en estado inconsciente, pero no se especifica que a cero PV solo queda inconsciente, mientras que con PV negativos tiene el riesgo de morir por los daños internos.

Klay: *En la página 99, donde se habla de las excepciones en la localización de impactos, dice el manual que cuando éstas ocurren hay que hacer tiradas de 1D5. Lamento mi ignorancia, ¿cómo se hacen estas tiradas? He intentado buscar la solución en el manual, pero no he visto nada de nada. En la página 10, que es donde se habla de las tiradas no se menciona.*

Tienes razón: mea culpa. No aparece la descripción (aunque hubiera jurado que la escribí. Estoy chocheando ya). Una tirada de 1D5 se realiza tirando 1D10 y dividiendo el resultado entre dos redondeando siempre hacia arriba.

Ramiel: *Las secuelas se tiran cuando el ataque iguala la mitad de los puntos de vida iniciales, ¿no? Es decir que el PJ que tiene RES 12 los tira cuando le hacen 6, pero si le hacen primero 5 y luego 2 no tirarían en secuelas, ¿es así?*

Sobre las secuelas, efectivamente, tal y como se dice en la pág. 100: "Siempre que un personaje reciba de un solo golpe o ataque tantos PD o más que la mitad de sus PV —redondeando hacia abajo y antes de que el daño se multiplique o divida según la localización afectada—."

Por tanto, el hipotético PJ con 12 PV recibirá una secuela siempre que reciba un ataque que le haga 6 PD, calculados eso sí después de restar los puntos de armadura que lleve pero antes de multiplicar o dividir el daño entre dos por localización.

Ramiel: *En la secuela en que se muere por columna vertebral seccionada con arma cortante, ¿el personaje está consciente o inconsciente mientras se desangra? Pone que muere “en unos segundos”, ¿a discreción del DJ?*

Ante esa duda te recomiendo el consilium arbitro que encontrarás en la pág. 99, Últimas Palabras: “(...) la muerte de un personaje siempre llegará mientras se encuentra inconsciente, pero si el DJ lo considera oportuno puede permitir que un PJ o PNJ recupere la consciencia unos segundos antes de fallecer (...)”.

O sea, que lo decide el DJ. Aunque si eres de los que prefieren dejar determinadas situaciones en manos del azar (te comprendo, pues yo soy de esos), haz que el PJ haga una tirada de RESx3: si tiene éxito, se mantendrá consciente; si no, pues a palmarla en las nubes de la inconsciencia.

Klay: *En la página 107, en la sección Envejecimiento, se dice que hay que tirar 1D100 al pasar los 35 años. Por cada año se suma +2 al resultado. Pero, ¿se suma +2 al resultado obtenido en la tirada de dados o a la pérdida de puntos de característica tras comparar el resultado del d100 en la tabla de envejecimiento? Es decir, pensemos en que ocurre lo que dice el ejemplo, mi personaje cumple 38 y hay que sumar +6 al resultado del D100. Saco un 74. Si comparo el resultado en la tabla, el personaje debe perder un punto de percepción, pero como hay que sumar seis, pierde siete en total. ¿Es correcto o debería haber sumado esos seis al setenta y cuatro? Supongo que será lo primero, ya que es más significativo para el personaje.*

Lo cierto es que leyéndolo ahora veo que está mal explicado: el +2 que se suma por cada año por encima de 35 se suma a la tirada de 1D100, no “al resultado obtenido”, como dice el texto. Por tanto, si un PJ tiene 38 años (lo que supone +6 a la tirada) y saca un 74, en realidad ha obtenido un 80. Quizás te parezca que la pérdida de puntos no es muy significativa, pero la vejez se produce de forma paulatina, y además, cuanto más sumes a la tirada de 1D100 más te acercarás al fatídico resultado 96-00, en el que el PJ muere de viejo.

Combate

Jorge Segoviano: *¿Cuál es la velocidad de un jinete en el campo de batalla? ¿La humana multiplicada x3?*

En el foro de NSR se preguntó una cosa similar y se decretó que si un humano podía moverse 12 varas por asalto (2 acciones de movimiento de 6 varas), un caballo podría hacer 24 varas por asalto (2 acciones de movimiento de 12 varas).

Aunque si corre, será bastante más, claro.

Arson Madrox: *Creo recordar que las acciones de movimiento deben ir antes que las de combate (vamos, que no vale el truquillo de te pego y*

luego me alejo). Imagino que el movimiento de entrada en melé es una excepción a esto aunque no se especifique explícitamente, pues si no es así no se podría entrar en melee después de una parada o esquiva. Puede que esté metiendo la gamba hasta el fondo ahora mismo, pero es viernes, estoy en el curro y con ganas de salir ya a comer así que me disculpen si mi proceso lógico yerra en algún punto.

Lo que no se puede hacer es una acción de ataque seguida de otra de movimiento (página 116, acciones de movimiento), pero las demás combinaciones son todas válidas.

Ramiel: *En la anterior edición, en melé se atacaba con +50% y se paraba con -50% porque todo bonificador era una penalización a su contrario. Por el ejemplo del ataque rápido veo que esto no es así en esta edición, pero aún me gustaría asegurarme: ¿en melé se para normalmente?*

Pues sí, ahora el estar en situación de melé no implica tal nivel de carnicería. Efectivamente, solo hay un +50% al ataque y nada a la parada, pero te sigo recordando que tras un movimiento de melé del contrario (pág. 116), “solo servirán las armas de tamaño ligero o los ataques de Pelea”, por lo que si llevamos otro tipo de arma para parar, me temo que no podremos hacer dicha maniobra defensiva. Es una maniobra habitual de aquellas personas que llevan armas pequeñas y de ciertos animales (como, por ejemplo, los lobos o los perros), que entran en melé para desgarrar al enemigo con sus mandíbulas (un mordisco se considera ataque de Pelea, of course).

Maynard Glück: *Cuando un contrincante entra en melé, se indica que sólo puede pararse con armas de tamaño pequeño, como los cuchillos. ¿Se puede parar con escudo (las reglas no lo niegan expresamente) o adoptar una guardia completa? ¿Podemos además golpear con el escudo? Creo que es bastante lógico y supone una ventaja añadida al hecho de llevar escudo.*

Efectivamente: se puede parar con un escudo sin problemas (más cerca del cuerpo que un escudo es difícil encontrar algo) e igual de real es golpear con el escudo en un melé, naturalmente. Aunque, en ambos casos, yo lo prohibiría si se trata de un escudo medio, y mucho más si es una tarja o un pavés, ya que son escudos demasiado grandes para ser utilizados correctamente (en la maniobra ataque de escudo, pág. 118, verás que también está prohibido atacar con ellos precisamente por la cuestión de su tamaño).

Xetegol: *En la descripción del movimiento de melé no se especifica que haya que hacer tirada de Pelea, simplemente que tiene que actuar después del adversario sin haber realizado ninguna acción (salvo esquivar o parar). Sin embargo, el rival sí que debe realizar una tirada para la acción de Zafarse. ¿No desequilibra demasiado la balanza en los combates entre espadas y cuchillos? Si además el adversario hubiera declarado una esquiva o parada, ¿podría usarla contra la melé?*

Efectivamente: no es necesario hacer ninguna tirada, ya que no intentas nada contra tu rival, solamente quieres acercarte lo más posible a él. De todas formas, ten en cuenta que una acción de Movimiento de Melé supone gastar una de las acciones del asalto en hacer precisamente eso, y la otra solo podremos usarla para esquivar o parar, por lo que si nuestro

contrincante es listo, nos puede dejar bien aviado de papeles mientras nosotros intentamos acercarnos, ya que si declara dos ataques ese asalto, uno nos pillar  con la guardia bajada. Nadie dijo que fuera sencillo acercarte a un tipo armado con una espada. Y al no tener que hacer tirada alguna, no se puede esquivar o parar el intento de hacer un Movimiento de Mel .

Y es cierto que puede llegar a ser algo desequilibrante pero tambi n es cierto (y lo habr s visto en muchas pel culas) en que un tipo rodeado de lobos, por muy buena y larga espada que tenga, terminar  rodeado de animales que le comer n hasta las zancas, ya que es la t ctica habitual de este tipo de animales, acercarse lo suficiente para dar bocados sin que el otro pueda hacer mucho m s. Y tambi n es la t ctica habitual de un tipo con un cuchillo, acercarse lo bastante como para acuchillar a diestro y siniestro.

Gurpegui: *En un turno mi PJ declara que hace movimiento de mel  contra un PNJ. Despu s en orden de iniciativa el PJ tiene que esperar a que el PNJ haya hecho sus acciones (hasta ah  bien). Cuando el PJ lleva a cabo el movimiento de Mel ,  tiene ese turno derecho a un ataque?  O tiene ya que esperara a otra ronda para atacar?*

No se puede atacar el mismo turno que se entra en mel . El caso es que la redacci n es un poco ambigua en este punto: cualquier acci n que elijas la vas a realizar siempre *antes* que el movimiento de mel , ya que son acciones defensivas, lo que significa que, como el adversario act a siempre el primero, primero te va a soltar el golpe y antes de entrar en mel  vas a intentar defenderte de  l.

Gurpegui: * Dos personajes que est n trabados en mel  cu ntas acciones tienen por turno?  Pueden seguir haciendo por ejemplo 2 ataques (con el +50% que da la mel )?  O por el contrario solo hacen 1 con ese bonificador?*

Los personajes siempre tienen dos acciones, est n en mel , a 15 metros o como sea. Por supuesto que dos enemigos en mel  pueden darse de cuchilladas dos veces por asalto ( vaya carnicer a!).

Gurpegui: * Dos personajes trabados en mel  pueden hacer otra acci n que no sea atacar o  zafarse?  Pueden esquivar o parar?*

Pueden, a no ser que lleven un arma que sea m s grande que un cuchillo, ya que en ese caso ser n in tiles debido a que no puedes maniobrar con ellas a una distancia tan corta. Por otra parte, puedes llevar a cabo cualquier acci n que no implique el uso de un arma m s grande que un cuchillo.

Gurpegui: *Un PJ ajeno a la mel ,  puede atacar a alguno de sus miembros? Para ello,  deber a entrar  l tambi n en mel ?*

En la primera edici n exist a esa posibilidad: se puede atacar a un enemigo que est  en mel  sin tener que entrar en mel  contra  l, pero si fallas tu ataque tendr s un 50% de posibilidades de golpear al otro combatiente (el que est  trabado con  l en mel ).

Gurpegui: *Parar o esquivar en una acci n de mel  no tiene bonificador,  verdad? Me refiero a que no paras el ataque con un +50%  no?*

No hay modificadores defensivos por estar en mel , pero de todas formas, si una de tus acciones es entrar en mel  y la otra parar o esquivar, significa que a n no has entrado en mel  (y recordemos que primero realizas la acci n defensiva y luego das el paso adelante).

Gurpegui: *Una vez iniciada la mel ,  se mantiene hasta que el oponente se  zafe o muera alguno de los integrantes? No ser  necesario hacer la acci n de Movimiento de mel  cada turno,  no?*

No, una vez que haces el movimiento de mel , esta se mantiene hasta que el oponente consiga salir de ella con una acci n de zafarse. El movimiento de mel  es un paso adelante, con el que te abalanzas contra su adversario estrechando el espacio que te separa de  l. Zafarse es una acci n mediante la cual este consigue separarse m s de un metro, ya sea empuj ndote o movi ndose  l mismo hacia donde no te lo esperas.

Gurpegui: * Puede haber una mel  de m s de 2 personas?*

Para sacarte de dudas, imag nate la mel  como una pelea entre dos adversarios que est n a menos de un metro de distancia el uno del otro. A ellos se pueden sumar quienes quieran, con las mismas restricciones que el combate normal en cuanto al n mero de gente que puede atacar al mismo tiempo a un adversario.

Tiamat: *No me queda tan claro como en otras ediciones qu  armas se pueden utilizar en mel :  cuchillos o armas ligeras?  O las dos? Si son armas ligeras las utilizables en mel , eso cambia las armas que se pod an utilizar en ediciones anteriores (el ejemplo m s claro es la espada corta).  En qu  difieren el coltell y el terciado para justificar que uno sea arma de mel  y el otro no?*

Se pueden utilizar, adem s de la competencia Pelea, todas aquellas armas que aparezcan en la tabla de la p g. 132 como armas de tama o ligero, que si le echas un vistazo ver s que son b sicamente casi todos los cuchillos y la tripa. Efectivamente, eso deja fuera de lugar la espada corta (en su descripci n hablamos de un arma con una hoja de medio metro, que tampoco es que sea muy factible cuando tienes al enemigo ech ndote el aliento en la misma cara). Y con lo del coltell y el terciado, efectivamente hay una errata: el terciado viene a ser un bracamante con la hoja curva, pero del mismo tama o. As  que su tama o debiera ser "medio" y no "ligero".

Rueco: *Otra duda sobre la acci n de mel . En la primera edici n actuabas  ltimo y el enemigo pod a  zafarse con otra tirada de Pelea (si no recuerdo mal no indicaba nada que pudieras elegir una acci n de esquiv  previa a entrar en melee). En la segunda edici n se especificaba que actuabas  ltimo y que no pod as realizar esquiv  pero s  una parada. Ahora, en la tercera edici n, sigues actuando el  ltimo pero puedes realizar tanto esquiv s como paradas, y se consigue entrar en melee de manera inmediata (el enemigo no puede evitarlo con otra tirada de Pelea) y ambos antagonistas reciben +50 al ataque (cuchillos o pelea).*

Se ve que es bastante arriesgado entrar ahora en melé, o te la puedes jugar al primer golpe. Mi duda está en si estando en melé se pueden esquivar o parar golpes del enemigo con el que estamos enfrascados en melé.

Se puede esquivar y se puede parar, pero solo utilizando escudos y armas de tamaño ligero (no podemos parar, por ejemplo, con armas de tamaño medio o grande).

Georgirion: *¿Con qué escudos podemos parar en melé? ¿Sólo con los ligeros o con todos los escudos? ¿Se puede usar la acción especial de golpear con el escudo en melé? Y si es así, ¿solo con los escudos ligeros o con cualquier escudo?*

Se puede parar con cualquier escudo: el escudo está tan pegado a ti que durante una melé es posible usarlo, ya que solo debes moverlo para interponerlo entre tu enemigo y tú.

La maniobra de Ataque de Escudo sólo se podrá llevar a cabo si utilizamos un escudo ligero (los de tamaño medio nos permiten parar, pero no usarlos como ataque en una melé).

SirRuso: *Cuando aturdes, tienes que hacerlo con un arma contundente o bien con la empuñadura de la espada, tirando por Pelea. Pero si le das con el plano de la hoja de una espada, o con la espada envainada ¿se tira por la competencia del arma?*

Yo lo permitiría, pero con un -25% a la tirada de la competencia del arma usada, ya que no es la manera habitual en que has sido entrenado para utilizar dicha arma.

Ramiel: *¿El que recibe una acción de Aturdir tira como por Emboscada? Es decir, 1d5 para Iniciativa, defensas a -25%, y no se puede parar un golpe de alguien con mayor iniciativa.*

Exacto, ya que el requisito es atacar por sorpresa; el adversario lo tiene bastante difícil para evitar un ataque como este.

Ramiel: *En la acción de Aturdir, ¿se aplicaría también el +25% por emboscada, anulando el -25% por la precisión que requiere el golpe de Aturdir?*

Ya está aplicado: en la página 126 se indica que atacar directamente a la cabeza da un malus -50% al ataque, pero al ser un ataque por sorpresa también añade +25%; sumando ambos modificadores, nos queda -25% al ataque. Ahora, recuerda, que si encima hace el ataque por la espalda (no todos los ataques por sorpresa se hacen por la espalda, que conste), tendrá un +50%, y ese modificador sí que no está sumado.

Por tanto, si te acercas a un guardia que está apostado delante de una puerta y sin que medie palabra, sacas un garrote y le atizas en la cabeza para aturdir tendrás -25%, pero si haces lo mismo acercándote por detrás al guardia (posiblemente con una tirada de Sigilo) podrás realizar la maniobra con un +25%, que no está nada mal.

Xetegol: *Tengo una duda sobre la acción de ataque Aturdir. Supongamos que el personaje está en situación de realizar el ataque, lanza los dados con el -25% y lo consigue. Entonces lanza el daño, pongamos 1D6+1D4 por bonificador. Total: 7. Se multiplica por dos: 14. La resistencia del rival es 15 o más, por lo que el ataque no consigue dejarle inconsciente. Pero tampoco es pifia, lo que se consideraría que le hace el daño en la cabeza. ¿El rival quedaría en ese caso ileso? Aunque me parece lógico, para que hacer uso de la habilidad tenga un riesgo; no me parece muy narrativo.*

Recuerda que no vas a hacerle daño, sino a dejarlo KO, por lo que tu intención no ha sido nunca dañar. De todas formas, si ves que el daño no es lo suficiente como para dejarlo inconsciente, pero está muy cerca, puedes hacer que el atacado haga una tirada de RESx3: si falla, quedará conmocionado (véase resultado 1-2 de la Tabla de Secuelas en la Cabeza, pág. 100).

Ramiel: *Si gano la iniciativa a un jinete, el carga y yo le alanceo y le mato su montura, ¿podrá atacarme igual? ¿Debería hacer alguna tirada para no hacerse daño?*

Vaya por Dios, otra ambigüedad. Tal como dices, si el que alancea gana la iniciativa y mata al caballo antes de que el jinete le golpee en su carga, la montura va al suelo junto con todo lo que lleva (por tanto, el jinete recibiría 1D6 PD por caída, como se describe en la acción de Descabalar) y se anula la carga del jinete; de no ser así, nadie optaría por una acción de Alancear, ya que implicaría un riesgo demasiado alto de recibir una herida más grave de lo normal (multiplicada por dos).

Intentaré explicarlo mejor: ambos contendientes tiran por su Iniciativa (por la suya, la del caballo no tiene nada que ver en todo esto). Si gana la Carga, este hace su tirada de ataque y si tiene éxito, golpea al otro que se come todo el ataque: si sobrevive a dicho ataque, podrá a continuación realizar su ataque de alancear; si no sobrevive o si el daño recibido implica una caída, inconsciencia o pérdida de capacidad en algún brazo, pierde su oportunidad de realizar el Alanceo. Si gana el que hace el Alancear, tirará primero el ataque de Alancear y si tiene éxito, dañará al caballo: si el caballo aguanta el envite, el otro realizará su Carga a Caballo. Si el caballo muere o cae inconsciente (o pierde la capacidad de usar una de sus patas), el jinete deberá hacer una tirada de Cabalar: si falla, caerá al suelo y se hace 1D6 PD; si tiene éxito, caerá con mejor soltura, no se hará daño, pero pierde su capacidad de actuar este asalto; si pifia esta tirada, cae debajo del caballo, recibiendo, además del 1D6 PD el modificador de daño que hace una montura (que son otros 2D6 PD). Espero que ahora te quede más claro.

Esto, por cierto, lleva a otra cuestión que también puede ser ambigua, ya que no se menciona en el apartado de Iniciativa: la Iniciativa de un jinete NO es igual a la Agilidad de su caballo, sino que sigue siendo igual a su propia Agilidad, tal como se ve en el ejemplo de la página 140.

Ramiel: *Si al hacer una carga se dobla el daño, ¿no se debería doblar también el daño producido al caer de una montura que está cargando?*

No, ya que el daño que recibe es por caída, y no por la inercia del golpe, como ocurre al hacer la carga.

Jorge Segoviano: *Tengo una duda sobre la Carga a Caballo. En las reglas pone que para realizar la carga el objetivo debe estar a una distancia de 20 varas como máximo, pero ¿cuál es la distancia mínima para que el caballo tome velocidad? En algún foro de Internet, he leído que un caballo tarda unos 5 segundos en alcanzar su velocidad máxima; basándome en eso y en la comparación entre la AGI del caballo y la AGI humana, así como la duración del asalto de combate (12 segundos), creo que quizá podrían ser unas 9 o 10 varas. ¿Es correcto?*

¿Y me lo preguntas? Después de esa búsqueda de información y del cálculo matemático, la respuesta no puede ser más que sí, claro.

Jorge Segoviano: *En la explicación de la acción de Huida se habla de una posibilidad, que es realizar dos acciones de movimiento para salir del combate, pero al bajar la guardia nuestro enemigo "si lo desea, podría hacernos un ataque normal con un +25 % a su porcentaje". ¿Esto significa que el enemigo tiene un ataque extra (una acción libre) a +25%? ¿O más bien que el enemigo, si nos gana la iniciativa tiene un +25% a sus ataques declarados (si ganamos la iniciativa dudo que nos pueda dar)?*

Si tratamos de escapar de un combate por las bravas (o sea, simplemente pasamos de estar combatiendo a salir por patas), el enemigo obtiene de manera "gratuita" un ataque normal a +25%, ya que bajamos la guardia para tomar las de Villadiego. Si no queremos que eso ocurra, debemos hacer durante el asalto una Acción Extendida de Huida que nos permitirá hacer dos acciones defensivas durante el asalto, para, a continuación, en el siguiente asalto, podamos salir de allí tenga el enemigo la Iniciativa que tenga.

Es un concepto este, el de ataque gratuito contra enemigo que huye a la ligera, bastante utilizado en otros reglamentos, no lo hemos inventado nosotros ahora (recuerdo en este preciso momento que ya lo usa el sistema BRP de Chaosium y el de D20, con su famoso ataque de oportunidad).

Ramiel: *Si una maniobra de Desarmar se para con el arma, ¿se podrá iniciar el desarme igualmente?*

Sí, ya que es un ataque que va dirigido precisamente al arma; es como si yo dirijo un golpe al brazo y el adversario decide pararlo con el brazo: pare o no pare, si el ataque tiene éxito tendrá el mismo efecto. Lo ideal para defenderse de una acción de Desarmar sería una Esquiva.

En estos casos se demuestra lo bueno que es seguir al pie de la letra la declaración de intenciones: si el que declara primero dice que hace un ataque y una parada, y el que va a continuación dice que hace un desarmar, el primero tiene que parar quiera o no, pues tal y como se dice en la pág. 115: "es imposible cambiar la realización de una acción en el transcurso de un asalto".

Ramiel: *El daño del Inmovilizar no tiene localización, pero ¿se apunta en algún lugar para los límites de haber perdido al menos la mitad de PV de una localización?*

No, ya que no afecta a ninguna localización concreta. Sin embargo, yo permitiría poder dañar una localización concreta con la Inmovilización; de hecho, en manuales como el *Flos Duellatorum* se explican inmovilizaciones de brazos, piernas y cuello con las que estos se pueden luxar. Pero esto ya sería una regla casera.

Es un daño, por tanto, que afecta a los PV generales, no a los de una localización, aunque es cierto que el PJ le hace daño a un punto, y no a todo el cuerpo, ya sea "debido a la presión ejercida, la luxación de los miembros o el estrangulamiento" (pág. 120), pero consideramos que no es un tipo de daño que pueda arrancar brazos, por ejemplo.

Tiamat: *Otra cosa que no me convence es el usar acciones extendidas que causan más daño (en apariencia), como la que te permite un ataque más potente o un ataque con dos armas: haces más daño con dos ataques normales y corrientes y con más probabilidades de acertar al menos uno. Esos ataques especiales ya están penalizados en su realización, ¿por qué necesitan más tiempo en su ejecución?*

Efectivamente, tienes razón: dos ataques hacen más daño que un ataque recio, siempre y cuando, los dos ataques acierten al enemigo. Esas maniobras están pensadas para ser utilizadas sabiamente y en momentos muy puntuales: por ejemplo, cuando nos enfrentamos a un enemigo bien acorazado o con algún tipo de protección, donde nos interesa hacer más daño de una vez (para sobrepasar su protección) que repartiendo el daño en dos ataques que posiblemente ninguno le llegue a dañar.

Rueco: *No logro ver las diferencias entre la acción extendida de ataque doble y realizar dos acciones de ataque cuerpo a cuerpo (a no ser que el enemigo al que atacamos usara solamente esquiva, por lo que podría defenderse de los dos ataques de cuerpo a cuerpo, pero si está parando con armas o escudo, a no ser que hubiera decidido hacer dos acciones de parada, uno de los ataques cuerpo a cuerpo se lo come, ¿no es así?).*

La diferencia está en que el ataque doble realiza los dos ataques al mismo tiempo, mientras que dos ataques cuerpo a cuerpo se hacen uno detrás de otro. Eso supone que, a menos que el defensor sepa lo que vas a llevar a cabo (porque tu hayas declarado tu acción antes), puede decidir dos paradas con el mismo arma o un ataque y una parada, por lo que cuando tú le haces el ataque doble, no podrá defenderse de ambas armas al mismo tiempo y se comerá uno de los dos ataques.

Jorge Segoviano: *Para protegernos de un ataque a distancia con un escudo, ¿la protección es automática como la de la armadura, o es necesario realizar una acción de Parada con Escudo?*

Tal y como se dice en la acción de defensa de Parada con Escudo (pág. 121) la protección no es automática: "(...) si somos objeto de un ataque a distancia podemos usar el escudo para protegernos determinadas localizaciones (...);

para colocar el escudo en la posición adecuada es necesario llevar a cabo una acción normal.”

Jorge Segoviano: *Una vez leída la acción Guardia Completa, he interpretado que mientras se mantenga el escudo en posición de combate (es decir, lo normal, sin acciones), nos cubre unas localizaciones que al dispararnos una flecha o virote, no necesitamos cubrir (por ejemplo el brazo); esto nos permite realizar una o varias acciones de Movimiento más o menos cubiertos en función del escudo (avanzando por ejemplo hacia el tirador). Otra cosa es que queramos cubrirnos de un proyectil lanzado a una localización que el escudo no cubre de forma automática (por ejemplo la cabeza con una rodela, subiendo el escudo hacia la cara) lo que implicaría realizar una acción de Parada con Escudo (y por tanto, no movernos).*

En el caso de la Guardia Completa sería lo mismo para todo tipo de ataques (no solo a distancia), es decir, una vez realizado el movimiento tendríamos una cobertura automática para ciertas parte del cuerpo, como la de la armadura, y si queremos cubrir una localización extra tenemos que usar una acción de Parada con Escudo, con un -25 % eso sí. ¿Es así?

Ten en cuenta que la Guardia Completa "protegerá de los ataques cuerpo a cuerpo", aunque sí, es cierto que también puede ofrecer cobertura adicional contra ataques a distancia sin necesidad de realizar una maniobra extra, al menos en las localizaciones afectadas. De todas formas, para cubrir una localización tenemos que usar una acción de Parada con Escudo, efectivamente, pero no a -25%, sino a la mitad de su porcentaje habitual (tal y como se dice en la maniobra de Guardia Completa).

Xetegol: *En la acción defensiva Guardia Completa dice: “Aunque el porcentaje que posee el PJ para realizar cualquier tipo de ataque o para parar con el escudo se verá reducido a la mitad mientras se encuentre en guardia completa”. ¿Eso es un error y quería decir “parar con el arma” o realmente se puede parar con el escudo además de estar en Guardia Completa?*

Si que se puede parar con el escudo. Simplemente, el PJ ha adoptado una postura tal que el escudo le permite cubrir determinadas localizaciones ante ataques enemigos, pero eso no supone que tenga que tenerlo siempre pegado al cuerpo: lo puede separar para parar con él, y a continuación lo vuelve a dejar cubriéndole el cuerpo.

Jorge Segoviano: *En la acción Serpentear hace referencia a que sirve contra ataques de un tirador que utilice armas de proyectil, pero no habla de arrojadizas. En principio, ¿se podría usar para los dos casos?*

Efectivamente: se puede utilizar en ambos casos sin problema alguno.

Francisco Javier Santos: *¿Y qué hay de la posibilidad de que la flecha de turno dé justo en el escudo, por pura chiripa?*

Si el jugador se pone muy tontorrón con ese tema, le haría hacer una tirada de Suerte con una mayor o menor dificultad teniendo en cuenta el tamaño del escudo y la localización donde lo lleve (brazo, espalda, etc...).

Jorge Segoviano: *Los modificadores para combate sobre monturas (por ejemplo el +25% por luchar contra un enemigo a pie), ¿se aplican después del límite al porcentaje que tengamos por la competencia Cabalgar? Ejemplo: un caballero con Espadas 60% y Cabalgar 40% tendría un 40% efectivo en Espadas, pero después tendría un +25% por luchar contra un enemigo a pie y un -10 % si es una carga (por movimiento): el total sería de 55% en Espadas. ¿Es correcto?*

Se aplican después, efectivamente.

Jorge Segoviano: *En la tabla de Modificadores al Combate pone que se tiene un +25% al atacar a un enemigo sorprendido y este tiene -25% a su defensa, y también viene que se tiene +50% al atacar a un enemigo por la espalda y este tiene -50% a su defensa. La pregunta es si son modificadores acumulativos o sustitutivos, es decir, si un personaje ataca a otro por la espalda y pasa su tirada de Sigilo, ¿tiene +50% o +75% a su ataque?*

Efectivamente: se suman los dos, pero solo si se dan las dos circunstancias. Ejemplos:

- ✦ Si te acercas a un guardia de frente y, sin mediar palabra, le acuchillas le estás sorprendiendo y ganas +25%.
- ✦ Si te acercas a un guardia por la espalda, pero este ya está combatiendo y está atento a lo que ocurre, ganas +50%.
- ✦ Si te acercas por la espalda a un guardia que está tan tranquilo mirando a lo lejos desde la almena del castillo ganas +75%.

Rueco: *En mi grupo hay un PJ muy borrico con una habilidad de Pelea muy elevado. Está claro que sus enemigos le pueden esquivar los golpes, ¿pero y parárselos con una espada o una maza por ejemplo? Doy por hecho que con el escudo se podría, pero si le paran los golpes con la espada, ¿no sufriría daños el PJ?*

Naturalmente que sí: una parada exitosa contra un ataque de Pelea, provocaría en el brazo del ataque (o en la pierna si es una patada, o en la cabeza si era un cabezazo, etc.) un daño igual al daño del arma sin modificadores de daño.

Armas y Armaduras

Deviol: *¿Sólo pueden llevar espadas y espadones los nobles? ¿Los soldados van sin espadas?*

Como se explica en el capítulo de combate cuando se detallan las armas, las espadas (y espadones) son armas de noble. La idea que tenemos de que en el medievo utiliza todo el mundo espadas y espadones es errónea: es un arma nobiliaria que indica una procedencia social concreta. Para los simples soldados, los villanos que hacen guardias o componen las mesnadas de los nobles, se usan principalmente lanzas a las que suelen añadir armas villanas más corrientes, como hachas, mazas o incluso algún que otro bracamante (una especie de machete largo de un solo filo) o el famoso coltell almogávar. Así que sí: los soldados van sin espadas, pero es que es como deben ir. Ojo: eso no quiere decir que a lo largo de su vida aventurera no cojan una espada y aprendan a manejarla, pero si luego llega un

noble y le pregunta qué hace un soldado con un arma de noble, que qué se ha creído, él sabrá lo que hace...

Morpheus17: *La lanza larga (no la de caballería), ¿puede ser usada en combate cuerpo a cuerpo?*

Se puede utilizar sin problema alguno.

Plunder: *En la tabla de armas de la página 132 del libro hay algunos nombres que aparecen en cursiva. Entiendo que lo único que significa es que se trata de nombres en idiomas distintos del castellano, ¿no?*

Exacto.

Deviol: *En el apartado de armas vemos que la espada bastarda hace 1D10 puntos de daño y se puede coger con una o con las dos manos. Mi duda es que si hace con una mano el mismo daño que con dos, ¿por qué solo dice que con dos manos es FUE 15 y con una FUE 12?*

El daño es el mismo, efectivamente, pero al utilizarlo a dos manos te es más fácil sujetarla y por tanto la FUE es menor. Si quieres cogerla a una mano necesitas tener ya una FUE considerable para utilizarla.

Maynard Glück: *Dado que la espada es un arma de nobles y su fabricación es difícil y costosa ¿no debería ser más cara que el bracamante?*

Me temo que sí, la verdad. Y he visto que vale lo mismo un bracamante que una espada normal. Siempre puedes dejarla más barata: a la mitad de su precio, 34 maravedíes, podría estar bien.

Lardlen: *En el manual hay algo que en mis partidas modificaré seguro, y es esa incongruencia que veo entre precio, material y daño de las armas más generales: espadas, hachas y mazas. A mí me chirría enormemente:*

- ✧ *Espada mano (1D8+1): 68 maravedíes.*
- ✧ *Espada Bastarda (1D10): 85 maravedíes.*
- ✧ *Hacha de armas (1D8+2): 6 maravedíes.*
- ✧ *Hacha de combate (1D10+1D4): 27 maravedíes.*
- ✧ *Maza de armas (1D8+2): 10 maravedíes.*
- ✧ *Maza pesada (2D6): 14 maravedíes.*

Y eso sin hablar de bonificaciones al ataque de hachas y mazas. De esta manera una gran mayoría de jugadores van a ir armados con escudo y hacha.

Tampoco comprendo cómo un hacha toda de metal, al igual que la maza, y que además necesita ser trabajada y afilada para tener buen uso para la guerra cueste tan poco (no así era en antigua edición): cantidad de hierro, trabajo de forja y afilado.

Estás equiparando el precio con el daño que hace un arma, y así no es como piensa una persona del medievo, sino un

jugador (o DJ) de *Aquelarre*. Un hacha de armas es, básicamente, un hacha de cortar leña preparada para el combate (o sea, que le ponen un pincho al otro lado del filo del hacha), de ahí su precio, mientras que un hacha de combate supone un “diseño” eminentemente militar desde la misma concepción del arma. Las espadas, por otro lado, son armas de noble y por tanto más caras, da igual el daño que hagan.

Repito: las armas tienen el precio más adecuado a su contexto histórico, no al daño que realizan. Al menos de manera oficial: si prefieres modificar el precio según el daño que hagan, eres libre de hacerlo, naturalmente. Solo te explico el porqué nos decidimos por esos precios.

Lardlen: *En lo referente al precio de las armas, yo no comento de las hachas normales y mazas (como dices simple mango de madera que se le une una parte metálica poco trabajada). Me refiero a las preparadas para la guerra, y que además se dice en el manual, y buscando un poco parece que algunas eran así, que el hacha de armas era toda de metal (que toda era de hierro, y el metal entonces tenía que ser caro) y además tenían que estar más trabajadas que las simples herramientas del mismo nombre (conseguir algo más de equilibrio y cabeza mejor afilada, en caso de hacha, protuberancias adecuadas en caso de mazas, incluso como cuchillas en algunos casos).*

Que a lo mejor el precio que he indicado es mucho, pero que costaran tan poco dichas armas exclusivas para la guerra, me parece extraño. Por eso me extraña que esas armas costaran tan baratas. Que es cierto que campesinos y milicia llevaran herramientas, pero hacha de armas, maza de armas, manguales, etc., eran todo hierro y llevaban una fabricación mucho mayor, y supongo por tanto que un coste también mayor. Por eso creo que deberían costar más.

Lo estás viendo desde una perspectiva errónea. Que un hacha de armas cueste 6 maravedíes no significa que sea barato. Puede que lo sea a ojos de un jugador que tiene 150 maravedíes para gastarse, pero no a ojos de un campesino medieval de la época: si le echas un vistazo a la página 516, a los precios de profesionales, verás que un peón tenía que trabajar tres días para pagarse un hacha de armas, tres días sin hacer otro gasto (por ejemplo, en comida). Al cambio actual, puedes imaginarte que un hacha de armas podía costar (siendo generoso) unos 150 euros: te puede parecer barato, pero dime qué familia de clase baja con un sueldo mínimo interprofesional (que está entre 600 y 700 euros), se va a gastar 150 euros en un hacha de armas.

Por tanto, el precio de un hacha de armas es caro: no terriblemente caro (como el de una espada), pero sí algo caro para un simple campesino. Intenta ver todo desde la perspectiva de un campesino o villano, y no desde la bolsa del personaje jugador.

Azalin Rex: *Sobre el tema de portar espada, tengo familia historiadora (mi parienta entre otras) y me ha comentado al ver la tabla que no es tal la dificultad para conseguir el arma, y que no es desconocido su uso en las unidades militares de la península. Vamos, que no es de uso exclusivo de los nobles ni tan hollywoodiano al fin.*

Es lo que ocurre con la historia, que cada uno la cuenta como la ve. Ya en serio: al tratarse de un juego, y no de un

manual de historia, hemos tenido que hacer ciertas concesiones: yo también soy historiador, como lo es Ricard, y en mi caso, como lo son algunos de mis jugadores, parienta incluida, y todos, yo el primero, vemos cosas que también nos chirrían, pero entendemos que hay puntos en que se debe dar una mayor importancia al juego (se ha intentado que sean pocos, pero algunos haylos).

La espada es arma de nobles a nivel de juego: ¿lo era a nivel histórico? Podemos decir que un 90% de los casos sí que lo era. ¿Y ese otro 10%? Soldados que se habían ganado el derecho a portarla, soldados que las habían rapiñado en batalla, nobles que equipan a sus tropas con espadas, etc.

Tened en cuenta que, a nivel histórico, una tropa castellana del siglo XIV iba a la batalla con lo que le daban (y no con la que tenía mayor porcentaje, más que nada porque lo del porcentaje ni se había inventado), no compraba sus armas en un herrero, acostumbraba a rapiñar lo que podía en el campo de batalla y una vez metido en faena, le daba igual el tipo de arma que tenía en la mano, si hacía una más daño que otra: sólo sabía que tenía que matar o morir.

Torlen: *En el apartado de acciones, cuando habla de la parada con escudo dice que funciona igual que la parada normal pero que el Escudo nunca se romperá hasta que su RES no llegue a 0. ¿Pero cuándo se tira el daño contra el escudo? ¿Siempre que se pare un golpe con él? También he visto en la descripción de los escudos que éstos pierden un pto de RES por cada 2 PD, pero tampoco aclara nada de cuándo se tira daño contra los escudos.*

Quizás, efectivamente, habría que haber desarrollado mucho mejor esta parte: cuando paramos con éxito usando un escudo contra un ataque exitoso, el escudo se llevará todo el daño del ataque. Por tanto, aunque hayamos parado, el contrario deberá hacer una tirada de daño por su arma y cada 2 PD que realice, el escudo perderá 1 pto de RES (a nosotros, el ataque no nos hará nada, pero está claro que al escudo sí que se lo hará).

Si el ataque fuera crítico y no obtenemos una parada igualmente crítica, el escudo no se romperá ni escapará de nuestras manos, pero perderá tantos puntos de RES como el daño máximo que haga el arma que ha realizado el ataque crítico (y no 1 RES por cada 2 PD, que es lo habitual). De esta forma, queda claro que, ante un golpe crítico, es mucho mejor tener un escudo en las manos que una simple arma. Aunque tras un duro combate, puede que nuestro escudo quede inservible o incluso inútil, eso sí...

Torlen: *¿Dónde pone explícitamente en el manual que el daño en una parada se siga realizando? ¿Cuando paras con un arma también se hace daño a la misma?*

Cuando paramos con un arma, no se realiza daño a la misma (las armas, si te fijas, no tienen puntos de RES), excepto si paramos con un arma ligera un ataque crítico de un arma pesada (y no obtenemos un crítico en la parada).

Y no, tienes razón: no se indica claramente que ante una parada de escudo el atacante siga tirando el daño del arma. Sorry...

Reckila: *Los gambesonos son armaduras de algodón o lino prensado que amortiguan muy bien los golpes contundentes; de hecho se ponían debajo de las cotas de mallas para complementarlas: la cota para el golpe y el gambesón para el impacto. ¿Por qué aparecen entonces como una armadura independiente?*

Efectivamente, tal y como se dice en la pág. 136 al hablar de la loriga de malla, se trata de "una túnica (de anillas metálicas) que se unía a un velmezo o gambesón de cuero". Pero también es cierto que se podía llevar solo el gambesón (que era "de cuero curtido o tela rellena de retales o pelo de caballo", como se dice en la pág. 135) o llevar con algunos refuerzos (el gambesón reforzado).

Deviol: *Si existen grebas metálicas, ¿no existen también brazales metálicos? ¿Y tendrían las mismas características que las grebas metálicas pero en los brazos?*

No se han añadido brazales metálicos porque, sinceramente, a nivel histórico no se utilizaban o eran muy escasos (existían brazales de cuero, pero eran principalmente para evitar rozaduras o daños al usar arcos, no solían llevarse como elemento protector per se). Pero también es sencillo, si lo deseas, "apañarte" unos brazales metálicos para añadirlos a tus partidas. No es nada difícil.

Deviol: *¿Unos guantes y botas de cuero también te darían las mismas protecciones que las grebas de cuero y los brazales?*

A nivel de reglas, es posible, pero improbable. Me explico: efectivamente darían algo de protección (lo mismo que el cuero, o sea, unos 2 ptos), pero si tienes en cuenta el "área" de localización que cubren no valdría la pena. O sea, que ponerte unos guantes de cuero que sólo te cubren la mano no debería añadirte 2 ptos de protección a todo el brazo. Eso sí, si deseas utilizarlo, como regla casera puedes decidir que si un PJ lleva guantes de cuero y es alcanzado en un brazo se volvería a tirar 1D10 y si sacas 1-2, el golpe afectó al lugar protegido por el guante, con lo que contarían con 2 ptos de armadura; si sacas un 3-0, daría en otra parte del brazo no cubierto por el guante. Con las botas podrías hacer lo mismo.

Karras76: *¿Se puede combinar ropa gruesa con otra armadura, como con un gambesón o una loriga? Ya sé que no se puede uno poner unas zapatillas llevando chancas, pero sí puedes ponerte 3 pares de calcetines sin problemas.*

No es posible: la ropa gruesa es ropa de invierno y el gambesón viene a ser una ropa gruesa con un mayor relleno. Si tus jugadores se ponen muy pesados puedes llegar a considerar finalmente que sí, que es posible, pero nos terminaría convirtiendo en poco más que un pelele al imposibilitarnos el movimiento. En todo caso, si un PJ se te pone muy, pero que muy farruco, permíteselo, pero con un penalizador de -50% a todas las competencias basadas en AGI y HAB.

Asur: *Me he fijado que en muchas películas y dibujos los "caballeros" árabes llevaban cota de malla con una coraza corta encima. Viendo*

las reglas del libro para la superposición de armaduras, salen unos penalizadores desproporcionados. ¿Cómo se trataría esto?

Es que no se trata de una superposición de armaduras, sino de una cota de placas (pág. 136): "Denominada también "loriga de mallas reforzada", ya que no se trata más que de un desarrollo de la loriga de mallas, que se refuerza usando láminas de metal". En la descripción se dice antebrazos, pecho, etc...

Karras76: *¿La protección de los cascos se suma a la del resto de la armadura? Por ejemplo, un capacete junto a un gambeson proporcionarían una protección de 4 en la cabeza.*

Me temo que no: "Ninguna de las armaduras descritas anteriormente otorga protección a la cabeza, así que, si se quiere resguardar también esa zona, se debe contar con un casco" (pág. 137).

Racionalidad e Irracionalidad

Dargor: *Para un personaje ateo (por raros que pudieran ser en esa época y contexto no me creo que no hubiera descreídos totales respecto de dioses, ángeles y demonios) ¿cómo se representarían sus valores de RR e IRR?*

Suponiendo (y hay que suponer mucho la verdad) que hubiera gente atea, yo le pondría un 50% en RR y 50% en IRR, ni para uno, ni para otros. Y te digo que dudo mucho que encontraras ateos porque, para empezar, el término se crea en el siglo XVI, aunque no adquiere el significado que nosotros entendemos actualmente hasta el siglo XIX. Lo único que había en la Edad Media era gente a la que las cosas del cielo y del infierno no le daban ni frío ni calor, pero no que no creyeran en ellas. Encontrar a un ateo (tal y como nosotros lo pensamos actualmente) en el medievo es como encontrar ahora alguien que se empeñe en asegurar que la tierra no es redonda. Sé que es difícil de entender, pero la negación completa de la existencia de Dios era impensable.

Magia y hechizos

Qwaylar: *Tengo una duda sobre las tiradas de irracionalidad y racionalidad frente a un hechizo o ritual sagrado.*

Caso 1: Bruja con IRR 200 contra un clérigo con RR 100. Si la bruja tiene éxito, la probabilidad del clérigo de resistirse es de 0% al restarle a su RR lo que supone en 100% de la IRR de la bruja. ¿Es así?

Caso 2: Clérigo con RR 100 y rituales sagrados de ordo 6 contra una bruja con IRR 200. La posibilidad de resistirse al ritual es del 100%, pues solo debe restarle lo que se indica en el manual por el ritual de ordo 6. ¿También es así?

¿No está un poco desequilibrado? Y ya no hablemos si te enfrentas a un demonio con IRR 400...

Tres cosas:

Primero: En ambos casos, debes tener en cuenta lo que se dice en la página 72 sobre éxitos y fallos automáticos: una tirada de 01 a 05 siempre es un éxito, y una tirada de 96 a 100 siempre es fallo.

Segundo: El que puede desequilibrar la partida, más que el sistema, es el DJ si saca una bruja tan poderosa (200 IRR es lo máximo para un humano) o le hace enfrentarse al pobre PJ a un demonio menor (que son los que pueden tener IRR de 400 o más). En *Aquelarre* los bichejos del manual no se han diseñado como simple carnaza que masacrar; más que para eso, se suelen utilizar como fuente de aventuras. Por ejemplo, en el caso de un demonio menor, podría convertirse en un poderoso enemigo durante toda una campaña, que normalmente no atacaría directamente a los PJs, sino a través de sus muchos acólitos humanos y engendros del infierno a sus órdenes.

Tercero: En la pág. 459 del manual se puede leer lo siguiente: "Si le echas un vistazo verás que son mucho más difíciles de utilizar [los rituales de fe] que los hechizos y sus efectos son, en comparación, mucho menores: no nos hemos equivocado. Es así. El poder de la fe puede conseguir milagros, pero hay que sacrificar mucho para conseguirlo, y la vida que suele llevar un personaje de *Aquelarre* acostumbra a reducir poco a poco su nivel de RR, por lo que deberá luchar en todo momento para mantenerse alejado de la senda de la IRR. Y si a todo eso le añadimos el tema de los pecados, tendremos como resultado personajes con un enorme potencial, pero muy difíciles de llevar: podemos decirte desde ya que solo se lo recomendamos a aquellos jugadores a los que les gusten los retos y los desafíos".

SirRuso: *¿Los talismanes se pueden usar todas las veces que se quiera una detrás de otra siempre que se tengan PC? ¿No se gastan nunca?*

Efectivamente: se pueden reutilizar todas las veces que quieras siempre que tengas PC. Aunque por eso es la forma de hechizo que más tarda en ser fabricado (entre varios meses y varias semanas) y sólo se puede fabricar un talismán al mismo tiempo.

Dargor: *¿Cómo distingue un PJ (no el jugador) si un hechizo es de magia blanca o de magia negra (no todos son tan obvios de requerir cuarto y mitad de niño no bautizado como componente)? ¿Podría darse el caso de que un hechicero aprendiera (un viejo grimorio olvidado y medio corroído, un talismán "regalado" por una mujer de los bosques de dudosa catadura, etc.) y lanzara un hechizo de magia negra sin saber que lo es hasta el último momento?*

Pues, me temo, Dargor, que mediante el sentido común (que suele ser el menos común de los sentidos de un personaje).

Te recuerdo una frase de la pág. 157: La magia negra es "un tipo de magia particularmente oscura y perjudicial, ya sea por sus efectos o por la procedencia de sus componentes". O sea, que si encontramos un grimorio que enseña un conjuro que requiere, como has dicho, "cuarto y mitad de

niño no bautizado”, está claro que es más negro que el sobaco de un grillo. Pero si el hechizo tiene unos efectos que sean perjudiciales para otra persona (ya sean directamente dañinos o que coarten su libre voluntad, como Estupidez o Polvos de Seducción, por ejemplo), y aunque sus componentes sean una minucia, son igual de malignos, oscuros y negros.

Pero nunca, bajo ninguna circunstancia, encontrará el PJ un grimorio que diga, a lo medieval y en latín, algo así como: “Las Autoridades Celestiales informan que practicar magia negra es perjudicial para su alma eterna”. Never de never. Que cada cual se arriesgue o no con lo que se encuentra escrito en un libro.

Locustuja: *¿Se puede decidir fallar una tirada automáticamente sin tener que tirar los dados? Lo digo sobre todo por los conjuros: alguien te lanza un hechizo y tienes que hacer la tirada de RR para librarte de él, pero ¿puedo decidir no tirar y que me afecte el hechizo o tengo que tirar y esperar a ver qué sale?*

Naturalmente que puedes fallar una tirada automáticamente. Además, se indica así en el manual (pág. 160): “En caso de que la víctima sea consciente de que va a ser objeto de un hechizo y desee recibir los efectos del mismo puede, si así lo quiere, no llevar a cabo la tirada de RR”.

Lardlen: *Tengo una duda al lanzar hechizos a criaturas poderosas. En resumen, se tiene un porcentaje negativo a la tirada del mago del hechizo por cada percentil por encima de 100% en IRR de una víctima criatura irracional. ¿Cómo se aplica? ¿Se aplican en las invocaciones? ¿En cualquier ungüento o pócima que luego pueda ser aplicado/afectar a una criatura irracional? ¿A los maleficios si el objetivo es una criatura irracional?*

Por ejemplo el hechizo de Expulsión sí lo deja claro (y lo hace realmente casi imposible de usar directamente contra criaturas medio irracionales, como las ánimas: IRR 150% -75% por nivel 4 y -50% por la irracionalidad del ánima, suman al mago un -125%. Contra demonios que posean a una persona, ni hablamos.

La Cadena de Silcharde parece que pudiera afectar a una criatura irracional, incluso a un demonio elemental (un incubo o súcubo). ¿También habría que aplicarle el malus ese de -100/-150 por la IRR de la criatura? ¿O el Nudo Maléfico a qué criatura irracional va a afectar como dice el propio hechizo?

Esta reducción de porcentaje de lanzamiento a criaturas poderosas (que ya existía en ediciones anteriores), se aplica en cualquier conjuro que tenga como víctima o blanco, una criatura con más de 100 en IRR. Pero te contesto al resto de cuestiones:

✧ En las invocaciones: siempre que la invocación “obligue” o afecte a la criatura. Un Aquelarre, por ejemplo, no se vería reducido, ya que la víctima no es el demonio. Él acude, pero no está obligado a obedecer ninguna orden contra su voluntad.

✧ En pociones o ungüentos: solo cuando el lanzamiento del conjuro afecte de forma directa a una criatura irracional, lo que no es habitual en este tipo de

conjuros, ya que tú, al lanzar el conjuro lo que haces es “encantar” dicha poción o ungüento, que luego podrás utilizar sobre un humano normal, sobre un animal o sobre una criatura irracional. Te pongo un ejemplo: la poción Sangre de Dragón afecta al líquido, y aunque luego se la arrojemos a una criatura irracional, no se verá modificada. Lo mismo pasaría con Vino de la Verdad, que afecta al líquido en el que se vierte.

✧ Los maleficios: igual que las invocaciones, siempre que afecten a una criatura irracional. Por tanto, la Cadena de Silcharde sí que se verá afectada por esa reducción, al igual que Nudo Maléfico.

Si quieres un consejo, una manera rápida de saber si una IRR alta puede reducir nuestro porcentaje de lanzamiento es comprobar si la víctima tiene derecho a una tirada de RR: si el hechizo indica que puede tirar RR para evitar los efectos, también nos indicará que si tiene IRR por encima de 100%, nos reducirá nuestro porcentaje de lanzamiento.

Y naturalmente que hace imposible lanzar conjuros contra determinadas criaturas. A menos que cuentes con la inestimable ayuda del hechizo amigo de todos los brujos y magos, Ungüento de Bruja. Ahora ves por qué es tan necesario si quieres llegar a ser alguien en el mundo mágico de *Aquelarre*.

Qwaylar: *¿En qué tipo de enfrentamientos mágicos o fe se puede tirar por Templanza?*

En las situaciones que comentas, la Templanza se utiliza en dos ocasiones: o cuando un ritual de fe o hechizo lo permite para reducir o aguantar sus efectos durante un tiempo determinado (normalmente breve) o como prerrogativa del DJ para que la use cuando y como lo desee.

Dargor: *Acabo de echar un vistazo al hechizo de vis séptima Castigo de Frimost, antes llamado Muerte. ¿No lo consideráis demasiado cañero? Alta accesibilidad (para los adoradores de Frimost), un solo componente muy fácil de obtener (estatuilla de cera), la víctima no tiene derecho a tirar RR para resistirse y no tiene los típicos efectos secundarios o “letra pequeña” de la goética infernal.*

Lo es, no hay duda: es lo que tienen los hechizos de vis séptima, que son todos bastantes cañeros. Ten en cuenta que ya lo era en ediciones anteriores.

¿Qué podemos hacer? Bueno, en primer lugar, rezar para que un PJ no se convierta en seguidor de Frimost y aprenda el conjuro, y aun así, que no tenga la suficiente IRR para lanzarlo. De todas formas, existen hechizos que protegen de otros hechizos (incluso de aquellos que no permiten tirada de RR, como Círculo de Protección), o, si eres de los que gustan de andar por el lado RR de la vida, hay rituales de fe que te pueden venir bien (Fruto del Edén o La Armadura de Dios, por ejemplo).

Aún así, no te quito la idea de que es un hechizo muy canalla. En mi humilde opinión, no permitiría que lo tuviera nunca (o casi nunca) un PJ: lo dejaría en manos de un

seguidor PNJ de Frimost para atormentar así a los PJs que se creyeran todopoderosos.

Morpheus17: *En el hechizo de Longevidad (el Prolongar la vida de anteriores ediciones), se dice lo siguiente: “Si se activa con éxito, la persona que tome una dosis de esta poción será inmune al paso del tiempo durante sus tres semanas de duración: nada conseguirá hacerla enfermar (aunque sí puede ser envenenada) y no envejecerá en absoluto. Naturalmente, los efectos se observan mejor si dicha persona consume esa poción cada vez que pasen tres semanas, ya que si lo hace así será inmortal, al menos hasta que deje de tomar, aunque sólo sea una vez; una dosis de Longevidad en dicho plazo, ya que, si eso ocurriera, moriría en medio de una terrible agonía”. Lo que me hace cuestionar: ¿es posible que si sólo tomas una dosis de esta poción y no lo encadenas con otra pasadas esas 3 semanas el pj no muera? Tal y como aparece en otras ediciones, una vez tomada esta poción ya estás condenado a tenerla que tomar siempre o morirás.*

Creo que no es posible, o igual no lo expliqué bien. Efectivamente: una vez comenzado a tomar la poción de Longevidad, el mago está “condenado” a seguir tomándola siempre, una dosis cada 3 semanas, pues si alguna se le pasa tomarse su dosis, morirá “en medio de grandes agonías”. Mientras lo haga, no envejece; cuando deje de hacerlo, muere. Es un todo o nada.

Dargor: *Por ponerme puntilloso y puñetero, ¿por qué el hechizo Alma de Estatua (aka Paralizar en masa) es de magia blanca mientras que Aceite de Usurpación (aka copiar aspecto) es de magia negra? Ninguno tiene componentes humanos y ninguno causa daño o perjuicio directo a la víctima (si bien las posibilidades en ambos casos son enormes para aviesas intenciones).*

Hombre, una mijita puñetera sí que es la pregunta. La verdad es que en estos casos hay que hilar muy fino: Alma de Estatua tienes unos componentes prácticamente de jardín de infancia y además lo más que hace es paralizar a los demás por un tiempo, pero no les hace daño ni físico ni mental. Aceite de Usurpación tiene unos componentes un pelín más guarrones, aunque sin llegar a excesos nigrománticos, pero su uso puede llegar a ser permanente, lo que implica joderle la vida al blanco por lo que le queda de existencia (especialmente si el brujo es más bien tirando a difícil de ver). Además, en determinados casos se requiere sacarle sangre a la víctima y se empieza, amigo Dargor, por una gota de sangre y se termina visitando el quinto infierno.

Eärendhel: *Yo querría exponer aquí una duda, que creo que es más falta mi de comprensión que otra cosa. Se trata de los hechizos de Amuleto y Talismán de Protección. Se supone que, según leyendo la descripción de Talismán de Protección, éste siempre está activo y protege de efectos de criaturas irracionales así como de conjuros que afecten al mago, dándole la oportunidad de tirar por RR o por lo que le quede de IRR para lanzar un conjuro de Vis Cuarta (-50% a IRR), como es el de Talismán de Protección, pero no permite protegerse de conjuros que no permitan tirada de RR. En cambio, Amuleto, permite tirar por RR cuando haya conjuros que no lo permitan. Y aquí viene mi duda: ¿tiradas de Talismán de Protección? ¿Esto quiere decir que el mismo Amuleto puede usarse cual Talismán de Protección solo que debe ser activado a diferencia de Talismán de Protección que es automático (aparte de que permita tirar RR cuando los conjuros no lo permitan)? ¿Entonces la única diferencia entre ambos es que Amuleto*

permite protegerse siempre con RR o IRR pero hay que activarlo antes y Talismán de Protección no es necesario activarlo nunca, permitiéndote defenderte con RR o IRR pero sólo contra conjuros que permitan tirada de RR?

Amuleto no permite usar la IRR para resistirse, a no ser que lo combines con un Talismán de Protección. Talismán de Protección es un hechizo especialmente indicado para magos poderosos, es decir, aquellos que tengan mucha IRR, ya que permite usar la IRR en lugar de la RR a la hora de intentar resistirse a los efectos de un hechizo. Un brujo con 110% IRR tendrá -10% RR y por tanto no podrá resistirse a ningún hechizo, pero si dispone de este talismán, tendrá un 60% de probabilidad de resistirse gracias a su IRR (110%, -50 por la dificultad correspondiente a la vis del hechizo). Cuenta además con la ventaja de que funciona de manera automática, sin que tengas que preocuparte de activarlo antes.

En cambio, Amuleto es un hechizo que permite resistirse a hechizos que no permiten la tirada de RR. La diferencia es que este talismán por sí solo no le serviría de mucho al brujo anterior, que tiene -10% RR, ya que de todas formas la tirada de RR no le va a servir de nada; en cambio, si dispone del Amuleto y además tiene el Talismán de Protección, sí que le va a ser muy útil, pues gracias al Talismán de Protección podrá usar su IRR para resistirse, y gracias al Amuleto podrá resistirse de hechizos que no lo permiten.

Otra diferencia, como apuntas, es que el Amuleto sí hay que activarlo, pero hay otra más, y es que el Amuleto lo puede portar cualquier otro personaje y el brujo se lo puede activar para que se beneficie de sus efectos, mientras que esto no es posible con el Talismán de Protección.

Ramiel: *¿Horca de Bruja requiere, como Polvos de Viaje, conocer el lugar de destino personalmente? ¿O se puede decir “París” sin haber estado nunca? ¿La “rama” vuela a la velocidad dada en Alas del Maligno?*

Es necesario saber el destino: por algo, en el hechizo se dice “es posible utilizar este talismán para llegar a sitios donde sea posible viajar con el hechizo Polvos de Viaje”. Y eso significa que, tal como se dice en el hechizo Polvos de Viaje, no puedes teletransportarte al interior de una fortaleza en la que no hayas estado antes. Esto serviría igual para la Horca de Bruja: si nunca has estado en Burgos, la escoba no te puede llevar allí. Y sí, vuela a esa velocidad.

Dargor: *¿Los hechizos de Pellejo y Maldición de Bestia transforman sólo el cuerpo del objetivo o afectan a sus ropajes?*

Efectivamente: solo el cuerpo del objetivo, nunca sus ropajes.

Dargor: *Si un brujo realiza el Pacto Infernal y pierde la capacidad de lanzar hechizos de magia blanca (si no quiere palmarla instantáneamente, al menos), ¿está condenado a no utilizar más Ungüento de Bruja y ser un pringao incapaz de lanzar hechizos de vis quinta para arriba ni usar efectivamente hechizos directos contra seres de alta IRR?*

Esto es lo que yo llamo “meter la almarada entre los resquicios de la armadura”. Lo cierto es que es muy retorcido, pero efectivamente así es. Claro que llegado a ese caso, podemos asumir que el PJ se convierte en una criatura irracional: no necesitará usar componentes para lanzar conjuros y, además, puede superar los 200% en IRR, que es el tope que tienen los humanos (le costará, pero al menos no tiene límite). Lo comido por lo servido, vamos.

Rituales de Fe

Georgirion: *Me surge una duda con el estado de Gracia de los sacerdotes y creyentes. Resulta que según reglas el estado de Gracia ocurre cuando los PF están al máximo, es decir, cuando son el 20% de la RR del PJ. Muy bien, pero, ¿qué pasa si un PJ sacerdote con RR 75 y PF 15 comete un pecado que le resta 2PF con lo que se queda con 13 PF, y después ve a un engendro del infierno lo que produce que pierda en la tirada 10 de RR y se queda en 65, con lo que su máximo son 13 PF que son los que le quedaban antes? ¿Cómo se resuelve el estado de gracia ahora? ¿El sacerdote está en estado de gracia porque tiene 13 PF igual que su nuevo máximo? ¿El sacerdote está en 13 PF pero no en estado de gracia? ¿El sacerdote baja a 11 PF, dos menos que su nuevo máximo?*

La respuesta correcta es la última. El pecado te hace bajar 2 PF, lo tengas como lo tengas: cuando tenías 15 estaba a 13 y en el momento en que baja a 13 PF se reduce a 11. El pecado “mancha el alma”, y sólo se elimina con la penitencia, no reduciendo tus PF.

Bestiario

Gurpegui: *Mi duda viene al leer en el compendio de monstruos la descripción de una criatura, la mostela (pág. 368) que pone que puede usarse para crear un ungüento que combate la lepra. ¿Quiere esto decir que con ello se podría crear una poción para eliminarle la lepra a uno de los personajes? Lo digo básicamente porque uno de mis personajes está enfermo con la lepra.*

Lo de la mostela te lo tienes que tomar más a nivel de leyendas que a nivel de reglas: se le atribuía esa propiedad, y como ya sabemos que en *Aquelarre* todas las leyendas tienen al menos un trasfondo de realidad, digamos que sí, que puede curar la lepra. Pero yo no se lo pondría fácil: primero encuentra una mostela, luego encuentra a alguien que sepa qué hacer con ella, que igual para crear el potingue necesario requiere componentes muy raros, y si consiguen encontrar todo, pues sí, yo le curaría la lepra. Pero que se lo curren, ante todo.

Rukalvian: *Estaba yo babeando con este libro, que igual cultuiza que sirve para jugar y para desarrollar buenos bíceps levantando el quintal que pesa, cuando me he dado cuenta que, como en las ediciones anteriores, no figura en el bestiario el movimiento de animales y criaturas. Ya se qué no es un juego táctico, pero creo que sería importante saber si un lobisome o una fiera corrupta corren más que un caballo, por ejemplo. Hay bichos y seres sobre los que puedo especular, pero hay otros menos conocidos que no tengo claro si son rápidos o no. Y ya que sí se especifica para monturas y humanos, ¿por*

qué no hacerlo para el resto? ¿Alguna regla casera? ¿Llegó a salir algo al respecto en algún suplemento?

Pues tienes razón: no viene. Básicamente, se pensó que en una persecución entre dos humanos, ganaría el que sacara mejor tirada de Correr. Y si era entre un animal cuadrúpedo y un humano, a la larga terminaría ganando el cuadrúpedo.

De todas formas, si te gusta calcular los metros por asalto, aquí tienes una pequeña lista de movimientos (se considera que es movimiento andando):

- ✧ Serpiente: 9 varas/asalto.
- ✧ Humano: 12 varas/asalto.
- ✧ Toro/Vaca: 13 varas/asalto.
- ✧ Lobo/Jabalí/Ciervo/Perro: 15 varas/asalto.
- ✧ Oso: 20 varas/asalto.
- ✧ Caballo: 24 varas/asalto.
- ✧ Ave de Presa: 24 varas/asalto volando.

Dargor: *¿Los Q'deshim (antiguos sacerdotes- prostitutas de Canaan convertidos en monstruos cambiaformas al servicio de Lucifer) tienen alguna relación con las Qedeshabs, prostitutas sagradas de Judea adoradoras de Shekhina Reina de los Cielos y “Mitad femenina de Yabvé” (son mencionadas en Vampire: The Requiem como una línea de sangre)? Es que noto demasiadas similitudes tanto en el nombre como en el origen de los mitos.*

Posiblemente sí. Los Q'deshim aparecieron por primera vez en el suplemento *Sefarad*, dedicado al mundo judío, y estaban basados en la mitología hebrea. Muy posiblemente, los chicos de Vampiro también investigaron un poco para crear líneas de sangre esotéricas, cambiándolas a su particular universo vampírico. No es la primera vez que lo hacen, ni los de *Vampiro* (los Assassin históricos se convirtieron en los Asamitas vampíricos), ni los de otros juegos (*Ars Magica* también lo ha hecho e incluso nosotros, en *Aquelarre*, acostumbramos a hacerlo con frecuencia). En estos casos, siempre hay que recurrir al gran Alejandro Dumas: “Es cierto que violo la historia, pero le hago maravillosas criaturas”.

Época histórica

Dargor: *El periodo histórico de Aquelarre coincide con la introducción de la pólvora en España y las primeras (y rudimentarias) bombardas. ¿Hay alguna mención o reglas al respecto en el manual para el manejo de uno de estos juguetitos?*

En el manual de juego no hay ninguna mención y se ha hecho adrede, pues tampoco había ninguna mención en manuales de anteriores ediciones, excepto en el suplemento *Ars Magna*, donde aparece la pólvora como una formula espagirística (o sea, formula alquímica no mágica), y en la aventura que recibieron los mecenas, en la que también

tiene un especial protagonismo. De todas formas, es cierto que conforme avanza el siglo XIV y XV, la pólvora se va haciendo cada vez más habitual, aunque exceptuando algún que otro experimento con mayor o menor fortuna, se solía utilizar para realizar demoliciones en batalla (minas y contraminas) o mediante el uso de bombardas contra murallas o elementos defensivos.

Qwaylar: *¿El uso de caballos está limitado a clases nobles o lo pueden usar todos los estamentos sociales si se pueden permitir pagarlos?*

Cualquiera puede comprarse un caballo (es más: si lees la profesión de Pardo verás que es un simple campesino que, tras reunir algo de dinero, se ha comprado armas y caballo y se ha ido a hacer la guerra a la frontera), siempre y cuando tengamos dinero suficiente para comprarlo (ahora los caballos son algo más caros que antes). Y como me encanta hacer analogías, te dejo otra: es igual que si ahora un cualquiera reúne dinero y se compra un Ferrari. Puede hacerlo siempre que cuente con el dinero, pero es posible que los demás ya tengan una idea preconcebida en cuanto lo vean (a nivel medieval, los campesinos pueden creer que se está dando aires con su caballo y los nobles pueden pensar que dónde va ese desgraciado, que no tiene donde caerse muerto, llevando un caballo).

Y te recuerdo que un caballo supone también cierto mantenimiento (a nivel de reglas habría que subirle los gastos semanales) y que, durante una refriega, es muy posible que quede malherido, y que las reglas de secuelas también se tienen en cuenta.

Hoja de Personaje

Jorge Segoviano: *Otra duda es sobre la ficha de personaje. En la parte donde hay un dibujo de una figura humana se pone un hueco para la protección de cada localización, pero además se ponen dos huecos, uno para la resistencia total de la armadura en esa localización y otra para la resistencia actual, pero según las reglas, la resistencia de la armadura, tanto la total como la actual, es para toda la armadura, no por localización. ¿Acaso estáis pensando sacar unas reglas avanzadas para armaduras?*

Tienes razón en ambas cosas: la armadura pierde puntos de Resistencia en general y no por localizaciones. Pero también andamos trabajando en una pérdida de puntos por localizaciones (*Ars Bellica* creo que se llamará el suplemento). Por tanto, hasta que lo tengas, apunta arriba de la figura la RES que va perdiendo la armadura y olvídate de momento de esas dos casillas.

Index Mendorum



Desde el mismo momento que los mecenas de *Aquelarre* tuvieron acceso al PDF del manual básico del juego, fueron muchos los que revisaron el texto en busca de esas erratas que, inevitablemente, se nos han escapado en la elaboración del texto. Todas las que se localizaron entonces se corrigieron antes de que el libro llegara a la imprenta, lo que supuso un gran trabajo que muchos mecenas realizaron de forma desinteresada demostrando el amor que sienten por el juego.

Por desgracia, este mundo sigue sin ser perfecto y ha seguido apareciendo alguna que otra errata oculta entre los muchos párrafos y las innumerables frases del manual, localizadas en muchos casos por los propios lectores e informadas en los foros y listas de correo del juego.

Aquí te presentamos las erratas más importantes que deberás corregir en el reglamento; hemos querido obviar todas aquellas erratas de índole gramatical u ortográfica, a menos que puedan conducir a una lectura errónea de alguna norma del manual.

✧ **Página 10 — Otras Tiradas:** No se explica cómo se realiza una tirada de 1D5 y de 1D3. En la primera se tira 1D10 y se divide el resultado entre dos redondeando hacia arriba. La segunda es igual, pero tirando 1D6.

✧ **Página 27 — Competencias Primarias:** Se menciona al final del párrafo una Tabla de Competencias de Armas que se encuentra en la página 43. Lo cierto es que está en la página 41.

✧ **Página 28 — Doble Profesión:** Las competencias primarias de una profesión doble tendrán un porcentaje base de x2, excepto aquellas competencias que se repitan en ambas profesiones, que tendrán una base de x3.

✧ **Página 32 — Ingresos Mensuales del Clérigo:** El ejemplo de cálculo de ingresos para el clérigo es erróneo. El resultado será de 1750 maravedíes, no 1400.

✧ **Página 98 — Inconsciente:** Cuando se llega a 0 PV el PJ caerá inconsciente, pero sólo comenzará a perder 1 PV adicional cada asalto si llega a PV negativos.

✧ **Página 100 — Tabla de Secuelas de Cabeza:** Cuando se pierden las dos orejas, el PJ pierde -5 puntos en Percepción, no en Comunicación. Lo mismo ocurre si pierde los dos ojos.

✧ **Página 106 — Tifus:** La convalecencia mínima del tifus es de 1D6 días.

- ✧ **Página 107 — Envejecimiento:** Por cada año por encima de 35, hay que sumar +2 a la tirada del 1D100, no al resultado obtenido en la tabla, tal y como dice el texto.
- ✧ **Página 126 — Distancias:** Cuando se habla de la distancia larga, se considera por encima del segundo número del Alcance del arma, no del primero como dice el texto.
- ✧ **Página 131 — Morosa:** Cada vez que se menciona la lanza larga en el párrafo, se refiere en realidad a la lanza de caballería.
- ✧ **Página 132 — Tabla de Armas:** El tamaño del terciado es “Medio”, no “Ligero”.
- ✧ **Página 149 — Ejemplo:** En el ejemplo de juego se menciona el hechizo de Muerte. En realidad se trata del hechizo Castigo de Frimost.
- ✧ **Página 215 — Armadura del Diablo:** Cuando se hace mención de “una noche sin lugar” se refiere a “una noche sin luna”.
- ✧ **Página 216 — Cáliz Maldito:** Olvídate de los interrogantes que aparecen en la frase “(...) el bebedor tendrá que realizar la tirada habitual de resistencia con su RR”.
- ✧ **Página 225 — Corona Salomónica:** En la sección de preparación se habla de una “tirada de oricalco”. En realidad es una “tiara de oricalco”.
- ✧ **Página 288 — Dagón:** Su peso es de 1200 libras, no varas.
- ✧ **Página 293 — Brucólacos:** En la sección de Hechizos se menciona a los blemys, cuando se debería mencionar a los brucólacos.
- ✧ **Página 525 — Localizaciones de Impacto para Bafometos:** Toda mención a “pierna” se refiere a “pie”.