





ISBN 84-7831-072-X



Danza Macabra

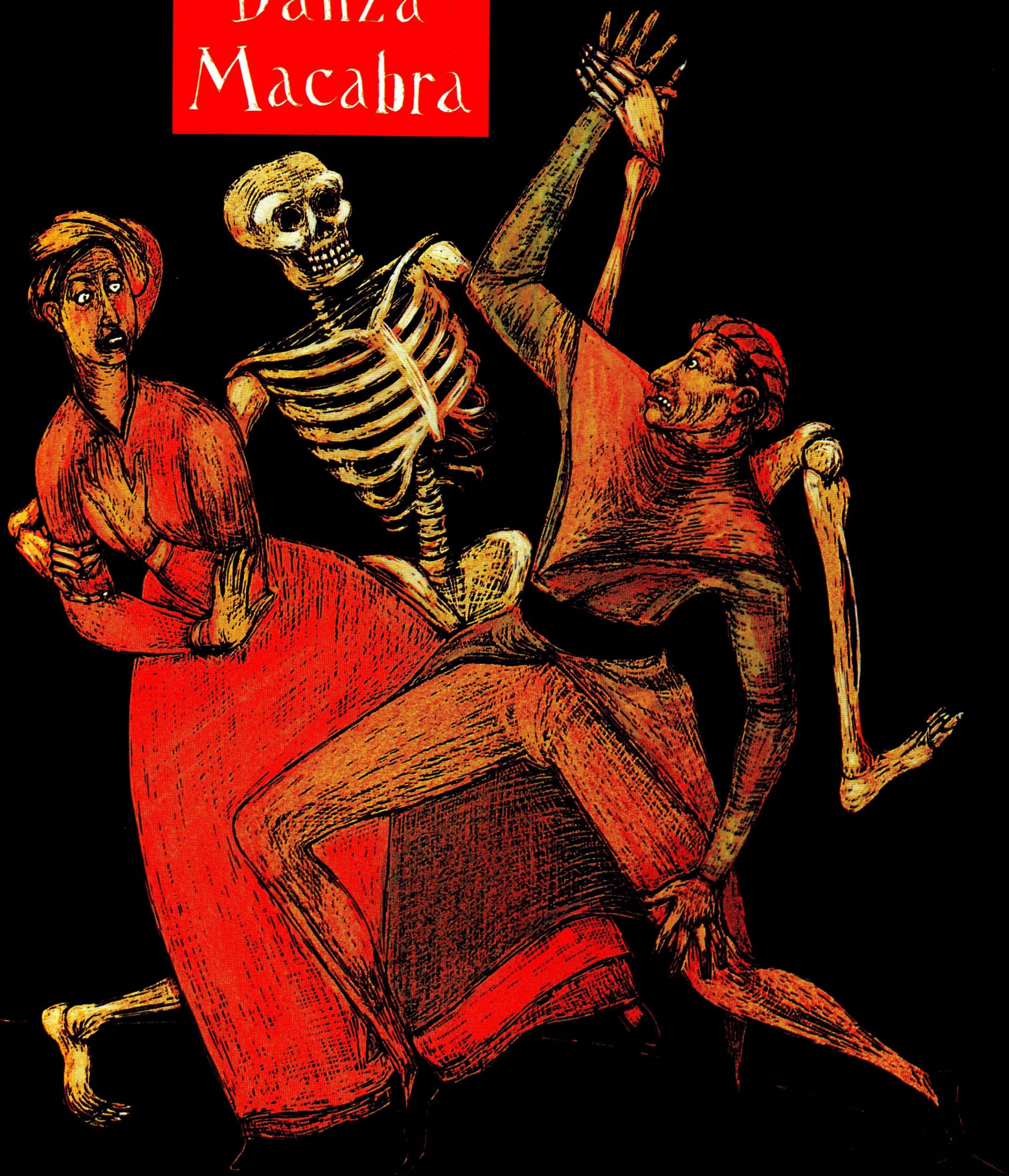




TABLA DE GANANCIAS DE IRRACIONALIDAD:

- *Ver los efectos de un hechizo de niveles 1/2:
+1 a la IRR si se tiene IRR 40 o menos.
- *Ver los efectos de un hechizo de niveles 3/4:
+3 a la IRR si se tiene IRR 65 o menos.
- *Ver los efectos de un hechizo de nivel 5:
+5 a la IRR si se tiene IRR 80 o menos.
- *Ver los efectos de un hechizo de nivel 6:
+10 a la IRR si se tiene IRR 95 o menos.
- *Ver los efectos de un hechizo de nivel 7:
+15 a la IRR si se tiene IRR 125 o menos.
- *Ver una criatura del mundo Irracional o un Espíritu Condenado:
+1D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR.
- *Ver un Engendro del Infierno:
+1D10+2 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de -25
- *Ver una entidad demoníaca elemental:
+1D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de -50%
- *Ver un Demonio Menor:
+2D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de -50%
- *Ver un Demonio Superior:
+2D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de -100.

PERDIDAS DE IRRACIONALIDAD

Pasar una tirada de Racionalidad (resistiendo un hechizo) supone en cambio la pérdida de 5 puntos de IRR.

Se pierde asimismo 1D10 en Irracionalidad (ganando los mismos puntos de Racionalidad) si se elimina a una criatura Irracional o demonio elemental sin usar la magia.

El ser humano puede llegar a tener 200 puntos de IRR como máximo, y 0 como mínimo; y 100 puntos de RR como máximo y -100 como mínimo.

TABLA DE HECHIZOS INICIALES

Con. Mag.	HECHIZOS INICIALES.
50/75	1D4
76/90	1D6
91/00	1D6 + 2
+00	1D10 + 1

TABLA DE GASTO DE PC

Los hechizos de nivel 1 y 2	consumen 1 PC
Los hechizos de nivel 3	consumen 2 PC
Los hechizos de nivel 4	consumen 3 PC
Los hechizos de nivel 5 y 6	consumen 5 PC
Los hechizos de nivel 7	consumen 10 PC

TABLA DE TIEMPO DE APRENDIZAJE DE LOS HECHIZOS

* Hechizo nivel 1:	Una Semana
* Hechizo nivel 2:	Una Semana
* Hechizo nivel 3:	Dos Semanas
* Hechizo nivel 4:	Tres Semanas
* Hechizo nivel 5:	Cinco Semanas
* Hechizo nivel 6:	Cinco Semanas
* Hechizo nivel 7:	Diez Semanas

TABLA DE PORCENTAJES DE HECHIZOS

Hechizos nivel 1:	IRR -0%
Hechizos nivel 2:	IRR -15%
Hechizos nivel 3:	IRR -35%
Hechizos nivel 4:	IRR -50%
Hechizos nivel 5:	IRR -75%
Hechizos nivel 6:	IRR -100%
Hechizos nivel 7:	IRR -150%

TABLA DE TIEMPO DE PREPARACION DE HECHIZOS.

% de Alquimia	Poción	Ungüento	Talismán
30 - 40%	1D6 días	1D6 semanas	1D6+3 meses
41 - 70%	1D4 días	1D3 semanas	1D4+2 meses
71 - 90%	1D3 días	1 semana	1D3+1 meses
91 - 00%	1 día	1D6 días	2D6 semanas.

TABLA DE ARMAS POR COMPETENCIAS DE COMBATE

COMPETENCIA	ARMA	CAR. PRIN.	FUE MIN.	DAÑO B.
ARCO	Arco largo	Habilidad	12	1D10
ARCO	Arco corto	Habilidad	10	1D6
BALLESTA	Ballesta	Habilidad	10	1D10
CUCHILLO	Cuchillo	Habilidad	5	1D6
CUCHILLO	Daga	Habilidad	5	2D3
CUCHILLO	Estilete	Habilidad	5	1D3 + 1
ESPADA	Cimitarra	Habilidad	10	1D6 + 2
ESPADA	Espada Corta	Habilidad	8	1D6 + 1
ESPADA	Espada Normal	Habilidad	12	1D8 + 1
ESPADON	Espadón	Fuerza	15	1D10 + 2
HACHA	Hacha de mano	Fuerza	12	1D8 + 2
HACHA	H. de combate	Fuerza	15	1D10 + 1D4
HONDA	Honda	Habilidad	5	1D3 + 2
LANZA	Lanza corta	Agilidad	8	1D6 + 1
LANZA	Lanza larga	Agilidad	10	2D6
MAZA	Maza Pesada	Fuerza	15	2D6
MAZA	Maza Pequeña	Fuerza	12	1D8 + 1
MAZA	Garrote	Fuerza	10	1D6
PALO	Palo	Agilidad	5	1D4 + 1
PELEA	—	Agilidad	5	1D3

PASOS PARA LA CREACION DE LOS PERSONAJES DE AQUELLARRE

1. Determinar Posición Social de la familia
2. Elegir profesión, según Posición social
3. Determinar Profesión paterna y si se dan Con. Mágicos.
4. Determinar Situación Familiar
5. Elegir Nacionalidad y Grupo Etnico
6. Asignar los Puntos de las Características Principales
7. Determinar las Características Secundarias
8. Determinar Racionalidad e Irracionalidad
9. Calcular la Suerte
10. Repartir los Puntos entre las diversas Competencias.
11. Asignar el dinero inicial del Pj (que depende de su P. Social)
12. Ver si puede usar la magia y determinar sus P.C.
13. Lanzar de una a tres tiradas en la tabla de carácter.

SUERTE

Infalible	+75%
Muy fácil	+50%
Fácil	+25%
Normal	0%
Difícil	-25%
Muy difícil	-50%
Imposible.	-75%

TABLA DE MEJORA DE COMPETENCIAS

Competencia:	1 - 30%	cuesta 1 punto aumentar 1 punto
	31 - 60%	cuesta 2 puntos aumentar 1 punto
	61 - 80%	cuesta 3 puntos aumentar 1 punto
	81 - 90%	cuesta 4 puntos aumentar 1 punto
	91 - 00%	cuesta 5 puntos aumentar 1 punto
Números negativos: cuesta 10 puntos aumentar 1 punto.		

VELOCIDAD DE NAVEGACION

Coca	-15%	8 Nudos
Carraca	-5%	10 Nudos
Fusta	+20%	18 Nudos
Galeota	+10%	15 Nudos
Saeta	0	12 Nudos
Galera	-10%	15 Nudos
Galeaza	0	15 Nudos
Barca		
(2 ó 3 tripulantes)	+10%	2 Nudos
(con vela)		10 Nudos
Balsa	0%	2 Nudos

TABLA DE CRITICOS Y PIFIAS

	Crítico	Pifia.
01-10%	01%	91-00%
11-20%	01%-02%	92-00%
21-30%	01%-03%	93-00%
31-40%	01%-04%	94-00%
41-50%	01%-05%	95-00%
51-60%	01%-06%	96-00%
61-70%	01%-07%	97-00%
71-80%	01%-08%	98-00%
81-90%	01%-09%	99-00%
91-99%	01%-10%	00%

TABLA DE ARMADURAS.

TIPO	RES.	PROT
1: Ropa Gruesa. (Piel y lana)	30	1
MALUS: Sin malus.		
2: Peto de Cuero	50	2
MALUS: Sin malus.		
3: Cuero con refuerzos	75	3
MALUS: No se puede nadar con él.		
4: Cota de malla	125	5
MALUS: No se puede nadar con ella.		
-10% a las Competencias de Agilidad.		
5: Cota con Refuerzos	150	6
MALUS: No se puede nadar con ella.		
No se puede dormir con ella.		
-25% a las competencias de Agilidad		
-2 a la Iniciativa		
6: Armadura de placas.	200	8
MALUS: No se puede nadar con ella.		
No se puede dormir con ella.		
No se puede trepar con ella.		
-50% a las competencias de Agilidad.		
-25% a las competencias de Habilidad		
-10% a las competencias de Fuerza		
-5 a la Iniciativa.		
Caso de caer al suelo con esta armadura, hay que sacar un porcentaje igual a la Fuerza del Pj para volver a ponerse de pie.		
ESCUDO:	100	
MALUS: No se puede nadar con él.		
CASCO DE METAL:	40	2
MALUS: Sin malus		
Se coloca encima del peto o cota, sumando ambas protecciones en la localización de la cabeza.		
YELMO	75	8
MALUS: Sólo puede llevarse con armaduras 5 ó 6.		
-25% a las competencias de Percepción.		
-10 a la Iniciativa.		

SECUENCIA DE COMBATE:

1. DETERMINAR INICIATIVAS

El combatiente con mayor Iniciativa actúa primero. Se puede retener la acción.

2. RESOLUCION DE ACCIONES POR ORDEN DE INICIATIVAS

Las acciones defensivas se usan como respuesta de un ataque, independientemente del orden de Iniciativas.

3. DETERMINAR LOS DAÑOS POR ORDEN DE RESOLUCION

Comprobar si un arma que ha parado se escapa de las manos.

Comprobar los efectos secundarios de los daños si los hubiera.

TABLA DE DISTANCIAS DE PROYECTILES.

Distancia:	Corta	Media	Larga
Arco largo	4 a 20 m.	21 a 50 m.	51 a 100 m.
Arco corto	4 a 15 m.	16 a 40 m.	41 a 60 m.
Ballesta	4 a 30 m.	31 a 60 m.	61 a 120 m.
Honda	4 a 15 m.	16 a 25 m.	26 a 50 m.
Lanza corta	4 a 10 m.	11 a 20 m.	21 a 30 m.
Cuchillo o Daga	4 a 10 m.	11 a 15 m.	
Proyectil improvisado:	4 a 10 m.	11 a 15 m.	

TABLA DE LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

1	CABEZA	Se multiplica el daño por dos
2	BRAZO DERECHO	Se divide el daño por dos
3	BRAZO IZQUIERDO	Se divide el daño por 2
4/5/6	PECHO	Daño normal
7/8	ABDOMEN	Daño normal
9	PIERNA DERECHA	Se divide el daño por dos
10	PIERNA IZQUIERDA	Se divide el daño por dos

BONUS AL ATAQUE:

*Si el atacante golpea por la espalda al defensor:	+50%
Si el atacante ataca por sorpresa al defensor: ()	+25%
*Ataque a caballo a un individuo a pie:	+25%
*Atacante enzarzado en melé:	+50%
*El defensor se encuentra caído en el suelo:	+50%

TABLA DE PARADA

*Parar a dos atacantes:	-25%
*Parar a tres atacantes:	-50%
*Parar a cuatro atacantes:	-75%

TIEMPO DE CARGA Y VELOCIDAD DE DISPARO

*Arcos largo y corto: Disparan 1 vez cada asalto (Necesita una acción para cargar y otra para disparar)

*Ballesta: Dispara 1 vez cada dos asaltos (Necesita tres acciones para cargar y una para disparar)

*Honda: Dispara dos veces por asalto (En una misma acción de combate carga y dispara)

TABLA DE MODIFICACION AL DAÑO

50 a 45:	+6D6
44 a 40:	+5D6
39 a 35:	+4D6
34 a 30:	+3D6
29 a 25:	+2D6
24 a 20:	+1D6
19 a 15:	+1D4
14 a 10:	0
9 a 5:	-1D4
4 a 1:	-1D6

TABLA DE SECUELAS.

Lanzar 1D6:

CABEZA 1/2 Conmoción. Malus del 50% en el ataque y la defensa en el siguiente asalto, Pérdida de la Iniciativa
3 Horrible cicatriz. -5 en Aspecto
4 Pérdida de una oreja: -25% en Escuchar o 7 3
-2 en Aspecto y Percepción
5 Pérdida de un ojo: -25 en Otear y Buscar
-2 en Aspecto y Percepción
6 Muerte instantánea.

BRAZOS 1 a 3 Cicatriz
4 La herida afecta a los tendones: -1 en Habilidad
5 Pérdida de la mano: -5 en Habilidad
6 Pérdida del brazo: -10 en Habilidad

TRONCO/ ABDOMEN 1 a 5 Cicatriz
6 Daños internos: -1 en Resistencia de manera permanente.

PIERNAS 1 a 3 Cicatriz
4 La herida afecta los tendones: -1 en Agilidad
5 Pérdida del pie: -5 en Agilidad
6 Pérdida de la pierna: -10 en Agilidad.

Si un Pj pierde ambos ojos las competencias de Buscar y Otear se reducen automáticamente a 0.

Si pierde ambas orejas para lo mismo con la competencia de Escuchar.

Si pierde ambas manos su Habilidad se reduce a 0

Si pierde los pies o las piernas su Agilidad se reduce a 0

MALUS AL ATAQUE

*El atacante usa su mano torpe:	-25%
El atacante es atacado por sorpresa por el defensor: ()	-40%
*El atacante tiene a su enemigo a la espalda:	-50%
*El atacante se encuentra caído en el suelo	-30%

En caso de ataque por sorpresa, el grupo sorprendido tirará 1D5 en lugar de 1D10 para determinar su Iniciativa.

(*)

(*) Estos modificadores sólo se aplican en el primer asalto de combate. Los siguientes se desarrollarán de manera normal.

EFFECTOS DEL DAÑO.

Daño > mitad p. de Resistencia: Pérdida bonus al daño.

Daño > 2/3 p. de Resistencia: Resistencia x 4 para no desmayarse.

0 p. de Resistencia: Coma.

A mismos p. de Resistencia negativos: Muerte.

Daño > mitad p. Resistencia en brazos: Competencias de Habilidad reducidas a la mitad.

Daño > mitad p. Resistencia en piernas: Competencias de Agilidad reducidas a la mitad.

Daño > mitad p. de Resistencia (de un sólo golpe). Consultar tabla de secuelas.

LISTA DE MATERIAL Y PRECIOS

Los precios están en monedas de plata. Son indicativos, y pueden variar de una región o país a otro.

ARMAS

Espada Corta:	20
Cimitarra:	30
Espada normal:	35
Cuchillo:	8
Daga:	10
Estilete:	12
Honda:	3
Palo:	5
Maza Pesada:	30
Maza Pequeña:	20
Garrote:	5
Espadón:	50
Arco largo:	60
Arco corto:	20
Ballesta:	80
Hacha de mano:	40
Hacha de combate:	70
Lanza corta:	20
Lanza larga:	40

ROPA:

Ropa humilde:	2
Ropa elegante, pero sencilla:	25
Ropa lujosa:	50

POSESIONES:

Una cabaña:	500
Una granja:	750
Una casa sencilla en la ciudad:	750
Una casa normal en la ciudad:	1.000
Una casa lujosa en la ciudad:	1.500
Una torre fortificada:	1.200
Un castillo pequeño:	5.000
Un castillo grande:	10.000
Tierras de cultivo	1.000 por Hectárea

PROTECCIONES:

Escudo:	50
Casco:	40
Yelmo:	75
Ropa gruesa:	30
Peto de cuero:	50
Peto con refuerzos:	75
Cota de malla:	125
Cota con refuerzos:	150
Armadura de placas:	200

SERVIDUMBRE:

Criados:	15 por mes
Soldados novatos:	20 por mes
Soldados expertos:	40 por mes

COMIDA:

Raciones de viaje para una semana:	15
Una comida sencilla en una posada:	5
Un banquete en una posada:	12
Alojamiento completo para una noche:	15
Una jarra de vino en una taberna:	2

REPARACIONES

Reparar una armadura, de cualquier tipo: 1 moneda por punto de daño. (Si la armadura ha perdido más de 2/3 de su Resistencia inicial, es irreparable)
Reparar un escudo: 1 moneda por cada dos puntos de daño.

PROFESIONALES:

Pagar los servicios de un curandero: 5 por Prim. Aux, más 2 por punto de Resistencia curado
Pagar a un maestro: 10 por semana, se aprenda o no.
Una noche con una prostituta: 1 a 20 monedas

TRANSPORTES:

Caballo de tiro:	200
Caballo de monta:	800
Mula:	300
Silla de montar y arreos:	50
Carro normal (tirado por uno o dos caballos):	150
Carruaje pequeño (tirado por uno o dos caballos):	700
Carruaje grande (tirado por cuatro caballos):	1200

EQUIPO DIVERSO:

Carcaj con 20 flechas (para arco):	10
Carcaj con 15 saetas (para ballesta):	15
Mochila o zurrón:	5
Alforjas:	7
Cuerda (10 m):	2
Garfio:	10
Antorchas (3):	1
Ganzúas:	50
Yesquero:	15
Pergamino, tinta y pluma:	5
Manta:	3
Odre (1 l.):	1
Provisión de componentes químicos:	50
Baraja de cartas:	2
Saco:	1
Botella de vino:	4

BARCOS:

Coca:	1.000
Carraca:	1.500
Fusta:	500
Galeota:	900
Saeta:	2.500
Galera:	5.500
Galeaza:	8.000
Barca (2 ó 3 tripulantes):	250

SISTEMA MONETARIO

PORTUGAL

Florín de oro:	31 sueldos
Sueldo de plata:	9 dinheiros
Dinheiro de vellón:	

CORONA DE ARAGON

Flori de oro:	15 croats y 4 dineros
Croat de plata:	12 dineros
Diner de vellón:	

CASTILLA

Dobla de oro:	20 maravedíes
Maravedí de plata:	12 dineros
Dinero de vellón:	

GRANADA

Dinar de oro:	10 dirkhemes
Dirkhem de plata:	
Semidirkhem de plata:	0'5 dirkhemes

NAVARRA

Florín de oro:	10 coronas
Corona de plata:	2 sueldos
Sueldo de plata:	6 dineros
Dinero de vellón:	

EQUIVALENCIAS:

1 Florín portugués:	21 maravedíes castellanos
	1 florín navarro
1 Maravedí castellano:	1 croat calalán
	1 corona navarra
1 Dinar granadino:	36 maravedíes castellanos