



1650

A CAPA & ESPADA



Diseño de Reglas y Trasfondo

Israel Delgado Laborda
Sergio Alonso León

Ilustración de Cubierta

Gregory Fromarteau
Tyler Edlin
Sergio Alonso León

Ilustraciones Interiores

Grandes artistas de la historia

Escultores de Miniaturas

Sergio Alonso León
Israel Delgado Laborda
Julen Galparsoro

Clonador de Miniaturas

Francois Verdier (VRMiniatures)

Pintores de Miniaturas

Enrique Velasco (Emuse Studio)
Ángel Giráldez (Studio Giraldez)

Diseño Gráfico

Miguel Ángel Kaos (Websmultimedia)

Logística

Irene López Vioque

Agradecimientos

Isaac Alonso León, Vicente Ruiz Gómez,
Luis Ernesto Cáceres Ruiz, Manuel Becerra Domínguez,
Arturo Sánchez Pinedo, Manuel Ángel González López

Y a todos aquellos que nos ayudaron a repasar este reglamento

ÍNDICE

2	-----	<i>PRELUDIO</i>
3	-----	CARTAS DE CONTRATA
3	-----	Paga e Incentivo
3	-----	Atributos Básicos
4	-----	Vigor y Tabla de Vigor
4	-----	Atributos de las Armas
4	-----	Colores de las Armas
4	-----	Peculiaridades
5	-----	A LAS PUERTAS DE YSBILIA
5	-----	Escala de los Peones
5	-----	Medidas en Centímetros
5	-----	¿Qué Necesitas?
5	-----	Organizar la Superficie de Juego
5	-----	Contiendas y Encomiendas
5	-----	La Hora de la Verdad
6	-----	La Noche y el Día
6	-----	Luminarias
6	-----	Área de Acción
6	-----	Línea de Visión y Encaramiento
7	-----	Contratando una Cuadrilla
9	-----	TIRADAS DE DADOS
9	-----	Nivel de Éxito
9	-----	Críticos
9	-----	Modificadores a las Tiradas
10	-----	<i>NORMAS DE COMPROMISO</i>
11	-----	TURNO
11	-----	Tirada de Autoridad
11	-----	Activación
12	-----	Invirtiendo Maravedíes
12	-----	Maravedíes y Líderes
13	-----	DESPLAZAMIENTO
13	-----	Maniobras de Desplazamiento
14	-----	Dificultades al Saltar y Trepar
14	-----	Caidas
14	-----	Trabar a un Peón Enemigo
14	-----	Trabar a Varios Enemigos
15	-----	TERREÑO
15	-----	Obstáculos Pequeños
15	-----	Obstáculos Grandes
15	-----	Ocultarse
16	-----	ARMAS A DISTANCIA
16	-----	Tirada de Descarga
16	-----	Maniobras de Descarga
17	-----	Objetivo Inmediato
17	-----	Modificadores a la Tirada de Descarga
17	-----	Recargar Armas Lentas
18	-----	Ingenios de la Era Moderna
19	-----	SUPERCHERIAS
19	-----	Tirada de Fe
20	-----	REFRIEGAS
20	-----	Peones Atacantes y Replicantes
20	-----	Cartas de Destreza
21	-----	Ataque y Réplica
21	-----	Reacciones de los Peones
21	-----	Ataque por la Retaguardia
21	-----	Empates durante las Refriegas
21	-----	Refriegas Múltiples
21	-----	Número de Ataques
22	-----	Luchando desde la Distancia
22	-----	Parada
22	-----	Ataque de Oportunidad
23	-----	Resolución de Refriegas
24	-----	DAÑO
24	-----	Contusiones, Pérdidas de Sangre y Muerte
25	-----	ENTEREZA BAJO PRESIÓN
25	-----	Sálvese Quien Pueda
26	-----	<i>PRECEPTOS DE INTRINCADA</i>
27	-----	<i>SOLVENCIA</i>
27	-----	ARMAMENTO
28	-----	Cartas de Panoplia
29	-----	FACCIONES

29	-----	Antiguo Régimen
29	-----	Nuevo Orden
30	-----	Usurpadores
30	-----	Mercenarios
31	-----	TODO EL MUNDO TIENE UN PRECIO
32	-----	ENCLAVES
32	-----	¿Por Qué Usar Enclaves?
32	-----	¿A Quién Pertenecen los Enclaves?
32	-----	Número de Enclaves por Contienda
33	-----	¿Cómo Colocar los Enclaves?
34	-----	Ocupando Enclaves
35	-----	ANTAGONISTAS
35	-----	¿Por Qué Usar Antagonistas?
35	-----	¿A Quién Pertenecen los Antagonistas?
35	-----	Número de Antagonistas por Contienda
36	-----	¿Cómo Desplegar los Antagonistas?
36	-----	¿Cómo Funcionan los Antagonistas?
38	-----	Antagonistas en Refriegas
38	-----	Muerte de los Antagonistas
39	-----	CACERIAS
39	-----	Al Acecho
39	-----	Se Abre la Veda
40	-----	Despliegue de Peones Emboscados
41	-----	EL TIEMPO ARRECIA
43	-----	TÚ YA NO LO NECESITAS
44	-----	HUMAREDA
45	-----	SÓLO ANTE EL PELIGRO
45	-----	¿Por Dónde Empiezo?
45	-----	¿Qué Necesito para Jugar Sólo?
46	-----	Mazo de Cartas de Contrata
46	-----	Marcadores de Peones Ocultos
46	-----	El Turno
46	-----	Revelar Marcadores de Peones Ocultos
46	-----	Actitud de los Antagonistas
47	-----	Actitud de los Peones Enemigos
47	-----	Rumores
47	-----	Desplazamientos y Activaciones
48	-----	Múltiples
48	-----	Tabla de Prioridades de Activación
49	-----	Peones Enemigos y Antagonistas en Refriegas
50	-----	<i>ENCOMIENDAS</i>
51	-----	Obteniendo Puntos de Honor
51	-----	Honor y Deshonor
51	-----	Jugadores Deshonorados
52	-----	<i>ENCOMIENDAS COMUNES</i>
52	-----	Reyerta
53	-----	Degollina
54	-----	La Vuelta a Casa
55	-----	Acogerse a Sagrado
56	-----	Fiesta de la Eucaristía
57	-----	Custodios
58	-----	Emboscada
59	-----	Salvamento
60	-----	Asalto al Polvorin
61	-----	Desgaste de Artillería
62	-----	<i>ENCOMIENDAS DE SÓLO ANTE EL PELIGRO</i>
62	-----	La Collación Indomable
63	-----	¿Ahora o Nunca!
65	-----	Redada en el Compás
66	-----	Defensa a Ultranza
67	-----	<i>CRÓNICAS DE LO ACONTECIDO</i>
69	-----	PASOS PREVIOS A LA CRISIS
73	-----	<i>CRONOLOGÍA DE LA CONQUISTA</i>
76	-----	FINALES DEL AÑO 1650
79	-----	YSBILIA EN LA ACTUALIDAD
81	-----	EL MAL QUE NOS ACECHA
82	-----	LA MUERTE LLEGA A LA CAPITAL
83	-----	LA PLAGA, HOY
85	-----	LOS ABSORTOS
86	-----	LA CALAMIDAD A EXTRAMUROS
87	-----	<i>MIDIENDO LAS FUERZAS</i>

PRELUDIO



CARTAS DE CONTRATA

Toda la información necesaria para manejar las cuadrillas durante las Contiendas de **1650** viene indicada en las Cartas de Contrata.

The diagram shows a contract card for 'GUARDIA DE YSBILIA' with the name 'Alguacil'. The card features a crown icon, a star icon with the number 9, and a central illustration of a guard. At the top, 'PAGA' (75) and 'INCENTIVO' (4) are indicated. On the right, 'VIGOR' is shown as a vertical bar with 9 circles. Below the illustration, there are icons for weapons and armor, and a table of attributes for 'Ropera' and 'Pie de Pato'. At the bottom, 'PECULIARIDADES' are listed as 'Lider (30), Autoritario, Diestro y ¡Daos Preso!'. Two circular icons at the bottom right show 'AUDACIA' (4) and 'DEFENSA' (2/1).

Labels pointing to the card:

- ICONO DE FACCIÓN
- CUADRILLA
- ATRIBUTOS DE LAS ARMAS
- COLORES DE LAS ARMAS
- ARMAS
- PECULIARIDADES
- AUDACIA
- DEFENSA
- PAGA
- INCENTIVO
- VIGOR
- NOMBRE
- TABLA DE VIGOR

Ropera	-	4	6	-	4/6
Pie de Pato	20	-	-	6	4/6

PECULIARIDADES: Lider (30), Autoritario, Diestro y ¡Daos Preso!

Ensarta, Lenta(2), Humo(1)

PAGA E INCENTIVO

Paga: Cada Carta de Contrata indica la Paga en Maravedíes exigida por un peón a la hora de su contratación.

Las cuadrillas de **1650** suelen ser de **250** Maravedíes, aunque pueden contratarse cuadrillas de hasta **500** Maravedíes.

Incentivo: El Incentivo muestra los Maravedíes que tiene cada peón al inicio de la Contienda. Por norma general, un peón es mejor cuanto mayor es su Incentivo.

ATRIBUTOS BÁSICOS

Audacia: Con este Atributo se representa tanto la valentía de los peones como su rapidez mental. Se usa para averiguar si un peón se mantiene junto a sus compañeros cuando las cosas se tuercen.

Defensa: Este Atributo presenta la suma de la pericia y la armadura de un peón. Aparece con dos valores: El primero es la Defensa normal del peón; y el segundo es la Defensa sin armadura, en vista de que existen armas que pueden ignorarla.

CARTAS DE CONTRATA

VIGOR Y TABLA DE VIGOR

Vigor: El Vigor muestra la cantidad total de puntos de Vigor que puede perder un peón antes de ser retirado de la superficie de juego.

Tabla de Vigor: La Tabla de Vigor permite llevar la cuenta de los puntos de Vigor que conserva un peón a medida que recibe Daño. Se presenta en tres colores:



(para más detalles ver *Contusiones, Pérdida de Sangre y Muerte* en página 24).

ATRIBUTOS DE LAS ARMAS

Alcance: Indica la distancia máxima en centímetros a la que puede utilizarse un arma de manera efectiva. Las armas de combate cuerpo a cuerpo no suelen presentar este valor, lo que significa que sólo pueden usarse en contacto peana con peana con el enemigo. Aún así, algunas armas de combate cuerpo a cuerpo extremadamente largas pueden tener un Alcance de hasta 5 cm. de distancia.

Por otro lado, las armas a distancia suelen tener valores de entre 15 y 60 cm.

Acometida: Este Atributo refleja la habilidad en combate de un peón al utilizar un arma en particular.

Réplica: Se usa de forma similar a la Acometida, pero sólo cuando los peones responden a los ataques enemigos, en lugar de atacar directamente.

Descarga: Gracias a este Atributo los peones pueden utilizar armas a distancia.

Daño: Este Atributo muestra el Daño que causa cada arma. Aparece con dos valores: El primero es el Daño normal y el segundo muestra el Daño del arma al impactar con un Crítico (para más detalles ver *Críticos* en página 9).

Reglas Especiales: Hay armas a las que se les aplican Reglas Especiales por sus características, ya sean peso, longitud, o manera de empleo.

También puede que dichas Reglas Especiales sólo se tengan en cuenta al impactar con Críticos, lo que vendría indicado con una "(C)" junto a la regla en cuestión.

COLORES DE LAS ARMAS

Cada arma presenta un código de color delante de su nombre con 1, 2 ó 3 tonos. Cada uno de dichos tonos hace referencia a un tipo distinto de arma de acuerdo con la siguiente tabla:



Estos colores aparecen también en las Cartas de Destreza, indicando qué tipo de armas pueden hacer uso de cada una de ellas.

PECULIARIDADES

Muchos peones tienen Peculiaridades excepcionales. Estas "habilidades" aparecen listadas en la parte delantera de la Carta de Contrata y explicadas en el reverso.

Antes de comenzar a leer todo lo referente a reglas, es conveniente que entres en contacto con las ideas más generales de **1650**. Puede que algunos términos no te digan nada en este momento, pero paciencia, todo será explicado al detalle más adelante.

ESCALA DE LOS PEONES

Las miniaturas de **1650**, o simplemente "peones", como las llamaremos a partir de ahora, rondan los 35 mm. de altura. Lo suficiente para que mantengan un buen grado de detalle y al mismo tiempo sean fáciles de pintar.

MEDIDAS EN CENTÍMETROS

Todas las distancias de **1650** vienen indicadas en centímetros y se miden siempre desde el borde de las peanas.

Sabemos que la medida en pulgadas es más común en este tipo de juegos, pero por extraño que parezca, en Iberia no se usaban los pulgares para medir.

Durante las Contienda, los jugadores sólo podrán utilizar la cinta métrica en el momento de desplazar peones o determinar si un objetivo está al alcance de un arma a distancia o Peculiaridad. *El resto del tiempo, los metros deberían estar enfundados, para evitar suspicacias del rival.*

¿ QUÉ NECESITAS?

Además de este reglamento, un contrincante al que dejar en ridículo y dos cuadrillas de **1650**, necesitarás:

- * 4 dados de 10 caras (D10)
- * 2 cintas métricas
- * 2 mazos de Cartas de Destreza
- * 2 mazos de Cartas de Panoplia
- * 1 superficie de juego de 100x100 cm.
- * Suficientes elementos de escenografía para decorar la superficie de juego y hacer la partida más interesante

ORGANIZAR LA SUPERFICIE DE JUEGO

La superficie de juego de **1650** es más pequeña que la de la mayoría de los juegos de escaramuzas (que suelen rondar los 120 cm. de lado, aproximadamente), lo que permite llenarla de escenografía con relativa facilidad. *Aunque mucho ojo con llenarla por completo.*

CONTIENDAS Y ENCOMIENDAS

Contienda es el término con el que nos referiremos a las partidas de **1650** a lo largo de este reglamento. Una Contienda puede durar entre 30 y 60 minutos, dependiendo de lo grandes que sean las cuadrillas que tomen parte en ella.

Las Encomiendas son los escenarios que pueden representarse durante las Contienda. En la sección de *Encomiendas* de la página 50 de este reglamento aparecen varias de ellas.

LA HORA DE LA VERDAD

Las Contienda de **1650** pueden tener lugar durante el día o la noche. Si en la descripción de una Encomienda se indica que es necesario hacer una *tirada de La Hora de la Verdad* al inicio de la Contienda, uno de los jugadores deberá lanzar 1D10 y consultar la siguiente tabla:

De 1 a 6	Contienda diurna
De 7 a 10	Contienda nocturna



LA NOCHE Y EL DÍA

Cuando las Contiendas se desarrollan durante el día, se aplican las reglas habituales. Sin embargo, durante la noche se aplican reglas ligeramente distintas:

1. Todas las armas a distancia ven reducido su Alcance hasta un máximo de 30 cm., salvo aquellas que ya tuviesen un Alcance menor
2. Debe aplicarse un modificador de -1 al resultado de todas las tiradas de Descarga

LUMINARIAS

Si la Contienda tiene lugar durante la noche, los jugadores podrán colocar sobre la superficie de juego un número de luminarias igual a la mitad del resultado de la tirada de *La Hora de la Verdad*, redondeando las fracciones hacia abajo. Y Si la Encomienda que va a desarrollarse es obligatoriamente noctuna, y no debe realizarse tirada de *La Hora de la Verdad*, deberán colocarse 3 luminarias.

Al inicio de la Contienda, los jugadores se alternan colocando una luminaria cada uno, comenzando por el perdedor de la primera tirada de *Autoridad*. En caso de que no sea necesario realizar dicha tirada, comenzará colocando una luminaria el jugador que controle la cuadrilla de menor valor. Y en caso de que ambas cuadrillas tengan el mismo valor, comenzará colocando luminarias el jugador con menor número de peones en su cuadrilla. Las luminarias se colocan en cualquier punto de la superficie de juego, pero fuera de las zonas de despliegue de ambos jugadores y a más de 20 cm. unas de otras.

Las luminarias funcionan como pequeños "faros", creando un radio de luz de 15 cm. de distancia en todas direcciones, desde el borde de su peana. Ningún peón debe reducir el Alcance de sus armas durante la noche al atacar a un enemigo que se encuentre dentro de dicho radio de luz.

ÁREA DE ACCIÓN

Como nadie tiene ojos en la espalda, es lógico pensar que el campo de visión de los peones es limitado. El Área de Acción de los peones representa este hecho, indicando no sólo su ángulo de visión, sino el área que amenazan con sus armas de combate cuerpo a cuerpo (esto quedará mejor explicado en la sección *Ataque de Oportunidad*, de la página 22).

El Área de Acción de los peones es el área de 180° formado por todo lo que se encuentra a 5 cm. de los lados frontal y lateral de sus peanas (en el siguiente diagrama aparece marcado en oscuro).



El arco contrario al Área de Acción forma la Retaguardia (de color claro).

A lo que nos referimos con esos 5 cm. de distancia no es al máximo de alcance de la visión de un peón (que es ilimitado), sino al alcance máximo de sus armas cuando intenta golpear a un enemigo que pasa por delante de él.

Siguiendo con el concepto de Área de Acción, podemos decir que un peón puede estar trabado, como máximo, con 6 peones enemigos, pero sólo puede ver y luchar contra los 3 que se encuentran en los lados frontal y lateral de su peana (de nuevo marcado en oscuro).



Siempre hay que tener presente que los peones trabados en refriegas no prestan atención a su alrededor, por lo que pierden su Área de Acción *(permiéndoseles ver y actuar únicamente contra los enemigos con los que se encuentran trabados)*.

LÍNEA DE VISIÓN Y ENCARAMIENTO

Los peones pueden ver todo aquello que se extiende a partir de su peana, siguiendo el arco de su Área de Acción. Esto es lo que denominamos Línea de Visión. Las miniaturas *(amigas o enemigas)* y los elementos como edificios u obstáculos grandes, impiden la Línea de Visión.

El Encaramiento es el lado frontal de la peana hacia el que está mirando la cabeza de la miniatura que representa a cada peón *(en el siguiente diagrama aparece marcado con una línea gruesa)*.



CONTRATANDO UNA CUADRILLA

1650 es un juego muy sencillo que impone muy pocas restricciones a los jugadores sobre los tipos de peones que pueden incluir en sus cuadrillas. Sólo hay que tener en cuenta tres puntos:

- * En una cuadrilla sólo puede haber 1 peón con la Peculiaridad "Líder", por cada 250 Maravedíes completos
- * En una cuadrilla sólo puede haber un máximo de 2 peones del mismo tipo, por cada 250 Maravedíes completos
- * Al contratar una cuadrilla, hay que tener en cuenta que la suma de los Maravedíes de los Incentivos de sus peones nunca puede ser menor al número total de peones de la misma

El primer punto representa que sólo las cuadrillas más grandes necesitarán más de un líder para mantener el orden. Así, sólo una cuadrilla de 500 Maravedíes podría incluir 2 peones con la Peculiaridad "Líder".

Con el segundo punto se pretende poner freno a los jugadores "agonías" que buscan el tipo de peón más útil para sus planes y lo contratan en grandes cantidades.

De esa forma, una cuadrilla de 250 Maravedíes de Morados Viejos, por ejemplo, sólo podría incluir un máximo de 2 Recios.

Finalmente el tercer punto es una especie de "control de población", con el fin de evitar que las escaramuzas entre cuadrillas se conviertan en batallas campales.

A parte de las restricciones anteriores, existe un punto más a tener en cuenta a la hora de contratar una cuadrilla: El tipo de cuadrilla que se desea formar.

Cuadrilla Pura Se elige una Facción (ver *Facciones*, en página 29) y se contratan los peones únicamente de entre los miembros de una sola de las cuadrillas de dicha Facción

Cuadrilla Mixta Se elige una Facción y se intercala el contrato de peones de la cuadrilla a la que pertenece el Líder y del resto de las cuadrillas de la Facción. Esta opción también permite contratar peones Mercenarios

Las sombras se retorcián por los callejones de Tres Aguas cuando una sofocante noche de verano de 1650 fueron muertos diecisiete Mozos en plena calle. Estallaba así una guerra encubierta, donde la sangre se mezclaba con las inmundicias diarias de una urbe descuidada.

El Altísimo guarda las almas de aquellos en posesión de la verdad... Sean quienes sean.

A LAS PUERTAS DE YSBILIA

En las Cuadrillas Mixtas, los peones de la Facción de Mercenarios, y aquellos contratados a partir de las cuadrillas distintas a la que pertenezca el Líder, no pueden sobrepasar el 50% de Maravedíes totales de la cuadrilla. De esta manera, una Cuadrilla Mixta de 250 Maravedíes sólo podría incluir peones Mercenarios o de otras cuadrillas de la misma Facción por una Paga máxima de 125 Maravedíes.

Además, en las Cuadrillas Mixtas, los peones Mercenarios siempre cuentan como si tuviesen un valor de Incentivo 0, a efectos de calcular el número máximo de peones de la cuadrilla.

La ventaja de las Cuadrillas Puras reside en que son las únicas que pueden aplicar las reglas especiales de su Facción (ver **Facciones**, en página 29).

Como hemos señalado anteriormente, las Contendas de **1650** suelen jugarse con cuadrillas de 250 Maravedíes, aunque una vez se controlan las reglas con soltura, pueden jugarse Contendas de hasta 500 Maravedíes por bando.

En estos tiempos no hay hombre vivo que no sepa luchar, ni muerto que no vendiera caro su pellejo. Y si pensamos en los hombres que sobreviven cada día a esta barbarie, no podemos más que temer a los bellacos más resueltos y bravos nacidos en tierra de mortales.

En esta vida hay dos clases de hombre: los bravos y los mezuquinos. De los segundos tan sólo quedan los que pudieron pagar la elevada suma para proteger su honra. Fues aunque más rico es quien más posee, más vive quien se procura defensa.

¿Y los bravos? Los bravos son los que recelan lo suficiente como para estar siempre alertas, pero igualmente desdichados por encontrarse en un tiempo que no corresponde a su sensatez.

Lejos de mis cavilaciones, bien reconfortaba a mis hombres el cuartillo de anís después de los rigores del deber. Era en ese delicioso momento cuando estrechaba fraternales lazos de unión con mis herracos ángeles custodios, venidos de las costas de Onuba.



En **1650** se utilizan dados de 10 caras (D10) para resolver los dos tipos de tiradas de juego existentes: *Tiradas sencillas* y *tiradas enfrentadas*.

Tiradas Sencillas: Para resolver las *tiradas sencillas*, debe tomarse el valor del Atributo en cuestión como la dificultad a igualar o superar en el dado. Si el resultado del dado es igual o mayor que el valor del Atributo, se habrá superado la tirada. Si se trata de una tirada de combate (*que utilice los Atributos de Acometida, Réplica o Descarga*), deberá calcularse el Nivel de Éxito (NE) para determinar la pérdida de Vigor del contrario.

Tiradas Enfrentadas: Las *tiradas enfrentadas* funcionan de manera ligeramente distinta a las *tiradas sencillas*. En este caso, ambos jugadores deben realizar una *tirada sencilla* igualando o superando el valor del Atributo que indiquen las reglas (*como en el caso anterior*), pero además deben calcular el NE y compararlo con el del contrario. El jugador con el mayor NE será el que haya superado la tirada.

NIVEL DE ÉXITO

El Nivel de Éxito (NE) es el resultado de restar el valor obtenido en el dado y el valor del Atributo utilizado. Así, un peón que obtenga un resultado de 5 en el dado y esté utilizando un Atributo de valor 3 contará con un NE de 2.

En las tiradas de combate, el NE se utiliza para determinar la habilidad con la que un peón consigue impactar a su enemigo. Esto aumenta el Daño de las armas empleadas (ver **Daño**, en página 24 para más detalles).

CRÍTICOS

Los Críticos son todas aquellas tiradas en las que se obtiene un resultado de 10 directo en el dado. Estos aciertos automáticos permiten superar cualquier *tirada sencilla* e imponerse automáticamente en cualquier *tirada enfrentada*.

Siempre que se obtiene un Crítico en una tirada de combate (es decir, aquellas que emplean los Atributos de Acometida, Réplica o Descarga) debe utilizarse el segundo valor de Daño del arma empleada.

Si dos peones trabados obtienen Críticos en sus tiradas, ambos recibirán el Daño Crítico (*con sus NE correspondientes*).

Por último, hay que recordar que ciertas armas aplican Reglas Especiales al impactar con Críticos.

MODIFICADORES A LAS TIRADAS

En **1650** todos los modificadores se aplican sobre el resultado de las tiradas, nunca sobre los Atributos. Y esto nos lleva a un caso en particular: ¿Qué ocurre si se obtiene un Crítico y deben aplicarse modificadores a la tirada? Pues sencillamente que la tirada sigue considerándose un Crítico, pero se usa el valor obtenido tras aplicar los modificadores para calcular el NE.

Por ejemplo, supongamos que obtenemos un resultado de 10 en el dado al efectuar una tirada de Descarga, pero debemos aplicar un modificador de -1 porque el objetivo se encuentra a cubierto. Pues bien, en este caso, la tirada seguiría siendo un Crítico, pero el NE se calcularía sobre un resultado de 9, en lugar de 10.

Hay que tener presente que el NE nunca puede ser negativo, por lo que si al aplicar el NE sobre una tirada de Crítico se obtiene un resultado negativo, éste simplemente se considerará 0.

NORMAS DE COMPROMISO



Las Contiendas de **1650** se dividen en una serie de turnos. Y durante cada turno, los jugadores deben seguir los siguientes pasos:

1. Tirada de Autoridad Al inicio de cada turno los jugadores realizan la *tirada de Autoridad*

2. Activación Los jugadores se alternan *activando* sus peones, comenzando por el jugador que ganó la *tirada de Autoridad*

TIRADA DE AUTORIDAD

Al principio de cada turno, ambos jugadores deben realizar una *tirada de Autoridad* para determinar quién será el primero en *activar* uno de sus peones. Para solventar esta tirada, cada jugador debe lanzar 1D10 y sumar el número de Maravedíes sobre la Carta de Contrata del Líder de su cuadrilla. El jugador con el resultado mayor habrá ganado la *tirada de Autoridad*.

En caso de empate, ganará el jugador con mayor número de Maravedíes sobre la Carta de Contrata de su Líder. Y si aún contando los Maravedíes persiste el empate, deberá repetirse la *tirada de Autoridad*.

En caso de haber dos Líderes en una misma cuadrilla, deberá elegirse uno de ellos al inicio de la Contienda para resolver esta tirada. Si el Líder seleccionado es eliminado, podrán utilizarse los Maravedíes del otro Líder durante el resto de la Contienda.

Si el Líder no tiene Maravedíes sobre su Carta de Contrata, o ha sido eliminado, la *tirada de Autoridad* constará únicamente del resultado del dado.

La *tirada de Autoridad* no permite utilizar Maravedíes para lanzar un dado adicional y escoger el resultado más alto (para más detalles ver **Invirtiendo Maravedíes**, en página 12).

ACTIVACIÓN

Para que un peón lleve a cabo cualquier acción, el jugador que lo controla debe *activarlo* adelantando su Carta de Contrata. Una vez que un peón ha terminado de realizar las acciones previstas, se da por concluida su *activación* y se deja adelantada su carta. Al final del turno, todas las Cartas de Contrata adelantadas se colocarán de nuevo en su posición inicial.

Durante su *activación*, los peones pueden realizar cualquiera de las siguientes acciones:

1. Usar una Maniobra de Desplazamiento y/o una Maniobra de Descarga
2. Usar una Maniobra de Desplazamiento y/o luchar en una refriega
3. Usar una Maniobra de Descarga y/o una Maniobra de Desplazamiento
4. Luchar en una refriega y/o usar una Maniobra de Desplazamiento

No es obligatorio que todos los peones realicen acción alguna al ser *activados*, pero sí deben *activarse* todos (*aunque sólo sea para indicar que se han activado y no van a hacer nada durante el turno*).

Un peón que aún no se haya *activado* durante el turno y que sea trabado en una refriega, se *activará* automáticamente y podrá elegir entre abandonar la refriega o girarse sobre sí mismo para encararse con el enemigo que le trabó, y luchar normalmente. Un peón *activado* de esta manera no podrá volver a *activarse* hasta el siguiente turno.

Un peón trabado por la Retaguardia no podrá girarse, ni abandonar la refriega (para más detalles ver **Ataque por la Retaguardia**, en página 21).

Un peón que ya se hubiese *activado* durante el turno y se vea envuelto en una refriega no podrá girarse, aunque sí podrá parar los ataques enemigos si dispone de algún arma con la Regla Especial "Parada" (ver *Ataque y Réplica* en página 21, para más detalles).

Finalmente, un peón que ya se hubiese *activado* y sea trabado por la Retaguardia no podrá hacer nada, ni tan siquiera parar los ataques del enemigo.

INVIRTIENDO MARAVEDÍES

Algunos peones reciben un Incentivo en forma de Maravedíes. Éste representa una prima por sus servicios, asegurando que los peones harán todo lo que esté en su mano por cumplir con las órdenes.

Los Maravedíes del Incentivo pueden utilizarse de la siguiente manera:

1. Puede invertirse 1 Maravedí para lanzar 1 dado adicional en una tirada cualquiera, descartando el dado de menor valor
2. Pueden invertirse Maravedíes para utilizar Peculiaridades, según las cantidades que éstas indiquen

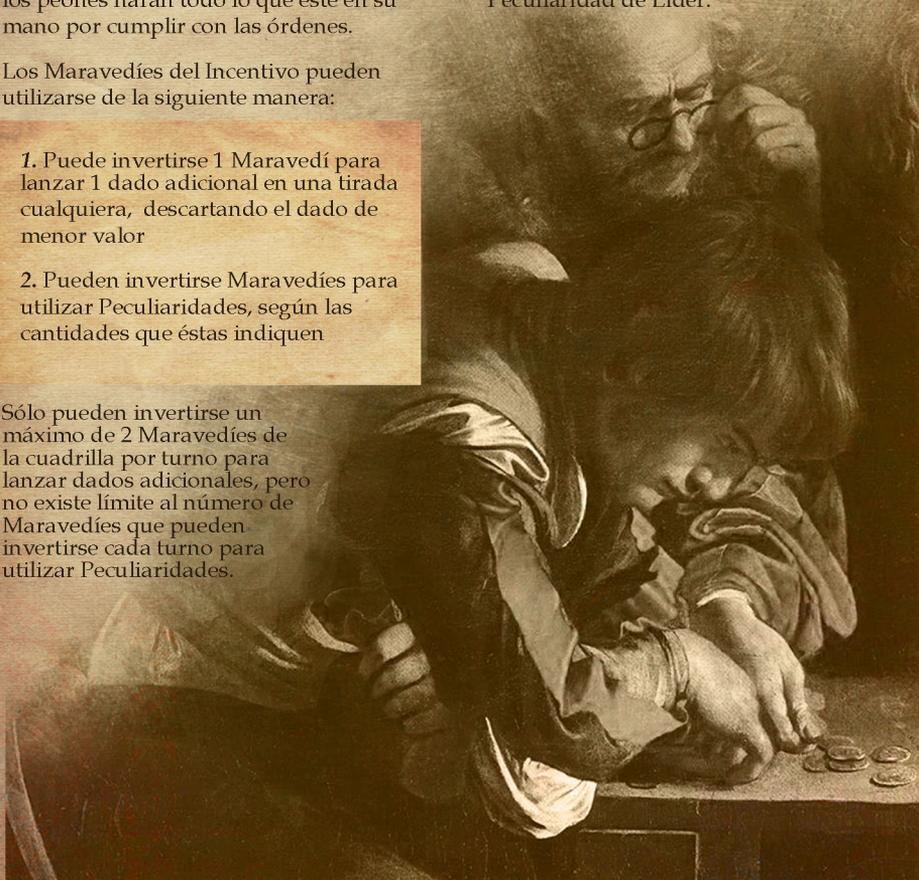
Sólo pueden invertirse un máximo de 2 Maravedíes de la cuadrilla por turno para lanzar dados adicionales, pero no existe límite al número de Maravedíes que pueden invertirse cada turno para utilizar Peculiaridades.

Cada vez que se utiliza un Maravedí, debe retirarse de la Carta de Contrata de su portador y colocarlo fuera de la superficie de juego durante el resto de la Contienda.

Si un peón con Incentivo debe ser retirado de la superficie de juego, sus Maravedíes se retirarán junto con su Carta de Contrata.

MARAVEDÍES Y LÍDERES

Como se ha comentado, normalmente los Maravedíes del Incentivo sólo pueden ser utilizados por sus propietarios. Sin embargo, el Incentivo de los Líderes puede ser utilizado por cualquier peón amigo a la distancia indicada por su Peculiaridad de Líder.



MANIOBRAS DE DESPLAZAMIENTO

Durante su *activación*, cada peón puede desplazarse sobre la superficie de juego utilizando una de las siguientes Maniobras de Desplazamiento:

Caminar: Los peones caminando pueden desplazarse hasta **10 cm.** de distancia en dirección a su Encaramiento. Los peones pueden girarse tantas veces como deseen durante este recorrido.

Un peón que ha caminado durante su *activación* y no se encuentra trabado en una refriega, podrá utilizar armas a distancia con normalidad. De igual forma, un peón podrá caminar tras utilizar un arma a distancia, si no lo había hecho con anterioridad.

Cargar: Los peones cargando pueden desplazarse hasta **15+1D10 cm.** de distancia en dirección a su Encaramiento. Los peones pueden girarse tantas veces como deseen durante este recorrido.

Para cargar, primero es necesario declarar qué peón va a utilizar esta Maniobra de Desplazamiento, luego tirar el dado y finalmente medir la distancia y mover el peón.

Los peones pueden trabar al enemigo en refriegas usando esta Maniobra de Desplazamiento, aunque sólo si:

- * El enemigo se encontraba dentro de su Línea de Visión **antes** de iniciar el desplazamiento
- * No realizan **ningún** giro durante el recorrido (*aunque sí podrían girarse antes de iniciar el desplazamiento*)

Al trabar a un enemigo cargando, el peón pasará a ser automáticamente el atacante y deberá aplicar un modificador de +1 a su primera tirada de combate durante la refriega. Si el peón dispone de 2 armas, sólo podrá aplicar dicho modificador a la tirada de su primera arma.

Los peones deben recorrer al menos 15 cm. antes de llegar hasta el enemigo para que puedan aplicarse los modificadores anteriores.

Los peones que deseen cargar no podrán utilizar armas a distancia, ya sea antes o después de desplazarse.

Saltar: Los peones pueden saltar huecos de hasta **5 cm.** de anchura, o bajar desde lo alto de elementos de escenografía no mayores a **10 cm.** de altura. Además, los peones saltando pueden ignorar los obstáculos pequeños (ver ***Obstáculos Pequeños*** en página 15).

Esta Maniobra de Desplazamiento puede combinarse con las de caminar o cargar, ya sea al inicio del desplazamiento, o durante el recorrido.

Para realizar un salto con éxito, los peones deben obtener un resultado de **5+** en una tirada de 1D10. Un fallo en la tirada significará que el peón ha resbalado y caído (ver ***Caidas*** en página 14).

Trepar: Los peones pueden trepar distancias de hasta **10 cm.** de altura.

Esta Maniobra de Desplazamiento puede combinarse con las de caminar o cargar, ya sea al inicio del desplazamiento, o durante el recorrido.

Para trepar con éxito, los peones deben obtener un resultado de **5+** en una tirada de 1D10. Un fallo en la tirada significará que el peón ha resbalado y caído (ver ***Caidas***, en página 14).

Los peones sólo pueden trepar hasta lugares donde pueda colocarse la miniatura que los representa. Si un peón trepando se coloca en una posición precaria y no se mantiene en equilibrio tras dos intentos, deberá dejarse en el punto donde comenzó a trepar y dar por concluida su *activación*.

Nadar: Los peones nadando pueden desplazarse hasta **5 cm.** de distancia en dirección a su Encaramiento. Los peones sólo pueden girarse al inicio de este recorrido, nunca durante el mismo.

Un peón nadando no puede utilizar armas a distancia.

DIFICULTADES AL SALTAR Y TREPAP

La dificultad para saltar o trepar, que normalmente es de 5+, aumenta cuando los peones comienzan a perder Vigor y a sentirse agotados. De esa manera:

- La dificultad pasa a ser de 6+ si el peón tiene marcada alguna de estas casillas de su Tabla de Vigor
- La dificultad pasa a ser de 7+ si el peón tiene marcada alguna de estas casillas de su Tabla de Vigor
- La dificultad pasa a ser de 8+ si el peón tiene marcada alguna de estas casillas de su Tabla de Vigor

CAÍDAS

Un peón puede caer si falla una tirada al intentar saltar o trepar.

Un peón que caiga, perderá un número de puntos de Vigor igual a la mitad de la altura recorrida (*redondeando las fracciones hacia abajo*), deberá dar por concluida su *activación* y no podrá defenderse durante las refriegas que se produzcan en el turno, ni siquiera aunque disponga de un arma con la Regla Especial "Parada".

Un peón que caiga al intentar trepar desde el suelo, no perderá puntos de Vigor, pero igualmente deberá dar por concluida su *activación* y no podrá defenderse durante las refriegas que se produzcan en el turno.

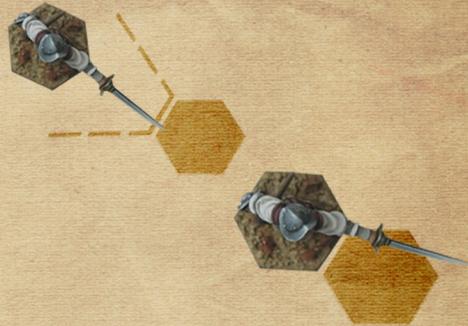
Durante el siguiente turno, el peón podrá actuar con normalidad.

TRABARA UN PEÓN ENEMIGO

Para que pueda darse una refriega, es esencial trabar al enemigo. Para ello, los peones pueden utilizar cualquiera de las Maniobras de Desplazamiento para colocarse en contacto peana con peana con el enemigo, o a una distancia igual al Alcance de sus armas de combate cuerpo a cuerpo.

Los peones implicados se mantendrán trabados mientras continúen en contacto peana con peana. Y aquellos armados con armas de combate cuerpo a cuerpo con Alcance, se mantendrán trabados siempre que cualquiera de ellos esté dentro del Alcance de sus armas.

Las Maniobras de Desplazamiento sólo permiten trabar al enemigo por el lado donde se comenzó el desplazamiento, como indica el siguiente diagrama.



Si ese lado de la peana está ocupado, o no tiene espacio, el peón no podrá trabar al enemigo y deberá desplazarse en busca de otro hueco para el siguiente turno.

Si el enemigo se encuentra fuera de la Línea de Visión del peón que intenta trabarlo, éste no podrá cargar contra él. Esto representa a los peones con el suficiente sentido común como para no lanzarse a ciegas hacia lo desconocido.

Los peones que no se habían *activado* durante el turno se girarán siempre sobre sí mismos para encararse con el peón que acaba de trabarlos. Igualmente, un peón que se *active* estando ya trabado en una refriega desde turnos anteriores, podrá girarse sobre sí mismo para encararse con el enemigo que prefiera.

TRABARA VARIOS ENEMIGOS

Un peón podrá trabar a varios enemigos a la vez si consigue colocarse en contacto peana con peana con todos ellos, o tenerlos dentro del Alcance de su arma de combate cuerpo a cuerpo, mediante su desplazamiento. Éste es el único caso en que más de un enemigo puede *activarse* al mismo tiempo durante una refriega.

A continuación se exponen los distintos tipos de terreno que pueden encontrarse en **1650**.

Terreno Normal: Este tipo de terreno no tiene efecto en el desplazamiento de los peones

Terreno Accidentado: Un peón atravesando este tipo de terreno no puede cargar

Terreno Impracticable: El Terreno Impracticable no permite el paso a los peones

Antes de cada Contienda, los jugadores deben establecer a qué tipo pertenece cada elemento de escenografía sobre la superficie de juego.

A parte de los terrenos anteriores, también existen obstáculos. Éstos son objetos que se encuentran en el camino de los peones y les impiden ver y mover con normalidad.

Estos obstáculos pueden ser de dos tamaños: **Pequeños** o **grandes**.

OBSTÁCULOS PEQUEÑOS

Los obstáculos pequeños (*como rocas o muros bajos*) tienen una altura máxima de 5 cm. y permiten que los peones se cubran tras ellos, dificultando los disparos del enemigo (ver **Modificadores a la Tirada de Descarga**, en página 17). Además deben considerarse terreno accidentado a todos los efectos.

Si no se puede atravesar un obstáculo pequeño (*porque no se quepa al otro lado, o porque no haya suficiente capacidad de desplazamiento para atravesarlo completamente*) el peón que intentaba atravesarlo deberá detenerse delante de él.

OBSTÁCULOS GRANDES

Los obstáculos grandes (*como muros altos o árboles gruesos*) cubren a los peones por completo, impidiendo la Línea de Visión e imposibilitando el uso de armas a distancia a través de ellos. Además deben considerarse terreno impracticable a todos los efectos.

Si cualquier parte de un peón, incluyendo su peana, sobresale de un obstáculo grande (*no sus armas*), éste contará como uno pequeño a efectos de cobertura (*y sólo a estos efectos*). *Un ejemplo claro de ello sería un peón asomándose por una ventana.*

OCULTARSE

Un peón en contacto con un obstáculo (*pequeño o grande*), podrá ocultarse detrás de él. Si el peón llegó hasta el obstáculo caminando, durante ese mismo turno, podrá ocultarse automáticamente. Pero si lo hizo cargando, deberá superar una *tirada* de 5+.

Un peón oculto no podrá ser objetivo de armas a distancia, cargas o bendiciones, aunque pueda verse parte de su peana, o de la miniatura que lo representa. Y si es trabado en una refriega, será automáticamente el peón replicante.

Un peón oculto, dejará de estarlo cuando:

- * Cualquier peón enemigo que tenga una Línea de Visión clara y sin obstrucciones hasta toda su peana, o toda la miniatura que lo representa
- * Deje de estar en contacto con el obstáculo que lo ocultaba
- * Declare que va a utilizar un arma a distancia
- * Declare que va a cargar a un peón enemigo

Un peón que se ocultara durante el turno anterior, podrá volver a hacerlo, durante el siguiente turno, simplemente indicándolo al inicio de su *activación*.

Las armas a distancia pueden ser utilizadas por los peones durante su *activación* mediante las *tiradas de Descarga*, siempre que no se encuentren trabados en refriegas (a no ser que utilicen *Cartas de Destreza*).

TIRADA DE DESCARGA

Para realizar una *tirada de Descarga* deben seguirse los siguientes pasos:

1. El peón *activo*, y que realizará la *tirada de Descarga*, designa el objetivo
2. Se comprueba que el objetivo se encuentre dentro de la Línea de Visión del tirador y al Alcance de su arma
3. Se realiza una *tirada sencilla de Descarga* aplicando los modificadores pertinentes y se calcula el Daño (ver **Daño** en página 24)

Si el objetivo está fuera del Alcance del arma, la *tirada de Descarga* fallará automáticamente. Y si se está utilizando un arma con la Regla Especial "Lenta(X)" (ver **Recargar Armas Lentas**, en página 17), el disparo seguirá contando como realizado, aunque no se haya tenido oportunidad de impactar al enemigo.

MANIOBRAS DE DESCARGA

Los peones deben utilizar una de las siguientes Maniobras de Descarga al emplear armas a distancia:

Descarga: Los peones pueden utilizar un arma a distancia durante su *activación*, antes, durante o incluso después de desplazarse. Sin embargo, un peón que desee usar un arma a distancia, no podrá cargar en el mismo turno.

Fuego Preciso: Los peones pueden utilizar esta Maniobra de Descarga sólo si permanecen estacionarios durante su *activación*. Un peón utilizando esta Maniobra de Descarga podrá utilizar un arma a distancia con un modificador de +1 a su *tirada de Descarga*.

Fuego de Reacción: Los peones pueden hacer fuego de reacción si rehúsan a *activarse* y declaran que van a realizar esta Maniobra de Descarga. De esa forma, podrán *activarse* en el momento en que un peón enemigo se *active* o se desplace dentro de su Línea de Visión. La única acción posible del tirador durante esta *activación* será abrir fuego sobre el peón enemigo que causó dicha *activación*.

Si el objetivo sobrevive al disparo, podrá continuar con su *activación* normalmente tras resolverse la descarga.

Esta Maniobra de Descarga sólo permite *activarse* una vez por turno.



ARMAS A DISTANCIA

OBJETIVO INMEDIATO

Si un peón traza su Línea de Visión hacia el objetivo sobre el que desea abrir fuego y ésta atraviesa la miniatura o la peana de otro peón (*ya sea amigo o enemigo*), deberá considerarse que el objetivo se encuentra fuera de su Línea de Visión.

Si el peón que obstruye la Línea de Visión es un enemigo, podrá tomársele como objetivo siguiendo las reglas habituales; pero si es un amigo, deberá tomarse como objetivo a otro enemigo en la superficie de juego (*puesto que no vas a disparar a través de tu compañero, ¿verdad? ¿verdad?*).

Aún así, si un peón desea elegir un objetivo para el que la Línea de Visión se ve obstruida por otros peones, deberá superar una *tirada de Audacia*. Si supera la tirada, podrá abrir fuego normalmente, aunque considerando que su objetivo se encuentra tras un obstáculo pequeño. Si falla la tirada, deberá dar por concluida su *activación*.

Si hay una refriega en la trayectoria del objetivo, deberá considerarse que todos los peones trabados en ella son amigos, y elegir otro objetivo en la superficie de juego. En este caso concreto, no podrá realizarse una *tirada de Audacia* para poder abrir fuego contra el objetivo elegido en primer lugar.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE DESCARGA

Las *tiradas de Descarga* pueden verse modificadas por 3 razones: El Alcance, la cobertura y el tipo de Maniobra de Descarga.

Los modificadores por Alcance aplicables a la *tirada de Descarga* son:

MODIFICADOR	DISTANCIA
+1	de 0 a 20 cm.
-1	40 cm. ó más

Hay que tener presente que el modificador por distancia corta (de 0 a 20 cm.) no se aplica a armas con Alcance 20 o inferior.

A parte de los modificadores por Alcance, la *tirada de Descarga* puede verse modificada de la siguiente manera:

-1 Por cada obstáculo pequeño en la trayectoria del disparo

+1 Si se utiliza la Maniobra de Descarga "fuego preciso"

Obviamente, no debe tenerse en cuenta el obstáculo tras el que se parapete el peón que dispara (*sólo faltaría que los peones disparasen peor al colocarse a cubierto...*).

RECARGAR ARMAS LENTAS

Cada vez que se dispara un arma con la Regla Especial "Lenta(X)", debe contabilizarse el disparo. Cuando un arma con esta Regla Especial efectúa tantos disparos como el número entre paréntesis, queda descargada. Recargar un arma Lenta es un proceso laborioso que obliga a los peones a declararlo al inicio de su *activación*, y que permite que el arma quede totalmente recargada.

Si lo desea, un peón puede recargar un arma Lenta, incluso aunque aún le queden disparos que efectuar.

Para recargar un arma Lenta, los peones no pueden estar trabados en refriegas y sólo pueden caminar un máximo de 5 cm. durante el turno. Además, si hay peones enemigos a 15 cm. o menos del peón que intenta recargar, éste deberá superar una *tirada de Audacia* para lograrlo. Cumpliendo estos requisitos, el arma volverá a estar lista para disparar al inicio del siguiente turno.

Cualquier peón que sea trabado mientras recarga, se convertirá automáticamente en el peón replicante (*ver Ataque y Réplica*, en página 21, para más detalles) y no habrá tenido oportunidad de recargar.

Las armas Lentas siempre están cargadas al inicio de la Contienda.

Hay que tener presente que aunque un arma Lenta pueda usarse varias veces antes de necesitar recargar, esto no significa que pueda usarse varias veces durante una misma *activación*.

INGENIOS DE LA ERA MODERNA

En **1650** existen 3 tipos de ingenios de la era moderna: las granadas, las bombas y los cañones.

Ninguno de estos ingenios afecta a los peones cubiertos tras obstáculos grandes, a menos que se consideren pequeños a efectos de cobertura, *(en cuyo caso se verán afectados normalmente)*. Y además, cualquier explosión ocasionada por uno de estos ingenios obliga a retirar los obstáculos pequeños dentro de su alcance *(ojo, nunca los grandes, ni siquiera cuando se consideren pequeños a efectos de cobertura)*.

Bien, a continuación pasaremos a explicar el funcionamiento de las granadas y sus diferencias con el resto de ingenios.



Granadas: Las granadas son un tipo especial de arma a distancia que funciona de manera ligeramente distinta al resto de armas de este tipo.

Las granadas pueden tomar como objetivo a peones enemigos o puntos concretos de la superficie de juego *(utiliza el marcador de granada para representar los puntos concretos de la superficie de juego)*.

Una *tirada de Descarga* con éxito al lanzar una granada implicará que el objetivo y todos los peones *(amigos o enemigos)* que se encuentren a 5 cm. o menos de él, serán alcanzados como si cada uno de ellos hubiese sido tomado como objetivo desde un principio, pero utilizando una misma *tirada de Descarga* para todos.

En caso de fallar la *tirada de Descarga*, deberá lanzarse 1D10. Con un resultado de 1 el tirador se impactará a sí mismo. Y con un resultado de 10 la granada rebotará hasta el peón más cercano al objetivo y que se encuentre dentro de un radio de 10 cm. de distancia. Si el peón más cercano está a más de 10 cm., la granada estallará lo más cerca posible de él y a 10 cm. del objetivo inicial. En cualquier caso, la granada sólo causará su Daño base, pues no habrá NE a tener en cuenta.

Con cualquier resultado que no sea 1 ó 10, la granada habrá sido defectuosa y no tendrá efecto alguno.

Hay que tener presente que las granadas no se benefician del modificador positivo a las *tiradas de Descarga* por atacar a un enemigo a 20 cm. o menos de distancia. Además, si al lanzar una granada el objetivo se encuentra más allá de sus 15 cm. de Alcance, se fallará automáticamente la *tirada de Descarga*.

Bombas: Las bombas, aunque de mecánica similar a las granadas, no pueden ser lanzadas, sino que deben ser colocadas en un punto concreto de la superficie de juego. Para colocar una bomba, su portador debe permanecer estacionario y libre de refriegas durante un turno completo. Las bombas detonan al cabo de un máximo de 3 turnos, a elección del jugador, en el momento de colocarlas *(y para que sea una sorpresa, es esencial apuntarlo en un papel a parte y no mostrárselo al contrincante hasta que sea absolutamente necesario)*. Además, afectan a un área como las granadas, aunque en este caso es de 10 cm. de distancia.

Obviamente, al no ser necesario efectuar tirada alguna para que explote la bomba, la regla del NE no será aplicable.

Cañones: Los cañones se utilizan como las granadas, aunque su alcance es mucho mayor y su desviación en caso de fallar la *tirada de Descarga* pasa a ser de 20 cm., en lugar de los 10 cm. habituales.

En **1650** existen ciertos peones capaces de utilizar su fe con efectos sorprendentes.

Los peones capaces de utilizar bendiciones presentan el término "Bendición (X)" en el anverso de sus Cartas de Contrata junto a la lista de bendiciones de que disponen. La "X" indica su valor de Fe.

TIRADA DE FE

Los peones con bendiciones en sus Cartas de Contrata las usan mediante su valor de Fe.

Para utilizar una bendición, los peones deben efectuar una *tirada sencilla de Fe*. A todos los efectos, utilizar una bendición es igual a utilizar un arma a distancia, salvo que las bendiciones no aplican ningún tipo de modificador.

Aunque todas las bendiciones tienen un efecto reconfortante y otro más agresivo, sólo puede utilizarse uno de ellos cada turno.

Refriega es el término con el que nos referimos a los combates cuerpo a cuerpo de **1650**.

Al comienzo de cada refriega se colocan las Cartas de Destreza (*si es que van a utilizarse*) y luego se da comienzo al combate.

Todo peón que sea trabado en una refriega por un enemigo, pasará a estar *activo*. Así, un peón que aún no se había *activado*, deberá adelantar su Carta de Contrata si queda trabado en una refriega.

PEONES ATACANTES Y REPLICANTES

Durante una refriega, siempre debe haber un peón atacante y otro replicante. El peón atacante es aquel que utiliza su Atributo de Acometida; y el peón replicante es aquel que utiliza su Atributo de Réplica (ver *Ataque y Réplica*, en página 21, para más detalles).

Si los peones llegaron hasta la refriega caminando, saltando, trepando o nadando, se comparará sus valores de Audacia. El peón con el valor de Audacia menor será el atacante. En caso de empate, el peón que trabó al contrario será el atacante. Y si se trata de una refriega que se formó en turnos anteriores (*y ninguno de los peones de desplazó para trabar al otro*), el peón que se *activó* en primer lugar será el atacante. No puede usarse el valor de Audacia de ningún otro peón (*incluso si este tiene la peculiaridad de Líder, Ilustre, o similar*) en estos casos.

Si un peón llegó hasta la refriega cargando, será automáticamente el atacante y obtendrá un modificador de +1 a su primera *tirada de Acometida* (*aunque sólo si cargó al menos 15 cm.*).

CARTAS DE DESTREZA

Cada jugador tiene en su poder un mazo de Cartas de Destreza organizado por él mismo y con un máximo de **6 cartas** de entre todas las disponibles para **1650**. El mazo puede aumentarse o reducirse en una carta por cada 50 Maravedíes exactos que se añadan o se resten a los 250 Maravedíes de las cuadrillas estándar.

Así, una cuadrilla de 300 Maravedíes podría usar 7 cartas, una de 200 Maravedíes podría usar tan sólo 5 cartas, etc.

La mayoría de los miembros de una cuadrilla no podrán hacer uso de las Cartas de Destreza, pero algunos peones puede que tengan Peculiaridades que les permitan hacer uso de ellas.

Las Cartas de Destreza se utilizan durante las refriegas. Para utilizar las Cartas de Destreza, el jugador que controle al peón atacante deberá colocar su Carta de Destreza boca abajo en primer lugar, junto a la Carta de Contrata de su peón. A continuación, el jugador que controla al peón replicante hará lo mismo y finalmente ambos girarán sus Cartas de Destreza para mostrársela al contrario y aplicar sus efectos.

Un peón que no pueda luchar por cualquier razón (*por ejemplo, por ser atacado por la Retaguardia, o porque ya se hubiese activado durante el turno*) no podrá hacer uso de las Cartas de Destreza.

Existen dos tipos de Cartas de Destreza: De Acometida y de Réplica. Las Cartas de Destreza de Acometida sólo pueden usarse al emplear el Atributo de Acometida; y las Cartas de Destreza de Réplica sólo pueden usarse al emplear el Atributo de Réplica. Además, los efectos de las Cartas de Destreza sólo se aplican al primer arma utilizada, nunca a la segunda.

Cada Carta de Destreza presenta un código de color idéntico al de las armas de las Cartas de Contrata. De esa forma, puede saberse qué arma puede utilizar cada una de ellas.

Cada peón sólo puede usar una Carta de Destreza por turno, y una vez utilizada se aparta de la superficie de juego y no puede volver a utilizarse durante el resto de la Contienda. No existe límite al número de peones que pueden usar Cartas de Destreza cada turno.

ATAQUE Y RÉPLICA

El procedimiento de combate es el siguiente:

1. El jugador que controla al peón atacante determina qué enemigo será objeto de su ataque (*este será el "peón objetivo"*).
2. El peón objetivo se *activa* y elige entre luchar o abandonar la refriega caminando. Si abandona la refriega, el peón atacante podrá realizar un *ataque de oportunidad* contra él (ver *Ataque de Oportunidad* en página 22).
3. Si el peón objetivo desea luchar, se realiza una *tirada enfrentada* entre la Acometida del peón atacante y la Réplica del peón objetivo y se comparan los NE. El peón con mayor NE será el que consiga impactar al contrario y el que calcule el Daño causado (ver *Daño* en página 24).

REACCIONES DE LOS PEONES

Un peón que sea trabado por su Área de Acción, se *activará* automáticamente para encararse con el atacante y luchar normalmente, o girarse en dirección contraria a su agresor y abandonar la refriega caminando.

Un peón que ya se hubiese *activado* en el turno y sea atacado por un enemigo, sólo tendrá opción de parar el ataque si dispone de un arma con la Regla Especial "Parada", **nunca** podrá luchar ni utilizar Cartas de Destreza.

En caso de que un peón no tenga opción de responder a los ataques, el peón atacante deberá realizar una *tirada sencilla* de Acometida.

ATAQUE POR LA RETAGUARDIA

Un peón trabado por la Retaguardia será siempre el peón replicante de la refriega y no podrá hacer nada durante la refriega salvo quedarse quieto (*y rezar todo lo que sepa*).

EMPATES DURANTE LAS REFRIEGAS

Si ambos peones superan la tirada con el mismo NE, deberá comprobarse qué peón tiene el valor de Atributo más bajo. Éste será el que finalmente haya conseguido impactar. Si aún comparando los valores de los Atributos, sigue habiendo un empate, se considerará que los peones han quedado enzarzados y ninguno de ellos ha logrado impactar al otro.

REFRIEGAS MÚLTIPLES

En una refriega con múltiples peones por bando, los jugadores deberán ir *activando* sus peones y resolviendo los pasos anteriores, como viene siendo habitual. *En realidad hay que pensar que una refriega múltiple no es más que un conjunto de refriegas individuales.*

Un caso distinto es aquel en el que un peón traba a varios enemigos a la vez, ocasionando su *activación* conjunta. En este caso concreto, deberá determinarse qué bando es el atacante y cual el replicante comprobando a qué bando pertenece el peón que ha cargado, o escogiendo el valor de Audacia más bajo de cada bando implicado en la refriega, siguiendo las reglas habituales.

Un peón trabado con varios enemigos *activados* a la vez, deberá determinar a cuál de ellos ataca, o atacar a dos de ellos si dispone de dos armas. Aquellos peones que no sean objeto de un ataque, deberán efectuar una *tirada sencilla* de Acometida / Respuesta, según corresponda, en lugar de una *tirada enfrentada*.

Un peón con dos armas y que divida sus ataques entre dos enemigos, deberá realizar dos tiradas de combate distintas, una para cada enemigo. En caso de que utilice una Carta de Destreza, los efectos seguirán aplicándose únicamente sobre su primer ataque.

NÚMERO DE ATAQUES

La mayoría de los peones están equipados con una sola arma de combate, pero algunos pueden llevar hasta dos armas y utilizarlas durante la misma refriega.

Al dividir los ataques entre dos enemigos que han sido *activados* al mismo tiempo, deberá realizarse una tirada de combate distinta para cada uno de ellos.

Sin embargo, al emplear las dos armas contra un mismo enemigo, deben tenerse en cuenta los siguientes detalles:

* La primera arma se utiliza normalmente

*La segunda arma debe determinar qué dificultad es mayor: el valor del Atributo que se está utilizando, o el resultado de la primera tirada del contrario, e igualar o superar dicho valor

*La segunda arma nunca añade el NE al Daño causado al objetivo

Así, un peón atacante con un valor de Acometida 3 que va a utilizar una segunda arma, deberá comparar dicho valor con el resultado de la primera *tirada de Réplica* del peón replicante. Si suponemos que ésta fue de 5, el peón atacante no deberá igualar o superar el 3 de su Atributo, sino el 5 obtenido por el peón replicante.

En caso de que dos peones con dos armas se enfrenten, cada uno de ellos deberá realizar los cálculos anteriores al utilizar su segunda arma.

Por último, cabe destacar que los peones sólo pueden utilizar su segunda arma una vez han conseguido impactar con la primera. Si por cualquier razón fallase el ataque de la primera arma, la segunda no podría utilizarse.

LUCHANDO DESDE LA DISTANCIA

Si dos peones con armas de combate cuerpo a cuerpo con Alcance se traban desde lejos, ambos peones se *activarán* y lucharán normalmente.

Sin embargo, si alguno de los peones no tiene un arma con Alcance, se resolverá la refriega como es habitual, pero éste sólo podrá detener los ataques del enemigo, nunca causarle Daño.

PARADA

Cualquier peón que sea atacado cuando ya se había *activado* durante el turno y esté equipado con un arma con la Regla Especial "Parada" podrá utilizarla para parar uno de los ataques de su agresor.

Para realizar una parada:

1. El jugador que controla al peón atacante indica el arma que va a utilizar
2. El peón que intenta parar, comprueba que el valor entre paréntesis que aparece junto a la regla Especial "Parada" del arma que va a utilizar sea igual o mayor al Daño normal (*no el Crítico*) del arma del peón atacante. Si no tiene ningún arma con esas características no podrá parar
3. Ambos peones realizan una *tirada enfrentada de Acometida* (atacante)/*Réplica* (objetivo)

Si el peón atacante es quien obtiene el mayor NE, causará Daño normalmente. Y si es el peón objetivo quien obtiene el mayor NE, el ataque fallará automáticamente

ATAQUE DE OPORTUNIDAD

El *ataque de oportunidad* es un ataque gratuito que se produce cuando un peón entra en el Área de Acción de un enemigo sin trabarlo, abandona un Área de Acción enemiga, la atraviesa, o se destraba de una refriega caminando o huyendo.

El *ataque de oportunidad* es una *tirada sencilla de Réplica* que no tiene en cuenta el Alcance del arma empleada, no permite usar dos armas, y tampoco permite usar Cartas de Destreza.

RESOLUCIÓN DE REFRIEGAS

Una vez concluida la *activación* de los peones en vueltos en una refriega, se procede a contabilizar cuál de ellos posee más puntos de Vigor. El peón con más puntos de Vigor podrá decidir entre:

Girarse: Cualquier peón vencedor puede girarse sobre sí mismo para encararse con un enemigo distinto, a la espera de turnos posteriores.

Trabar: Cualquier peón vencedor que se encuentre destrabado podrá desplazarse hasta 5 cm. para trabarse con un nuevo enemigo.

Si todos los enemigos son eliminados de una refriega, los peones vencedores podrán desplazarse hasta 5 cm. en cualquier dirección, pudiendo trabar a otros enemigos en el proceso.

Si un peón traba a un enemigo que no se había *activado* durante el turno, éste podrá *activarse* para luchar normalmente, pero el peón que le trabó contará como si ya se hubiese *activado* durante el turno y no podrá hacer nada, salvo que tenga un arma con la Regla Especial "Parada".

Rebasar: Cualquier peón vencedor podrá desplazar toda la refriega 5 cm. en dirección a su encaramiento, sin cambiar la posición de ninguno de los peones envueltos en ella.

Al rebasar se ignora la regla de los *ataques de oportunidad*.

Si al rebasar, algún peón choca contra un obstáculo, éste deberá colocar su Carta de Contrata ladeada. Durante la refriega del siguiente turno este peón será automáticamente el replicante.



Cada vez que un peón consigue impactar a un enemigo, ya sea en una refriega o utilizando un arma a distancia, deberá calcularse el Daño causado. Para ello, se siguen los siguientes pasos:

1. Se suma el NE de la tirada del peón que ha conseguido impactar y el Daño del arma que esté empleando
2. Se resta el valor de Defensa del peón impactado al resultado de la suma anterior
3. Finalmente se marcan tantas casillas de la Tabla de Vigor del peón impactado como indique el resultado de la resta anterior

Tal vez quede más claro con la ecuación siguiente:

$$(NE + DAÑO) - DEFENSA = \text{Pérdida de Vigor}$$

CONTUSIONES, PÉRDIDA DE SANGRE Y MUERTE

Cada vez que un peón pierde una cantidad cualquiera de Vigor, debe restarla de la Tabla de Vigor de su Carta de Contrata. Cuando un peón llega a 0 puntos de Vigor, debe ser retirado de la superficie de juego.

La tabla de Vigor presenta tres colores:



- Si un peón marca alguna de estas casillas, no deberán aplicarse efectos adicionales
- Si un peón marca alguna de estas casillas, deberá superar una *tirada de Audacia* o huir hacia el borde de su zona de despliegue
- Si un peón marca alguna de estas casillas, deberá superar una *tirada de Audacia* o huir hacia el borde de su zona de despliegue. Además, desde ese momento deberá aplicar un modificador de -1 al resultado de todas sus tiradas de dado





La *tirada de Audacia* consiste en una *tirada sencilla de Audacia*. Deben realizar *tiradas de Audacia*:

1. Todos los peones de la cuadrilla que se encuentren a 15 cm. ó menos de distancia de un amigo que sea eliminado, y que tengan un valor de Audacia igual o mayor al del fenecido
2. Todos los peones que deban marcar alguna de estas casillas ●● de la Tabla de Vigor de su Carta de Contrata
3. Todos los peones de la cuadrilla que se *activen* a 15 cm. ó menos de distancia de un amigo huyendo, y que tengan un valor de Audacia igual o mayor al del cobarde

Las tiradas deben efectuarse en el mismo instante en que se den las circunstancias indicadas, interrumpiendo momentáneamente la mecánica habitual de la Contienda.

SÁLVESE QUIEN PUEDA

Si un peón falla la *tirada de Audacia*, el jugador que lo controla deberá colocar su Carta de Contrata boca abajo.

A continuación, deberá girar la miniatura del peón hacia el borde más cercano de la superficie de juego y cargar hacia él, destrabándose de cualquier refriega en la que estuviese envuelto y bordeando los obstáculos y Áreas de Acción enemigas que encuentre en su camino.

Al *activarse* de nuevo, los peones huyendo podrán efectuar una *tirada de Audacia* para intentar recobrar la serenidad. Los peones que recobren la serenidad no podrán hacer nada más durante el resto del turno, salvo girarse sobre sí mismos.

Si un peón huyendo es trabado en una refriega, se recobrarán automáticamente.

Cualquier peón que llegue huyendo hasta el borde de la superficie de juego, deberá darse por muerto.

PRECEPTOS DE INTRINCADA SOLVENCIA



A continuación se muestra el listado completo de Reglas Especiales de las armas de **1650**.

Arrojadiza (X): Esta arma puede utilizarse como un arma de combate cuerpo a cuerpo (*usando los Atributos de Acometida y Réplica*), o como un arma a distancia (*usando el Atributo de Descarga*).

El número entre paréntesis indica el Alcance máximo de esta arma al ser utilizada como un arma a distancia.

Bomba: Esta arma se rige por las reglas de las bombas del reglamento de **1650**.

Cañón: Esta arma se rige por las reglas de los cañones del reglamento de **1650**.

Ensarta: Esta arma ignora la Defensa del enemigo a la hora de determinada la pérdida de Vigor.

Fractura: Esta arma utiliza el segundo valor de Defensa del enemigo al determinar la pérdida de Vigor.

Granada: Esta arma se rige por las reglas de las granadas del reglamento de **1650**.

Humo (X): El número entre paréntesis indica la cantidad de Marcadores de Humo que el portador de esta arma debe colocar cada vez que dispara con ella.

Esta arma se rige por las reglas de Humareda del reglamento de **1650**.

Lenta (X): El número entre paréntesis indica la cantidad de disparos que el portador de esta arma puede efectuar, antes de que necesite recargar.

Pánico: Un enemigo que pierda puntos de Vigor a causa de un ataque con esta arma, deberá superar una *tirada de Audacia* o huir de la refriega.

Además, si un enemigo es eliminado a causa de un ataque de esta arma, los peones enemigos situados a 15 cm. o menos de distancia deberán realizar la *tirada de Audacia* con un modificador de -1.

Parada (X): Esta arma puede utilizarse para parar un ataque del enemigo. El número entre paréntesis indica el Daño normal máximo (*no el Crítico*) que pueden tener las armas que se intenten parar con ella.

Perturba: Si un enemigo pierde Vigor a causa de un impacto de esta arma, no podrá volver a *activarse* bajo **ningún** concepto, ni parar ataques, durante el resto del turno.

Pesada: Para utilizar esta arma, su portador deberá permanecer estacionario durante el turno.



Ristre: Esta arma puede usarse normalmente, como cualquier otra arma, o efectuar un ataque a la carga.

Para hacer un ataque a la carga, un peón equipado con esta arma debe cargar a un enemigo y resolver una *tirada sencilla de Acometida* sin tener en cuenta las reglas habituales.

Si el enemigo pierde Vigor debido al ataque, quedará inmovilizado y no podrá *activarse* durante el resto del turno si no lo había hecho con anterioridad (*adelanta su Carta de Contrata para indicarlo*). El peón equipado con esta arma no puede usar Cartas de Destreza y ataque a la carga, en el mismo turno.

Si el peón equipado con esta arma falla el ataque a la carga, dará por concluida su *activación* y el peón objetivo podrá actuar normalmente. Si el peón objetivo tiene al Alcance de sus armas al peón que intentó el ataque a la carga, será éste quien pueda hacer una *tirada sencilla de Acometida* para atacarle, aunque no podrá utilizar dos armas ni Cartas de Destreza.

Sacudida: Si un enemigo pierde Vigor a causa de un ataque de esta arma, deberá colocarse de espaldas al peón que la utilizó.

Durante el siguiente turno, un enemigo colocado de esta manera no podrá girarse sobre sí mismo para encararse con un enemigo que le obligue a *activarse*.

Tardo: Esta arma aplica un modificador adicional de +1 a la *tirada de Descarga* de su portador, cuando utiliza la Maniobra de Descarga "Fuego Preciso". Por contra, todas sus *tiradas de Descarga* se ven reducidas en -1 punto durante el turno en el que se desplaza.

CARTAS DE PANOPLIA

Las Cartas de Panoplia representan objetos de equipo que pueden "comprarse" para cada peón de la cuadrilla por la Paga en Maravedíes indicada. Sus reglas son sencillas:

* Las Cartas de Panoplia se "compran" al reclutar la cuadrilla, con los Maravedíes sobrantes tras reclutar a los peones, y se colocan debajo de las Cartas de Contrata de los peones que van equipados con ellas (*y no es esencial, pero sí muy útil mantenerlas en secreto ante tus contrincantes*)

* Cada peón sólo puede tener una Carta de Panoplia del mismo tipo

* En cada cuadrilla sólo puede haber un máximo de dos Cartas de Panoplia de cada tipo

* Cada peón sólo puede llevar Cartas de Panoplia por un coste total máximo igual a la mitad de su Paga en Maravedíes. *Es decir, que un peón de 30 Maravedíes sólo podría llevar Cartas de Panoplia por valor, como máximo, de 15 Maravedíes*

* Las Cartas de Panoplia no son transferibles de un peón a otro durante las Contendas

* Si un peón es eliminado durante una Contienda, sus Cartas de Panoplia deberán ser retiradas de la superficie de juego, junto con la miniatura que lo representa, su Carta de Contrata y los Maravedíes de su Incentivo



Antes de proceder a seleccionar los miembros de tu cuadrilla, debes elegir una Facción a la que pertenecer. Cada Facción permite contratar los servicios de peones de unas cuadrillas concretas y aplicar ciertas reglas especiales al utilizar Cuadrillas Puras.



ANTIGUO RÉGIMEN

“Pronto habrá un nuevo soberano y las cosas retornarán al ser que el altísimo dispuso tiempo ha. Patria potestad para su legítimo dueño y el yugo para los amotinados”.



Salario Real: Al inicio de las Contiendas, los Líderes del Antiguo Régimen que dirijan Cuadrillas Puras, podrán coger cualquier Maravedí del Incentivo de los peones de su cuadrilla y sumarlo a su propio Incentivo.



NUEVO ORDEN

“Esos... “gentilhombres” han dejado patente su negligencia de forma reiterada. Y yo digo que ha llegado el momento de que nosotros mismos tomemos las riendas de nuestro porvenir”.



Soldada: Todos los peones del Nuevo Orden que pertenezcan a Cuadrillas Puras, obtendrán 1 Maravedí cuando eliminen a su primer enemigo. Coloca al fenecido sobre la carta del peón que lo ha eliminado, para representar el Maravedí adicional.



USURPADORES

“No quedan sino sombras en lo que antaño fue un crisol de luces iridescentes. El último átomo de luminiscencia que les resta es el brillo de su abundante oro. Se afanan en protegerlo como harían las abejas con su miel. Mas si Iberia es un panal rebosante del dorado bien, nosotros somos el humo y el fuego”.



Plantar la Bandera: Todos los peones Usurpadores que pertenezcan a Cuadrillas Puras, obtendrán 1 Maravedí adicional cuando ocupen un Enclave.



MERCENARIOS

“En la paz, por “mercenarios” nos desdeñaban. Más hoy, en plena pugna por la mugre que resta en su loada patria, los altivos ansían nuestra compañía, cual meretrices en celo”.



Ofrenda: Todos los peones Mercenarios que pertenezcan a Cuadrillas Puras, podrán invertir Cartas de Panoplia durante la Conienda, como si fuesen Maravedíes.

Además, las cuadrillas Mixtas de Mercenarios no aplican las restricciones habituales al contratar Mercenarios.

TODO EL MUNDO TIENE UN PRECIO

En **1650** existe un tipo especial de peones denominados Personalidades. Estos representan a personajes conocidos, con cualidades e historias fuera de lo común.

Las Personalidades pueden incluirse en cualquier cuadrilla siguiendo las reglas habituales. Así una Personalidad del Antiguo Régimen sólo podría pertenecer a una cuadrilla de la Facción del Antiguo Régimen, etc.

Una vez seleccionada la Encomienda que va a llevarse a cabo, el único paso antes de dar comienzo la Contienda consistirá en colocar sobre la superficie de juego las Cartas de Contrata de todas las Personalidades de ambas cuadrillas. De esa forma ambos jugadores podrán comprobar si alguna de ellas se repite.

Si una misma Personalidad ha sido contratada por ambos jugadores, dará comienzo una subasta, que se resolverá como se indica a continuación:

1. Cada jugador invierte 1 Maravedí de su Líder, comenzando por el jugador con la cuadrilla con menor valor. En caso de que ambas cuadrillas tengan el mismo valor, deberá lanzarse un dado para determinar cuál de ellas comenzará a invertir Maravedíes durante la subasta
2. Se continúa así hasta que uno de los jugadores decide abandonar la subasta
3. El jugador con la mayor inversión de Maravedíes habrá conseguido el contrato de la Personalidad, mientras que el otro jugador recuperará los Maravedíes invertidos, pero no podrá hacer uso de la Personalidad durante la Contienda

Cada Personalidad se comporta de distinta manera a la hora de la subasta.

Personalidad Mercenaria: Sigue las reglas habituales de las subastas

Personalidad de Confianza: Al intentar mantener el contrato de una Personalidad de este tipo, la cuadrilla con el menor valor en Maravedíes dispondrá de +1 Maravedí para invertir en la subasta

Personalidad Traicionera: Al intentar mantener el contrato de una Personalidad de este tipo, la cuadrilla con el mayor valor en Maravedíes dispondrá de +1 Maravedí para invertir en la subasta

Sin rey, los Maestres de Campo e hidalgos de casta militar firman contratos de afiliación que les insuadecan a adoptar viejos códigos con el afán de salvaguardar su hegemonía frente a una situación que resulta, cada vez más, insostenible.

Así hoy día hay lugar para eficientes asesinos, turbas de noble orgullo y justa violencia, soldadesca de buena honra y de la del mejor posterior... en resumidas cuentas, una algarabía de sin sentidos que conforma una vorágine de aceros sedientos de sangre. Donde los señores pueden ser quienes antes no tenían nada y donde quienes lo tenían todo deben ser despiadados para conservarlo.

Los Enclaves son elementos de escenografía especiales con reglas únicas que los distinguen del resto de elementos del mismo tipo. Así, un Enclave podría ser, por ejemplo, un obstáculo pequeño, pero que aparte de aplicar las reglas habituales de los obstáculos pequeños, tuviese alguna Peculiaridad aplicable durante las Contiendas.

Con el tiempo irán apareciendo multitud de interesantes Enclaves para **1650**, en la gama de **Plaza Fuerte**, aumentando el interés y la diversión de tus Contiendas.

¿POR QUÉ USARENCIAVES?

Los Enclaves no son esenciales para representar Contiendas de **1650**, sin embargo, aportan una serie de ventajas e inconvenientes muy interesantes, haciendo que una Encomienda que hayas jugado mil veces cambie totalmente de planteamiento. De hecho, son la mejor manera de aumentar la diversión y la estrategia de tus Contiendas.

¿A QUIÉN PERTENECEN LOS ENCLAVES?

Los Enclaves son elementos de juego, al igual que la escenografía, y por tanto no pertenecen a ningún bando concreto. Su única diferencia con otros elementos de escenografía radica en que aplican reglas especiales que pueden favorecer o perjudicar a los peones durante las Contiendas. De esa forma, cada jugador puede tener su propia colección de Enclaves, y utilizarlos en aquellas Contiendas que desee, con el fin de crear una "aleatoriedad" que podrá intentar aprovechar durante el desarrollo de las mismas.

NÚMERO DE ENCLAVES POR CONTIENDA

El número máximo de Enclaves permitido por Contienda, y jugador, está estipulado por el tipo de superficie de juego en la que se desarrolla (*rural o urbana*) y el tamaño de las cuadrillas que toman parte:

CONTIENDA RURAL

ENCLAVES

Menos de 250 Maravedíes
De 250 a 500 Maravedíes

1 por jugador
2 por jugador

CONTIENDA URBANA

ENCLAVES

Menos de 250 Maravedíes
De 250 a 500 Maravedíes

2 por jugador
3 por jugador

Como puedes comprobar, el número de Enclaves indica el máximo por jugador.

Las Contiendas rurales son aquellas que se desarrollan en una superficie de juego predominantemente agreste, con multitud de áreas boscosas y similares; y las Contiendas urbanas son aquellas que tienen lugar en una superficie de juego con gran número de edificios. Debe determinarse el tipo de superficie de juego en la que tendrá lugar la Contienda, al inicio de la misma.

¿ CÓMO COLOCAR LOS ENCLAVES?

Inmediatamente después de desplegar las cuadrillas, el jugador que vaya a *activar* al primer peón podrá decidir colocar un Enclave. Después hará lo propio el otro jugador, y así sucesivamente.

En Contiendas con más de 2 jugadores, se irán colocando Enclaves siguiendo el orden de *activación* de peones.

Para colocar los Enclaves únicamente hay que recordar las siguientes premisas:

- * Los Enclaves deben colocarse a más de 20 cm. de distancia de cualquier peón
- * Los Enclaves deben colocarse a más de 20 cm. de distancia unos de otros
- * Los Enclaves deben colocarse fuera de las zonas de despliegue



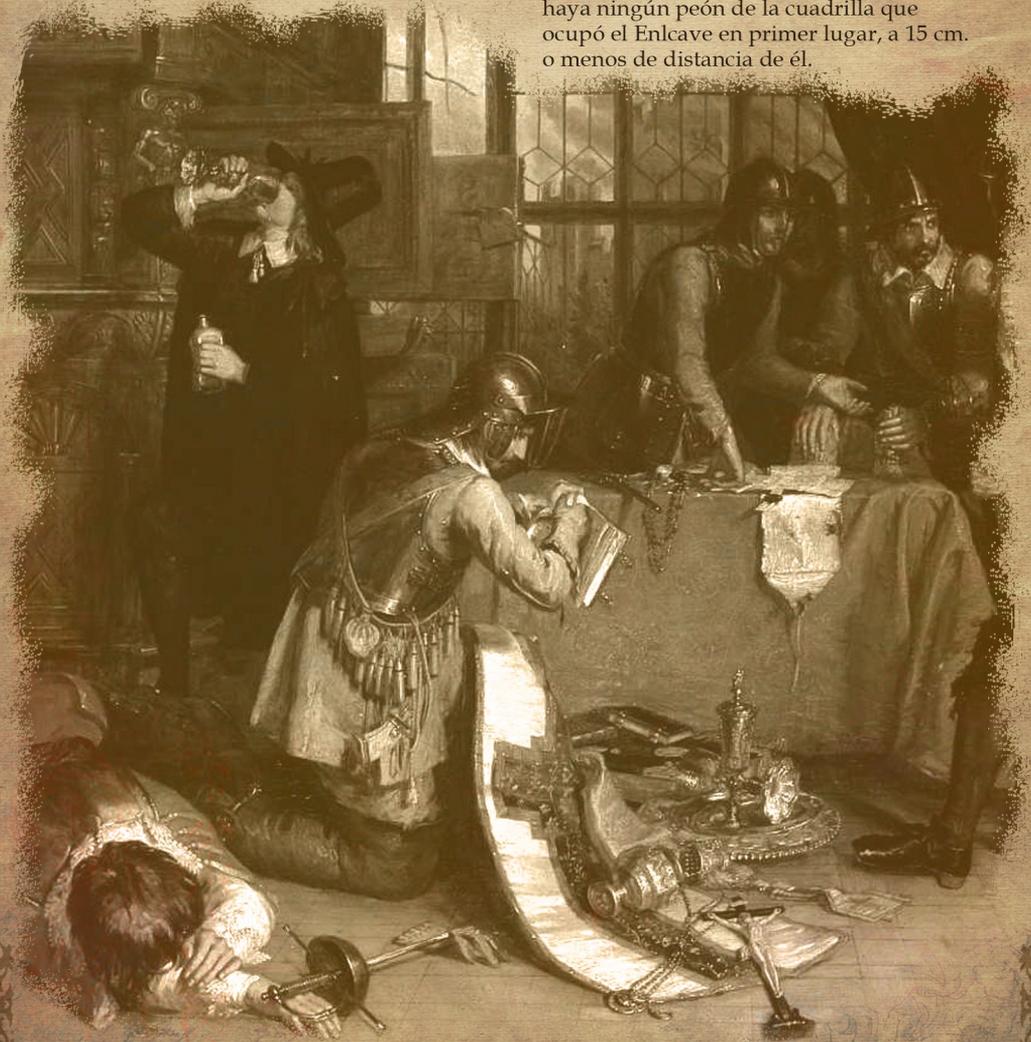
OCUPANDO ENCLAVES

Cuando un peón se sitúa a 5 cm. o menos de distancia de un Enclave, puede dar por concluida su *activación* inmediatamente, y hacer una *tirada de Audacia*, para intentar ocuparlo. Si la supera, el Enclave pasará a considerarse propiedad de su cuadrilla.

Cualquier Enclave puede ser ocupado por cualquier cuadrilla. No es necesario que sea un Enclave de una Facción concreta.

Los Enclaves ocupados siguen aplicando sus Peculiaridades, como es habitual, la única diferencia es que al final de cada Contienda, cada Enclave ocupado otorgará 1 Punto de Honor/Deshonor adicional a la cuadrilla a la que pertenezca (*si no fue destruido durante la misma*).

Un Enclave ocupado puede ser arrebatado por cualquier peón de la cuadrilla enemiga, simplemente siguiendo las reglas habituales para ocupar Enclaves, aunque en este caso es necesario que no haya ningún peón de la cuadrilla que ocupó el Enclave en primer lugar, a 15 cm. o menos de distancia de él.



Los Antagonistas son elementos de juego, al igual que los elementos de escenografía o los Enclaves, que representan a individuos que habitan la superficie de juego. Desde simples ciudadanos, a ladrones o jornaleros.

Con el tiempo irán apareciendo multitud de interesantes Antagonistas para **1650**, en la gama de **Plaza Fuerte**, aumentando el interés y la diversión de tus Contienda.

¿ POR QUÉ USAR ANTAGONISTAS?

Los Antagonistas no son esenciales para representar Contienda de **1650**, sin embargo, aportan algo que habitualmente es ignorado en los juegos de estrategia: La población. *Estamos hartos de jugar partidas en ciudades abandonadas o páramos desolados, pero ¿por qué no desarrollar un conflicto en medio de un lugar habitado? Y más aún ¿Y si esos mismo habitantes supusiesen un peligro o un apoyo?*

¿ A QUIÉN PERTENECEN LOS ANTAGONISTAS?

Como hemos dicho, los Antagonistas son elementos de juego, pero no por ello dejan de ser peones que pueden moverse libremente sobre la superficie de juego. Aun así, esto no implica que pertenezcan a ningún jugador. De hecho, los Antagonistas deben considerarse enemigos de cualquier otro peón sobre la superficie de juego (*incluidos otros Antagonistas*).

Cada jugador puede tener su propia colección de Antagonistas, y utilizarlos en aquellas Contienda que desee, con el fin de crear una "aleatoriedad" que podrá intentar aprovechar durante el desarrollo de las mismas.

En aquellas Encomiendas que permitan incluir Antagonistas, puede que se permita incluir algunos de ellos de forma gratuita. En estos casos, ambos jugadores deberán llegar a un acuerdo sobre qué Antagonistas van a utilizar.

NÚMERO DE ANTAGONISTAS POR CONTIENDA

No existe un número máximo de Antagonistas por Contienda, aunque éstos sí están limitados a un coste máximo en Maravedíes.

Cada jugador sólo puede desplegar Antagonistas por una Paga máxima de 5 Maravedíes por cada Enclave que haya desplegado sobre la superficie de juego. De esa forma, un jugador que haya desplegado 2 Enclaves en una Contienda urbana, podrá desplegar Antagonistas por una Paga máxima total de 10 Maravedíes.

Los Maravedíes destinados a Antagonistas no tienen nada que ver con la Paga destinada a contratar peones para cada cuadrilla. Los Antagonistas son algo adicional.



Además, sólo puede incluirse un Antagonista de cada tipo por Contienda (*por ejemplo, un sólo Pícaro*). De esa forma, si un jugador despliega un tipo de Antagonista, ningún otro jugador podrá desplegar ese mismo tipo de Antagonista en esa Contienda.

¿CÓMO DESPLEGAR LOS ANTAGONISTAS?

Una vez desplegados todos los Enclaves, el jugador que colocó el primer Enclave podrá decidir desplegar un Antagonista. Después hará lo propio el otro jugador, y así sucesivamente.

En Contienda con más de 2 jugadores, se irán desplegando los Antagonistas siguiendo el mismo orden que al desplegar los Enclaves.

Para desplegar los Antagonistas únicamente hay que recordar las siguientes premisas:

- * Cada Antagonista debe ser asignado a un elemento de escenografía (o un Enclave) sobre la superficie de juego, y desplegado a 5 cm. o menos de él
- * Los Antagonistas deben desplegarse fuera de la Línea de Visión de cualquier peón
- * Los Antagonistas deben desplegarse a más de 20 cm. de distancia unos de otros
- * Los Antagonistas deben desplegarse fuera de las zonas de despliegue

¿CÓMO FUNCIONAN LOS ANTAGONISTAS?

Durante las Contiendas, los Antagonistas deberán ser considerados enemigos de cualquiera de las cuadrillas envueltas en ellas, y viceversa.

Los Antagonistas sólo pueden *activarse* una vez por turno, y pueden ser trabados en refriegas o atacados a distancia (a no ser que se indique lo contrario), y realizarán *tiradas de Audacia* en el caso de ser necesarias, como cualquier otro peón.

Cada Antagonista se comporta de manera distinta según el tipo de Temperamento que posea. Existen 4 tipos de Temperamentos diferentes:

Temperamento Sanguíneo: Cada vez que un jugador gane la *tirada de Autoridad*, y antes de *activar* a su primer peón, podrá desplazar un Antagonista de Temperamento Sanguíneo en dirección al peón enemigo más cercano, caminando 1D10 cm. o cargando 2D10 cm.

Durante el turno, todo Antagonista de Temperamento Sanguíneo que no se hubiese *activado*, se *activará* automáticamente para cargar 2D10 cm. hacia cualquier peón que se sitúe dentro de su Línea de Visión y a 20 cm. o menos de distancia

Si durante el turno algún peón utiliza un arma de pólvora (*pistola, pie de pato, arcabuz, mosquete, granada, etc.*), todo Antagonista de Temperamento Sanguíneo a 30 cm. o menos de distancia, que no se encuentre trabado en una refriega, y no se haya *activado* durante el turno, se *activará* automáticamente para caminar 1D10 cm. hacia él



Temperamento Colérico: Cada vez que un jugador gane la *tirada de Autoridad*, y antes de *activar* a su primer peón, podrá desplazar un Antagonista de Temperamento Colérico en cualquier dirección, caminando 1D10 cm. o cargando 2D10 cm.

Durante el turno, todo Antagonista de Temperamento Colérico que no se hubiese *activado*, se *activará* automáticamente para cargar 2D10 cm. hacia cualquier peón que se sitúe dentro de su Línea de Visión y a 20 cm. o menos de distancia

Cuando un Antagonista de Temperamento Colérico está trabado en una refriega, esta última regla se ignorará por completo

Temperamento Melancólico: Cada vez que un jugador gane la *tirada de Autoridad*, y antes de *activar* a su primer peón, podrá desplazar un Antagonista de Temperamento Melancólico en cualquier dirección, caminando 1D10 cm. o cargando 2D10 cm.

Si durante el turno algún peón utiliza un arma de pólvora (*pistola, pie de pato, arcabuz, mosquete, granada, etc.*), todo Antagonista de Temperamento Melancólico a 30 cm. o menos de distancia, que no se encuentre trabado en una refriega, y no se haya *activado* durante el turno, se *activará* automáticamente para caminar 1D10 cm. hacia su elemento de escenografía asignado

Temperamento Flemático: Cada vez que un jugador gane la *tirada de Autoridad*, y antes de *activar* a su primer peón, podrá desplazar un Antagonista de Temperamento Flemático en cualquier dirección, caminando 1D10 cm. o cargando 2D10 cm. pero sin alejarlo nunca más de 20 cm. de su elementos de escenografía asignado

Durante el turno, todo Antagonista de Temperamento Flemático tendrá prohibido trabar a enemigos en refriegas, a menos que éstos sean quienes le traben

Sin embargo, todo Antagonista de Temperamento Flemático que se encuentre a 20 cm. o menos de su elemento de escenografía asignado y que no se hubiese *activado* durante el turno, se *activará* automáticamente para cargar 2D10 cm. hacia cualquier peón que se sitúe a 5 cm. o menos de distancia de dicho elemento

Si durante el turno algún peón utiliza un arma de pólvora (*pistola, pie de pato, arcabuz, mosquete, granada, etc.*), todo Antagonista de Temperamento Flemático a 30 cm. o menos de distancia, que no se encuentre trabado en una refriega, y no se haya *activado* durante el turno, se *activará* automáticamente para caminar 1D10 cm. hacia su elemento de escenografía asignado

Al comienzo de cada turno, el jugador que gane la *tirada de Autoridad* podrá *activar* un Antagonista por cada cuadrilla que esté tomando parte en la Contienda. Por ejemplo, si hay 2 cuadrillas sobre la superficie de juego, el jugador que gane la *tirada de Autoridad* podrá *activar* 2 Antagonistas.

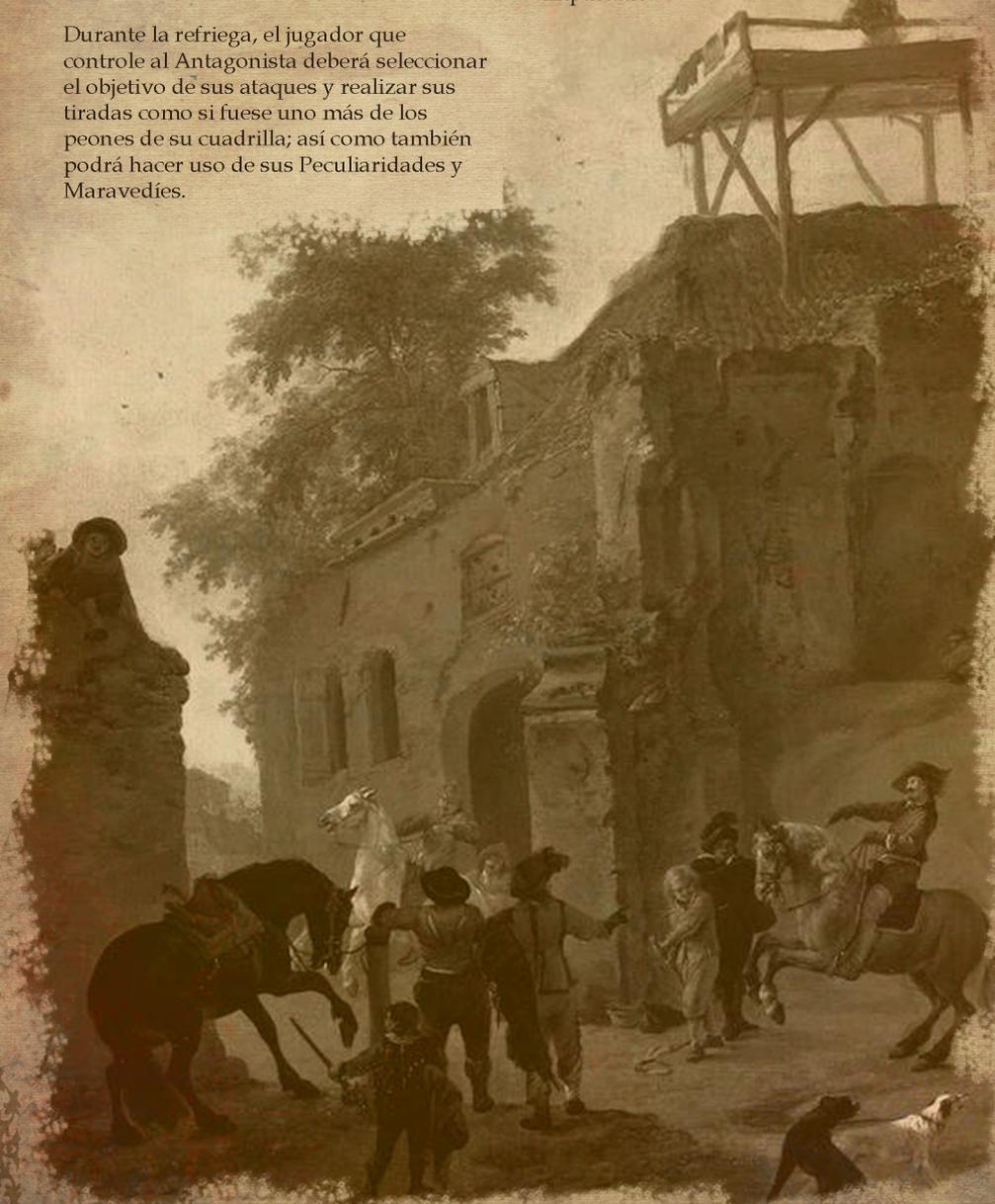
ANTAGONISTAS EN REFRIEGAS

Durante las refriegas, los Antagonistas serán manejados por el jugador que no tenga ningún peón trabado con ellos. O en su defecto, por aquel que ganó la *tirada de Autoridad*.

Durante la refriega, el jugador que controle al Antagonista deberá seleccionar el objetivo de sus ataques y realizar sus tiradas como si fuese uno más de los peones de su cuadrilla; así como también podrá hacer uso de sus Peculiaridades y Maravedíes.

MUERTE DE LOS ANTAGONISTAS

Todos los Antagonistas poseen 1 único punto de Vigor. Esto significa que todo Antagonista deberá ser retirado de la superficie de juego en cuanto sea impactado.



Este apartado está orientado a la resolución detallada del despliegue de los peones poseedores de las Peculiaridades "Furtivo" o "Batidor", considerándose un añadido opcional a dichas Peculiaridades.

Estas sencillas reglas llevarán a los peones emboscados a enzarzarse en duros enfrentamientos, previos a cada Contienda, por las posiciones más ventajosas en la superficie de juego.

AL ACECHO

Cuando ambos contendientes poseen peones con las Peculiaridades de "Furtivo" o "Batidor", será necesario marcar el despliegue de los mismos con Marcadores de Rastreo. Estos marcadores representan las posibles rutas de los peones emboscados, así como sus puntos de entrada en la superficie de juego, y tienen la forma de una peana hexagonal.

Los Marcadores de Rastreo se despliegan una vez todos los peones de las cuadrillas contendientes se encuentren sobre la superficie de juego, siguiendo el orden establecido. Los Marcadores de Rastreo pueden colocarse en cualquier lugar de la superficie de juego, pero fuera de la zona de despliegue del enemigo y de terreno Impracticable.

Los peones con la Peculiaridad de "Furtivo" podrán desplegar 2 Marcadores de Rastreo, mientras que los peones con la Peculiaridad de "Batidor" podrán desplegar 3 de ellos, representando que estos últimos son auténticos maestros en realizar ataques por sorpresa, tanto a plena luz del día, como al amparo de la noche.

Cuando un Marcador de Rastreo se encuentra a 15 cm. o menos de distancia de uno de los de su oponente, se está representando que sus rutas de rastreo se han acercado demasiado, o simplemente que se han afanado en encontrarse mutuamente, mientras rodeaban la zona en conflicto, dando lugar a diferentes enfrentamientos, previos a la Contienda, incluso entre los mismos peones emboscados. Esto puede resultar extraño, pero no lo es tanto, si tenemos en cuenta que estas maniobras se llevan a cabo con mucho tiempo de antelación. Puede que a lo largo de varias horas. Mucho antes de la Contienda real.

SE ABRE LA VEDA

Una vez finalizado el despliegue de los Marcadores de Rastreo, el jugador que desplegó en primer lugar deberá elegir uno de los suyos, que se encuentre a 15 cm. o menos de distancia de un Marcador de Rastreo enemigo, y dar comienzo un enfrentamiento.

El enfrentamiento entre Marcadores de Rastreo se resolverá con armas a distancia, si los marcadores se encuentran a más de 5 cm. de distancia uno de otro; y como una refriega, si se encuentran a 5 cm. o menos de distancia.

Una vez resuelto el enfrentamiento, el otro jugador hará lo propio, y así sucesivamente, hasta que no queden más Marcadores de Rastreo para elegir. Y ten presente que un mismo Marcador de Rastreo no puede elegirse más de una vez.

Si alguno de los jugadores elige un Marcador de Rastreo a 15 cm. o menos distancia de varios marcadores enemigos, deberá resolverse el enfrentamiento únicamente entre dos de los Marcadores de Rastreo. El resto de marcadores deberán ignorarse, hasta que sean elegidos para otros enfrentamientos entre Marcadores de Rastreo.

Al resolver un enfrentamiento entre Marcadores de Rastreo, el jugador que posea más marcadores sobre la superficie de juego deberá elegir primero a aquel de sus peones que se enfrentará al enemigo, de entre todos los que aportaron Marcadores de Rastreo. A continuación, el jugador con menos Marcadores de Rastreo elegirá el suyo. En caso de empate, el jugador que eligió los marcadores para el enfrentamiento será el primero en escoger a su peón. Los peones seleccionados no deberán colocarse sobre sus Marcadores de Rastreo correspondientes, sino que simplemente deberán cogerse sus Cartas de Contrata para resolver el enfrentamiento.

Los enfrentamientos entre Marcadores de Rastreo se resuelven de la forma habitual. Es decir, que los peones podrán hacer uso de los Maravedíes de su Incentivo, usar Cartas de Destreza o Panoplia, etc.

El peón atacante será siempre aquel perteneciente al jugador con mayor número de Marcadores de Rastreo sobre la superficie de juego, en ese momento. Y en caso de que ambos jugadores tengan el mismo número de Marcadores de Rastreo sobre la superficie de juego, el jugador que haya elegido el enfrentamiento entre Marcadores de Rastreo, será el atacante.

El peón atacante será el primero en descargar, en caso de que se trate de un enfrentamiento a distancia; y se considerará que ha cargado, si el enfrentamiento se resuelve como una refriega.

Antes de dar comienzo un enfrentamiento entre Marcadores de Rastreo, el peón replicante puede decidir abandonarla, en cuyo caso deberá retirarse su Marcador de Rastreo, y dar por concluido el enfrentamiento automáticamente.

De igual forma, si un peón es el perdedor de un enfrentamiento entre Marcadores de Rastreo, o Huye, su Marcador de Rastreo deberá ser retirado de la superficie de juego.

Si un peón es eliminado durante un enfrentamiento entre Marcadores de Rastreo, deberán retirarse de la superficie de juego tantos Marcadores de Rastreo como haya aportado, comenzando por los más cercanos al enfrentamiento, y deberá considerarse una baja, no pudiendo tomar parte durante la Contienda.

Los supervivientes de los enfrentamientos entre Marcadores de Rastreo comenzarán la Contienda sin recuperar sus Puntos de Vigor, Incentivo, Cartas de Destreza y Panoplia.

Por último, ten presente que se considera que cada enfrentamiento entre Marcadores de Rastreo es un turno, por lo que el efecto de las Peculiaridades no permanece de uno a otro, y un mismo peón no podrá hacer uso de un arma a distancia con la Regla Especial "Lenta(X)", en dos enfrentamientos seguidos, a menos que la "X" indique un número superior a 1.

DESPLIEGUE DE PEONES EMBOSCADOS

Una vez resueltos todos los enfrentamientos entre Marcadores de Rastreo, el jugador que desplegó en primer lugar deberá desplegar uno de sus peones con la Peculiaridad de "Furtivo" o "Batidor", sobre uno de sus Marcadores de Rastreo. A continuación, el otro jugador hará lo propio, y así sucesivamente, hasta que no queden más Marcadores de Rastreo para elegir, o se hayan desplegado todos los peones con estas Peculiaridades, momento en que dará comienzo la Contienda.

Si hay más peones que Marcadores de Rastreo, deberá considerarse que aquellos que no pueden desplegarse, han sido eliminados.

Al inicio de la Contienda, antes incluso de desplegar los peones, ambos jugadores podrán ponerse de acuerdo para realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*, para determinar el clima reinante durante el transcurso de la misma. Con esto podrá repetirse una misma Encomienda, jugada cientos de veces, pero convirtiéndola en algo totalmente diferente.

Existen 4 Tablas de Clima distintas, dependiendo de la estación, o el tipo de clima propio del lugar donde tenga lugar la Contienda. Ambos jugadores deben ponerse de acuerdo sobre cuál de ellas van a escoger para hacer la *tirada de El Tiempo Arrecia*. Por ejemplo, la Tabla de Clima Helado se usaría si la Contienda tuviese lugar en Sierra Oscura, mientras que si tuviese lugar en Ysbilia, durante el verano, se usaría la Tabla de Clima Caluroso.

Para realizar la *tirada de El Tiempo Arrecia*, uno de los jugadores deberá lanzar 1D5 y aplicar el efecto indicado en la tabla escogida.

Tabla de Clima CALUROSO

1 *La Gota Fría:* Todo peón que intente recargar un arma de pólvora con la Regla Especial "Lenta(X)", deberá permanecer estacionario, no pudiendo desplazarse los 5 cm. habituales

Aquellos peones con alguna Peculiaridad que les permita recargar automáticamente, no podrán hacer uso de ella, pero tampoco deberán aplicar lo anteriormente mencionado

2-4 *Soleado:* No se aplica ningún efecto especial

5 *La Caló:* Los peones que tengan marcada alguna casilla de color de sus Tablas de Vigor, deberán aplicar un modificador adicional de -1 a todas sus tiradas. Además, si la Contienda tiene lugar durante el día, todas las armas a distancia verán reducido su Alcance hasta un máximo de 30 cm., como si fuese de noche

Tabla de Clima TEMPLADO

1 *Llovizna:* Todo peón que intente recargar un arma de pólvora con la Regla Especial "Lenta(X)", deberá permanecer estacionario, no pudiendo desplazarse los 5 cm. habituales

Aquellos peones con alguna Peculiaridad que les permita recargar automáticamente, no podrán hacer uso de ella, pero tampoco deberán aplicar lo anteriormente mencionado

Además, al final de cada turno deberán retirarse 2 Marcadores de Humo de cada cuadrante, en lugar de 1

2-4 *Soleado:* No se aplica ningún efecto especial

5 *Riada:* Se considera que el Terreno Normal es Terreno Accidentado

Todo peón que intente saltar o trepar, deberá superar una dificultad un punto mayor de lo habitual en su tirada (*pasando, por ejemplo, de 5+ a 6+*). Además, todo peón que intente cargar, deberá superar primero una tirada de 5+ para poder hacerlo, o deberá dar por concluida su *activación* automáticamente





Tabla de Clima FRÍO

1 Niebla: Se considera que la Contienda tiene lugar durante la noche, durante los primeros 1D5 turnos. Y si ya tenía lugar durante la noche, ningún peón podrá usar sus armas a distancia durante todo ese tiempo.

Esto no es aplicable en el interior de los edificios que conserven las cuatro paredes y el techo, pero igualmente se aplica al disparar hacia el exterior

2-4 Frío: No se aplica ningún efecto especial

5 Tormenta: Todo peón que intente recargar un arma de pólvora con la Regla Especial "Lenta(X)", deberá permanecer estacionario y deberá superar una *tirada de Audacia* para lograrlo. Si además hay algún peón enemigo a 15 cm. o menos de distancia, deberá aplicar un modificador de -1 a dicha tirada

Aquellos peones con alguna Peculiaridad que les permita recargar automáticamente, no podrán hacer uso de ella, y deberán aplicar lo anteriormente mencionado

Además, al final de cada turno deberán retirarse 2 Marcadores de Humo de cada cuadrante, en lugar de 1

Los Ingenios de la Era Moderna simplemente no funcionan durante la Contienda

Tabla de Clima HELADO

1 Helada Matutina: Se considera que el Terreno Normal es Terreno Accidentado

2-4 La Rasca: Los peones que permanezcan estacionarios durante un turno completo, y no estén trabados en refriegas, deberán aplicar un modificador de -1 al resultado de cualquiera de sus tiradas, durante el turno siguiente

5 Ventisca: Los peones que permanezcan estacionarios durante un turno completo, y no estén trabados en refriegas, deberán aplicar un modificador de -1 al resultado de cualquiera de sus tiradas, durante el turno siguiente, y perderán 1 punto de Vigor

Además, se considerará que la Contienda tiene lugar durante la noche. Y si ya tenía lugar durante la noche, ningún peón podrá usar sus armas a distancia durante la misma

Esto no es aplicable al interior de los edificios que conserven las cuatro paredes y el techo, pero igualmente se aplica al disparar hacia el exterior

Las reglas de la Niebla de Guerra no se tendrán en cuenta durante la Contienda

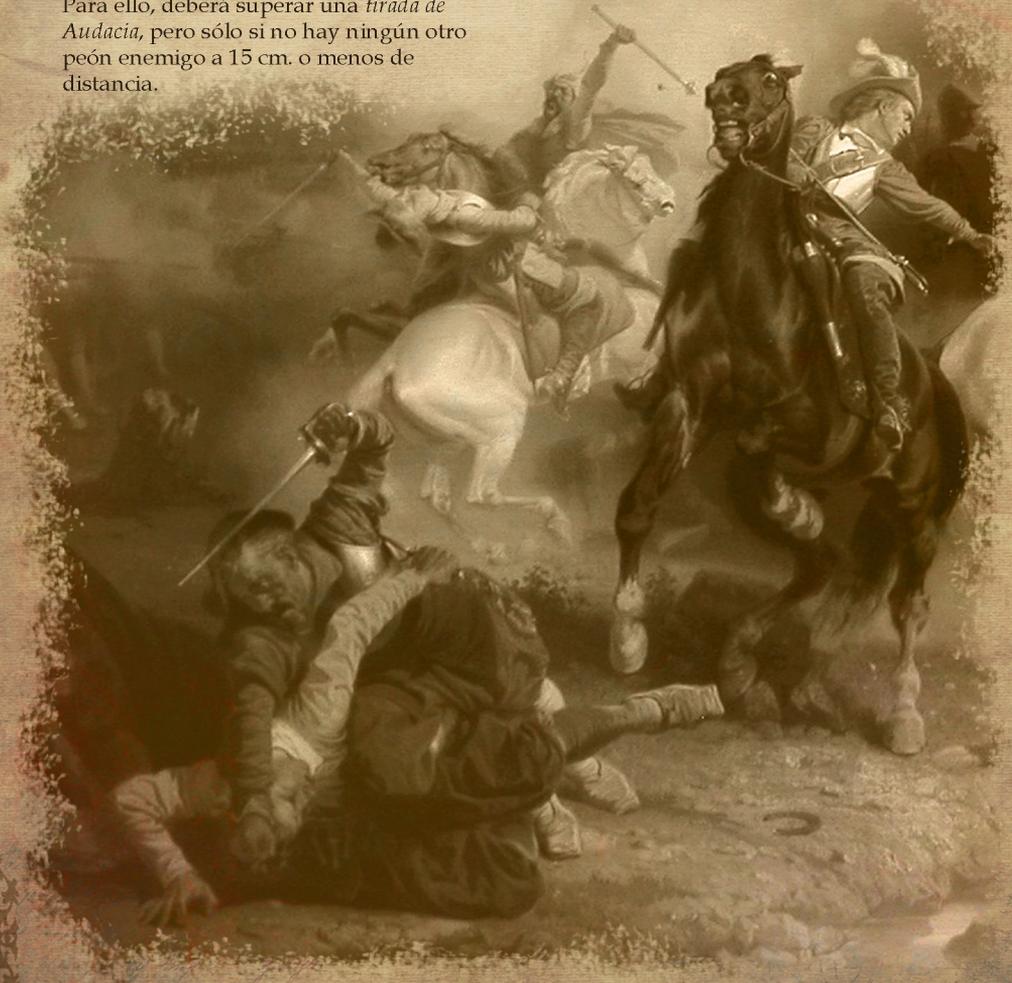
TÚ YA NO LO NECESITAS

Esta vida es dura. Y aunque los pagadores crean que están ofreciendo un pago justo a sus hombres, puede que ellos no estén de acuerdo, y prefieran aumentar sus ingresos. De esa forma, un oponente caído rápidamente se convertirá en una estupenda oportunidad de dormir caliente una noche más.

Una vez concluida una refriega entre dos peones, aquel peón que eliminó a su enemigo podrá robarle uno de los Maravedíes de su Incentivo (*que conserve*), o una de sus Cartas de Panoplia (*que aún no haya utilizado*), a su elección, antes de continuar con la resolución de la refriega. Para ello, deberá superar una *tirada de Audacia*, pero sólo si no hay ningún otro peón enemigo a 15 cm. o menos de distancia.

El peón que robó al enemigo eliminado, podrá hacer uso del Maravedí, o de la Carta de Panoplia, durante la Contienda, como si fuesen suyas.

Aunque robe a un enemigo, un peón siempre deberá respetar las normas habituales para equiparse con Cartas de Panoplia, a excepción de aquella que hace referencia a su coste.



Las antiguas armas de pólvora eran funcionales, pero no demasiado pulcras. Disparar, por ejemplo, un arcabuz, conllevaba verse envuelto en una espesa humareda. Y es justamente ese efecto lo que se intenta representar con la siguiente regla.

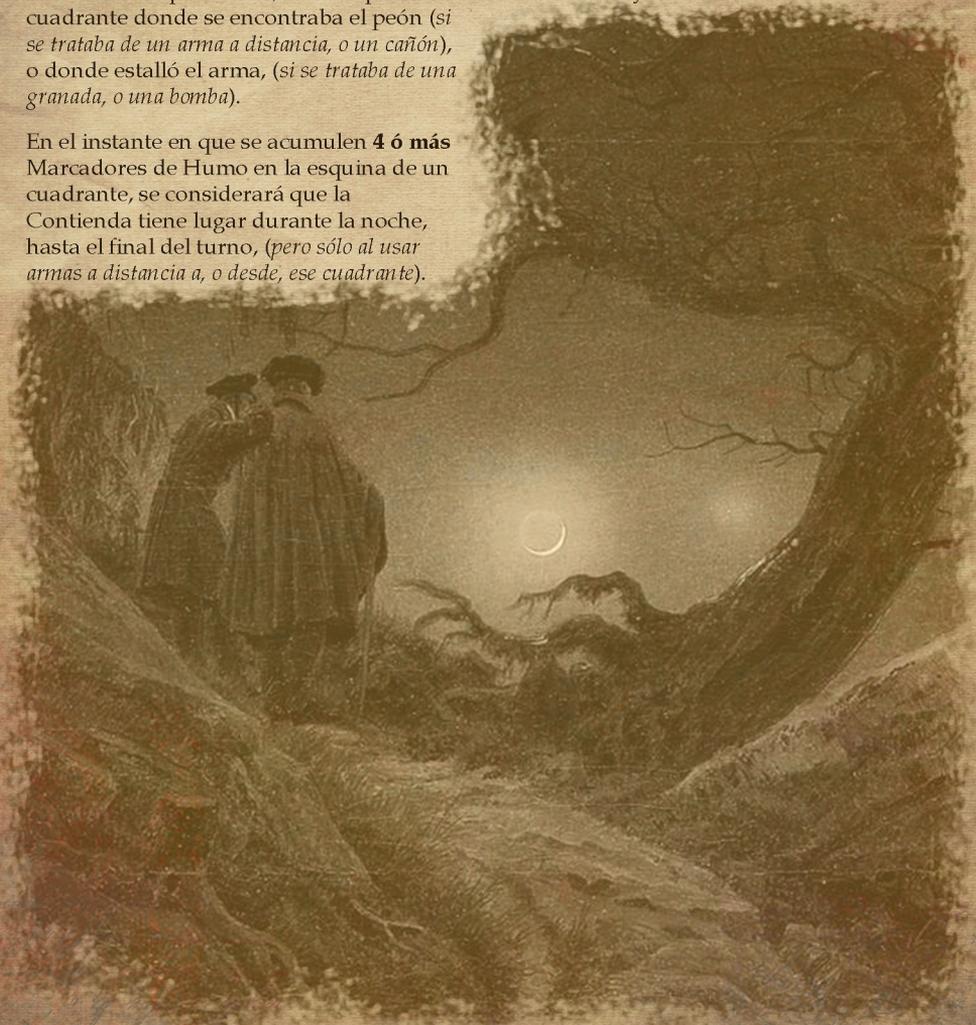
Al inicio de cada Contienda, la superficie de juego debe dividirse en 4 cuadrantes de **50x50 cm**. Cada vez que algún peón utilice un arma con la Regla Especial "Humo(X)", deberán colocarse tantos Marcadores de Humo como indique el número entre paréntesis, en la esquina del cuadrante donde se encontraba el peón (*si se trataba de un arma a distancia, o un cañón*), o donde estalló el arma, (*si se trataba de una granada, o una bomba*).

En el instante en que se acumulen **4 ó más** Marcadores de Humo en la esquina de un cuadrante, se considerará que la Contienda tiene lugar durante la noche, hasta el final del turno, (*pero sólo al usar armas a distancia a, o desde, ese cuadrante*).

Si la Contienda ya estaba teniendo lugar durante la noche, o se estaba utilizando alguna otra regla que obligaba a aplicar ese mismo efecto, ningún peón que se encuentre en ese cuadrante, o tome como objetivo a un enemigo dentro de él, podrá usar sus armas a distancia durante el resto del turno.

Al final de cada turno, se retirará un Marcador de Humo de cada cuadrante en el que los peones no hayan utilizado ningún arma con la Regla Especial "Humo(X)".

La Niebla de Guerra se ve afectada por Luminarias y similares.



Seamos francos, casi nadie tiene tiempo para organizar partidas. Y a veces, ni siquiera para asistir a ellas. Cuando un amigo puede, tú no. Cuando finalmente puedes, es tu amigo quien no tiene tiempo. Aparentemente vivimos en un mundo en el que es preferible encender la consola o el ordenador, y no depender de nadie para usar esas horas que con tanto sacrificio robamos a nuestras ajetreadas vidas.

Languidecemos junto a nuestras miniaturas, que acumulan polvo en nuestras estanterías, o son desterradas a un recóndito lugar desde donde no puedan lanzarnos su acusadora mirada. Siempre a la espera de unas órdenes que nunca llegan. Esperando a que las llevemos hacia la victoria, el saqueo o cualquier otro sino mejor que el olvido.

*Pues bien, eso se ha acabado. Las reglas que mostramos a continuación te permitirán jugar a **1650** sin necesidad de depender de nadie. Sin prisas. Cómodamente en tu casa. Y, por supuesto, sin que nadie te quite el último trozo de pizza, te apremie a acabar porque tiene cosas más importantes que hacer, o discuta por tal o cual teoría lingüística aplicable a las reglas.*

Ahora podrás enfrentarte a solas contra villas asoladas por la Peste Rabiosa, o defendidas por el enemigo. O quizás buscar una reliquia perdida, que devuelva la fe en tu a causa a un indeciso señor, que más tarde pueda prestarte su baluarte familiar, y sus fuerzas.

*Disfruta siempre que quieras de una partida tan rápida o extensa como desees, y diseña emocionantes Encomiendas, más propias de un juego de rol. Un mundo de posibilidades se abre ante ti. Pero cuidado, ahora que puedes visitar el mundo de **1650** siempre que quieras, te advertimos: Estas tierras no son aptas para espíritus débiles. Bienvenido a: **Sólo Ante El Peligro**.*

¿ POR DÓNDE EMPIEZO?

Para comenzar tu viaje en solitario por El Purgatorio, primero deberías conocer bien las reglas de **1650**, ya que lo aquí descrito son modificaciones y añadidos al reglamento básico. Disputa algunas Contiendas en compañía, hasta asegurarte de "controlar" las reglas básicas a la perfección.

¿ QUÉ NECESITO PARA JUGAR SÓLO?

Quando hayas seleccionado una de las **Encomiendas de Sólo Ante El Peligro**, tendrás que reunir todo lo necesario para empezar a jugar. Esto es:

- * Tu cuadrilla. Con sus Cartas de Contrata, Destreza y Panoplia
- * Una cuadrilla enemiga de tantos Maravedíes como indique la Encomienda
- * Tantos Antagonistas como indique la Encomienda
- * Tantos Marcadores de Peones Ocultos como peones enemigos y Antagonistas hayas elegido
- * Arrestos suficientes para enfrentarte, en solitario, al enemigo y a los peligros de El Purgatorio

Una vez dispongas de todos los elementos necesarios, deberás preparar la superficie de juego siguiendo las instrucciones descritas en la Encomienda que vayas a desarrollar. La disposición de la escenografía, los Marcadores de Peones Ocultos, Antagonistas, y tu propia cuadrilla, vendrán indicadas en la descripción de la Encomienda.

Por último, ten presente que ni los peones enemigos, ni los Antagonistas, pueden hacer uso de Cartas de Destreza, Panoplia, o Maravedíes, a menos que alguna Regla Especial indique lo contrario.



MAZO DE CARTAS DE CONTRATA

Antes de comenzar a jugar, ordena las Cartas de Contrata de los peones enemigos y Antagonistas que hayas elegido, y barájalas bien. Y recuerda que siempre que debas coger una de ellas durante la Contienda, deberás hacerlo sin mirar.

MARCADORES DE PEONES OCULTOS

Los Marcadores de Peones Ocultos representan a las gentes que deambulan por la superficie de juego. Éstos pueden ser tanto peones enemigos, como Antagonistas. En cualquier caso, deberás considerarlos a todos como enemigos. Exactamente del mismo modo que si estuviesen bajo las órdenes de un jugador contrario.

Puedes representar estos marcadores con peanas hexagonales.

EL TURNO

Durante el turno, los peones de tu cuadrilla se *activarán* unos detrás de otros, sin tener en cuenta a la cuadrilla enemiga, alterando el sistema normal de **1650**. Sólo cuando alguno de tus peones haga algo, o se acerque demasiado a un Marcador de Peón Oculto, o a un peón enemigo, éste podrá Revelarse o *activarse* y cumplir con las normas descritas más adelante.

Por otro lado, los Antagonistas se comportarán normalmente, salvo que siempre serás tú quien los controle.

REVELAR MARCADORES DE PEONES OCULTOS

Existen varias causas que obligan a Revelar un Marcador de Peón Oculto:

- * Siempre que alguno de tus peones termine su *activación* a 15 m. o menos de distancia de un Marcador de Peón Oculto, y pueda trazarse una Línea de Visión entre ambos
- * Siempre que alguno de tus peones descargue contra, o trabe, a un Marcador de Peón Oculto
- * Siempre que alguno de tus peones use un arma de pólvora a 30 cm. o menos de distancia de un Marcador de Peón Oculto
- * Siempre que un peón enemigo, o Antagonista, se coloque a 5 cm. o menos de distancia de un Marcador de Peón Oculto

En estos casos, coge una Carta de Contrata, al azar, del mazo que está sobre la superficie de juego, colócala a un lado de la superficie de juego, y sustituye el Marcador de Peón Oculto por el peón indicado en la Carta de Contrata; ya sea un peón enemigo, o un Antagonista.

Si el peón Revelado posee un valor de Audacia inferior al del peón que lo ha descubierto, deberás colocarlo encarado hacia él. Si no, deberás colocarlo dándole la espalda.

ACTITUD DE LOS ANTAGONISTAS

Una vez Revelado un Antagonista, éste se comportará tal y como se describe en el reglamento, según el Temperamento que indique su Carta de Contrata.

ACTITUD DE LOS PEONES ENEMIGOS

Los peones enemigos no se *activan* como en una Contienda normal de **1650**, ya que, evidentemente, no hay jugador que los controle. En lugar de *activarse* voluntariamente, los peones enemigos reaccionarán a los Detonantes de Activación. Éstos son:

- * Si un peón enemigo es Revelado a 15 cm. o menos de distancia
- * Si un peón enemigo, o un Antagonista, se encuentra a 5 cm. o menos de distancia
- * Si uno de tus peones concluye su *activación* a 30 cm. o menos de distancia, y puede trazarse una Línea de Visión hasta él
- * Si uno de tus peones utiliza un arma de pólvora a 30 cm. o menos de distancia
- * Si uno de tus peones logra herir, o elimina con un arma a distancia a un peón enemigo, a 30 cm. o menos de distancia
- * Si uno de tus peones logra herir, o elimina durante una refriega a un peón enemigo, a 30 cm. o menos de distancia

Los peones enemigos trabados en refriegas deberán ignorar todos los Detonantes de Activación, pero se *activarán* cuando lo haga aquel de tus peones con el que se encuentren trabados.

Cuando uno de tus peones ocasione un Detonante de Activación, los peones enemigos reaccionarán automáticamente. Detén el turno, comprueba la **Tabla de Prioridades de Activación** (ver página 48) de los peones enemigos, y lleva a cabo su *activación*, antes de continuar con tu turno.

RUMORES

Los tuyos pueden beneficiarse de la información que poseen las pobres gentes de El Purgatorio. Cualquiera de tus peones que se coloque a 5 cm. o menos de distancia de un Antagonista que no tenga Temperamento Sanguíneo, podrá sonsacarle para obtener información acerca de los Marcadores de Peones Ocultos. Realiza una *tirada de Audacia*. Si la superas, Revela un Marcador de Peón Oculto, a tu elección. Si la fallas, aún podrás sonsacar al Antagonista, pero en este caso, deberás invertir 1 Maravedí para ello.

Si uno de tus peones intenta sonsacar a un Antagonista y por cualquier razón no consigue hacerlo, deberás dar por concluida su *activación*, automáticamente, y desplazar el Antagonista en dirección al Marcador de Peón Oculto más cercano.

DESPIAZAMIENTOS Y ACTIVACIONES MÚLTIPLES

Es habitual que un peón enemigo se desplace varias veces a causa de diferentes Detonantes de Activación, a lo largo de un mismo turno. Esto compensa el hecho de que los peones enemigos no pueden elegir *activarse* voluntariamente.

Además, también es habitual que un mismo Detonante de Activación afecte a varios peones enemigos. En tal caso, éstos se *activarán* uno tras otro, comenzando por el que posea el menor valor en su Atributo de Audacia. Y si hay varios peones enemigos que se vean afectados por el mismo Detonante de Activación, y tienen el mismo valor en su Atributo de Audacia, lanza un dado por cada uno. Se *activará* primero el que obtenga el resultado mayor. Vuelve a tirar si persiste el empate.

TABLA DE PRIORIDADES DE ACTIVACION

Cuando se produzca un Detonante de Activación, los peones enemigos actuarán según la siguiente tabla:

1. Si el peón enemigo sufrió Daño durante el turno a causa de descargas, o estaba Huyendo de una refriega, cargará en la dirección en la que se encuentre el Marcador de Peón Oculto más cercano. Y si encuentra algún obstáculo en su camino, deberá rodearlo

2. Si el peón enemigo posee un arma a distancia lista para descargar, o una bendición, éste empleará una de ellas (*a tu elección*), contra aquel de tus peones que se encuentre más cercano, y dentro de su Línea de Visión

3. Si el peón enemigo posee un arma a distancia, pero no está lista para descargar, y aquel de tus peones más cercano y dentro de su Línea de Visión se encuentra a más de 20 cm. de distancia (*si tienes dudas, podrás medir para asegurarte*), éste podrá recargar su arma, desplazándose los 5 cm. de rigor, hacia aquel de tus peones que se encuentre más cercano, y dentro de su Línea de Visión. A menos que con esto entre en su Área de Acción, en cuyo caso no podrá desplazarse

4. Si el peón enemigo posee un arma a distancia, pero no está lista para descargar, y aquel de tus peones más cercano y dentro de su Línea de Visión se encuentra 20 cm. o menos de distancia (*si tienes dudas, podrás medir para asegurarte*), éste cargará hacia él

5. Si el peón enemigo no posee un arma a distancia, éste podrá cargar hacia aquel de tus peones que se encuentre más cercano, y dentro de su Línea de Visión

6. Si el peón enemigo no tiene Línea de Visión hacia ninguno de tus peones, se desplazará hacia el más cercano

Comprueba todos los pasos, y aplica el primero que se adecue a la situación, ignorando el resto.



PEONES ENEMIGOS Y ANTAGONISTAS EN REFRIEGAS

Las refriegas se resuelven de la forma habitual, realizando tú mismo todas las tiradas necesarias.

En este punto, te recordamos que los Antagonistas tienen 1 sólo punto de Vigor. Y que los peones enemigos cuentan tan sólo con las casillas de color de las Tablas de Vigor de sus Cartas de Contrata.

El resultado de la refriega determinará lo que harán a continuación los peones enemigos y Antagonistas, según la siguiente tabla:

1. Un peón enemigo, o Antagonista, que pierda una refriega, deberá realizar una *tirada de Audacia*. Si la falla, deberá Huir hacia el Marcador de Peón Oculto más cercano. Y una vez a 5 cm. o menos de distancia de él, se reagrupará automáticamente

2. Un peón enemigo, o Antagonista, que venza en una refriega, y haya sido atacado por la Retaguardia, siempre se girará para encararse con tu peón

3. Un peón enemigo, o Antagonista, que venza en una refriega, y quede destrabado, siempre trabará a otro de tus peones a 5cm. o menos de distancia, o se desplazará esos 5 cm. hacia aquel se tus peones que se encuentre más cercano

4. Un peón enemigo, o Antagonista, que venza en una refriega, siempre elegirá rebasar

Comprueba todos los pasos, y aplica el primero que se adecue a la situación, ignorando el resto.

En las refriegas múltiples, los peones enemigos, o Antagonistas, que tengan varios enemigos con los que enfrentarse, siempre elegirán como objetivo de sus ataques al peón con menos puntos de Vigor. De igual forma, aquellos peones enemigos, o Antagonistas, que tengan varias armas, siempre dividirán sus ataques entre todos los peones con los que se encuentren en contacto peana con peana, usando el arma de mayor Daño en primer lugar, y contra el peón con menos puntos de Vigor.

Si todos los peones enemigos tienen el mismo número de puntos de Vigor, los peones enemigos, o Antagonistas, atacarán siempre a aquellos de tus peones en su Encaramiento, y luego a los adyacentes a éstos.



ENCOMIENDAS



En este apartado se muestran algunas Encomiendas que pueden desarrollarse durante las Contiendas de **1650**, pero antes de eso, explicaremos qué se necesita para hacerse con la victoria en cada una de ellas.

OBTENIENDO PUNTOS DE HONOR

Una vez ambos jugadores conocen las reglas del juego y disponen de miniaturas de **1650** para componer sus cuadrillas, deben decidir de mutuo acuerdo la Encomienda que van a desarrollar durante la Contienda.

Tras cada Contienda, debe sumarse la Paga de los enemigos eliminados o huyendo, y convertir estos Maravedíes en puntos de Honor mediante el procedimiento que se indica a continuación:

PAGA	PUNTOS DE HONOR
0-50	1
51-100	2
101-150	3
151-200	4
201-250	5
251-300	6
301-350	7
351-400	8
401 ó más	9

HONOR Y DESHONOR

Tras determinar los Puntos de Honor obtenidos por cada jugador, deberá modificarse este valor según los hechos acaecidos durante la Contienda (*primero multiplicando por cumplir el Decreto Principal o Secundario, y luego aplicando el resto de modificadores*). Los actos honorables otorgan más puntos de Honor, y los actos deshonorosos (*marcados con "(*)"*) restan puntos de Honor.

- x2** Por cumplir el Decreto Principal
- x1.5** Por cumplir el Decreto Secundario
- +2** Por cada Líder eliminado
- +1** Por Líder deshonoroso eliminado
- +1** Por cada peón deshonoroso eliminado
- +1** Por cada Enclave ocupado
- 2** Por cada Antagonista eliminado, sin que éste haya atacado primero a tus peones (*)
- 1** Por tener la cuadrilla con más peones equipados con armas a distancia (*)
- 1** Por cada peón eliminado por la Retaguardia (*)
- 1** Por cada peón eliminado huyendo (*)
- 1** Por cada peón con la Peculiaridad "Fe(X)" eliminado (*)

El jugador que posea más puntos de Honor, habrá sido el ganador de la Contienda.

Lo más adecuado es ir apuntando durante la Contienda los puntos obtenidos a medida que se van consiguiendo.

Pueden encontrarse más modificadores a los Puntos de Honor en Peculiaridades de peones, Enclaves o Antagonistas. Estos modificadores deben ser considerados del mismo modo que los descritos en este apartado.

JUGADORES DESHONROSOS

En algunas Encomiendas, uno de los jugadores podría decidir representar a un pagador especialmente despiadado. En cuyo caso, éste tendría como objetivo cosechar puntos de Deshonor, o lo que es lo mismo, puntos de Honor negativos. Así, los puntos de Honor obtenidos por eliminar a peones enemigos deberían considerarse puntos de Deshonor. Y todos los puntos de Honor negativos por actos deshonorosos (*marcados con "(*)"*) pasarían a aumentar esos puntos de Deshonor.

REYERJA

"Todo lo que tienes ante ti son las sombrías callejuelas de Ysbilia, y más allá, una cuadrilla poco amistosa".

* **Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 2 cuadrillas. No hay cuadrilla atacante ni defensora.

* **Maravedíes Recomendados:** De 250 a 500 Maravedíes, a decidir por los jugadores.

* **Despliegue:** Las cuadrillas desplegarán a 20 cm. o menos de los bordes opuestos de la superficie de juego.

Cada jugador realizará una *tirada de Autoridad*. El ganador decidirá si será el primero en elegir borde y desplegar uno de sus peones, o dejará que lo haga su contrincante. Aquel jugador que no despliegue uno de sus peones en primer lugar, lo hará seguidamente en el borde opuesto de la superficie de juego. Se alterna el despliegue de peones de un jugador a otro hasta que todos los peones de ambas cuadrillas estén sobre la superficie de juego.

Los peones del mismo tipo (*por ejemplo, los Recios, los Guardias...*) se desplegarán a la vez, aunque podrán situarse en puntos distintos de la zona de despliegue correspondiente.

La cuadrilla que desplegó en primer lugar será la primera en *activar* a uno de sus peones.

* **Reglas Especiales:** Será necesario realizar una *tirada de La Hora de la Verdad*, y otra de *El Tiempo Arrecia*. No se usarán Enclaves ni Antagonistas.

* **Decreto Principal:** Ambas cuadrillas deberán eliminar al Líder de la cuadrilla contraria.

* **Decreto Secundario:** Ambas cuadrillas deberán hacer huir de la superficie de juego al menos a 3 peones de la cuadrilla contraria.

* **Duración:** 5 turnos.



DEGOLLINA

"Si crees que las cosas van horriblemente mal, piensa que aún pueden ir a peor".

* **Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 3 cuadrillas: Una cuadrilla atacante y dos defensoras.

* **Maravedíes Recomendados:** De 250 a 500 Maravedíes, a decidir por los jugadores.

* **Despliegue:** Las cuadrillas defensoras desplegarán a 20 cm. o menos de los bordes opuestos de la superficie de juego.

Cada jugador defensor realizará una *tirada de Autoridad*. El ganador decidirá si será el primero en elegir borde y desplegar uno de sus peones, o dejará que lo haga el otro jugador defensor. Aquel jugador defensor que no despliegue uno de sus peones en primer lugar, lo hará seguidamente en el borde opuesto de la superficie de juego. Se alterna el despliegue de peones de un jugador defensor a otro, hasta que todos los peones de ambas cuadrillas defensoras estén sobre la superficie de juego.

Los peones del mismo tipo (*por ejemplo, los Recios, los Guardias...*) se desplegarán a la vez, aunque podrán situarse en puntos distintos de la zona de despliegue correspondiente.

La cuadrilla defensora que desplegó en primer lugar será la primera en *activar* a uno de sus peones.

El jugador atacante mantendrá sus peones fuera de la superficie de juego, y al inicio del 3º turno podrá desplegarlos a todos en contacto con cualquiera de los bordes de la superficie de juego, y a más de 30 cm. de cualquier peón de las cuadrillas defensoras.

A partir de ese momento, y durante el resto de la Contienda, el jugador atacante siempre será el primero en *activar* a uno de sus peones; y los jugadores defensores deberán realizar una *tirada de Autoridad*, cada turno, para determinar cuál de ellos será el primero en *activar* a uno de sus peones.

* **Reglas Especiales:** Será necesario realizar una *tirada de La Hora de la Verdad*, y otra de *El Tiempo Arrecia*. No se usarán Enclaves ni Antagonistas.

* **Decreto Principal:** Todas las cuadrillas deberán eliminar, al menos, al Líder de una de las cuadrillas contrarias.

* **Decreto Secundario:** Las cuadrillas defensoras deberán impedir que 3 ó más de sus peones huyan de la superficie de juego.

La cuadrilla atacante deberá hacer huir de la superficie de juego al menos a 3 peones de cualquiera de las cuadrillas defensoras.

* **Duración:** 7 turnos.



LA VUELTA A CASA

"Tras un trabajo bien hecho, lo único que resta es volver al hogar sin contratiempos".

*** Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 2 cuadrillas: Una cuadrilla atacante y otra defensora.

*** Maravedíes Recomendados:** La cuadrilla atacante debe tener un valor de 300 Maravedíes, y no puede utilizar Cartas de Panoplia.

La cuadrilla defensora debe tener un valor de 100 Maravedíes, y no puede componerse de más de 1 peón.

*** Despliegue:** La cuadrilla atacante desplegará todos sus peones como si fuesen Antagonistas de Temperamento Sanguíneo.

A continuación, la cuadrilla defensora desplegará a 20 cm. o menos de cualquier borde de la superficie de juego.

La cuadrilla defensora será la primera en *activar* a su peón, pero igualmente deberá realizarse una *tirada de Autoridad* para determinar qué cuadrilla *activará* los Antagonistas.

*** Reglas Especiales:** La Contienda tendrá lugar durante la noche, pero no podrán utilizarse Luminarias. Será necesario realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*. No se usarán Enclaves ni Antagonistas, a excepción de lo mencionado anteriormente.

Los peones de la cuadrilla atacante verán reducida su Línea de Visión hasta un alcance de 30 cm. de distancia, y deberán comportarse como Antagonistas de Temperamento Sanguíneo, aunque no deberán considerarse enemigos entre ellos.

Cada vez que un peón de la cuadrilla atacante sea trabado por el peón de la cuadrilla defensora, podrá *activarse* con normalidad.

El peón de la cuadrilla atacante seguirá luchando normalmente hasta que el peón de la cuadrilla defensora salga de su Línea de Visión, momento en que volverá a comportarse como un Antagonista de Temperamento Sanguíneo.

De igual forma, cualquier peón de la cuadrilla atacante que sea impactado por un arma a distancia, pasará a *activarse* normalmente hasta que el peón de la cuadrilla defensora salga de su Línea de Visión.

*** Decreto Principal:** La cuadrilla atacante deberá impedir que el peón de la cuadrilla defensora abandone la superficie de juego por el lado opuesto a su zona de despliegue, en 5 turnos o menos.

La cuadrilla defensora deberá conseguir que su peón abandone la superficie de juego por el lado opuesto a su zona de despliegue, en 5 turnos o menos.

*** Decreto Secundario:** La cuadrilla atacante deberá impedir que el peón de la cuadrilla defensora abandone la superficie de juego por el lado opuesto a su zona de despliegue.

La cuadrilla defensora deberá conseguir que su peón abandone la superficie de juego por el lado opuesto a su zona de despliegue.

*** Duración:** Turnos ilimitados.



ACOGERSE A SAGRADO

“Por las calles se oyen pasos cada vez más cercanos. Os tienen rodeados. Por fortuna hay una iglesia cercana donde podréis refugiarnos”.

*** Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 2 cuadrillas. Una cuadrilla atacante y otra defensora.

*** Maravedíes Recomendados:** De 250 a 500 Maravedíes, a decidir por los jugadores.

*** Despliegue:** Las cuadrilla defensora desplegará todos sus peones a 20 cm. o menos de distancia de cualquier borde de la superficie de juego.

La cuadrilla atacante mantendrá sus peones fuera de la superficie de juego, y a medida que le vaya correspondiendo *activarlos*, los irá desplegando en contacto con cualquiera de los bordes laterales de la superficie de juego, y a más de 60 cm. de cualquier peón de la cuadrilla defensora.

Los peones del mismo tipo (*por ejemplo, los Recios, los Guardias...*) se desplegarán a la vez, aunque podrán situarse en puntos distintos de la zona de despliegue correspondiente.

Deberá colocarse un elemento de escenografía que represente una **Iglesia** en contacto con el borde opuesto a la zona de despliegue de la cuadrilla defensora. La **Iglesia** deberá tener 3 accesos, dirigidos hacia los bordes restantes de la superficie de juego, y un máximo de 20 cm. de profundidad.

La cuadrilla defensora será la primera en *activar* a uno de sus peones.

*** Reglas Especiales:** Será necesario realizar una *tirada* de *La Hora de la Verdad* y otra de *El Tiempo Arrecia*. No se usarán Enclaves ni Antagonistas.

Si la Contienda tiene lugar durante la noche, deberán colocarse 2 Luminarias adicionales a 15 cm. o menos de distancia del acceso principal de la **Iglesia**.

Si cualquier peón de la cuadrilla atacante obliga al Líder de la cuadrilla defensora a marcar las casillas de color de su Tabla de Vigor, y no hay ningún otro peón de su cuadrilla a 15 cm. o menos de distancia, el Líder quedará *inconsciente*.

El Líder *inconsciente* no podrá hacer nada durante el resto de la Contienda, y no podrá ser objetivo de armas a distancia, cargas o bendiciones.

Cualquier peón podrá arrastrar al Líder *inconsciente* colocándose en contacto con su peana. A partir de ese momento, el Líder *inconsciente* deberá colocarse en la Retaguardia del peón que lo esté arrastrando. Si un peón intenta trabar por la Retaguardia al peón que está arrastrando al Líder *inconsciente*, éste deberá apartarse para dejarle sitio.

El peón que arrastre al Líder *inconsciente* sólo podrá usar la Maniobra de Desplazamiento “caminar”.

Si el peón que está arrastrando al Líder *inconsciente* es eliminado o huye, el Líder *inconsciente* permanecerá en el lugar donde se encuentre, hasta que otro peón se coloque en contacto con su peana y lo arrastre.

Si el Líder de la cuadrilla defensora, o el peón que lo esté arrastrando, se *activa* en contacto con algún acceso de la **Iglesia**, éste habrá logrado *acogerse a sagrado*.

*** Decreto Principal:** La cuadrilla atacante deberá arrastrar al Líder *inconsciente* hasta cualquier borde de la superficie de juego.

La cuadrilla defensora deberá conseguir que su Líder se *acoja a sagrado*.

*** Decreto Secundario:** La cuadrilla atacante deberá impedir que el Líder de la cuadrilla defensora se *acoja a sagrado*.

La cuadrilla defensora deberá impedir que su Líder sea arrastrado hasta cualquier borde de la superficie de juego.

*** Duración:** 7 turnos.

FIESTA DE LA EUCARISTÍA

“Un día de tregua, para caminar junto a los enemigos del día anterior, mas no sin reparos”.

*** Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 2 cuadrillas. No hay cuadrilla atacante ni defensora.

*** Maravedés Recomendados:** De 100 a 200 Maravedés, a decidir por los jugadores.

Las cuadrillas no podrían contratar peones equipados con armas a distancia, armas de combate cuerpo a cuerpo con Alcance, o con Daño normal (*no Crítico*) igual o superior a 5.

*** Despliegue:** Al inicio de la Contienda, cada jugador desplegará sobre la superficie de juego tantos Marcadores de Invitado (*representados por peanas hexagonales*) como peones tenga. Cada jugador contará con 4 Marcadores de Invitado adicionales, que representarán Antagonistas por una Paga máxima de 15 Maravedés.

Cada jugador realizará una *tirada de Autoridad*. El ganador decidirá si será el primero en desplegar uno de sus Marcadores de Invitado, o dejará que lo haga su contrincante. Aquel jugador que no despliegue uno de sus Marcadores de Invitado en primer lugar, lo hará seguidamente. Se alterna el despliegue de Marcadores de Invitado de un jugador a otro hasta que todos los Marcadores de Invitado de ambas cuadrillas estén sobre la superficie de juego.

Los *marcadores de invitado* deberán desplegarse en cualquier punto de la superficie de juego, pero a un mínimo de 30 cm. de distancia unos de otros. Cuando ya no sea posible colocarlos a 30 cm. de distancia, se desplegarán a 20 cm. de distancia. Luego a 10 cm. de distancia. Y finalmente, en cualquier punto de la superficie de juego, sin restricciones.

La cuadrilla que desplegó en primer lugar será la primera en *activar* a uno de sus Marcadores de Invitado.

*** Reglas Especiales:** No será necesario realizar una *tirada de La Hora de la Verdad*, ni de *El Tiempo Arrecia*. Tampoco se usarán Enclaves ni Antagonistas, a excepción de lo indicado anteriormente.

Cada Marcador de Invitado deberá tener un número o marca oculta en el reverso, que haga referencia a un peón de una de las cuadrillas, o a un Antagonista. Además, uno de los Antagonistas, elegido al azar al inicio de la Contienda, representará a un *Gentilhombre*.

Al *activar* un Marcador de Invitado, éste podrá ser desplazado 1D10 cm. en cualquier dirección. Y si la cuadrilla que *activó* el Marcador de Invitado no tiene ningún peón sobre la superficie de juego, podrá girarlo y sustituirlo por el peón o Antagonista indicado, al final de su *activación*. El peón o Antagonista pasará a actuar normalmente durante el resto de la Contienda.

Una vez que las cuadrillas tengan peones sobre la superficie de juego, sólo podrán descubrir los Marcadores de Invitado utilizando sus peones. Para ello, éstos deberán colocarse a 5 cm. o menos de distancia del Marcador de Invitado y realizar una *tirada de Audacia*. Si la superan, el Marcador de Invitado deberá girarse y ser sustituido por el peón o Antagonista indicado.

Los peones o Antagonistas descubiertos, se *activarán* automáticamente y podrán decidir entre colocarse en contacto con el peón que los descubrió y luchar normalmente en una refriega, o alejarse de él siguiendo las reglas habituales.

El *Gentilhombre* deberá considerarse un Antagonista de Temperamento Flemático. Además, estará representado por la Carta de Contrata de un Mochilero, pero no podrá usar sus armas ni Peculiaridades.

*** Decreto Principal:** Ambas cuadrillas deberán eliminar al *Gentilhombre*.

*** Decreto Secundario:** Una vez que el *Gentilhombre* sea eliminado, ambas cuadrillas deberán conseguir que al menos 2 de sus peones abandonen la superficie de juego por cualquiera de sus bordes.

*** Duración:** Turnos ilimitados.

CUSTODIOS

"Muchas amenazas penden sobre la cabeza de este gentilhombre, mas no dejará que eso le impida distraerse".

* **Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 2 cuadrillas: Una cuadrilla atacante y otra defensora.

* **Maravedíes Recomendados:** De 200 a 300 Maravedíes, a decidir por los jugadores.

* **Despliegue:** La cuadrilla defensora desplegará todos sus peones en el centro de la superficie de juego, en un área de 30 cm. de diámetro.

A continuación, la cuadrilla atacante desplegará todos sus peones en contacto con los bordes de la superficie de juego.

En el centro de la superficie de juego deberá colocarse un peón para representar al *Gentilhombre*.

Por último, la cuadrilla atacante deberá decidir qué 3 elementos de escenografía sobre la superficie de juego representarán: La **Iglesia**, la **Taberna**, y el **Lupanar**. No hay un tamaño recomendado para estos edificios. Eso depende de la colección de elementos de escenografía de cada jugador.

La cuadrilla atacante será la primera en *activar* a uno de sus peones.

* **Reglas Especiales:** La cuadrilla atacante podrá decidir si la Contienda tendrá lugar durante el día o la noche, después de que la cuadrilla defensora haya desplegado.

Será necesario realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*. Y no se usarán Enclaves ni Antagonistas, a excepción de lo que se indica a continuación.

Al inicio de la Contienda, deberán colocarse 1D5 Guarnicioneros (*o peones que los representen*) sobre la superficie de juego como si fuesen Antagonistas de Temperamento Flemático, aunque no se considerarán enemigos entre ellos.

Cada Guarnicionero Antagonista tendrá 1 único punto de Vigor.

Si se inicia alguna refriega, o algún peón usa un arma de pólvora, a 30 cm. o menos de distancia de un Guarnicionero Antagonista, éste pasará a tener Temperamento Sanguíneo (*aunque no se considerarán enemigos entre ellos*), y a estar controlado por la cuadrilla defensora durante el resto de la Contienda.

El *Gentilhombre* estará representado por la Carta de Contrata de un Mochilero, aunque no podrá usar sus armas ni Peculiaridades; y contará con un valor de Incentivo 5, que podrá usar sobre los peones de la cuadrilla defensora, como si tuviese la Peculiaridad "Líder (30)".

El *Gentilhombre* obtendrá puntos de Satisfacción por cada turno que permanezca en el interior de cada uno de los edificios anteriormente mencionados, pero para ello deberá invertir los Maravedíes indicados a continuación:

EDIFICIO	SATISFACCIÓN	MARAVEDÍES
<i>Iglesia</i>	1 punto	0 Maravedíes
<i>Taberna</i>	3 puntos	1 Maravedí
<i>Lupanar</i>	5 puntos	2 Maravedíes

Ningún peón de la cuadrilla atacante podrá entrar en La **Iglesia**, la **Taberna** o el **Lupanar**.

* **Decreto Principal:** La cuadrilla atacante deberá eliminar al *Gentilhombre*.

La cuadrilla defensora deberá conseguir que el *Gentilhombre* obtenga 10 puntos de Satisfacción y abandone la superficie de juego por cualquiera de sus bordes.

* **Decreto Secundario:** La cuadrilla atacante deberá impedir que el *Gentilhombre* obtenga 10 puntos de Satisfacción y abandone la superficie de juego por cualquiera de sus bordes.

La cuadrilla defensora deberá hacer huir de la superficie de juego al menos a 3 peones de la cuadrilla atacante.

* **Duración:** Turnos ilimitados.

EMBOSCADA

“En las proximidades del inhóspito camino que conduce desde Ysbilia hasta la villa de Nieblas, un pequeño grupo de viajeros recibe una visita inesperada”.

*** Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 2 cuadrillas: Una cuadrilla atacante y otra defensora.

*** Maravedíes Recomendados:** De 250 a 500 Maravedíes, a decidir por los jugadores.

*** Despliegue:** La cuadrilla defensora desplegará todos sus peones a 20 cm. o menos de distancia de cualquier borde de la superficie de juego.

La cuadrilla atacante mantendrá sus peones fuera de la superficie de juego, y a medida que le vaya correspondiendo *actioarlos*, los irá desplegando en contacto con los bordes laterales de la superficie de juego, y a más de 45 cm. de cualquier peón de la cuadrilla defensora.

Los peones del mismo tipo (*por ejemplo, los Recios, los Guardias...*) se desplegarán a la vez, aunque podrán situarse en puntos distintos de la zona de despliegue correspondiente.

La cuadrilla defensora será la primera en *actioar* a uno de sus peones.

*** Reglas Especiales:** La cuadrilla atacante podrá decidir si la Contienda tendrá lugar durante el día o la noche, después de que la cuadrilla defensora haya desplegado. Si la Contienda tiene lugar durante la noche, dos de los peones de la cuadrilla defensora contarán con Cartas de Panoplia de “Faroles”, sin Paga adicional.

Será necesario realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*. Y no se usarán Enclaves ni Antagonistas.

Si cualquier peón de la cuadrilla atacante obliga a un peón de la cuadrilla defensora a marcar las casillas de color de su Tabla de Vigor, y no hay ningún otro peón de la cuadrilla defensora a 15 cm. o menos de distancia, el peón quedará *inconsciente*.

Un peón *inconsciente* no podrá hacer nada durante el resto de la Contienda, y no podrá ser objetivo de armas a distancia, cargos o bendiciones.

Cualquier peón podrá arrastrar a un peón *inconsciente* colocándose en contacto con su peana. A partir de ese momento, el peón *inconsciente* deberá colocarse en la Retaguardia del peón que lo esté arrastrando. Si un peón intenta trabar por la Retaguardia a otro peón que está arrastrando a un peón *inconsciente*, éste deberá apartarse para dejarle sitio.

Un peón que arrastre a otro peón *inconsciente*, sólo podrá usar la Maniobra de Desplazamiento “caminar”.

Si un peón que está arrastrando a otro peón *inconsciente* es eliminado o huye, el peón *inconsciente* permanecerá en el lugar donde se encuentre, hasta que otro peón se coloque en contacto con su peana y lo arrastre de nuevo.

*** Decreto Principal:** La cuadrilla atacante deberá arrastrar a un peón *inconsciente* hasta su zona de despliegue.

La cuadrilla defensora deberá conseguir que al menos 3 de sus peones abandonen la superficie de juego por el borde opuesto a su zona de despliegue. Los peones *inconscientes* también se tendrán en cuenta.

*** Decreto Secundario:** La cuadrilla atacante deberá impedir que 3 o más peones de la cuadrilla defensora abandonen la superficie de juego por el borde opuesto a su zona de despliegue.

La cuadrilla defensora deberá impedir que la cuadrilla atacante arrastre a cualquiera de sus peones *inconscientes* hasta su zona de despliegue.

*** Duración:** 7 turnos.

SALVAMENTO

“Qué remedio... Aun siendo tan inepto como para dejarse capturar, es uno de los nuestros”.

* **Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 2 cuadrillas: Una cuadrilla atacante y otra defensora.

* **Maravedés Recomendados:** La cuadrilla atacante debe tener un valor de 400 Maravedés.

La cuadrilla defensora debe tener un valor de 200 Maravedés.

* **Despliegue:** La cuadrilla defensora desplegará todos sus peones como si fuesen Antagonistas de Temperamento Sanguíneo, en el centro de la superficie de juego, en un área de 30 cm. de diámetro. Las reglas habituales del despliegue de Antagonistas no se tendrán en cuenta.

A continuación, la cuadrilla atacante desplegará todos sus peones en contacto con los bordes de la superficie de juego.

En el centro de la superficie de juego deberá colocarse un peón *inconsciente*, de la cuadrilla atacante, para representar a uno de sus miembros, secuestrado por la cuadrilla defensora.

La cuadrilla atacante será la primera en *activar* a uno de sus peones, pero igualmente deberá realizarse una *tirada de Autoridad* para determinar qué cuadrilla *activará* a los Antagonistas.

* **Reglas Especiales:** La Contienda tendrá lugar durante la noche, pero no podrán utilizarse Luminarias. Será necesario realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*. Y no se usarán Enclaves ni Antagonistas, a excepción de lo mencionado anteriormente.

Los peones de la cuadrilla defensora deberán comportarse como Antagonistas de Temperamento Sanguíneo, aunque no se considerarán enemigos entre ellos.

Si un peón de la cuadrilla defensora es trabado en una refriega por un peón de la cuadrilla atacante, éste podrá *activarse* y actuar con normalidad durante el resto de la Contienda. De igual forma, cualquier peón de la cuadrilla defensora que sea impactado por un arma a distancia, pasará a actuar con normalidad durante el resto de la Contienda.

Cualquier peón de la cuadrilla atacante podrá arrastrar al peón *inconsciente* colocándose en contacto con su peana. A partir de ese momento, el peón *inconsciente* deberá colocarse en la Retaguardia del peón que lo esté arrastrando. Si un peón de la cuadrilla defensora intenta trabar por la Retaguardia a un peón de la cuadrilla atacante que está arrastrando al peón *inconsciente*, éste deberá apartarse para dejarle sitio.

El peón de la cuadrilla atacante que arrastre al peón *inconsciente*, sólo podrá usar la Maniobra de Desplazamiento “caminar”.

Si el peón de la cuadrilla atacante que está arrastrando al peón *inconsciente* es eliminado o huye, el peón *inconsciente* permanecerá en el lugar donde se encuentre, hasta que otro peón atacante se coloque en contacto con su peana y lo arrastre de nuevo.

* **Decreto Principal:** La cuadrilla atacante deberá arrastrar al peón *inconsciente* fuera de la superficie de juego, por cualquiera de sus bordes.

La cuadrilla defensora deberá impedir que el peón *inconsciente* sea arrastrado fuera de la superficie de juego, por cualquiera de sus bordes.

* **Decreto Secundario:** Ambas cuadrillas deberán eliminar al Líder de la cuadrilla contraria.

* **Duración:** 7 turnos.

ASALTO AL POLVORÍN

"Sabemos dónde guardan sus enseres. Serán nuestros o de nadie".

* **Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 2 cuadrillas: Una cuadrilla atacante y otra defensora.

* **Maravedíes Recomendados:** La cuadrilla atacante debe tener un valor de 200 Maravedíes.

La cuadrilla defensora debe tener un valor de 400 Maravedíes.

* **Despliegue:** La cuadrilla defensora desplegará todos sus peones como si fuesen Antagonistas de Temperamento Sanguíneo, en el centro de la superficie de juego, en un área de 30 cm. de diámetro. Las reglas habituales del despliegue de Antagonistas no se tendrán en cuenta.

A continuación, la cuadrilla atacante desplegará todos sus peones en contacto con los bordes de la superficie de juego.

En el centro de la superficie de juego deberá colocarse el Enclave "Polvorín".

La cuadrilla atacante será la primera en *activar* a uno de sus peones, pero igualmente deberá realizarse una *tirada de Autoridad* para determinar qué cuadrilla *activará* a los Antagonistas.

* **Reglas Especiales:** La cuadrilla atacante podrá decidir si la Contienda tendrá lugar durante el día o la noche, después de que la cuadrilla defensora haya desplegado.

Será necesario realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*. No podrán utilizarse Enclaves durante la Contienda, a excepción del Polvorín. Además, sólo podrán usarse Antagonistas si la Contienda tiene lugar durante el día. En cuyo caso, podrán desplegarse Antagonistas adicionales, por una Paga máxima de 15 Maravedíes.

Los peones de la cuadrilla defensora no podrán usar las Peculiaridades "Furtivo", ni "Batidor".

Los peones de la cuadrilla defensora deberán comportarse como Antagonistas de Temperamento Sanguíneo, aunque no se considerarán enemigos entre ellos.

Si un peón de la cuadrilla defensora es trabado en una refriega por un peón de la cuadrilla atacante, éste podrá *activarse* y actuar con normalidad durante el resto de la Contienda. De igual forma, cualquier peón de la cuadrilla defensora que sea impactado por un arma a distancia, pasará a actuar con normalidad durante el resto de la Contienda.

La Peculiaridad del Polvorín "Saquear El Polvorín", podrá ser utilizada por los peones de la cuadrilla que lo haya ocupado, tantas veces como desee, y sin necesidad de efectuar *tiradas de Audacia*.

Si algún peón de la cuadrilla atacante usa la Peculiaridad del Polvorín "Estallar El Polvorín", cualquier peón de la cuadrilla defensora podrá intentar apagar la mecha *activándose* a 5 cm. o menos del Polvorín, si no se encuentra trabado en una refriega y supera una *tirada de Audacia*.

* **Decreto Principal:** La cuadrilla atacante deberá ocupar el Polvorín.

La cuadrilla defensora deberá ocupar el Polvorín.

* **Decreto Secundario:** La cuadrilla atacante deberá hacer estallar el Polvorín.

La cuadrilla defensora deberá impedir que el Polvorín estalle.

* **Duración:** 6 turnos.



DESGASTE DE ARTILLERÍA

"La mañana ha despertado con estruendosa violencia, como es costumbre desde hace tres días. Y aún así, los asaltantes persisten en intentar romper nuestras líneas".

*** Atacante y Defensor:** En esta Encomienda se enfrentan 2 cuadrillas: Una cuadrilla atacante y otra defensora.

*** Maravedíes Recomendados:** De 250 a 500 Maravedíes, a decidir por los jugadores.

*** Despliegue:** La cuadrilla defensora desplegará a todos sus peones a 20 cm. o menos de cualquier borde de la superficie de juego.

La cuadrilla atacante mantendrá sus peones fuera de la superficie de juego, y a medida que le vaya correspondiendo *activarlos*, los irá desplegando en contacto con el borde opuesto a la zona de despliegue del defensor.

Los peones del mismo tipo (*por ejemplo, los Recios, los Guardias...*) de la cuadrilla atacante se desplegarán a la vez, aunque podrán situarse en puntos distintos de la superficie de juego.

La cuadrilla atacante será la primera en *activar* a uno de sus peones.

*** Reglas Especiales:** La Contienda tendrá lugar durante el día. Será necesario realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*. Podrán usarse Enclaves, pero no Antagonistas.

Cada vez que un peón de la cuadrilla atacante sea eliminado, deberá ser colocado de nuevo en contacto con el borde de su zona de despliegue. Y al inicio del siguiente turno, podrá *activarse* normalmente. Las Personalidades, o los peones con las Peculiaridades "Líder" o "Único" no pueden aplicar esta regla.

La cuadrilla defensora dispondrá de artillería de largo alcance. Para representarla, la cuadrilla defensora deberá lanzar 1D10 al inicio de cada turno y aplicar los efectos que se indican a continuación:

1-4 *"Las Explosiones hacen retumbar los oídos"* No ocurre nada

5-6 *"Hay metralla por doquier"* La cuadrilla atacante deberá seleccionar un peón de la cuadrilla defensora. Éste y cualquier peón a 5 cm. o menos de distancia perderá 2 puntos de Vigor automáticamente

7-9 *"¡A cubierto!"* La cuadrilla defensora deberá seleccionar un peón de la cuadrilla atacante. Éste y cualquier peón a 5 cm. o menos de distancia perderá 5 puntos de Vigor automáticamente

10 *"¡El edificio se derrumba!"* La cuadrilla defensora deberá seleccionar un elemento de escenografía, o Enclave. Éste deberá ser retirado de la superficie de juego y sustituido por un elemento de escenografía que represente escombros

Cualquier peón en el interior o a 10 cm. o menos de distancia del elemento de escenografía o Enclave seleccionado, deberá ser retirado de la superficie de juego

Si se obtiene este mismo resultado, y se selecciona el mismo elemento de escenografía o Enclave, deberá retirarse el elemento de escenografía que representaba los escombros

*** Decreto Principal:** La cuadrilla atacante deberá conseguir que al menos 3 de sus peones abandonen la superficie de juego por el borde opuesto a su zona de despliegue.

La cuadrilla defensora deberá eliminar al Líder de la cuadrilla atacante.

*** Decreto Secundario:** La cuadrilla atacante deberá eliminar al Líder de la cuadrilla defensora.

La cuadrilla defensora deberá impedir que 3 o más peones de la cuadrilla atacante abandonen la superficie de juego por el borde opuesto a su zona de despliegue.

*** Duración:** 7 turnos.

LA COLLACIÓN INDOMABLE

“En ocasiones, Los lances en ciertas zonas de una villa resultan ser más peligrosos que los enfrentamientos a campo abierto. Las calles se tornan oscuras y amenazantes, prometiendo sangre en la noche, pues es difícil saber quién es inocente, y quién ansía la desdicha de los tuyos. Los oscuros edificios, ajados por la guerra y la miseria, cobijan al enemigo.

Pacificar las collaciones insurgentes es una de las tareas ordinarias más peligrosas en El Purgatorio”.

*** Atacante y Defensor:** En esta Encomienda tu cuadrilla será la atacante.

*** Maravedíes Recomendados:** Tu cuadrilla será de 250 Maravedíes.

La cuadrilla enemiga será de 350 Maravedíes y podrá contratar Antagonistas por su Paga, como si fuesen peones normales.

*** Despliegue:** Los peones de tu cuadrilla podrán desplegar a 20 cm. o menos de cualquiera de los bordes de la superficie de juego. No tienes por qué desplegarlos todos en el mismo borde.

Coloca, al menos, 4 edificios en el centro de la superficie de juego, para representar la **Collación**. A continuación, coloca 1D10 Marcador de Peones Ocultos en el exterior, a 15 cm. o menos de distancia de cada uno de ellos, y a más de 15cm. unos de otros.

*** Reglas Especiales:** La Contienda tendrá lugar durante la noche. Será necesario realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*. No se usarán Enclaves ni Antagonistas, a excepción de lo mencionado anteriormente.

Al barajar el mazo de Cartas de Contrata de la cuadrilla enemiga, coloca la Carta de Contrata del Líder encima. Ésta será la última carta que cojas, de tal forma que el Líder sea el último peón en ser Revelado y desplegado sobre la superficie de juego.

Cada vez que uno de tus peones se sitúe en el interior de un edificio, por primera vez, deberán colocarse en su interior 1D5 Marcadores de Peones Ocultos, a más de 5 cm. unos de otros, y fuera del Área de Acción de tu peón. Los Marcadores de Peones Ocultos que no puedan colocarse en el interior del edificio, deberán colocarse en el exterior, a 15 cm. o menos de distancia de él, y a más de 15 cm. de distancia de cualquier otro Marcador de Peón Oculto. Una vez echo esto, no será necesario volver a aplicar esta regla en el mismo edificio, durante el resto de la Contienda.

En el momento en que todos los edificios sobre la superficie de juego hayan sido explorados, pero aún haya Marcadores de Peones Ocultos que colocar, deberás situarlos a 20 cm. o menos de distancia de cualquiera de los bordes de la superficie de juego.

*** Decreto Principal:** Tu cuadrilla deberá eliminar al Líder de la cuadrilla contraria.

*** Decreto Secundario:** Tu cuadrilla no podrá eliminar a más de la mitad de los peones de la cuadrilla enemiga, incluidos los Antagonistas (*éstos tienen familias, y su inquina no te permitiría controlar la Collación tras la escabechina*).

*** Duración:** 6 turnos.



¡ AHORA O NUNCA!

“El sabor herrumbroso de la sangre te hace recuperar el sentido. No recuerdas haberte quedado dormido en esta fría sala. Tampoco recuerdas haber pedido a ninguna mujer pública que te atara a la silla... como otras veces. Ni tampoco recuerdas quién diablos ha apagado la luz. Pero espera, algo te viene a la mente... Estabas bebiendo en un mesón, de camino al puerto. “La Canija” te trajo a Ysbilia atravesando el Mar de Entretiempos. Te encomendaron acabar con la vida de uno de los caballeros Veinticuatro de la villa. ¿Su nombre? No lo recuerdas. Que ironía. Los golpes te han sacado la información del seso. Aún no recuerdas cómo te cogieron. No obstante, no has olvidado cómo zafarte de unos nudos mal hechos. Mentecatos...”

Al otro lado de la puerta escuchas la voz de uno de tus captores. Y tus armas están frente a ti, sobre una mesa. Está claro que tendrás que trabajar gratis para salir”.

*** Atacante y Defensor:** En esta Encomienda tu cuadrilla será la atacante.

*** Maravedíes Recomendados:** Tu cuadrilla será de 100 Maravedíes, y estará formada únicamente por un Líder.

La cuadrilla enemiga será de 250 Maravedíes y no podrá contratar Antagonistas.

*** Despliegue:** Coloca, al menos, 5 edificios unidos por las puertas, para representar las distintas estancias del **Cortijo** donde se encuentra tu Líder, dejando uno de ellos en el centro. Tu Líder desplegará en el centro de la superficie de juego, en la estancia central del **Cortijo**.

Coloca un Marcador de Peón Oculito en el centro de cada estancia del **Cortijo**, excepto en la estancia central. El resto de Marcadores de Peones Oculitos desplegarán fuera del **Cortijo**, en cualquier punto de la superficie de juego, y a más de 15 cm. unos de otros.

*** Reglas Especiales:** La Contienda tendrá lugar durante la noche. Deberá aplicarse el efecto de la Niebla, de la Tabla de Clima Frío. Y no se usarán Enclaves ni Antagonistas.

No existe Línea de Visión entre las distintas estancias del **Cortijo**, pero sí dentro de ellas.

Al barajar el mazo de Cartas de Contrata de la cuadrilla enemiga, coloca la Carta de Contrata del Líder encima. Ésta será la última carta que cojas, de tal forma que el Líder sea el último peón en ser Revelado y desplegado sobre la superficie de juego. También podrás coger la Carta de Contrata del Líder si obtienes un resultado de 10 al inspeccionar una estancia.

Tu Líder no podrá utilizar la Maniobra de Desplazamiento “carga” durante toda la Contienda.

Al inicio de cualquiera de las *activaciones* de tu Líder, éste podrá Invertir 1 Maravedí para Revelar un Marcador de Peón Oculito de cualquiera de las estancias adyacentes, que él elija.

Además, cada vez que tu Líder entre en contacto con la puerta de una nueva estancia, deberás lanzar 1D10 y consultar en la siguiente tabla, para inspeccionarla:



ENCOMIENDAS DE SÓLO ANTE EL PELIGRO

- 1-2 *"¿Alguien más ha oído eso?"* Revela todos los Marcador de Peones Ocultos de las estancias adyacentes a la de tu Líder, encáralos hacia su puerta, y desplázalos 5 cm. de distancia

Desde este momento, si tu Líder inicia una refriega y no consigue eliminar a su enemigo al final de su *activación*, todos los peones ocultos de las estancias adyacentes se moverán 5 cm. de distancia hacia él

Además, esta estancia no tiene salida al exterior, por lo que debe ignorarse cualquier puerta que no de a otra estancia del **Cortijo**

- 3-5 *"¿Quién va?"* Revela el Marcador de Peón Oculto de la estancia, encarado en dirección a tu Líder

Esta estancia no tiene salida al exterior, por lo que debe ignorarse cualquier puerta que no de a otra estancia del **Cortijo**

- 6-9 *"Hay algo ahí fuera"* Revela el Marcador de Peón Oculto de la estancia, encarado en dirección contraria a tu Líder, y desplázalo 5 cm. de distancia hacia su Encaramiento

- 10 *"Pronto despertará y podremos empezar a..."* Revela el Marcador de Peón Oculto de la estancia, desplegando al Líder de la cuadrilla enemiga en su lugar, encarado en dirección contraria a tu Líder

* *Decreto Principal:* Tu Líder debe abandonar la superficie de juego por alguno de sus bordes.

* *Decreto Secundario:* Tu Líder debe encontrar al Líder enemigo, que ordenó su captura, y eliminarlo.

* *Duración:* Turnos ilimitados.



REDADA EN EL COMPÁS

"No hay peor lugar que el Compás de Truque-Villano. Toda una suerte de rufianes y gentes de mal vivir, sacos de enfermedades y miserias, se reúnen en torno a un montón de mierda y tenderetes infestados de pulgas. Sólo una mancha negra en el horizonte, y una perturbadora amalgama de gritos, reclamos, blasfemias y sollozos que, en la distancia, advierten al viajero de que ha errado en su rumbo. Aunque probablemente sea el único lugar donde puedas encontrar lo que necesitas, si vas fuertemente armado, tienes algo que intercambiar, y no eres escrupuloso... Más hoy es el deber lo que nos ha traído hasta aquí.

Los ojos bien abiertos y los aceros dispuestos. Debemos encontrar a alguien, y a este pequeño infierno no alcanzan a regir las leyes de una u otra facción".

*** Atacante y Defensor:** En esta Encomienda tu cuadrilla será la atacante.

*** Maravedíes Recomendados:** Tu cuadrilla será de 200 Maravedíes.

La cuadrilla enemiga será de 300 Maravedíes y podrá contratar Antagonistas por su Paga, como si fuesen peones normales.

*** Despliegue:** Los peones de tu cuadrilla podrán desplegar a 20 cm. o menos de uno de los bordes de la superficie de juego.

Coloca, al menos, 1 edificio en el centro de la superficie de juego. Éste representará el **Compás de Truque-Villano**.

Coloca los Marcadores de Peones Ocultos a 40 cm. o menos de distancia del **Compás de Truque-Villano**, o en su interior, y a más de 10 cm. unos de otros.

*** Reglas Especiales:** La Contienda tendrá lugar durante la noche. Será necesario realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*. No se usarán Enclaves ni Antagonistas, a excepción de lo mencionado anteriormente.

Al barajar el mazo de Cartas de Contrata de la cuadrilla enemiga, elige una de ellas al azar y colócala encima. Ésta representará al *Chivato* que has venido a buscar. Será la primera carta que cojas, de tal forma que el *Chivato* sea el primer peón en ser Revelado y desplegado sobre la superficie de juego.

Durante esta Contienda, los Marcadores de Peones Ocultos no deberán ser Revelados si alguno de tus peones termina su *activación* a 15 m. o menos de distancia de ellos.

Cada vez que algún Marcador de Peón Oculto deba ser Revelado, tu Líder podrá descartar una de sus Cartas Panoplia, o invertir uno de los Maravedíes de su Incentivo, para impedirlo.

En el momento en que alguno de los Marcadores de Peones Ocultos sea Revelado, el Marcador de Peón Oculto del *Chivato* deberá ser Revelado. Y al inicio de cada turno, éste deberá desplazarse 10 cm. hacia el borde de la superficie de juego más cercano, antes de que comiences a *activar* a tus peones. Este desplazamiento es adicional y gratuito para él, por lo que aún podrá seguir reaccionando a los Detonantes de Activación, de la forma habitual, aunque siempre desplazándose 10 cm. hacia el borde de la superficie de juego más cercano.

*** Decreto Principal:** Tu cuadrilla deberá eliminar al *Chivato*.

*** Decreto Secundario:** Tu cuadrilla deberá conservar a más de la mitad de sus peones.

*** Duración:** La Encomienda termina cuando el *Chivato* escapa o es eliminado.



DEFENSA A ULTRANZA

“La noche pasada finalmente conseguimos hacernos con estas malditas ruinas, en lo alto de esta colina olvidada de la mano de Dios. Y esta mañana ya estaban otra vez ahí, en el horizonte. No se cansan nunca. Son como cucarachas. Espero que aguantemos tanto como los anteriores inquilinos, y llegue la ayuda que nos prometieron. Si no, mucho me temo que será la victoria más ignominiosa de toda esta amarga disputa”.

* **Atacante y Defensor:** En esta Encomienda tu cuadrilla será la defensora.

* **Maravedíes Recomendados:** Tu cuadrilla será de 250 Maravedíes.

La cuadrilla enemiga será de 300 Maravedíes y no podrá contratar Antagonistas.

* **Despliegue:** Coloca unas ruinas en el centro de la superficie de juego, sobre una colina. Despliega toda tu cuadrilla en el interior de las ruinas.

Coloca los peones de la cuadrilla enemiga a 20 cm. o menos de cualquiera de los bordes de la superficie de juego.

* **Reglas Especiales:** La Contienda tendrá lugar durante el día. Será necesario realizar una *tirada de El Tiempo Arrecia*. No se usarán Enclaves ni Antagonistas.

No deberán utilizarse Marcadores de Peones Ocultos en esta Encomienda, y los peones enemigos que se vean obligados a huir, lo harán hacia el borde más cercano de la superficie de juego.

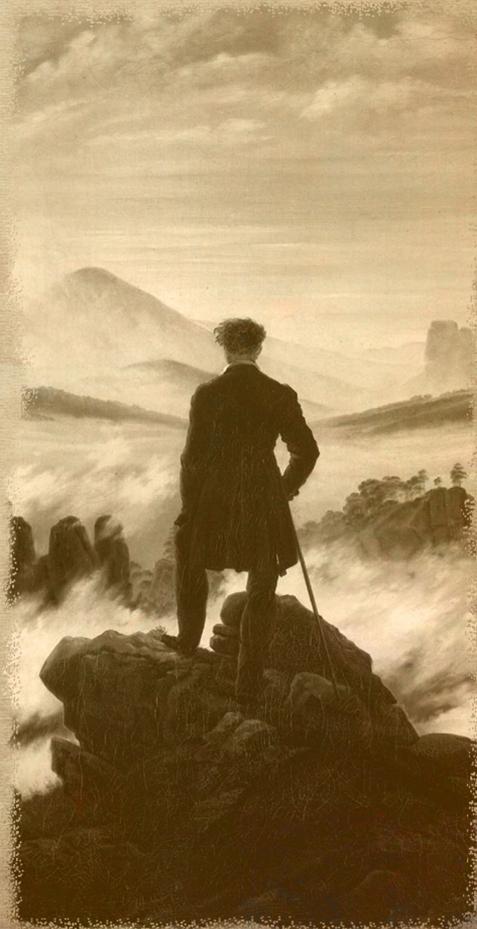
Al inicio de cada turno, todos los peones enemigos se desplazarán 10 cm. hacia el centro de la superficie de juego, antes de que comiences a *activar* a tus peones. Este desplazamiento es adicional y gratuito para ellos, por lo que podrán seguir reaccionando a los Detonantes de Activación, de la forma habitual.

Cada vez que un peón enemigo sea eliminado, retíralo de la superficie de juego, como es habitual. Al inicio del siguiente turno, desplégalo a 20 cm. o menos de cualquiera de los bordes de la superficie de juego. Así podrá volver a tomar parte en la Contienda.

* **Decreto Principal:** Tu Líder debe sobrevivir.

* **Decreto Secundario:** Ningún peón enemigo puede encontrarse dentro de las ruinas, al final del último turno.

* **Duración:** 9 turnos.



CRÓNICAS DE LO ACONTECIDO





RUS

POLA

IMPERIO BIZANTINO

IMPERIO BIZANTINO

MAR ENTRETERRAS

SVEALAND

REINO DE LA MARCA

MAR GERMANO

GERMANIA

TIERRAS BAJAS

GALIA

MAR DE LAS ROCAS

IMPERIO BIZANTINO

REINO DE ITALIA

REINO DE FRANCIA

REINO DE ARAGÓN

REINO DE CASTILLA

REINO DE LEÓN

REINO DE NAVARRA

REINO DE PORTUGAL

CIMERIA

Mordovia

Ultrasaxam

MAGIA

PRITENIA

SAVIA

BRANDENBURGO

SAXONIA

VINDOBONA

BAVARIA

HELVETIA

METOLANI

VENETO

TIERRAS LIBERAS

TIERRAS UNIDAS

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

TIERRAS UNIDAS

TIERRAS UNIDAS

VENETO

ROMA

VATICANO

ROMA

VATICANO

ROMA

VATICANO

ROMA

VATICANO

ROMA

VATICANO

ROMA

VATICANO

PALESTINA

DIREPANON

CORSICA

CORSICA

CORSICA

CORSICA

CORSICA

CORSICA

CORSICA

CORSICA

SARDONIA

SARDONIA

SARDONIA

SARDONIA

SARDONIA

SARDONIA

SARDONIA

SARDONIA

TALALOT

TALALOT

TALALOT

TALALOT

TALALOT

TALALOT

TALALOT

TALALOT

ANDORRA

ANDORRA

ANDORRA

ANDORRA

ANDORRA

ANDORRA

ANDORRA

ANDORRA

CATALONIA

CATALONIA

CATALONIA

CATALONIA

CATALONIA

CATALONIA

CATALONIA

CATALONIA

MATRIZ

MATRIZ

MATRIZ

MATRIZ

MATRIZ

MATRIZ

MATRIZ

MATRIZ

REINO DE IBERIA

PASOS PREVIOS A LA CRISIS

Vivimos y morimos en la primera mitad de la decimoséptima centuria, según el cómputo del calendario cristiano de Tiberia. El sol del Imperio Ibero, que no se había posado en varios siglos, es engullido inexorablemente por las sombras proyectadas por una guerra imposible de ganar. Y así es como aseguran que ocurrió:

“Durante más de dos centurias, las aspas imperiales se extendieron sobre el mundo, conquistando o haciendo capitular a todos aquellos que no comulgaban con las leyes fundamentales de El Padre, pontifice supremo del Vaticano. La voluntad de la Santísima Trinidad, predicada por El Padre, fue desde siempre cumplida y respaldada por la sangre y los aceros de Iberia. Todos los enemigos del imperio agachaban la cabeza conteniendo la rabia, esperando atisbar un signo de debilidad que los llevara a ver cumplida su venganza.

Y la debilidad llegó tres años antes de la coronación de nuestro rey José Felipe III, “El Omnipotente”, en 1621, en forma de la Guerra Fiel. Esta simple disputa que comenzó entre la fe católica de Tiberia y la protestancia germana, pronto se convirtió en una guerra europea con todas las de la ley. La Galia del cardenal Du Plessis, aliada con los protestantes germanos, suabos y de las Tierras-Bajas, se enfrentaba a las dos ramas de la casa de Azur: La de Matriz y la de Vindobona. Pero vayamos paso por paso...

Las arcas del Estado, ya por entonces esquilgadas, hallaban poco consuelo en las tierras de allende los mares. Pudiera decirse que desde hacía cerca de dos décadas las riquezas de las Yndias eludían a nuestros colonos. Esto quedó agravado cuando el tanpreciado comercio de lana de las Tierras-Bajas quedó deshecho al umirse éstas al bando protestante en la incipiente Guerra Fiel.

A pesar de todo, en un principio nuestros poderosos tercios se impusieron con facilidad, mas pronto la balanza se inclinó en nuestra contra cuando en 1628 la plata proveniente de las Yndias, y que iba directamente a los zurrones de nuestra soldada, fue capturada en Colba por una escuadra de “pordioseros del mar” de las Tierras-Bajas. Con esto, nuestras tropas sufrieron una gran pérdida de “espíritu patrio”, y nuestra supremacía marítima quedó en entredicho.

En 1634 la Galia entró finalmente en el conflicto, aliándose con los protestantes, cuando éstos sufrieron una gran derrota a manos de los tercios dirigidos por el Cardenal-Infante Felipe. La guerra pasaba a ocupar toda Europa y se convertía así en un constante enfrentamiento contra la supremacía de los Azures.

En 1638 los galos cortaban el paso de los tercios desde Mediolánnum hasta las Tierras-Bajas. Y un año más tarde una enorme flota de refuerzo era hundida por navíos de las Tierras-Bajas. El envío continuo de refuerzos y bienes se había convertido en algo del pasado. El imperio de Iberia tenía un oscuro futuro ante sus ojos”.



PASOS PREVIOS A LA CRISIS

“Todas estas desgracias, y algunas más, fueron atribuidas al “Gran Sirviente del Rey”, el Conde Diego-Baltasar de Alatrón, que acaudillaba el reino como una petulante tabernera. Porque aunque obtuvo grandes méritos, todo hay que decirlo, acabó por llevarnos a una guerra feroz imposible de ganar. Por suerte para todos, su ineptitud se impuso a sus virtudes y en lo sucesivo sus huesos acabaron desterrados fuera de la Matriz.

El primer error del valido de nuestro rey fue poner en marcha su política centralizadora, que exigía el alistamiento en los tercios de una ingente cantidad de tropas provenientes de Lusitania, Catalonia, Palépolis y Mediolánium. Catalonia se negó a cumplir con las levadas exigidas, pues al no haber visto riquezas en los buenos tiempos del imperio, no veía razón para esforzarse ahora que decaía. A esto, el Conde Diego-Baltasar respondió de buenos modos, pero al poco tiempo mandó un ejército mercenario a Catalonia con la excusa de atacar la Galia desde el Sur, y los mercenarios dejaron claras las intenciones del valido al cebarse con las gentes humildes de Catalonia. Ante esta traición, las gentes del campo dieron muerte al virrey y Catalonia se proclamó independiente de Iberia.

El “Gran Sirviente” no estaba dispuesto a tolerar la sublevación dentro de sus fronteras, y formó un nuevo ejército en Saracosta, que agujijoneó a los catalonios hasta que éstos no tuvieron más remedio que pedir auxilio a los galos. Así Lutero III, rey de la Galia, se convirtió en príncipe de Catalonia y juntos, galos y catalonios, repelieron la soldadesca del valido. Entonces el Conde Diego-Baltasar, iracundo, pretendió traer tropas de Lusitania, pero ésta proclamó rey a Juan Manuel I, de la familia de los Branza, con el apoyo de Galia y las Tierras-Bajas.

Los dominios de el “Gran Sirviente del Rey” se desmembraban poco a poco.

Puede que a causa de dichos acontecimientos, el Conde Diego-Baltasar estuviese más atento a los asuntos de sus provincias, pudiendo acabar de raíz con la conspiración perpetrada por el Duque de Sidón y el Marqués de Aya; mas otros opinan que todo esto no fue más que una estratagema para demostrar poder y desprestigiar al nuevo rey lusitano, casado con la hermana del Duque de Sidón.



Finalmente, en 1643 llegó el último gran fracaso del Conde Diego-Baltasar: Los tercios iberos, dirigidos por el extrañamente aplaudido Maestre de Campo Do Melló, fueron masacrados en Racrou cuando avanzaban hacia Lutecia. Ante este nuevo y estrepitoso fracaso, el rey no tuvo más remedio que atender las exigencias de su pueblo y ocupar el puesto que le correspondía, apartando, al fin, a su valido de la Corte”.

PASOS PREVIOS A LA CRISIS

“De la noche al alba, el rey tuvo que sustituir sus cacerías, obras de teatro, visitas nocturnas y demás zarandajas, por los rigores de la corona. Su imperio, herido y asediado por las fieras, necesitaba de un gran empuje y determinación. Y aunque puede que el rey no estudiase habituado a ello, no cabe duda de que lo intentó por activa y por pasiva: Primero fortaleciendo sus tercios de las Tierras-Bajas con el oro de las exiguas arcas reales. Y luego declarando su señorío sobre Lusitania, enviando a su soldada a la conquista de esa innoble tierra.

Por desgracia, habíamos cambiado una cabeza visible por otra, pero los resultados no eran del todo distintos. Los tercios morían en la Guerra Fiel, la riqueza de las Yndias se desembolsaba antes siquiera de alcanzar Ysbilia, y los intentos de retomar Lusitania no hacían más que agravar la crisis”.

En ese clímax de pesadumbre y melancolía, una noche de 1647, nos llegó la noticia del fallecimiento poco honroso de nuestro rey a manos de un villano llamado Juan de Tomás, que lo apuñaló a tuestas cuando yacía en la oscuridad con su esposa.

El fenecido abandonaba así un Imperio desprovisto de heredero, de esperanzas y de futuro.

- Don Gregorio de Posadas, jurista e historiador aficionado -



RUS

POLA

IMPERIO BIZANTINO

MAR ENTRETERRAS

SVEALAND

REINO DE LA MARCA

MAR GERMANO

GERMANIA

IMPERIO BIZANTINO

IMPERIO BIZANTINO

TIERRAS BAJAS

GALIA

TIBERIA

REINO DE LA MARCA

BREITANA

REINO DE IBERIA

MAR DE LAS ROCAS

CALIFATO

CIMERIA

Mordovia

Utrera SIVAM

MAGYIA

SAVIA

VINDOBONA

BRANDENBURGO

SAXONIA

BAVARIA

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

REINO DE LA MARCA

PROVINCIAS UNIDAS

TIERRAS LIBERAS

HELVETIA

METOLANI

VENETO

REINO DE PATRICKO

CRONOLOGÍA DE LA CONQUISTA

- 1647 -

- Levantamiento en Palépolis en protesta por la gabela de la fruta. El virrey abandona su palacio por miedo a las masas que se agolpan en su puerta.

- Las gentes de Palépolis sustituyen las protestas contra la gabela, por otras en contra del reino de Iberia. Se cree que arengados por el Cardenal Mazzareno de Galia, sucesor de Du Plessis.

- El infante bastardo, José Juan de Germanía, es enviado a Palépolis. Allí negocia con los dirigentes de la revuelta mientras sus hombres se apostan en puntos clave de la ciudad.

- José Juan mantiene el poder del imperio sobre la península vecina y a cambio se le otorga el merecido virreynato de Palépolis.

- Días después, "El Omnipotente" es asesinado en alcoba ajena antes de celebrar el enlace con su sobrina Ana María de Germanía, dejando al reino sin testa sobre la que acomodar la corona.

- Hay tres descendientes varones: **José Juan de Germanía**, el jovencísimo **Fernando Carlos de Germanía**, ambos reconocidos por José Felipe III; y el **Barón Fernando Francisco de Júcar**. Ninguno parece apto para el puesto y el caos se extiende por la península.

- 1648 -

- Antes de poder aclarar el tema sucesorio, Pablos de Cardilla, Maestre de Campo de caballería, dirige un exitoso golpe de estado en Aragus y proclama al Duque de Hijares como nuevo soberano de la región.

- La Matriz no acepta al soberano impuesto.

- El nuevo reino de Aragus se extiende hacia el Oeste, pero no así hacia el Sur, donde encuentra una fuerte oposición.

- Aprovechando el desconcierto, Catalonia extiende sus dominios hacia Valentia.

- Aragus y Galia firman un tratado por el que la segunda dispondría del señorío de Burgundia a cambio de apoyar la campaña Ibera.

- Se reclutan tercios de Tiberia para hacer frente a los refuerzos galos, pero se ordena a los tercios viejos que mantengan sus posiciones en el centro y Norte de Europa.

- La Matriz se niega a nombrar soberano a José Juan de Germanía, a pesar del clamor popular, para evitar una guerra civil en toda regla.



CRONOLOGÍA DE LA CONQUISTA

- 1649 -

- El enfrentamiento se estanca en Segóbriga.
- El cardenal Mazzareno promete tropas de refresco al reino de Aragón, pero en tránsito hacia Segóbriga, las tropas galas se apoderan de Sarakusta e Hijares es obligado a cederle su reciente corona al mocoso Lutero IV.
- "El Grande", haciendo notar su parentesco con la fallecida esposa de nuestro monarca, se autoproclama soberano del reino de Iberia.
- Epidemia de peste en Ysbilia.
- José Juan de Germania parte hacia Iberia con la intención de ostentar la corona y hacer frente al usurpador, pero su barco es hundido al Sur de Sardón. Se desconocen los responsables, pero se apunta acusadoramente al rey galo.
- Tras la muerte del virrey, Palépolis se declara independiente del reino de Iberia y queda supeditada al Vaticano.
- Galia y Bretaña ponen fin a la Guerra Fiel repartiéndose Tierras Íberas e iniciando una serie de ataques conjuntos contra los pocos tercios allí apostados. Las tropas íberas deben retirarse hasta Mediólánum.

- 1650 -

- Las tropas galas llaman a las puertas de la Matriz.
- Fernando Carlos de Germania es enviado a Ysbilia disfrazado de monaguillo para mantenerlo a salvo.
- Ante el acoso constante, y por miedo a perder la península, los tercios viejos prefieren abandonar Mediólánum para defender Iberia. Con ello, el imperio pierde sus últimas posesiones en el continente.
- La llegada de los últimos rescoldos de los tercios de Europa permite detener el avance de los conquistadores, pero no sin antes perder la capital.
- Ysbilia, núcleo económico de Iberia, se convierte ahora en la capital de lo que queda del imperio. Los muertos por la peste son sustituidos a diario por los refugiados que huyen de los "Usurpadores" del norte.
- Los tercios de Villa Real, Emérita y Rusadir, y el oro de las Yndias; mantienen a raya al rey galo por el momento.
- Don Gregorio de Posadas, jurista e historiador aficionado -





RUS

POLA

IMPERIO BIZANTINO

MAR ENTRETERRAS

SVEALAND

REINO DE LA MARCA

MAR GERMANO

GERMANIA

IMPERIO BIZANTINO

IMPERIO BIZANTINO

CIMERIA

TIERRAS BAJAS

GALIA

MAR DE LAS ROCAS

REINO DE MATICANO

TIBERIA

CALIFATO

Mordovia

Ultrasilvam

MALFOIA

PROTEINIA

SAVIA

VINDORONA

BRANDENBERGO

SAXONIA

BAVARIA

HELVETIA

VENETO

EMBRITIA

IGURIA

REINO DE MATICANO

CORSA

SARDON

DREBRANON

PROVINCIA USIDAS

TIERRAS LIBERAS

BURGONDA

SAVOIA

ANDOR

CATALONIA

TALALLOT

SCOTIA

BREITANA

LONDINO

LUTECIA

ARAGUS

REINO DE IBERIA

ISBILIA

RUSADIR

SEPTIMA

FRIBAT

OROSSIPONA

JUSTANIA

REINO DE IBERIA

“La Matriz sucumbió; se desagró acuchillada hasta la osamenta, convirtiéndose Iberia en un reguero de sangre que antojaba derramarse hacia el Sur y disolverse en el mar Entretierras.

*Los miembros ilustres de la Corte de la extinta corona escaparon días antes a la desgracia y, dirigiéndose al Sur, enviaron emisarios a todos los rincones del imperio. Sabían que aún quedaba mucha más sangre que derramar frente al hereje y así dictaminaron que todo hombre o mujer capaz de sostener un arma marchara a la nueva capital del imperio: **Ysbilia**.*

Enclavada al Norte del otrora conocido como reino de Andalusíya, la nueva capital del reino de Iberia permanecía alejada de las huestes galas y estaba protegida además por las impracticables escarpaduras de Sierra Oscura. Por su preciado valor estratégico y su fuerte posición económica, fue siempre considerada el otro corazón del imperio, y latiendo aún con el noble poder del oro de las Yndias, recordaba al mundo que sus arterias siempre irrigaron muerte a aquellos que se alzaron contra su corona, por muy remotas que fueran sus latitudes. Era allí donde se podría obrar el milagro y concentrar a los ejércitos del reino para detener el avance enemigo.

*Andalusíya era la región más grande sin conquistar de la que disponía el derrotado imperio, y por ello fue pronto rebautizada por la soldadesca como “**El Purgatorio**”. Su nuevo nombre se antojaba apropiado teniendo en cuenta la situación en la que se encontraban sus tierras: Lusitanos en la frontera con Ónuba, y galos y catalonios cercando desde el Norte. El infierno rodeaba ciertamente esas tierras. Y la proclama sagrada promulgada por El Padre que determinaba que la gloria y salvación eternas sobrevenirían a los que firmemente dieran su pellejo por aquel reino mancillado por la herética mano de los infieles, no hacía más que consolidar esa percepción. De seguro, los hombres que mantenían a raya a los asaltantes habrían preferido algo de ayuda terrenal, antes que la promesa de un lugar en las alturas.*

*De entre todos los Maestres que desembarcaron en El Purgatorio para mantener nuestro señorío, el más destacado fue **Álvaro de Toledo Fernández**, Duque del Alba, y otrora Grande de Iberia poseedor de numerosos bienes y títulos, entre los que se encontraba el de Maestre de Campo del regimiento de Los Morados Viejos. Este regimiento, y su ilustre señor, fueron vilipendiados y perseguidos antes de la invasión gala por desoir las órdenes de su rey y partir, desobedientes pero gallardos, a la defensa de Tierras Íberas allá por el año 1638. Movidos sin ánimo de dudas por las incesantes prerrogativas de ayuda y dineros que durante años formularon los desesperados Maestres destinados en el frente continental, y hastiados de proteger la “casa del rey” de un enemigo que, en aquellos días, no parecía dispuesto a traspasar sus fronteras.*

Los arrestos y el noble desdén que demostró el Duque del Alba hacia su propia vida frente al enemigo, no fueron suficientes para que su rey pudiese perdonar tal acto de osadía y desobediencia, y su linaje se vio abocado a la ruina cuando sus propiedades fueron embargadas por la corona.

Pese a todo, Del Alba y sus Morados Viejos fueron los primeros en volver de Europa para hacer frente al gigante galo junto al nefasto Do Melló, a las puertas de la Matriz. Y allí fue dado por muerto tras la abultada derrota.

No fue hasta meses más tarde que llegó la noticia a Ysbilia de que él y su malparado tercio hacían frente, solos, al ejército lusitano en las tierras de Ónuba. Sagazmente, los representantes de la corona se prepararon para cubrir el hueco que dejarían los traidores de Del Alba al ser aplastados por las fuerzas lusitanas, y ordenaron al Maestre de la Casa de Encrucijada marchar hacia Ónuba con sus hombres”.

“A la llegada de los del Duque de Encrucijada, no había ni rastro de los Morados Viejos, pero sí de sus actos, pues habían logrado detener el avance de los del país vecino en la frontera de Ónuba, salvaguardando tanto la poderosa fortaleza de Niebla como sus alrededores.

Al poco tiempo, las tropas del Duque Del Alba se materializaron en Ysbilia, ocupando, en tan solo unas horas, el barrio de Tres Aguas, en la rivera occidental de la villa; hundiendo el puente de barcas, que separaba Tres Aguas del núcleo de la nueva capital; y tomando el castillo de San Georgio durante la noche, tras una breve pero intensa reyerta.

A la mañana siguiente, el “Antiguo Régimen” observaba con asombro desde su orilla cómo el autoproclamado “Nuevo Orden” había dispuesto piezas de artillería a lo largo de la rivera y se había declarado independiente de la corona.

En aquella Ysbilia, criba de despojos castizos de otro tiempo, huérfana de regio padre, mortalmente enferma de pestes y militarizada hasta la veleta; se daban cita los que aún tenían el buen hacer de servir a la extinta corona y los que, enfrentándose a ésta y tachándola de marchita, procuraban para el futuro de Iberia un nuevo orden donde no volvieran a cometerse los errores del pasado.

Ha dado comienzo una siniestra guerra intestina que tendrá como objetivo alcanzar el poder de un imperio moribundo. Cada plaza y palmo de tierra será puesta en la balanza de la Santísima Trinidad, que esclarecerá quién debe poseer el control de los despojos del antiguo imperio Íberio y, desde luego, quién acaudillará a los ejércitos hacia la reconquista.

Hoy aún continúan llegando tropas de allende los mares, que ponen su lealtad en manos de una u otra facción apelando a las sagradas palabras de sus clérigos de campaña o a sus compromisos nobiliarios”.

- Don Rodrigo de Silva, pintor de la corte -





En este crispado y lóbrego porvenir que se nos presenta, no es de extrañar que los varones más severos que lograron sobrevivir a los tumultos de los primeros días del levantamiento de la otra orilla, vieran un filón en el aumento de la demanda de seguridad personal. Ahora, soldados retirados, mercenarios y buscavidas venden su acero al mejor postor. Trínstemente, tanto si deseas protección, como si sólo aspiras a desquitarte, no tienes más que entrar a tomar una pinta en cualquier de las tabernas de la urbe y dejar algunos Maravedies como unto.

...“Paz” es una palabra cada día más foránea... Como si sólo la hubieramos oído de labios ajenos en tiempos ya olvidados.



“...Pues siendo nacido en la villa, puedo hablar de los que manejaban desde la seguridad de sus salas todo este caos que vinimos a llamar Ysbilia y sus alrededores, intentando darle hechura a algo que, por definición, carece de ella.

Desde que tenemos memoria, poder legislativo, ejecutivo y judicial se han entrelazado de forma confusa a causa de una jurisdicción rancia y fullera. Así, eran de costumbre los enfrentamientos entre nobleza y clero por esclarecer hasta dónde llegaba la parcela de hurto de cada uno. Apetito que se dilataba con cada nave llegada de las Yndias que arribaba a puerto.

En el escalafón más bajo del poder político de Ysbilia se encontraba el Cabildo, supuesto representante del pueblo, pero compuesto por los hidalgos Veinticuatro y sus leales comerciantes. Oficialmente, este órgano de gobierno tenía como principal función la de apalabrar leyes y conminar su debido cumplimiento, aunque en la realidad, era el principal causante de la lentitud y desbarajuste de la legislación... y, por supuesto, de la pérdida de Maravedies desde el carrromato tributario hasta las arcas de la ciudad.

Por encima de semejante remedo de asamblea, se encontraba el Alguacil Mayor, señor de la Torre Áurea designado por la corte, y portador de las llaves y el pendón de la ciudad para demostrar su potestad sobre la Guardia de Ysbilia y el cuerpo de Mangas Verdes. Honrado siervo de nuestro patrón, pero de inclinación militar y escasa ambición, se limitaba a dirigir a la Guardia mientras impartía justicia entre los muros de Ysbilia; y daba rienda suelta a los Mangas Verdes, que actuaban como guardia de caminos entre las ciudades de Andalucía y se convertían en jurado, juez y verdugo de maleantes y desdichados.

En la cúspide de toda esta vorágine de rapaces de alta alcurnia, y escasos hombres de buena sangre, se encontraba el Asistente, foráneo representante de la corona en Ysbilia. Nominado a dedo por el propio monarca, y encargado, principalmente, de que los pequeños “reyecillos” no sisaran más de su cuota.

Claro que así era antes de La Conquista... Pues ahora son los nobles de la corte quienes ocupan puestos de Veinticuatro, dando un mayor empuje al Cabildo, y llegando a ostentar la suficiente autoridad como para relegar al Asistente a un puesto meramente figurativo. Es más, el actual Alguacil Mayor no es otro que el Maestre de la Casa de Encrucijada, Don Eduardo Castaño, que recibe su paga directamente de la bolsa del Cabildo. Y bajo sus órdenes, y con la excusa de guardar la honra de los pocos gentilhombres de sangre pura que quedan en la península, se ha establecido la ley del guante de hierro.



A todo esto, el clero parece poco preocupado, pues El Padre puede ser un poderoso aliado, y con eso en mente de los auto-impuestos Veinticuatro, clérigos de toda condición se granjean los favores del Cabildo. Es tal la corriente de Maravedies que corre a los pies de los altares, y escasea en otros lugares, que nunca faltan fieles para ocupar los nuevos conventos, iglesias y cofradías que proliferan en nuestras calles, con tal de llenar el buche”.

"Temo que Ysbilia sea por siempre una ciudad piadosa por orden del contencioso. Donde las beatas emparedadas sean la norma, y un hombre humilde no pueda hacerse con una doncella honesta.

Por suerte, aun beatos y chupacirios, los Ysbilinos mantienen la máxima de que las mancebías son "un mal necesario" que aparta al hombre de seducir a mujeres honradas, el incesto, o, la Trinidad no lo quiera, lomo de misma vergüenza. Aun así, sigue manteniéndose la tan afamada doble moral, y otras mujeres de mala vida como las cantoneras, no reciben un trato tan "indiferente" y son lapidadas en la misma esquina donde se las encuentra ejerciendo su profesión.

También cabe la posibilidad de que, habiendo tanta negra venida de las Yndias en casa pudiente, alguien piense en intimar con ellas. Sin embargo, os advierto que es una práctica penada y poco honrosa, incluso para aquellos que buscan calor humano fuera de sus hogares.

En cualquier caso, más vale no jugar con el Santo Tribunal, que tras perder su castillo a nuestras manos, se siente obligado a demostrar su poderío repetidamente desde la catedral y su Torre de la Fe, dando ejemplo con herejes, blasfemos, usureros, sodomitas, brujos y judaizantes. O en caso de no tener verdaderos pecadores para los fúnebres festejos de la semana entrante, con cualquiera que tenga la mala suerte de encontrarse con sus guardias y no tenga los Maravedíes para sobornarles... o los arrestos para enfrentárseles.

En esta situación, no es de extrañar que sea seductor cruzar el río durante la noche y unirse a los de Tres Aguas, pues aunque mal abastecidos y comidos por las pulgas, sí que somos libres de vivir nuestras cortas vidas sirviendo a aquel que ha nacido para sangrar por esta tierra, enfrentándose incansable a los demonios que habitan en el alma de nuestros enemigos."

- Ruíz Gómez, Recio de los Morados Viejos -



De las costas del Levante vino azotando la plaga, luchando contra las corrientes de ríos y afluentes que en el mar Entretierras van desembocando. Pronto anegó los pueblos del Sur del Purgatorio, e infligió los mismos daños a su capital, si no más. Y es de ella de la que extraemos estas tristes crónicas.

Cuando la enfermedad entró en estas tierras desde Murta, Ysbilia se guardó de recibir materias primas y gentes del exterior, si no eran concienzudamente examinados. Se cerraron más de la mitad de sus puertas, y las gentes de mar, que aquí arribaban, no encontraron cabida al desahogo de sus ansias, y tuvieron que hacer escala en la orilla opuesta del Betis. Este texto del Cabildo, encontrado en los registros de la urbe, atestigua los primeros meses del año precedente, en el que se vio venir al diablo a lomos de su montura:

“Desde los últimos meses del año 1648, estando guardada la ciudad de Ysbilia de las de la costa y otros lugares de su contorno, por estar tocados del mal contagioso de Peste Levantina, aún se reconoció en Tres Aguas, Santo Bernardo, y casas del Arenero y Torre Aurea que en algunas habían muerto personas venidas de estos lugares, dañadas por este contagio. Con secreto había la justicia puesto el remedio que le pareció conveniente, por el cual tanto ellas como sus vecinos estaban con gran cuidado. Fue por esta causa, a pedimento del Cabildo, que el señor arzobispo Don Agustino de Basadón y Espínola mandó que la procesión del día del Santo Sebastián fuese de general asistencia. Sería este 20 de Enero de 1649 día de perdón e indulgencia para las personas que la acompañasen con sus oraciones a la ermita del Santo, extramuros de la ciudad. Apelaba el arzobispo a la dignidad del santo para que, con sus ruegos, librase a esta ciudad del mal contagioso de Peste”.

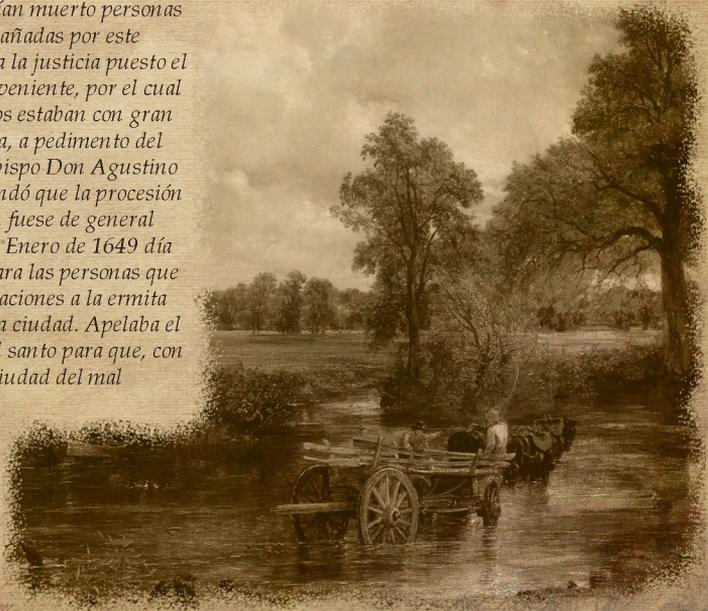
Algunos dirán que aquella pantomima poco aplacó a los cielos porque en Febrero murió el arzobispo y dos meses más tarde, Tres Aguas sufrió la crecida del río Betis, quedando anegadas todas sus calles y convirtiéndose en un hervidero para la plaga.

Uno de los hombres que a duras penas sobrevivió a la riada atestiguó lo siguiente:

“El río estuvo siempre turbio. Mucho tiempo aún después que cesaron las aguas, se vieron muchas veces encima de ellas, en el río, sus peces a bandadas, los vientres hacia arriba. Y como la miseria de los anegados llegó al mayor extremo por la falta de bastimentos, acudían muchos a la ribera a recoger los peces muertos que el río arrojaba, con los que se alimentaban los pobres, causando esto muchas muertes, algunas repentinas”.

Así pues, finalmente, la Peste atravesó los muros de la urbe y se extendió de mesa en mesa, y de casa en casa, sin cortapisas.

- Don Gregorio de Posadas, jurista e historiador aficionado -



LA MUERTE LLEGA A LA CAPITAL

"...Más de un año lleva con nosotros la epidemia que, con diabólico gozo, se ha cebado con hombres y bestias, nobles y villanos. Y es por ello que la población natural no alcanza ni a la cuarta parte de lo que en su día hollara estas tierras. La maldita "Peste Rabiosa", o "Levantina", como la llaman los académicos, ha arrasado con los bienes humanos de nuestro reino. Del mismo modo, ha acabado con la mayoría de los equinos, bovinos y porcinos de la península, llevando a la ya mísera población a una situación de hambruna tal que ha empujado a muchas pedantías y emplazamientos menos civilizados a la brutal práctica del canibalismo.

Por contra, la guerra, aunque desatinada, tuvo un resultado beneficioso al permitir que los difuntos fuesen sustituidos por refugiados venidos del Norte, que, al provenir de tierras lejanas a la infección, eran entrados intramuros con suma facilidad. Y esto nos lleva a una cuestión importante: ¿por qué Ysbilia, con toda la podredumbre que se arrastraba por sus calles, se había convertido en el nuevo núcleo del derruido imperio? La respuesta es sencilla, pues aunque todo bagaje era detenido a las puertas y su pureza puesta en entredicho, el oro de las Yndias, mágicamente, siempre se hallaba libre de toda mácula".

Qué duda cabe que todas estas desgracias han sido enviadas por los cielos como castigo por nuestros errores y derrotas, tanto en lo moral como en lo militar. Claro está que la pérdida de nuestro imperio ha sido el detonante. Hasta los más escépticos y eruditos callan ante tales aseveraciones. Mas aun así, procuran toda una ristra de métodos de higiene y prevención, cuanto menos, fútiles. Desde el avinagrado de ropas extrañas, hasta la prohibición de ingerir carnes fluviales.



Tratándose Tres Aguas de la collación más próxima al río, anegada por los fangos llenos de miasmas, a los denostados hombres de mar y pesca que la pueblan no les es de extrañar que fuese la más desasistida por el Cabildo y los posteriores Veinticuatro. Olvidada completamente a finales de año, tras la voladura del puente de barcas que separaba a su población de la capital. Incluso antes del asalto del tercio de los Morados Viejos, la ciudad ya se hallaba a punto de extinguirse bajo la epidemia. Las fuerzas del Duque simplemente tuvieron la fortuna de atacar justo cuando la guarnición de la capital se hallaba más débil y disminuida. En cualquier caso, pese a su esfuerzo por controlar el contagio, tomando en primer lugar el castillo de San Georgio y cerrándolo a cal y canto, el Duque no pudo evitar que su tropa también sufriera los estragos de la enjundia de dicha enfermedad, haciéndose patente que los castigos divinos no entienden de credos del hombre.

- Don Gregorio de Posadas, jurista e historiador aficionado -

Estamos en el Otoño del año de nuestro señor de 1650, y los muertos se cuentan ya por miles. El hospital De la Sangre no cubría las necesidades de la nueva capital y en su patio de entrada se amontonaban los morbosos y los temerosos junto a los cadáveres, que al efecto eran llevados en carros tirados por hombres; por ello, se hizo necesaria la apertura de un nuevo hospital en la orilla de Tres Aguas, por orden del Santo Oficio, que medió con los del Duque, para garantizar la seguridad de enfermos y cuidadores, sin importar la facción a la que perteneciesen. Aunque de poco sirvió. Las defunciones aumentaban tan exponencialmente que el temor a sus efluvios nos llevó a depositar a nuestros muertos en carneros en el bosque del Tablón y alrededores y prenderles fuego.

Las palabras del señorito y poeta Jorge de Ulloa describen con exactitud la actividad de la urbe en estos días de horror y muerte y cómo reaccionamos ante tal infierno:

"Para la ciudad se dispusieron carros, o carretones, que no cesaban de recoger cuerpos muertos por las calles que conducían a los campos del Tablón, donde está la ermita del Santo Sebastián, que comúnmente llaman de los Hoyos, donde no había lugar de hacer tantos cuantos ocupaban los acarreados. Aún con esto no bastaba y se hubo de añadir galeones para cruzar los muertos, que tras aquello eran quemados y dejados a la corriente del Betis. Sin esto dicho para desocupar las casas, porque no quedasen de noche los difuntos dentro, los llevaban a los cementerios y por las calles muchos, demás de los que se caían muertos, y en portales".

Un testimonio fiel de cómo se desarrolló el mal, lo podemos encontrar en las aseveraciones del Alguacil Don Justiniano Helguera, en una carta a los señores Veinticuatro, a los que sirvió hasta la muerte:

"Creció la violencia de la epidemia y de sus enfermos. Entrando el mes de Mayo, ya casi toda la ciudad era un hospital, porque a la inmensidad de todos los estados que se hería no bastaba la prevención del sitio destinado, aun fuera de la gente principal y caudalosa, que no podía ser sacada de sus casas".

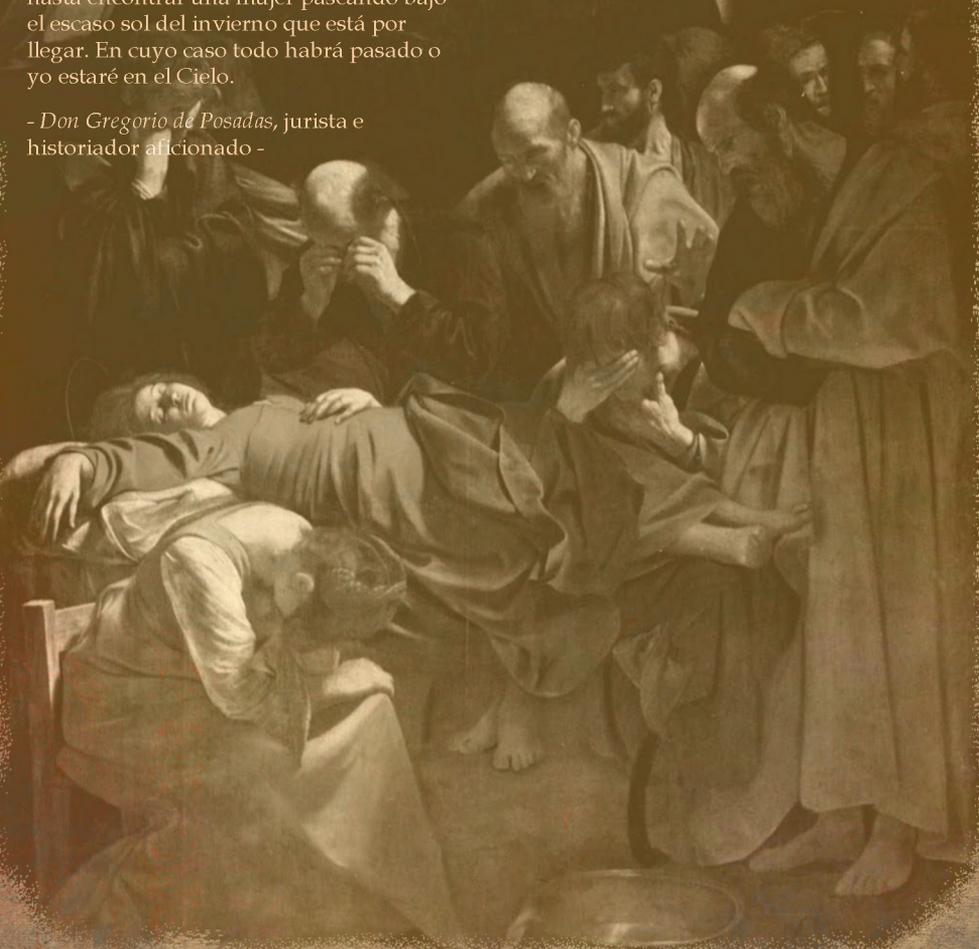
Estando ya la enfermedad asentada y siendo imposible contabilizar a enfermos y moribundos, una nueva cara de la epidemia se dio a conocer: los que no morían por las fiebres, entraban en un estado de aparente catatonía, con explosiones de frenética violencia. Pocas descripciones son tan exactas como la manuscrita por un monje de la Ordo Calamitas, encontrado muerto en el Hospital de la Sangre, no hará ni dos meses:

"Los más de los enfermos escupían sangre, otros tenían en el cuerpo manchas rojas y oscuras y de éstos ninguno escapaba. Otros tenían apostemas o estrumas en las ingles o bajo las axilas y de éstos sólo algunos escapaban. Destrozados sus sesos por el mismo mal y sus fiebres, adoptaban un irreversible estado de atolondramiento [...] Y hay que saber que estos enfermos eran muy contagiosos y que casi todos los que los cuidaban morían, así como los sacerdotes que recogían sus confesiones, al ser atacados sin mediar advertencia".

En ambas orillas de la capital se procura la fortificación de todos aquellos arrabales, patios de vecinos, negocios y haciendas que aún no se hubiesen pertrechado para hacer frente al conflicto entre facciones. Los lugares en los que queda algún hálito de vida son protegidos a consciencia para preservarla de la Plaga, los saqueos, violaciones y tropelías derivados de toda esta delirante pesadilla.

A partir de aquí es difícil encontrar actas o testimonios. Nos hayamos en otro mundo. Uno pavoroso y lleno de repulsivos matices. Hace semanas que no veo a nadie desde mi ventana. Y espero seguir así, hasta encontrar una mujer paseando bajo el escaso sol del invierno que está por llegar. En cuyo caso todo habrá pasado o yo estaré en el Cielo.

- Don Gregorio de Posadas, jurista e historiador aficionado -



“Como sabrán sus señorías, no sin asombro, descubrimos que muchos de los enfermos que vencían a la Levantina habían entregado su raciocinio como pago, y preferían comer crudo lo que fuese, antes que ser civilizados. Seres descerebrados llamados los “Absortos”, por la gente llana.

Se hace difícil distinguir a los hambrientos, o moribundos, de los supervivientes de la plaga, pues todos tienen el entendimiento sumido en la oscuridad y vagan sin rumbo, con la mirada perdida. Sin embargo, a los Absortos se les puede oír balbucear sin sentido, pues derretido el juicio por las fiebres, la mayoría olvida su condición humana. El blanco de sus ojos se amarillea, sus pupilas se dilatan completamente y miran a su alrededor como buscando el intelecto perdido. Caminan durante todo el día y sólo se detienen para comer, beber o hacer de vientre. A menudo pasan largas horas en pie, antes de desvanecerse por inanición u otras calamidades que también les afectan. Es difícil tratarles, ya que aunque reaccionan a los estímulos y son fáciles de dominar, su estado les hace reaccionar violentamente en el momento más inesperado.

Por ley, los Absortos deben ser notificados, para que sean arreados y ajusticiados lejos de la ciudad; pero hay quien, viendo un milagro en la recuperación de sus seres queridos, los ocultan de las autoridades, esperando vanamente que su raciocinio regrese y dificultando con ello enormemente el trabajo de nuestros hombres de ley.

Temo que estas bestias sin cerebro se cuenten por decenas y que nos encontremos con una nueva plaga en ciernes”.

- Don Gonzalo Hernández Sablada, facultativo consejero de los Veinticuatro de Ysbilia -



LA CALAMIDAD A EXTRAMUROS

"Cadáveres por doquier, desollados sus cuerpos por los más desafortunados, que únicamente procuran el alimento para sí y los suyos.

La reinstaurada práctica de la crucifixión como pena purificadora para cualquier canibal o custodio de Absortos, es a menudo un festín para hambrientos y carroñeros. A pesar de ser de un terrible gusto partir de algún lugar civilizado y encontrar en medio del camino a los ajusticiados a medio colgar en sus cruces, es común encontrarlos con sus manos desgarradas a causa de los tirones de los que intentaron llevarle entero y que no pudiendo, debieron conformarse con sajar sus extremidades inferiores. Todo ello, por supuesto, sin terminar de acabar con la vida del condenado, que en la mayoría de los casos tarda horas, e incluso días, en abandonar este mundo entre agónicos gritos, llantos y plegarias. Un espectáculo dantesco, no cabe duda, y habitual si frecuentas los caminos de los villorrios más apartados y enclavados en las más altas cotas de las sierras. Pues en aquellas latitudes rocosas, no del todo fértiles o adecuadas para la siembra, han dependido siempre de sus animales, la caza y el comercio.



Por ende, los lugares que gozan de cierto orden y civismo, acostumbran a ser los emplazados en las campiñas más fértiles y bien labradas. Lugares que nunca dependieron en demasía de las bestias. Núcleos de población que albergan, a menudo, mayor cantidad de habitantes de los que pueden alimentar. Pues la esperanza de encontrar alimento y un atisbo de civilización es sin duda un clarísimo reclamo para cualquier cristiano que se precie. Siendo por ello estas poblaciones cada vez menos hospitalarias de lo que cabría esperar en otros tiempos. Provenientes de cualquier rincón de Iberia, los exiliados exigen un trato justo y humano, una mano compasiva que les dé cobijo y alimentos. Se amparan en las sagradas escrituras, en el llamamiento a la caridad, pero a menudo lo que encuentran es la hostilidad de un pueblo que apenas posee lo suficiente para mantenerse lejos de la inanición y que en su pleno derecho, no dudarán en emplear la fuerza para expulsar a todo aquel que pudiese amenazar sus reservas de comida y agua y poner en riesgo la vida de los que allí habitan.

Lo que en su día fue un imperio fuerte y rebosante de energía y poder, hoy es un retal de lienzo, recortadas sus fronteras. En un lugar así, donde las grandes urbes dieron paso a las pequeñas villas; donde los nobles mueren de hambre y los villanos devoran sus despojos; donde los regidores ya no rigen y los alcaldillos de apartadas comarcas poseen más poder que cualquier señor, por el simple echo de amasar un puñado de tierras fértiles y algo de ganado intacto ¿a quién sigue el pueblo? A quien lo alimenta, sin duda. La ley del hambre catapulta a los embrutecidos señorones a las más altas cotas de poder, pudiendo ser frenados tan sólo por la fuerza de las armas. Aquellas que tan esquilgadas se descomponen".

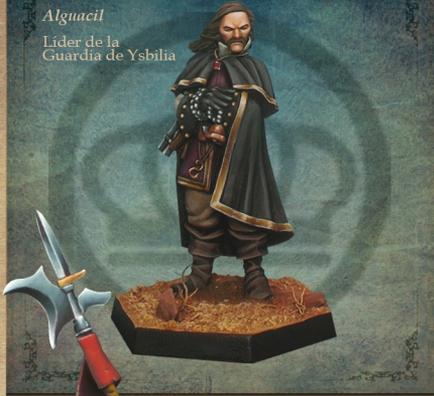
- Don Bernardo Cifuentes, Misionero de los Ventureros Yndianos -

MIDIENDO LAS FUERZAS

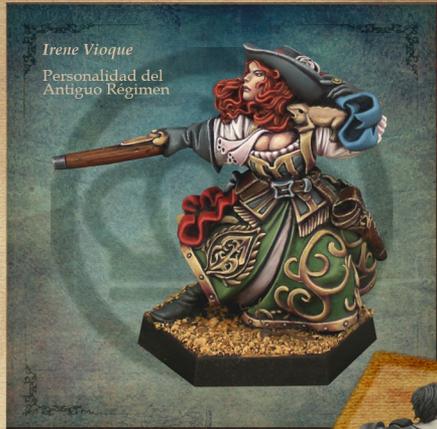


MIDIENDO LAS FUERZAS

Alguacil
Líder de la
Guardia de Ysbilia



Irene Vioque
Personalidad del
Antiguo Régimen



Sargento
Líder de la
Guardia de Ysbilia



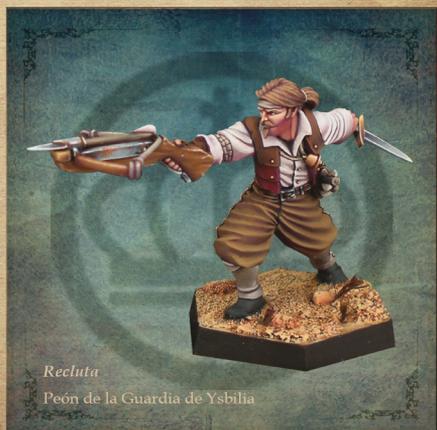
Guarnicionero
Peón de la Guardia de Ysbilia



Perturbado
Peón de la Guardia de Ysbilia



Recluta
Peón de la Guardia de Ysbilia



MIDIENDO LAS FUERZAS

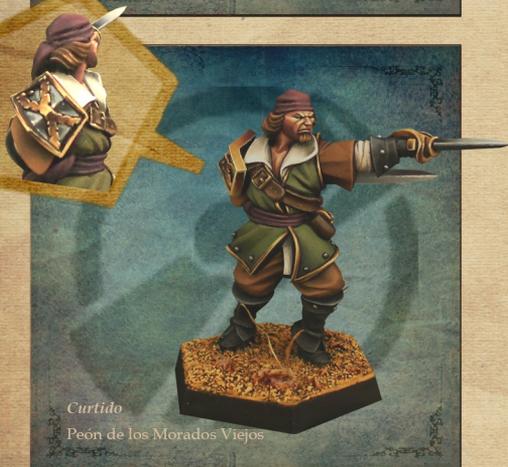
Oficial
Lider de los
Morados Viejos



El Embajador
Personalidad del
Nuevo Orden



Curtido
Peón de los Morados Viejos



Zurriago
Peón de los
Morados Viejos



Recio
Peón de los
Morados Viejos



Mochilero
Peón de los Morados Viejos



MIDIENDO LAS FUERZAS

Guillermo Flamberg
Personalidad Mercenaria



Cruz del Carnero
Enclave



Le Garou
Personalidad Mercenaria



Polvorin
Enclave



Nicolás López
Personalidad
Mercenaria

Pícaro
Antagonista





SECUENCIA PREVIA A LA CONTIENDA

- * Escoger Encomienda
- * Contratar cuadrillas
- * Subasta de *Todo el Mundo tiene un Precio*
- * Organizar la superficie de juego
- * *Tirada de El Tiempo Arrecia*

SECUENCIA DEL PRIMER TURNO

- * *Tirada de La Hora de la Verdad*
- * Colocar luminarias
- * Desplegar peones
- * Colocar Enclaves
- * Desplegar Antagonistas
- * *Cacerías*
- * *Tirada de Autoridad*
- * ¡A luchar!

Podrás descargar listas de banda, nuevas Encomiendas, reglas de campaña y más, en nuestra página web:

www.terciocreativo.com



TERCIO CREATIVO
Creatividad, Ilustración & Escultura

© Copyright 2013 All rights reserved

www.terciocreativo.com