

La Caba y Espada



Reglamento



A.- INTRODUCCIÓN

Majadahonda, a 17 de marzo de 2004

Bienvenido al mundo virtual de "A Capa y Espada, ACyE". La lectura de este reglamento permitirá al posible jugador conocer todos los detalles necesarios, tanto para la creación de un personaje, como para el comienzo de sus aventuras en la España del Siglo XVII bajo el reinado de Su Católica Majestad Felipe IV "El Grande".

Para todos aquellos amantes de la historia, debemos dejar claro que ACyE es un juego de rol creado sobre la base de una profusa documentación histórica, sin embargo, no deja de tratarse de un juego y, por lo tanto, se debe a la creatividad e imaginación de los jugadores. El rigor documental no se impone, en ningún caso, al resultado de las acciones de los personajes en juego.

ACyE posee gran número de reglas originales creadas específicamente, sin embargo se trata de un juego inspirado en el famoso "En Garde", adaptando sus reglas y desarrollo a las características concretas de las vidas social, política y militar españolas de la época. No debemos olvidar en ésta breve introducción la influencia directa recibida de juegos llevados a cabo en España; nombres propios son Miguel Antón Rodríguez y sus "Les Liaisons Dangereuses" y Luis d'Estrées y su "Uno para todos". Agradecemos los buenos momentos que hemos disfrutado jugando con ambos.

La lista de agradecimientos sería interminable, pero mención aparte merece la inestimable colaboración de Miguel Bonmatí, sin cuyas magníficas ideas no hubiera sido posible ACyE, todos aquellos amigos que han colaborado en la lectura y corrección de este reglamento, aportado ideas para mejorarlo, Javier, Jorge y Mariano y por último mi esposa, Claudia, auténtica documentalista de éste juego. Gracias a todos.

Suerte a todos. ¡Viva el Rey!

Joaquín Mouriz Costa, Dj ACyE





B.- ÍNDICE

A.- Introducción	2
B.- Índice	3
1.- Definición del Juego	7
• Una partida de ACyE	7
• Objetivos ¿Cómo ganar en ACyE?	7
2.- Nivel Social y Puntos Sociales	7
• Mantenimiento del NS	8
• Aumento del NS	8
3.- El Personaje	8
• Características y Atributos	8
• Habilidades	9
• Habilidades Genéricas	9
• Habilidades Específicas	10
4.- Creación Del Personaje	11
• El nuevo personaje	12
• Puntos de Vida	12
• Experiencia base	13
• Antecedentes biográficos	14
5.- Honor	14
• Retractarse de un insulto	15
• Ignorar un insulto	15
6.- Acciones del personaje	15
• Tipos de acciones	15
• Actividades mensuales	16
• Actividades en la capital del reino	16
• Actividades en campaña o en misiones especiales	16
• Acciones condicionales	17
7.- Resolución de acciones	17
• Niveles de dificultad	17
• Niveles de éxito y fracaso	18
8.- Niveles de éxito y puntos sociales	19
• Notoriedad	19
• Bellaquería	19
• Fama	20
• Algunas aclaraciones	20
9.- Aprendizaje	21
• Éxito en las acciones	22
• Práctica y Estudio	22
10.- Influencia	23
• Obtención de influencias mediante soborno	25





11.- Vivir en Madrid	27
• Moneda	27
• Mantenimiento del PJ	27
• Mesones y Figones	27
• Alojamientos	28
• Distritos	29
• Caballos, mulas y carruajes	30
12.- Vida Social	31
• Beber	31
• Juego	32
• Alternar	33
• Casas de Conversación	34
• Tabernas y Mancebías	36
• Teatro	36
• Juegos de Cañas y Toros	38
• Paseos	40
• Fiestas	40
13.- Vida Militar	42
• Los Tercios	42
• Rangos Militares	44
• Ingresar en un Tercio	47
• Tercios enfrentados	48
• Deberes y privilegios de la milicia	49
• Ascensos	49
• Tercios de Italia y Flandes	50
• Campañas militares	51
• Comportamiento en el frente	52
• Resultado de batalla	52
• Recompensas en el frente	54
• Cargos Militares	56
• Desfalcos en el ejército	59
14.- Títulos Nobiliarios	60
• Obtención de títulos	60
• Conseguir títulos por matrimonio	62
• “Hidalgos de Bragueta”	62
• Conseguir títulos por convertirse en Consejero	62
• Compra del título de Hidalgo	62
• La orden del Toisón de Oro	63
• Órdenes de Caballería	63
• Deberes y derechos de la nobleza terrateniente	64
• Revueltas	64
15.- Vida Sentimental	65





• Compañía femenina	65
• Características generales de cortesanas y damas	65
• Cortesanas	67
• Damas	67
• ¿Dónde conocer a una dama o cortesana?	67
• Cortejar	68
• Duelos por cortejar a una mujer	69
• Mujeres y NS	69
• Matrimonios	70
• Mujeres y alojamientos	71
• Dote	71
• Despedida de soltero	71
• La ceremonia	71
• Matrimonio y NS	72
• Embarazos	72
• Hijos	72
• Celos y ruptura	73
• Adulterio	73
• Viudedad	74
• Enamorarse	74
16.- Vida Religiosa	75
• La llamada del Señor	75
• Religión, NS y alojamiento	75
• Limitaciones de la vida religiosa	76
• Obligaciones de la vida religiosa	76
• Ingresar en una Orden religiosa	77
• Religión y ejército	78
• Limosna	79
• Los Sacramentos	79
• La Confesión y las mujeres	79
• Cargos eclesiásticos	80
• La Compañía de Jesús, Jesuitas	81
• Orden de Frailes Predicadores, Dominicos	82
• Orden de San Agustín, Agustinos	82
• Orden de San Francisco, Franciscanos	83
• Ascensos	83
• Religión y delitos	83
• Procesiones	83
17.- Vida Política	84
• Ser consejero del reino	86
• Desfalcos	89
• Concejo de la Villa de Madrid	90





• Ordenanzas municipales	91
• Desfalcos municipales	92
• La Ronda	93
• Encomiendas	94
18.- Vida Judicial	94
• Juicios	95
• Tipos de delito y penas	97
• El Santo Oficio	98
• Juicios de Traición y Alta Traición	98
• La Cárcel	99
• Ejecuciones	99
• Autos de Fe	99
19.- Vida Financiera	99
• Préstamos	100
• Inversiones	101
• La flota de Indias	101
• Flandes	101
• Armas	102
• Abastos	102
• Inmuebles	103
• Financiar comedias y corridas de toros	103
• Bancarrota	105
20.- Duelos	105
• Motivos de duelo	106
• El Duelo con acero	106
• Armas de fuego	108
• Duelo a caballo	108
• Escuelas de Esgrima	109
21.- Sistema de juego	110
• Cartas y texto en la Gaceta de Madrid	110
• Plazos	111
• Comunicación con el DJ	111
• Hoja de turno	111
• La Gaceta de Madrid	111
• La página web	112
C.- ANEXO 1: Habilidades Específicas	113
D.- ANEXO 2: Listado de acciones	114
E.- ANEXO 3: Calendario de Festividades de la Villa y Corte	115
F.- ANEXO 4: El Turno, hoja de personaje	118





1.- DEFINICIÓN DEL JUEGO

“A Capa y Espada” (ACyE), es un juego de rol por correo, basado en sucesos históricos, que antepone la narración y la creatividad del jugador al rigor documental. Su desarrollo lo convierte casi en una novela de aventuras al más puro estilo de los folletines de Alejandro Dumas o de las más recientes novelas de Arturo Pérez Reverte.

Los jugadores deberán entrar en la piel de un personaje en la España del siglo XVII, vivir sus amores, sus odios, sus batallas y duelos. Cada turno reflejará las andanzas de todos y cada uno de ellos en su lucha por el ascenso social, militar y político inmersas en el gran imperio español en decadencia.

ACyE es heredero reconocido del juego En Garde!, del que mantenemos su esencia, y en el que hemos diseñado nuevas reglas para adaptarlo a los tiempos del siglo XVII español.

- **Una partida de ACyE**

Cada partida de ACyE se desarrolla durante el periodo de tiempo que abarca el reinado de Felipe IV, es decir, desde su ascenso al trono en abril de 1621 hasta su fallecimiento en septiembre de 1665. Llegados a esa fecha la partida se dará por concluida.

Cada turno representará un mes completo en la ficción, con lo que una partida completa se compone de 545 turnos (desde Abril de 1621 hasta septiembre de 1665)

Cada partida posee un número máximo de **30** jugadores, y un mínimo de **12** jugadores. Si la cifra de jugadores activos bajara de esa cantidad, se daría por concluida.

Los turnos se llevan a cabo quincenalmente, con lo que al término de un mes en tiempo real, en la ficción se habrán jugado dos meses. (Ver Sistema de Juego, Pág. 110)

- **Objetivos: ¿Cómo “ganar” en ACyE?**

Realmente, en éste juego no existen ni ganadores ni perdedores. Como en la vida real, cada uno tendrá la suerte que el destino y sus propias decisiones le deparen. Si acaso tuviera que definirse la victoria y la derrota, se podría decir que “ganarán” aquellos que consigan éxito, honor y reconocimiento, y “perderán” aquellos que, o bien fracasen, o bien pierdan la vida en el intento. En términos de juego, **el objetivo es adquirir el mayor nivel social posible.**

2.- NIVEL SOCIAL Y PUNTOS SOCIALES

El Nivel Social (NS) marca el lugar que ocupa el personaje en la estructura social de la España del siglo XVII.





*Por ejemplo: Un NS 0 correspondería a la más baja condición de aquella nuestra España, quizá un mendigo. Por otro lado, no existe un NS máximo aunque, como referencia, podemos tomar **el NS del Rey que el DJ fija en 40**. Pero, ¿y si existiese algún personaje con NS superior al del Rey...?*

Todo personaje inicia su aventura con un NS de origen facilitado por el DJ, el cual podrá aumentar con el paso del tiempo y las actividades.

El NS se mantiene y se aumenta acumulando lo que llamamos *puntos sociales (p.s.)*, que se obtienen o se pierden como consecuencia de algunas actividades del personaje, en general, aquellas que están relacionadas con su vida pública y que definimos más adelante.

Los p.s. sólo tienen validez el mes en que se obtienen, no pueden acumularse para meses siguientes.

- **Mantenimiento del NS**

Para mantener el NS, al final de un turno (o mes), el personaje deberá obtener como mínimo un número de p.s. igual al NS que ostenta. Caso de no conseguirlo, perdería un grado de NS. Esto no se aplica cuando el PJ se encuentra en campaña o misiones especiales.

- **Aumento del NS**

Si un personaje obtiene al menos el triple de p.s. que el NS al que aspira, el turno siguiente tendrá un NS un grado superior.

Por ejemplo: Un personaje de NS 5, para lograr alcanzar NS 6 deberá acumular en un mes 18 p.s. Si lo consigue, el mes siguiente su NS será 6

3.- EL PERSONAJE

El Personaje (PJ), es la esencia del juego. Sus acciones en cada turno marcarán la evolución de la partida y decidirán su propio destino.

El personaje deberá tener nombre y apellidos, elegidos por el jugador, y sus iniciales serán su forma de identificarlo a lo largo del juego.

Por ejemplo: Rodrigo de Mendoza y Salinas sería conocido en el juego por sus iniciales: RMS

- **Características y atributos**

Definen **CÓMO** es el PJ. ACyE estructura sus PJs con tres **CARACTERÍSTICAS** que determinarán sus capacidades, conocimientos y posibilidades para desenvolverse en su entorno. **Cada una de estas características debe siempre tener un valor entre 10 y 20 puntos.** Las características de ACyE





son las siguientes:

Físico.(FIS) Determinará su masa muscular, sus posibilidades de enfermar, recuperarse de una herida o su habilidad atlética.

Inteligencia.(INT) Determinará la capacidad de aprender, de acumular conocimientos y su capacidad verbal.

Espíritu.(ESP) Son la base de facultades como la capacidad de mando, la voluntad y la fe en sí mismo o su suerte en la vida.

Además de las características descritas, definiremos un nuevo ATRIBUTO del personaje, que si bien es tan intrínseco como las características, no depende tanto de sí mismo sino del cómo le ven los demás: nos referimos a la **Apariencia (APA)**. Su valor, como el de las otras características fluctúa entre **10 y 20** puntos.

Para terminar, debe tenerse en cuenta que la suma de los puntos de las tres características, más los de la Apariencia, no puede ser superior a 60 puntos.

- **Habilidades**

Definen QUÉ SABE HACER el personaje, cuáles son sus capacidades, habilidades y conocimientos.

Existen dos clases de habilidades, las **Genéricas**, aquellas que explican la competencia del personaje en amplios campos de la vida, y las **Específicas**, desarrollo de algún campo concreto dentro de una Habilidad Genérica, y que se desarrolla aparte.

Por ejemplo: La ESCRIMA es una habilidad específica que proviene de la genérica MANIPULACIÓN.

- **Habilidades Genéricas**

Las Habilidades Genéricas tienen 11 niveles de desarrollo, desde el valor 0, que implica el desconocimiento absoluto del asunto, hasta el 10, máximo dominio que se puede alcanzar en campo tan amplio.

El correcto uso de las Habilidades Genéricas es suficiente para soportar el desarrollo de la vida del personaje, sin perderse en el aprendizaje de algunas Habilidades Específicas que utilizará en escasas o nulas ocasiones.

Las Habilidades Genéricas de ACyE son las siguientes (junto al nombre de la habilidad se incluye la abreviatura de la característica de la que depende; necesario, como veremos más adelante, para la elaboración del personaje):





Conocimiento de la corte (INT): Consiste en el conocimiento que se posee sobre las costumbres, funcionamientos y formas de actuar de los miembros de la corte, jerarquías y órganos de gobierno. Son conocimientos de los cortesanos, desde Su Católica Majestad hasta el último sirviente del Obispado de Burgos. Incluye burocracia, etiqueta, etc.

Conocimiento urbano (INT): Se trata del conocimiento que se posee sobre la vida de la ciudad, sus comercios, sus calles, sus tabernas y bajos fondos. Son conocimientos de burgueses y comerciantes: callejear, rumorología, o, en función de los antecedentes del PJ, ratería, bajos fondos, etc.

Conocimiento rural (INT): Sabiduría propia de las gentes del campo: Agricultura, cuidado y cría de ganado, fauna y flora autóctonas, climatología, etc.

Educación (INT): Son todos aquellos conocimientos que requieren una dedicación y estudio, como leer y escribir, el arte pictórico, musical o militar, la medicina, idiomas, conocimientos de otros países, etc. *Si se pretende dominar un idioma extranjero o tener conocimientos de medicina, se considerará sólo la mitad de los niveles de educación.*

Comunicación (INT): Capacidad para comunicarse con los demás, de transmitirles o convencerles de ideas, conceptos o sentimientos. Van desde embaucar hasta la oratoria más profunda, pasando por el “ligoteo” y la seducción.

Destreza (FIS): Habilidad de manejar el propio cuerpo, bien para saltar, trepar o para cualquier otra actividad corporal.

Manipulación (FIS): Capacidad para manejar objetos de uso cotidiano. *Para el caso específico de las armas, se considerará sólo la mitad de los niveles de manipulación.*

Percepción (FIS): Habilidad para reconocer el entorno: oír, ver, seguir rastros, etc.

Resistencia (FIS): Resistencia a los rigores del entorno, desde la común gripe hasta el roto del acero, pasando por la vulgar borrachera.

Carisma (ESP): Se trata de la capacidad para causar estados de ánimo favorables en el entorno: generar confianza en los demás, capacidad de liderazgo, etc.

Voluntad (ESP): Afirmación de la fe en uno mismo. Capacidad de sobreponerse a inconvenientes. Se aplicará a situaciones que requieran del PJ un esfuerzo heroico o sobrehumano.

- ***Habilidades Específicas***

Las Habilidades Específicas tiene un valor inicial igual a la Habilidad Genérica de la que provienen, aunque existen excepciones:





El conocimiento de idiomas extranjeros o de medicina (u otras disciplinas que requieran estudios prolongados), correspondientes a EDUCACIÓN, y el uso de armas (espadas y armas de fuego) u objetos de precisión, que corresponderían a MANIPULACIÓN, NO tiene el mismo valor que la Habilidad Genérica a la que corresponde, sino la mitad de dicho valor.

Lo normal es que un jugador que quiera especializar a su PJ en algo, empiece con nivel de Habilidad Específica igual al de la Genérica de la que proviene, aunque será el DJ en última instancia quien decida si esto es así (típico de casos en los que el PJ no tenga acceso con facilidad a ese conocimiento, no sea algo común que se haga en su entorno, o que requieran un estudio adicional)

Por ejemplo: por mucha educación que tenga el personaje, dominar fluidamente el idioma japonés le va a costar bastante más que aprender francés.

En la evolución del PJ pueden surgir Habilidades Específicas que puedan verse sujetas a esta excepción. Siempre esa restricción dependerá del criterio del DJ: Si la habilidad no se encuentra al acceso natural de PJ, fruto de sus antecedentes o actividades cotidianas estará sometida a esta comentada excepción.

Las Habilidades Específicas **no tienen límite máximo.**

No existe un listado completo de Habilidades Específicas, primero porque sería inacabable, y segundo, porque sería inútil, ya que la mayoría de ellas no estarán al alcance de un ser humano normal. Lo habitual es centrarse en unas pocas especialidades que hacen la vida del PJ más llevadera. Al no existir tal listado, será el DJ quien decidirá a qué Habilidad General se adscribirán las nuevas Específicas en cuestión.

Si una acción requiere una Habilidad Específica que no tiene el personaje, se usará la Habilidad Genérica de la que proviene. La dificultad de la acción en ese caso se incrementará dos niveles.

Únicamente, en el Anexo 1 (Ver Pág. 113) se listan las Habilidades Específicas más necesarias para el desarrollo del juego.

4.- CREACIÓN DEL PERSONAJE

El jugador, al decidir iniciar su aventura de ACyE, formaliza su inscripción y pagos, recibiendo a cambio una hoja de personaje que incluye una serie de datos facilitados por el DJ:

- Nivel Social inicial
- Breves apuntes sobre sus antecedentes biográficos
- Niveles de Habilidades gratuitos





El restante desarrollo del PJ lo decidirá el jugador acorde a las reglas siguientes.

- **El nuevo Personaje**

El jugador dispone de 60 puntos que deberá distribuir entre las características y atributo de su PJ. Ninguna característica podrá tener un valor inferior a 10 ni superior a 20 puntos. Las características y atributo son: *Físico (FIS)*, *Inteligencia (INT)*, *Espíritu (ESP)* y *Apariencia (APA)*

Ejemplo: Físico (FIS) 15, Inteligencia (INT) 17, Espíritu (ESP) 16 y Apariencia (APA) 12. Este PJ tiene una fuerza física y espíritu normales, una inteligencia por encima de la media y es más bien poco agraciado.

- **Puntos de vida**

Los puntos de vida definen la resistencia del PJ al daño físico, es decir, la capacidad de soportar heridas y golpes. En ACyE el máximo de puntos de vida se calcula multiplicando por dos la característica Física, más un tercio, redondeado hacia abajo, de la característica Espíritu del PJ.

*Por ejemplo: Nuestro PJ tiene una característica FÍSICA (FIS) 15 y un ESPÍRITU (ESP) de 16. Por lo tanto, $15 \times 2 = 30$; $16 / 3 = 5,33$; $30 + 5 = 35$. Sus puntos de vida máximos equivalen a **35**.*

Estos puntos de vida se pueden perder a lo largo del juego por sucesos traumáticos que acontecen al PJ, heridas y enfermedades, que, en caso de llegar a cero, llevarán al personaje a la tumba. Pero un personaje también puede recuperar puntos de vida: si un PJ ha perdido puntos de vida, recupera semanalmente una cantidad igual a su FIS dividido por 5, redondeando hacia abajo.

Para que esta recuperación pueda llevarse a cabo, el PJ debe obligatoriamente cumplir los requisitos de reposo que se exponen en la tabla siguiente:

Tabla de condiciones de recuperación	
Porcentaje de p.v. perdidos	Condiciones de la recuperación
1 a 33%	sin restricciones
34 a 66%	Vida normal sin esfuerzos físicos
67 a 99%	Reposo absoluto

Vida normal sin esfuerzos físicos implica que el PJ puede realizar actividades sociales de todo tipo, pero ninguna que requiera habilidades de FIS, por sencillas que sean. Reposo absoluto significa guardar cama, sin actividades sociales ni de ninguna otra clase, excepto aquellas relacionadas con el estudio de habilidades de EDUCACIÓN (Ver Aprendizaje, Pág. 21)

Si no se cumplen los requisitos, el DJ aplicará reducciones en el ritmo de recuperación de puntos de vida, o incluso empeorar la situación de las heridas, en casos extremos.





Por ejemplo: Si nuestro PJ anterior de 35 puntos de vida sufre una herida de 25 puntos, es decir, pierde 25 puntos de vida y su jugador decide guardar el reposo debido, reposo absoluto (71% de daño), recuperará semanalmente 3 puntos de vida (tenía FIS 15, entonces $15 / 5 = 3$), por lo que requerirá de 9 semanas para volver a estar completamente sano. Sin embargo, en 5 semanas habrá alcanzado los 23 puntos de vida necesarios para poder retornar a la vida social ($35 \times 66\% = 23,1$ y se eliminan decimales)

Se puede acelerar la recuperación si se cuenta con la ayuda de un médico competente. Hemos dicho competente...

- **Experiencia base**

La establece el jugador: Por cada característica del PJ, se suma un punto por cada uno que sobrepase de 10. Este valor se multiplica por 2, y el resultado son los puntos de experiencia que el jugador puede repartir en cada una de las habilidades (tanto Genéricas como Específicas) que prefiera. Cada nivel de Habilidad Genérica cuesta 2 puntos de experiencia. Los niveles de Habilidades Específicas sólo cuestan 1 punto de experiencia.

Por ejemplo. Nuestro PJ de INTELIGENCIA (INT) 17, dispone de 14 puntos de experiencia ($17 - 10 = 7$; $7 \times 2 = 14$) para aplicar a Conocimiento de la corte, Conocimiento urbano, Conocimiento rural, Educación, Comunicación, y/o cualquier Habilidad Específica incluida en éstas.

Los puntos de experiencia de inteligencia y físicos sólo pueden ser aplicados a habilidades asociadas a esas características. Los puntos de experiencia de espíritu pueden aplicarse a habilidades de espíritu, o ser convertidos en puntos de experiencia de inteligencia y/o físicas, a razón de 2 puntos de espíritu por cada punto de experiencia convertido.

Por ejemplo. Nuestro PJ de ESPÍRITU (ESP) 16, dispone de 12 puntos de experiencia ($16 - 10 = 6$; $6 \times 2 = 12$) para aplicar a Carisma y Voluntad. En nuestro caso nos gastamos 2 puntos en cada una de ellas (Al ser Genéricas nos cuestan el doble, es decir, 8 puntos) y los 4 puntos restantes se convierten en 2 puntos de experiencia que aplicamos a habilidades de Inteligencia, bien sean éstas Genéricas o Específicas.

A la hora de crear un PJ, ninguna Habilidad Específica podrá superar en más de 2 niveles a su Habilidad Genérica correspondiente. Con la evolución en el tiempo del PJ, esta restricción no tiene efecto.

Por ejemplo: Si nuestro PJ posee un nivel de Manipulación (Habilidad Genérica) 4, su Esgrima (Habilidad Específica dependiente) no podrá ser superior a 6.

No olvidar a la hora de asignar puntos de experiencia que, fruto de los antecedentes biográficos, el PJ posee unos niveles de habilidad iniciales obtenidos sin coste alguno.





- **Antecedentes biográficos**

Todo PJ ha de tener una vida anterior al comienzo del juego y de su llegada a la capital del reino para hacer fortuna. Esas experiencias otorgan al PJ una serie de singularidades que le hacen diferente a sus congéneres: Su nombre, procedencia, secretos inconfesables, amores imposibles, crímenes, venganzas, etc. Hechos que han marcado su vida pasada y que pueden seguir marcando su vida futura.

Estos antecedentes biográficos deberá aportarlos el jugador ampliando los apuntes iniciales recibidos, y adjuntándolos a su hoja inicial de personaje. La amplitud de los antecedentes no deberá exceder de una página escrita con tamaño de letra 12 (se ruega usar tipos de letra universalmente reconocidos, como Times New Roman, Arial, Verdana o Courier. Todos admiramos las letras caligráficas pero no hay que olvidar que hay que disponer de ellas para poder disfrutarlas)

5.- HONOR

Nada más importante para un español del siglo XVII que su honor: “Antes morir que perder la honra”. Por honor se entiende moralidad, familia, sangre, hombría, honestidad, valor y otras muchas cualidades que se suponen adornan a un caballero de “buena sangre española”. Por esta causa se muere y se reta en todos los rincones del imperio.

En ACyE, el honor es algo binario: está INTACTO o CUESTIONADO.

Estará cuestionado cuando:

- Otro personaje (PJ o PNJ) haga declaraciones públicas, justificadas o no, verbales o escritas, en contra de su buen nombre (otra forma de llamar al honor)
- Se sepa públicamente que otro personaje tiene “ayuntamiento carnal” con la mujer o novia (u otro pariente femenino que esté bajo su tutela o responsabilidad) del personaje.

Un PJ cuyo honor esté CUESTIONADO, no puede obtener p.s. positivos ni cargos a partir del mes siguiente del insulto, es decir, que el mes en que es insultado aún obtendrá p.s. (y el hipotético aumento de NS) o cargos.

La única manera de limpiar el honor es retar a duelo al que le ha ofendido. Este reto no requiere de cita previa entre ofensor y ofendido, y bastará con que el insultado mencione en su turno que busca al ofensor para lavar su honor, desplazándose si es necesario al lugar en el que esté el insultador. Se gane o se pierda, terminado el duelo, el honor volverá a quedar INTACTO.

N.d.D.J.: Por nuestra parte, asumimos el uso irregular que de ésta regla puedan hacer algunos jugadores, y advertimos que juzgaremos negativamente cualquier ocurrencia poco acorde con el sentido del honor descrito. Por ejemplo, insultar a otro PJ mientras voluntariamente se marcha de la





ciudad y así evitar las consecuencias. Para insultar como es debido, hay que tener la honra suficiente para hacerlo cara a cara, "a lo hecho, pecho".

En el caso de que el personaje sea insultado por varios personajes a la vez, su honor quedará limpio retando a duelo al ofensor de mayor NS.

Los duelos por honor obedecen a las reglas generales de duelo (Ver Duelos, Pág. 105)

- **Retractarse de un insulto**

Un PJ que haya puesto en duda el honor de otro personaje, puede retractarse de su insulto en el momento de encarar el reto efectuado por el insultado, pero perderá un número de p.s. igual al NS del personaje insultado. Además, si el ofensor se retracta, el insultado vuelve a tener su honor INTACTO.

- **Ignorar un insulto**

Un personaje puede ignorar insultos de personajes cuyo NS sea hasta 8 grados inferior o de un personaje deshonorado o bellaco. (Ver Bellaquería, Pág. 19)

6.- ACCIONES DEL PERSONAJE

La evolución del juego viene marcada por las distintas acciones protagonizadas por cada uno de los PJs a lo largo de un mes.

- **Tipos de acciones**

Las acciones a llevar a cabo por un PJ son de cuatro tipos claramente diferenciados: ACCIONES INMEDIATAS, ACCIONES CORTAS, ACCIONES LARGAS y ACCIONES ROLERAS.

- **Acciones inmediatas**

Son aquellas acciones que se realizan en el momento y, que no requieren empleo de tiempo o preparación.

- **Acciones cortas**

Aquellas que requieren de un cierto periodo de tiempo para su preparación o desarrollo.

- **Acciones largas**

Aquellas que requieren un mayor plazo de tiempo para su preparación y desarrollo.





- **Acciones “roleras”**

ACyE es un juego de rol. Cede al jugador amplios márgenes de creatividad. Como consecuencia existirán múltiples actividades no contempladas en las categorías anteriores. Cualquier acción o idea de un jugador fruto de su imaginación deberá ser consultada con el DJ, el cual decidirá, inapelablemente, en qué categoría de las anteriormente citadas es catalogada. Es aconsejable que el jugador reflexione sobre la acción que su PJ va a acometer y razone sobre los requerimientos que conlleva.

A lo largo del reglamento se irá especificando qué acciones corresponden a cada categoría. En cualquier caso el Anexo 2 (Ver Pág. 114) es un listado de todas ellas.

- **Actividades mensuales**

En ACyE existen dos espacios principales en los que los PJs viven sus aventuras:

- A)- La capital del Reino
- B)- Las campañas militares o misiones especiales.

Cada jugador dará ordenes a su PJ para cada una de las semanas del mes.

- **Actividades en la Capital del Reino**

Los PJs comienzan sus andanzas al llegar a la Villa y Corte de Madrid. Es allí donde realizan su “Vida Social” durante la mayor parte del año, consiguiendo aquí las mayores posibilidades de ascenso social.

Cada mes en la capital se encuentra dividido en cuatro semanas, cada una de las cuales permite al PJ completar una de estas dos opciones:

- A)- 3 acciones cortas, ó
- B)- 1 acción larga y 1 acción corta.

En ambas opciones podrán llevarse a cabo, además, un número infinito (bueno, quizá no tantas) de acciones inmediatas.

- **Actividades en campaña o en misiones especiales**

A lo largo del año, los ejércitos de Su Católica Majestad entran en acción. Los PJs trasladan sus aventuras a los distintos frentes de batalla. En estos momentos se producen las mayores posibilidades de ascensos militares, obtención de títulos y botines.





Caso aparte son las misiones especiales; se trata de acciones puntuales encomendadas a los PJs que pueden apartarles de la capital en momentos determinados de su vida. Estas misiones son encargadas a los PJs como consecuencia de las responsabilidades y cargos que ostenten.

Cuando el PJ se encuentra inmerso en campañas militares o misiones especiales, **sólo puede realizar 2 acciones cortas al mes.**

- **Acciones condicionales**

Ya que el jugador programa las acciones de su PJ para todo un mes, debe tener en cuenta que existen circunstancias que pueden alterar dicha programación, independientemente de la buena o mala voluntad del resto de los jugadores.

Por este motivo en ACyE existe la posibilidad de dar órdenes condicionales, es decir, órdenes que se ejecutarán dadas unas condiciones determinadas.

Por ejemplo: Un PJ que ha retado a duelo a otro, indica en su turno que si el contrincante no asiste al duelo, irá a buscarlo a su casa.

7.- RESOLUCIÓN DE ACCIONES

La gran mayoría de las actividades desarrolladas a lo largo del mes involucran alguna de las Habilidades (Genéricas o Específicas) del PJ.

- **Niveles de dificultad**

No todas las acciones tienen el mismo nivel de dificultad. No es lo mismo saltar 5 metros que metro y medio. De esta manera, el DJ estimará la dificultad de las acciones propuestas calificándolas entre: *Muy fácil, Fácil, Sencilla, Complicada, Difícil, Muy difícil, Heroica o Aberrante.*

Para confirmar la efectividad de una acción concreta será necesario realizar una tirada de dados. Se considera **éxito** toda tirada de 15 o más en un dado de 20. Si en la tirada de dados sale un 20, será un **éxito automático** con independencia de cualquier modificador. Si sale un 1 será un **fracaso automático** con independencia de cualquier modificador.

Una vez realizada la tirada de dados, se verá afectada por diversos modificadores (excepto éxito y fracaso automáticos):

- 1)- Niveles de habilidad: Por cada nivel de habilidad se sumará un punto.
- 2)- Niveles de dificultad: En función de la dificultad de la acción, se sumarán puntos acorde a la siguiente tabla:





Tabla de Niveles de Dificultad	
Nivel de dificultad	Modificador al dado
Muy fácil	+ 4
Fácil	+ 2
Sencilla	+ 0
Complicada	- 1
Difícil	- 2
Muy difícil	- 4
Heroica	- 8
Aberrante	- 16

Siempre es de agradecer la inestimable aportación de la imaginación de los jugadores, pero las leyes de la física y del sentido común no pueden romperse. Si algún PJ propone una acción absolutamente descabellada, se considerará un nivel de dificultad *Imposible*. Este nivel no requiere tirada ni modificador, el resultado será siempre el fracaso y, en ocasiones, conllevará consecuencias “dramáticas”.

3)- Otros modificadores: Como se verá en estas reglas, existen otros modificadores que corresponden a estados de ánimo del PJ. (Ver Beber, Pág. 31 y Enamorarse, Pág. 74)

- **Niveles de éxito y fracaso**

No todos los éxitos y fracasos se consideran de la misma manera, no es lo mismo tropezar y caer en un charco, que tropezar, caer en un charco y partirse el cuello. De la misma forma, el DJ interpretará la tirada modificada en función del resultado obtenido (existe una diferencia obvia entre un resultado 15 y uno 29)

Por cada 3 puntos que se obtenga por encima del 15 necesario para obtener un éxito, se considera un Nivel de Éxito. Hay acciones que por su simplicidad, aún siendo muy exitosas, no reportarán más beneficio que el logro de lo pretendido, sin embargo en otras ocasiones puede reportar beneficios adicionales.

Por cada 3 puntos que se obtenga por debajo del 14 necesario para obtener un fracaso, se considera un Nivel de Fracaso. Hay acciones que por su simplicidad, aún fracasando estrepitosamente, no reportarán mayor consecuencia que la no obtención de lo pretendido, sin embargo en otras ocasiones puede tener consecuencias muy lamentables.





8.- NIVELES DE ÉXITO Y PUNTOS SOCIALES

Cuando un PJ realice acciones de extraordinaria repercusión social, adquirirá cierto renombre que puede ser positivo (notoriedad) o negativo (bellaquería)

- **Notoriedad**

Notoriedad se obtiene cuando un PJ realiza con un gran éxito una tirada de dados sobre una acción que pueda llegar al oído de la opinión pública.

Por ejemplo: Un éxito en el campo de batalla, es decir, un éxito extraordinario en el Resultado de Batalla, aunque debe haber alguien ajeno que sobreviva para contarlo. (Ver Resultado de Batalla, Pág. 54)

Otro ejemplo: Una tirada de éxito extraordinario en la seducción de una mujer casada, no puede obtener notoriedad ninguna, como es de suponer.

La notoriedad se mide en p.s. que serán iguales a 1 dado de 6 por el nivel de éxito obtenido a partir de cierto grado. Además otorga 1 p.s. a todo aquel que alterne con él, sea anfitrión o invitado.

También se puede obtener realizando alguna acción rolera espectacular, consiguiendo cumplir alguna misión especial, etc. En este caso, los p.s. de notoriedad serán establecidos por el DJ.

Más ejemplos: Si se pudiera haber hecho público, la recuperación del herrete perdido de la Reina de Francia, habría otorgado notoriedad a los mosqueteros franceses esos.

Sin embargo, la notoriedad es pasajera, ya que la gente se olvida pronto de sus héroes: Cada mes se pierden 3 de los p.s. de notoriedad. Al llegar a 0, ya no se es notorio.

Por ejemplo: En el mes de enero un PJ realiza un acto notable que le otorga 6 p.s. de notoriedad. En febrero sumará esos 6 p.s. a los puntos sociales obtenidos por otros medios, en marzo sólo sumará 3 p.s. de notoriedad y en abril ya no podrá sumarse ninguno ya que habrá dejado de ser “notorio”.

- **Bellaquería**

Bellaquería se obtiene cuando se produce una tirada de dados verdaderamente catastrófica sobre una acción que se hace pública. Como en el caso anterior, puede ser en el campo de batalla, en el del amor, en la corte, etc. También puede convertirse en bellaco no como resultado de una tirada de dados, sino como fruto de determinadas acciones que se describen en distintos capítulos de estas reglas.

La Bellaquería se mide en puntos sociales: el Bellaco pierde un número de p.s. igual a 1 dado de 6





por nivel de fiasco obtenido a partir de cierto grado. Adicionalmente, un bellaco será retado en duelo automáticamente por cada PJ que así lo decida. Los PJs que decidan ser condescendientes con los bellacos perderán los mismos p.s. que el bellaco si alternan con él.

Otras desgracias que pueden acaecer al bellaco son la eventual expulsión del ejército, de la casa de conversación, abandono de novia, etcétera, en función del marco de actuación del PJ y/o del grado de calamidad cometido.

Pero si la notoriedad es pasajera, también lo es la bellaquería: Cada mes se pierden 3 puntos de bellaquería, y al perderlos todos, digamos que la gente ya soporta al PJ.

Por ejemplo: Si un PJ comete una bellaquería el mes de enero que le resta 5 puntos sociales, en febrero deberá restarlos de los obtenidos por otras fuentes, en marzo deberá restar 2 p.s. y en abril ya no se le considerará bellaco.

- **Fama**

Lo que importa es que la gente hable del PJ, sea bien o mal. Cada vez que se obtiene un resultado de notoriedad o bellaquería, se suma un punto de fama por cada nivel de éxito asombroso o fracaso obtenido. Si el último resultado fue de notoriedad, junto al valor absoluto de fama se marca un signo positivo (+). Si el último resultado fue de bellaquería, junto al valor absoluto de fama se marca un signo negativo (-)

La fama positiva o negativa se resta al ser obtenida, quedando en el turno del PJ un solo valor de fama resultado de ese cálculo.

Por ejemplo: Un PJ posee una fama 5 pero realiza un acto de bellaquería que le proporciona -3 puntos de fama. Inmediatamente se restarán a la que ya tenía. El resultado es que, en el siguiente turno, el PJ tendrá una fama 2.

La fama se pierde más lentamente, a razón de 1 punto de fama por año transcurrido desde la última tirada merecedora de fama.

La fama añade al PJ 1 p.s. por cada 2 puntos de fama, sea esta positiva o negativa. Si la fama es impar, ese punto colgado de fama será inútil e ese efecto hasta que se acumule otro.

- **Algunas aclaraciones**

Puede darse el caso que un PJ cometa acciones brillantes y desastrosas a la vez, o que cometa una cuando aún sobreviven los efectos de la contraria. Son casos distintos, veámoslos:

- Si un PJ comete un acto de notoriedad (o bellaquería) mientras aún persisten los efectos





- de una acción de notoriedad (o bellaquería), los puntos sociales se suman para el PJ.
- Si un PJ comete un acto de notoriedad y de bellaquería en la misma semana, se restan los puntos de bellaquería a los de notoriedad. Si sale positivo, el resultado es de notoriedad; si el resultado es negativo, es de bellaquería. Si sale 0, ambos se anulan. Tampoco se obtiene fama.

Tabla de Notoriedad, Bellaquería y Fama		
Tirada	Notoriedad/Bellaquería	Fama
-5	p.s. -3D5	-3
6 a 8	p.s. -2D5	-2
9 a 11	p.s. -1D5	-1
12 a 20	0	0
21 a 23	p.s. 1D5	1
24 a 26	p.s. 2D5	2
27 a 29	p.s. 3D5	3
+ 30	p.s. 4D5	4

NOTA: para muchos cargos públicos se requiere tener ciertos puntos de fama. En tal caso debe tenerse en cuenta que dichos puntos deben estar acompañados por el signo positivo.

9.- APRENDIZAJE

Un PJ puede mejorar sus habilidades de dos formas diferentes:

- 1- Éxito en las acciones
- 2- Práctica o Estudio

El objetivo de ambas posibilidades es la obtención de *puntos de aprendizaje*. El máximo número de puntos de aprendizaje en una habilidad concreta, acumulables en una semana, es **1**. Como consecuencia, los máximos puntos de aprendizaje acumulables a lo largo de un mes en una habilidad concreta son **4**.

Por ejemplo: Si un PJ asiste a una escuela de esgrima en la primera semana del mes y, casualmente (o no), vence un duelo esa misma semana (y no realiza el resto del mes ninguna otra actividad relacionada con la espada), el resultado será 1 punto de aprendizaje en su Habilidad Específica de Esgrima ese mes. Sin embargo, si el duelo victorioso ocurriera la segunda semana, el acumulado de puntos de aprendizaje en esgrima a final de mes sería 2.

Hay habilidades que sólo pueden desarrollarse mediante el estudio. Para ello el PJ deberá dedicar una **acción larga** al estudio de dicha habilidad indicándolo específicamente en el turno. El número máximo de puntos de aprendizaje por estudio una semana será de 4.

Terminado cada trimestre, coincidiendo con el final de las estaciones del año, el DJ efectuará una





comprobación del aprendizaje de todas las habilidades efectuadas con éxito, estudiadas o practicadas, es decir, aquellas en las que, como mínimo se posea un punto de aprendizaje.

Esta comprobación de cada habilidad consiste en una tirada de dados normal con modificadores positivos iguales al número de semanas de aprendizaje, y modificadores negativos iguales al nivel de habilidad al que se aspira. Las Habilidades Genéricas dividen los modificadores positivos por dos.

Por ejemplo: Un PJ termina el trimestre con 6 puntos de aprendizaje en Medicina, y posee un nivel de Medicina de 4. Como aspira a alcanzar nivel de Medicina 5, la fórmula de comprobación sería: $6 - 5 = 1$ (modificador + 1) Por consiguiente, en un dado de 20, la tirada necesaria para subir de nivel sería 14 o más ($14 + 1 = 15$; recordemos que el éxito está en 15)

Si se falla la tirada de aprendizaje, las semanas acumuladas se perderán. A efectos del juego significa que el PJ no ha aprendido lo suficiente y que debe seguir esforzándose. Evidentemente, según vayamos aumentando el nivel de habilidad más difícil será incrementarlo.

Evidentemente, si la habilidad practicada es específica, será ésta la que podrá subir, no la genérica de la que depende. Si la habilidad practicada con éxito es genérica, se tendrá la opción de subir dicha habilidad, pero no las específicas inferiores.

- **Éxito en las acciones**

Como hemos visto, a lo largo de sus aventuras, un PJ realiza acciones utilizando para ello sus Habilidades Genéricas o Específicas.

Cada vez que un PJ realiza una acción con éxito, obtiene un punto de aprendizaje en la habilidad utilizada.

- **Práctica y Estudio**

Existe la posibilidad de aprender voluntariamente ciertas habilidades. Dicho aprendizaje será fruto de una dedicación específica.

A efectos de ACyE, práctica y estudio se consideran equivalentes, son acciones largas que reportan un punto de aprendizaje en una habilidad concreta.

No todas las habilidades se pueden practicar o estudiar, sólo habilidades específicas dependientes de las genéricas de Educación, Manipulación y Destreza. Las restantes podrán subirse fruto exclusivamente del éxito en las acciones.





10.- INFLUENCIA

Ser Hidalgo en las Españas de aquellos desvelos era un privilegio, pero en muchas ocasiones ser primo o sobrino (incluso conocido) de alguien era mucho más provechoso. Hablamos de las tan españolas “Influencias”, o más coloquialmente: enchufes. Con ellas se consiguen posiciones y encomiendas, buscadas con ansia por muchos que querían vivir del erario público, sin dar palo al agua, que así les fue a nuestros ancestros pues no en pocas ocasiones se conseguían.

En ACyE, la influencia tiene como objetivo facilitar que un PNJ tome una decisión acorde a nuestros deseos, sea a favor o en contra de un personaje: **por cada influencia correctamente aplicada se modifica un nivel de dificultad, a favor o en contra, según la intención del personaje.**

La influencia sólo sirve para personajes NO jugadores. Los jugadores deben ser convencidos por medios tan tradicionales como la conversación verbal, ya escrita, ya acompañada de unas copas.

Las influencias se alcanzan por la posición social que tenga el personaje, por los rangos militares y diversos cargos ostentados, por los títulos personales, por las damas o cortesanas que le acompañen o por favores que PNJs le deban vaya usted a saber por qué azares del destino.

NS	Influencia del PJ	Influencia femenina	Influencia femenina adicional
24 +	9	9	9
22-23	8	9	9
20-21	7	8	9
18-19	6	7	8
16-17	5	6	7
14-15	4	5	6
12-13	3	4	5
10-11	2	3	4
8-9	1	2	3
6-7	-	1	2
3-5	-	-	1

Las influencias debidas a otras causas son explicadas en sus correspondientes capítulos.

Para poder afectar al objetivo en cuestión, el nivel de influencia debe ser, como mínimo del mismo nivel que el del PNJ que debe tomar la decisión. Cada influencia es única y graduada, desde 1, el más bajo, al 9, el mayor: con una influencia de nivel 1 conseguiremos interesar a personajes de capacidad de decisión limitada, con el de nivel 9, podemos llegar a conmover al mismísimo Rey.





Nivel de influencia necesaria	Posición del PNJ a influir
9	Su Católica Majestad el Rey Su Santidad el Papa Otros reyes
8	Su Católica Majestad la Reina Infantes Príncipes y Archiduques extranjeros Su Excelencia el Valido del Rey Cardenal Prelado
7	Presidentes de Consejos Inquisidor General Cardenales Ministros y Embajadores extranjeros Capitanes generales Virreyes Duques y marqueses
6	Tenientes Generales Maestros de Orden Religiosa Arzobispos y Obispos Condes
5	Maestres de Campo Grandes Maestres de Orden de Caballería Vizcondes
4	Fiscal de la Inquisición Sargentos mayores Barones
3	Alcaldes Señores Vicarios
2	Capitanes Hidalgos
1	Alférez Abades

Cuando un PNJ ocupe más de una posición, debe ser influido teniendo en cuenta la más alta de esas posiciones.

Las influencias pueden asociarse para alcanzar un nivel superior: si se unen dos influencias de un mismo nivel, se obtiene una influencia de nivel inmediatamente superior. También se pueden hacer múltiples asociaciones de influencias. Con este sistema, se hace buena la frase, “la unión hace la





fuerza”, si varios personajes unen sus influencias con un objetivo común.

Por Ejemplo: La suma de dos influencias de nivel 3, da como resultado una influencia de nivel 4. Si se unen dos de nivel 3 y una de nivel 4, se obtiene una de nivel 5. De esta manera se podría llegar a sensibilizar a un Gran Maestro de una Orden de Caballería.

Las influencias que se apliquen, pueden corresponder a uno o varios personajes, siempre que todos ellos así lo indiquen en sus turnos (también deben indicar el sentido de su influencia, a favor o en contra). **Cuando se aplica una o varias influencias, estas se gastan.**

Al igual que un PJ tiene una influencia propia fruto de su NS, las mujeres disponen de influencia en virtud de su propio NS con independencia de estar casadas o solteras. Además, algunas de ellas poseen influencia adicional. Es un dato secreto que sólo puede conocer un PJ cuando se gana sus favores. No todas las mujeres disponen de esa influencia adicional. Si un PJ es confesor, amante, prometido o esposo de una mujer podrá disponer de esas influencias en su beneficio.

Existen varios tipos de influencias clasificadas en función de su capacidad de recuperación: las que se recuperan al principio de cada estación, las que se recuperan al principio de cada año y las que una vez usadas, no se vuelven a recuperar.

Se recuperan al principio de cada estación las que se obtienen por los propios NS, título y cargos del personaje. Se recuperan al principio de cada año las que están relacionadas con las damas que acompañen al PJ. Se pierden definitivamente aquellas obtenidas por otros medios.

*Por ejemplo: Un PJ de NS 8 tiene una influencia de nivel 1. Si la consume en abril, quedará gastada y no volverá a disponer de ella hasta el mes de junio, inicio de la siguiente estación. Si la estación de verano termina sin que el PJ use su influencia, en otoño no tiene 2 influencias de nivel 1 sino la misma que tenía, no gastada. **Las influencias caducan.***

- **Obtención de influencias mediante soborno**

No se puede negar que en estos tiempos una “ayuda económica” es un argumento de peso a la hora de conseguir apoyo a nuestros argumentos.

En ACyE, el soborno consiste en lograr el efecto de la influencia mediante dinero. Regalando una cantidad determinada a un cargo ocupado por un PNJ, se obtiene el resultado equivalente a una influencia del nivel correspondiente. En función de la influencia perseguida será necesario invertir mayores o menores cantidades de dinero.





Influencia	Cantidad
1	75 reales
2	150 reales
3	300 reales
4	600 reales
5	1200 reales
6	2400 reales
7	4800 reales
8	9600 reales
9	19200 reales

Siempre se debe sobornar con cantidades acordes a la influencia pretendida, lo contrario supondría un insulto para el sobornado y el efecto conseguido no sería precisamente el deseado.

Para conseguir la influencia mediante soborno será necesario superar una tirada difícil de la Habilidad Específica de BUROCRACIA, o de la Habilidad Genérica de CONOCIMIENTO DE CORTE. Por cada 10% sobre la cantidad mínima necesaria para un soborno que se ofrezca, se reducirá un nivel de dificultad (siempre redondeando hacia arriba)

Pero todo tiene sus riesgos, si se fracasa en el intento de soborno pueden desencadenarse acontecimientos poco agradables para el PJ.

Tabla de éxito / fracaso en sobornos	
Nivel de éxito / fracaso	Resultado
Fracaso 9 ó -	PJ denunciado
Fracaso 6-8	Duelo por ofender el honor del sobornado
Fracaso 1-5	Dinero perdido sin conseguir la influencia
Éxito	Influencia conseguida

Evidentemente, sólo puede sobornarse a PNJs. Otros intercambios de dinero con “oscuros fines” entre PJs no son observados en este reglamento.

Si un PNJ es sobornado varias veces en el mismo mes, otorgará su influencia a aquel, que teniendo éxito en la acción, más dinero haya ofrecido.

Sobornar es una acción larga, cuyo resultado es conocido al mes siguiente de haberse intentado.

Una influencia obtenida mediante soborno tan sólo tiene un mes de vigencia; pasado ese tiempo no tiene efecto, es decir, debe utilizarse en el mismo mes que sabemos el resultado del soborno





realizado.

Recordamos que hablamos de conseguir una influencia, no de inclinar una decisión o de lograr obtener un cargo. No debemos confundir este tipo de soborno con los que se pueden llevar a cabo en otros aspectos del juego.

11.- VIVIR EN MADRID

A su llegada a al capital, el PJ se encontrará con que tiene que buscar la forma de sobrevivir. En primer lugar deberá encontrar alojamiento, alimento y ropaje adecuado.

- **Moneda**

Centrados en la España del siglo XVII debemos olvidar por completo el sistema métrico decimal. Saber manejarse con todas las monedas existentes y de curso legal en el reinado de Felipe IV era un verdadero ejercicio de aritmética. En ACyE funcionaremos con REALES, aunque a continuación detallamos una tabla de los principales cambios de moneda que puede ser de utilidad en el desarrollo del juego.

Tabla de Cambio de Moneda	
Escudo	350 Maravedíes
Real de a 2	68 Maravedíes
Real	34 Maravedíes
Medio real	17 Maravedíes

- **Mantenimiento del PJ**

El PJ necesita gastar mensualmente una cantidad de dinero igual al doble de su NS, si quiere vivir en una posada y comer en “bodegones de puntapié” (puestos callejeros), que es lo más barato que ACyE permite. Si por falta de recursos, no puede gastarse ese dinero, perderá un NS.

Sin embargo, puede optar por aumentar sus gastos, y aparecer en lugares de prestigio reconocido.

- **Mesones y figones**

En esta época, un gran signo de diferenciación social es la comida. Comer en según qué sitios conocidos conlleva un reconocimiento social. Si el PJ, decide gastar su dinero en comer bien, no sólo se lo agradecerá el estómago, sino que además le reportará p.s. Nosotros le recomendamos los siguientes locales:





Tabla de Mesones y Figones			
Establecimiento	Precio	NS mínimo	p.s.
Mesón de Paredes	NS x 3	9	+ 4
Figón de Lepre	NS x 2	8	+ 3
Mesón de la Miel	NS x 2	7	+ 2
Mesón del Caballero de Gracia	NS x 2	7	+ 2
Mesón de la Herradura	NS x 1	6	+ 1
Mesón de la Media Luna	NS x 1	6	+ 1
Mesón del Peine	NS x 1	5	+ 1

Para obtener los beneficios de p.s. que reporta cada una de éstas casas de comidas, es necesario que el PJ lo indique ese turno, y se considerará que durante ese mes, va cada semana allí.

- **Alojamientos**

También la residencia dice mucho del NS del PJ, y además de las posadas, existen otras viviendas accesibles:

Tabla de Alojamientos			
Viviendas	Coste/mes	NS máx. esposa	p.s.
Palacio	250	Sin límite	+ 9
Palacete	150	24	+ 7
Mansión	100	18	+ 5
Casa	45+NS	12	+ 3
Corrala	25+NS	6	+ 2
Desván	5+NS	3	+ 1

Coste al mes se refiere, como es de suponer, al alquiler de la vivienda. El contrato de alquiler es por un año, no pudiendo efectuarse por menor plazo. Los alquileres se realizan y renuevan en el mes de Junio.

Un PJ puede negociar con el casero la mensualidad de la vivienda, o renegociarlo en caso de renovación. En este caso, realizará una tirada de COMUNICACIÓN (Habilidad Genérica) o de REGATEO (Habilidad Específica de Comunicación)

En caso de obtener éxito normal, mantendrá el precio anterior. Por cada nivel de éxito adicional,





obtendrá una reducción del 5% del coste por nivel de éxito, siendo la reducción máxima del 15% del coste original expuesto en la tabla anterior. Por cada nivel de fracaso, obtendrá un aumento del 5% del coste por nivel, siendo el aumento máximo del 25% del coste original expuesto en la tabla anterior.

Negociar el precio de una vivienda es una acción corta voluntaria que debe realizarse la primera semana del mes de junio de cada año.

Un PJ puede alquilar una vivienda según su gusto cuando quiera, pero al contraer matrimonio, su mujer puede negarse a vivir en una vivienda si ésta no tiene la categoría necesaria para ella. Esta exigencia viene reflejada en la columna “NS máx. esposa”. En el caso de que el PJ no pueda satisfacer este deseo, su esposa puede abandonarle y volverse a “casa de mamá”.

Por ejemplo: Una esposa de NS 7 considerará indignante vivir en una Corrala de vecinos y exigirá a su marido mudarse a una Casa.

- **Distritos**

En el siglo XVII, Madrid se encontraba dividida en distritos, en los que se agrupaban ciudadanos de similar nivel social, diferenciándolos, entonces, entre más o menos elegantes, a similitud de lo que sucede hoy en día. A efectos de juego, el NS del PJ marca el distrito en el que habita.

Tabla de Distritos	
Distritos	NS
Real Palacio	Nobles terratenientes
San Francisco	+ 14
Plaza Mayor	12 - 13
Maravillas	10 - 11
San Jerónimo	8 - 9
Barquillo	6 - 7
Lavapiés	4 - 5
Afligidos	0 - 3

El alquiler de un alojamiento deberá abonarse al casero mensualmente. Es una acción inmediata (como si lo tuviéramos domiciliado). Si no se puede pagar el alquiler, pues hay un problema (Ver Bancarrota, Pág. 105)

Cada mes de junio, en la renovación de alquileres, los PJs cuyo NS no corresponda al distrito en el que residen, cambiarán automáticamente de domicilio a otro en el distrito adecuado.





Cambiar de domicilio es una acción larga que puede realizarse cualquier semana del mes de junio. En el caso de que el jugador no especifique una semana para el traslado y éste sea obligatorio por NS, se realizará por defecto la cuarta semana del mes.

Vivir en un distrito otorga la posibilidad de acceder a cargos públicos concretos. (Ver Concejo de la Villa. Pág. 90)

- **Caballos, mulas y carruajes**

El caballo era el principal medio de transporte en el siglo XVII. El coste de un caballo normal es de **100 Reales** y su mantenimiento mensual es de **4 Reales**.

Algunos cargos militares requieren que el PJ disponga de uno o varios caballos. (Ver Vida Militar, Pág. 42)

Existen caballos más baratos y más caros, cuya única función será el ahorro o la ostentación. El tipo de caballo no tiene mayor efecto a excepción de ejemplares únicos cuya valoración en coste y p.s. dependerá de la decisión del DJ. Para orientarse en la toma de esta decisión, utilizará la Habilidad Específica de DOMA o la Habilidad Genérica de CONOCIMIENTO RURAL que posea el PJ

Si el PJ quiere comprarse una mula es precio será de **40 Reales** y su mantenimiento mensual es de **3 Reales**. Las mulas se usan generalmente como bestias de tiro para carruajes.

Una de las principales actividades sociales de la corte eran los paseos de carruajes, un escaparate para ver y dejarse ver, a los que se acude en uno de estos vehículos o a caballo. (Ver Vida Social, Pág. 31; y Vida Sentimental, Pág. 65)

Los carruajes pueden estar tirados tanto por caballos como por mulas y su precio oscila en función de su tipo. Vehículo y animales de tiro se compran por separado. El tiro puede estar compuesto de uno a cuatro animales, todos del mismo tipo (los sirvientes no se consideran animales de tiro)

Los miembros de la Casa Real, los Duques, los Arzobispos y Cardenales tienen el privilegio de utilizar tiros de cuatro animales. El resto se debe conformar con tiros de hasta dos animales.

Tabla de Carruajes			
Tipo	Precio	Plazas	Tiro
Carroza	800	8	2 – 4
Carretela	300	6	2
Calesa	100	2	1





En Madrid ya existían atascos en estos años (el parque móvil rondaba los 1000 vehículos) Por eso, por ley, los caballeros han de salir a caballo o a pie, los carruajes sólo se pueden usar en paseo y en fechas señaladas. Para evitar problemas, no se puede prestar el carruaje y para comprarlo, **es necesaria la obtención de un permiso en el Concejo de la Villa que tiene un coste de 25 reales y que conlleva una acción corta.**

La compra de caballos, mulas y carruajes corrientes es una acción corta. Otra cosa es comprar alguno de éstos de una categoría especial, en cuyo caso, el tiempo que se tarda en encontrar lo que se busca, lo convierte en una acción larga.

12.- VIDA SOCIAL

La vida social es la esencia principal del juego porque será la forma más común de ascender de NS. Por vida social entenderemos las actividades del PJ que le permiten relacionarse con otros personajes, jugadores o no. Estas relaciones se articulan alrededor de actos religiosos, lúdicos, privados o institucionales, que caracterizan el día a día de la Villa y Corte.

No todas las actividades podrán ser disfrutadas por todos los PJs debido a que para muchas de ellas se requerirá cierto NS mínimo o, incluso, fama.

- **Beber**

Dada la mala calidad del agua “potable” en éstas épocas, el vino era la principal bebida. No obstante, cuando hablamos de beber, en ACyE nos referimos a algo más que quitarse la sed, y es un eufemismo que podría explicarse mejor con las palabras “tablón”, “tajada”, “melopea” y otras muchas en nuestro rico castellano.

Si un PJ especifica en su turno que bebe, esa acción le costará su NS en Reales (un Marqués procurará no beber vino peleón), y conseguirá un p.s.

Beber será una acción larga que puede ser compaginada con otras acciones, en función del lugar donde se desarrolle esta actividad.

Como todos sabemos por amarga experiencia, bebiendo se puede perder el control, y, en ACyE, eso a veces tiene consecuencias: si el PJ no supera una tirada Difícil de la Habilidad Específica de BEBER, o de la Genérica, RESISTENCIA, dicho PJ estará absolutamente ebrio, y el DJ efectuará nueva tirada en la tabla que se detalla a continuación.

Aclaración: Para aquellos que piensen que esta regla es dura, les decimos que la acción de beber no significa tomar un vino y regresar a casa, se otorga 1 p.s. porque el PJ hace un alarde y, por lo tanto, conlleva ciertos riesgos Un solo real en vino en la época era una cantidad respetable.





Tabla de borrachera (1D20)	
19-20	Velada extraordinaria. El PJ es el alma de la fiesta. (+2 p.s.)
17-18	El PJ invita a los presentes a una ronda. NSx1D10, en Reales. (+ 1 p.s.)*
12-16	Velada agradable. (Sin efectos)
7-11	Insulto a un presente aleatorio. Duelo inmediato
4-6	El PJ sufre un atraco. (1D10x5% del capital del PJ robado)
2-3	Accidente. 1D10 de daño (No puede morir)
1	Bronca en la taberna. Detención y una semana de cárcel

* Si el PJ no dispone del dinero suficiente pierde 2 p.s.

Si por alguna razón se debe realizar alguna comprobación de habilidad mientras el PJ está borracho, el DJ aumentará la dificultad en 2 niveles.

- **Juego**

Una forma muy común de entretenimiento y que, además, puede reportar al PJ algunos ingresos es el juego. En ACyE el juego se resuelve de la siguiente manera:

El DJ realiza una tirada de 1D10 para la banca y, a continuación, efectúa otra tirada de 1D10 para el jugador. Si la tirada del jugador es superior gana el doble del dinero apostado, si es inferior o igual pierde el dinero apostado.

El PJ puede optar también por “cortar”, es decir, retirarse, si indica en su turno una tirada para la banca superior a la cual no juega. Si corta se retira con la mitad de lo apostado. En ese caso la jugada no cuenta a efectos de p.s.

Por ejemplo: Un PJ decide jugar 4 veces 50 reales, indicando que cortará en 8. En la primera jugada la banca saca un 6. Como no es 8 o más, el PJ juega y saca un 7. Ha ganado 50 reales. En la segunda jugada la banca saca un 4 y el PJ un 3. Pierde los 50 reales apostados. En la tercera jugada la banca saca un 9. El PJ no juega y pierde 25 reales. En la última jugada la banca saca un 2 y el jugador otro 2, de esta manera el PJ pierde otros 50 reales. En esa aciaga noche, nuestro PJ ha perdido 75 reales.

Un PJ jugará tantas veces como indique en su turno mientras tenga dinero. Si se le acaba dejará de jugar. El procedimiento de juego es el siguiente: En la hoja de turno debe indicar la cantidad apostada y el número de veces que se apuesta. No se aceptarán distintas cantidades en cada mano.

Cada mano ganada hace ganar 1 p.s. y cada mano perdida hace perder 1 p.s.

Jugar será una acción larga que puede ser compaginada con otras acciones, en función del lugar donde se desarrolle esta actividad.





• **Alternar**

Alternar es relacionarse directamente con otros personajes, sean PJs o PNJs. Aquellos PJs que hayan sido vistos públicamente en compañía de otros de mayor NS reciben recompensa en forma de p.s. igual a la diferencia de niveles sociales de los personajes dividido por dos, redondeando al alta.

Asimismo, aquellos PJs de alto NS que se relacionen con otros de menor rango pueden llegar a perder p.s. Estas ganancias o pérdidas de p.s. vienen reflejadas en la siguiente tabla.

Tabla de Regla de Alterne con PJs de menor NS					
Diferencia de NS	0-3	4-6	7-8	9-10	11+
p.s. adquiridos	+1	0	-1	-2	-3

Por ejemplo: Un PJ de NS 7 se reúne públicamente con otro PJ de NS 12. El PJ de NS 7 obtiene un número de p.s. igual a 2 ($12 - 7 = 5$; $5 / 2 = 2,5$; redondeando a la baja, 2). Sin embargo el PJ de NS 12 no obtiene p.s. de esta reunión como aparece en la tabla superior.

En el caso de relacionarse varios personajes a la vez, uno de ellos será el anfitrión, personaje que invita, y el resto los definiremos como invitados. El anfitrión obtendrá de cada uno de sus invitados p.s. acorde a la regla de alterne expuesta anteriormente.

Los invitados, por su parte, sólo obtendrán p.s. fruto de la relación exclusivamente con el anfitrión.

Por ejemplo: Un PJ NS 7 invita a dos PJs, NS 12 y NS 9. El anfitrión de NS 7 gana 2 p.s. por el PJ NS12 y 1 p.s. por el PJ NS 9, tres en total. El invitado de NS 12 recibe 0 p.s. según hemos explicado en el ejemplo anterior; no recibe más puesto que no se tiene en cuenta la presencia del otro invitado. El PJ de NS 9, por idénticos motivos, sólo se relaciona con el anfitrión y recibe 1 p.s. acorde a la tabla (su diferencia de NS es de 2, columna de 0 – 3 de la tabla)

Alternar será una acción larga que puede ser compaginada con otras acciones, en función del lugar donde se desarrolle esta actividad.

Las fórmulas de alterne se aplican a cualquier evento social que se realice en alguno de las siguientes localizaciones:

- Casas de conversación (organizando reuniones)
- Teatro (alquilando palcos)
- Paseos (usando carruajes exclusivamente)
- Fiestas (en viviendas particulares de PJs casados ó con suficiente NS)
- Corridas de Toros (alquilando balcones)





- Procesiones (alquilando balcones)
- Eventos especiales

- **Casas de conversación**

En éste nuestro siglo, Madrid ya era conocida por su variada e intensa vida nocturna. Los caballeros en Madrid se reunían periódicamente en locales de acceso restringido, llamados “casas de conversación”, en realidad tabernas con pretensiones y derecho de admisión. En estos locales podían llevarse a cabo diversas actividades como la tertulia (habitualmente para “despellejar” al prójimo) tan habitual en la Villa y Corte desde tiempo inmemorial, beber, fumar (“las autoridades sanitarias advierten...”) y jugar.

Para poder entrar en una “casa de conversación”, es preciso ser socio o ser invitado por un socio.

Como todas las actividades en Madrid, será el NS el que marque la posibilidad de asociarse a una casa de mayor o menor prestigio. Algunas de estas casas son frecuentadas por personalidades de renombre como Góngora o Quevedo.

Apuntarse de una casa de conversación se considera acción corta, y el procedimiento es tan simple como indicarlo así en el turno, y pagar la cuota mensual. **Darse de baja en una casa de conversación es una acción automática**, y el procedimiento es igualmente simple, indicándolo así en el turno.

Un PJ sólo puede ser socio de una casa de conversación a la vez y si quiere apuntarse a una casa, antes deberá abandonar la anterior. Una vez abandonada una casa, un PJ no podrá volver a solicitar su ingreso hasta transcurridos 6 meses.

Las mujeres no tienen expresamente prohibida la entrada a estos locales, pero a ninguna dama decente, soltera o casada, se le ocurriría siquiera acercarse. No obstante, mujeres de vida más alegre y NS adecuado (Ver Cortesanas, Pág. 67), no tienen tantos escrúpulos. Y en ningún caso las “cantoneras” y “tusonas” podrán acceder a las casas.

Visitar la casa de conversación será una acción larga que puede ser compaginada con acciones como beber, jugar o alternar con personajes.

Si un PJ socio de una casa de conversación invita a otros PJs a pasar una velada en ella, deberá indicarlo en su turno (citando a todos los invitados). Por otra parte, los invitados no socios deberán indicar en su turno qué PJ les invita. Es importante no olvidar este detalle o algún PJ podría quedarse en la puerta sin poder entrar.

A continuación apuntamos algunos de estos establecimientos:





Tabla de Casas de Conversación						
Casa	Cuota	NS mín.	p.s.	Límite	Divisor	Calidad
Toisón de Oro	30	12	7	Min. 100	500	6
Caballeros del Rey	20	9	5	Máx. 200	300	5
Gran Capitán	20	Oficiales	3	Máx. 250	300	4
El Rejón*	15	7 ó Lidiadores	3	Máx. 150	200	3
Doblón de Oro**	15	6	2	Máx. 100	150	2
Del Sotillo	10	5	2	Máx. 100	150	2
Los Torreznos	5	3	1	Máx. 50	150	1

* Lidiadores con independencia de su NS y no lidiadores con NS mínimo 7

** Proporciona compañía femenina

Para disfrutar de los p.s. que otorgan las casas de conversación, no es necesario frecuentarlas, pues se obtienen simplemente con pagar la cuota mensual.

LÍMITE y *DIVISOR* hacen referencias al juego. *LÍMITE* es la apuesta máxima por mano que acepta la casa (en el caso del Toisón de Oro no existe límite máximo pero sí mínimo)

La suma del dinero apostado en todas las manos jugadas por un PJ durante una semana en una casa de conversación, se divide por el número que aparece en la columna *DIVISOR* correspondiente a esa casa. El resultado, eliminando decimales, es el número de p.s. adicionales que el PJ gana esa semana. Lógicamente, apostar grandes cantidades reporta cierto reconocimiento social.

Por ejemplo: Un PJ, la segunda semana de cierto mes, apuesta 200 reales 5 veces en Caballeros del Rey. Así pues, ganará 3 p.s. (200 x 5 = 1.000; 1.000 / 300 = 3,333; quitando decimales, 3)

CALIDAD hace referencia al prestigio y renombre del local. Es importante quien invita, pero también dónde se va invitado. De esta manera, cuando un PJ es invitado a una casa, ganará un número de p.s. igual a la diferencia entre la calidad de la casa visitada y la calidad máxima a la que el PJ podría acceder por su NS.

Por ejemplo: un PJ de NS 9 pertenece a Gran Capitán (calidad 4), y es invitado Toisón de Oro (calidad 6) por otro generoso personaje. Nuestro PJ, por visitar Toisón de Oro recibe sólo 1 p.s., puesto que aunque su casa sea de calidad dos puntos inferiores, su NS le permitiría estar en Caballeros del Rey,





de calidad 5.

Gran Capitán es una casa particular exclusivamente para oficiales del ejército de Su Católica Majestad. El Rejón, de la misma manera, es un local de ambiente taurino, que admite sin restricciones también PJs que hayan tenido el valor de practicar el noble arte de la lidia, y la fortuna de sobrevivir al lance con el astado. En ACyE esto significa haber conseguido al menos 1 punto de fama en una corrida de toros.

El Doblón de oro es una mancebía (un burdel, vaya) de cierto nivel, y es la única de las casas de conversación que proporciona compañía femenina, coste que no está incluido en la mensualidad. El resto de las casas no admiten más mujeres de alquiler que las de cierto nivel (Ver Cortesanas, Pág. 67)

- **Tabernas y mancebías**

A las abundantísimas tabernas de la Villa, se asiste en busca de vino y compañía femenina. Existe poca diferencia entre una taberna y una mancebía (aunque éstas últimas son burdeles), por lo que consideraremos a ambas genéricamente como tabernas.

Visitar una taberna será una acción larga que puede ser compaginada con acciones como beber, jugar y conseguir compañía femenina.

En estos locales no hay restricciones por NS, pero NO se puede alternar. Las actividades a realizar son beber, jugar, comprar un momento de placer (compañía femenina) y, si tenemos suerte, escuchar algo “interesante”.

En las tabernas el límite máximo de apuesta son 20 reales.

- **Teatro**

ACyE se desarrolla en pleno Siglo de Oro español, y Madrid, capital del Reino, es el espejo de ese esplendor. Por otro lado, es el teatro una de las principales y más apreciadas actividades lúdicas que la vida social ofrece.

Madrid tenía ocho corrales donde se representaban “comedias”, pero, para simplificar el juego, recurriremos sólo a los dos más importantes: **el Corral de la Pacheca y el Corral de la calle de la Cruz.**

Para ACyE, la temporada teatral empieza el mes de Octubre y termina el último día de Marzo. Cada mes de la temporada, en la Villa se estrenan dos comedias, una en cada uno de los corrales indicados.





Los PJs pueden optar por acudir a cualquiera de los dos, pagando su NS en reales como entrada. Asistiendo la primera semana se presencia el estreno de la obra, aunque la entrada cuesta el doble del NS del PJ en reales.

También se puede acudir alquilando un Aposento (lo que en nuestros días sería un palco) al precio de diez veces el NS del PJ, 20 veces en el caso del estreno. Los aposentos tienen una capacidad de 6 personas, que el PJ puede usar para alternar con otros personajes (ver reglas de Alterne, anteriormente mencionadas), y aporta 1 p.s. Los personajes invitados al aposento, como es lógico, no pagan la entrada, pero tampoco se benefician del punto social por estar en aposento.

El procedimiento para acudir al estreno de una obra es indicar en el turno a qué corral se acude, el tipo de entrada escogida y los invitados, en el caso que se tercie si se alquila aposento. Los invitados indicaran la acción en su turno sin olvidar nombrar el PJ que les invita.

Acudir al teatro será una acción larga que puede ser compaginada con alternar.

El grado de aceptación de la obra aportará al PJ p.s. positivos o negativos, tal y como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla de grado de aceptación de comedias			
1D10	Calidad	p.s. estreno	p.s. otras semanas
1	Desastre	-2	-2
2	Fracaso	-1	-1
3-4	Entretenida	+1	0
5-9	Éxito	+2	0
10	Gran éxito	+3	+1

Como puede verse, asistir a un estreno implica riesgos, aunque, si hay suerte, también tiene sus recompensas. Si se quieren evitar estos riesgos, se puede asistir a una obra cualquiera en las otras tres semanas del mes, indicando en el turno que se hace “siempre que la comedia haya obtenido tal resultado concreto o superior”.

Por ejemplo: Un PJ indica en su turno que acude la segunda semana al corral que represente la obra más competente, siempre que sea al menos “entretenida”.

Una dama sólo acudirá al aposento (del teatro, se entiende) si va acompañando a su marido o, si está prometida, acompañada por uno o varios familiares. Las cortesanas, sin embargo, pueden acudir al teatro acompañadas de sus amantes. No está bien visto (es decir, que no se puede hacer) que un PJ se haga acompañar de “cantoneras” o “tusonas”.





Mención aparte merece las representaciones organizadas por la Casa Real, a las que sólo se puede asistir por expresa invitación de Su Católica Majestad, la del nunca bien ponderado Conde Duque de Olivares, o cualquier otra persona de respeto cercana a la Corona. *Se tratarán como eventos especiales.*

- **Juegos de Cañas y Toros**

Si existe un espectáculo estrictamente peninsular son las corridas de toros que ya se celebraban en éste siglo, y que Felipe IV impulsó especialmente. Las celebradas en la Villa de Madrid son, de largo, las de mayor renombre y fama, quizá debido a la asistencia Real.

La temporada taurina comienza en el mes de mayo y finaliza en el mes de septiembre. Se celebra únicamente la primera semana de cada mes.

A efectos de ACyE, la corrida de toros es como una representación teatral, a la que se puede asistir como público general, sin coste alguno, o alquilando un balcón, de coste igual al de aposento teatral en estreno, es decir, NS por 20. Alquilar un balcón da 1 p.s.

Y del mismo modo que el teatro se determina el éxito o fracaso de la corrida:

Tabla de grado de aceptación de corridas de		
1D10	Calidad	p.s.
1	Desastre	-2
2	Fracaso	-1
3-4	Entretenida	+1
5-9	Éxito	+2
10	Gran éxito	+3

Una dama sólo acudirá a un balcón si va acompañando a su marido o, si está prometida, acompañada por uno o varios familiares. Las cortesanas, sin embargo, pueden acudir al balcón acompañadas de sus amantes. No está bien visto (es decir, que no se puede hacer) que un PJ se haga acompañar de “cantoneras” o “tusonas” en los toros.

Otra forma de participar de la “fiesta”, es toreando, pero para ello hay que solicitar permiso al Concejo de la Villa en una acción corta. Sólo se conceden 3 licencias por corrida, aunque siempre una “propina” puede ayudar a conseguirlo. Simplemente habrá de indicarse la cantidad de propina que se da. En caso de ser solicitadas más de tres licencias, se concederán a los que mayor propina hayan ofrecido. En caso de igualdad, el solicitante de mayor NS conseguirá el permiso. Si no se obtiene la licencia, el dinero de la propina se pierde.





La lidia se puede practicar de dos maneras: a caballo o a pie. A caballo sólo puede ser practicada por nobles y personas de NS 15 o más. Si un PJ desea (y por NS puede) practicar este tipo de lidia, deberá superar una tirada Difícil de REJONEO (Habilidad Específica) o de DESTREZA (Habilidad Genérica)

Aquel PJ que opte por la lidia a caballo, deberá indicar en su turno si viste **a la cazadora** (en tonos verdes), **a la turca** (con turbante y ropas de aspecto morisco), **a la italiana** (con calzas, calzones cortos, camisas anchas y coletos ajustados) o el **traje oscuro**, habitual de la corte, adornado con bordados de plata y oro. Esto no tiene mayor efecto para el PJ, pero da vistosidad al evento.

El último requisito para practicar la lidia a caballo es usar sus propios animales, y asumir sus pérdidas llegado el caso: **El PJ debe disponer de al menos 4 caballos para practicar este noble arte.**

Otra forma de práctica es la de los “toreadores de banda”, lidia a pie (el más parecido al que se practica en nuestros días), reservada para personajes de NS 5 a NS 14. Si un PJ desea (y por NS puede) practicar este tipo de lidia, deberá superar una tirada Difícil de TOREO (Habilidad Específica) o de DESTREZA (Habilidad Genérica)

Para PJs de NS inferior a 5 o sin permiso para torear, existe la opción de saltar a la plaza como “venturero” (hoy llamados espontáneos). Esta opción puede dar con los huesos del PJ en prisión, o, si realiza una buena faena, pasar por alto su delito. La tirada para esta forma de lidia es Muy Difícil de Toreo o Destreza.

La lidia es una práctica muy arriesgada de consecuencias a veces dramáticas. El nivel de éxito o fracaso determinarán las consecuencias de la faena realizada:

Tabla de éxito en la lidia				
Nivel de éxito / fracaso	Rejoneo	p.s.	Toreo	p.s.
Fracaso 9 ó -	PJ herido (3D10), 1D4 caballos muertos	- 2 x NS	Muerte del PJ	-
Fracaso 6-8	1D4 caballos muertos	- NS	PJ herido (3D10)	-2
Fracaso 1-5	1D2 caballos muertos	-	Sin efecto	-
Éxito 0-1	Sin efecto	+2	Notoriedad y fama	+3
Éxito 3-4	Notoriedad y fama	+8	Notoriedad y fama	+6
Éxito 5 ó +	Notoriedad y fama	+20	Notoriedad y fama	+10

Los niveles de fracaso no conllevan Bellaquería (ni la fama asociada a ella), ya que el simple hecho de lanzarse a la arena implica ya cierto riesgo que no todos están dispuestos a correr.

Los PJs, antes de iniciar una faena, pueden dedicársela a una dama o cortesana presente, lo que





puede reportarle algún beneficio a la hora del cortejo. (Ver Vida Sentimental, Pág. 65)

Asistir o participar en la Lidia es una acción larga, que, en el caso de alquilar un balcón, puede ser compaginada con alternar.

- **Paseos**

La esencia de la vida social es ver y dejarse ver, y quizá el máximo exponente de este argumento sean los paseos. En el Madrid que nos atañe, las gentes de toda condición se mostraban con sus mejores galas en los distintos lugares de paseo: Los jardines del Buen Retiro, la Alameda del Prado (luego llamada Paseo porque Felipe II solía pasear por ella) y la Huerta de Juan Fernández.

En estos lugares sólo es posible alternar invitando a pasear en un carruaje propio o siendo invitado a pasear en un carruaje ajeno. En este caso, el alterne funcionará igual que un aposento o un balcón. Deberá indicarse en los respectivos turnos de la misma manera que el aposento de un teatro.

Las clases sociales madrileñas se agrupaban a la hora del paseo de la siguiente manera:

Tabla de Paseos de Madrid	
Paseos	Nivel Social
Los jardines del Buen Retiro	20 +, ó Nobles
La Alameda del Prado	10-19
La Huerta de Juan Fernández	0-9

Se puede pasear por un lugar de superior categoría, pero no se podrá obtener p.s. fruto del alterne. El esnobismo social no ve con buenos ojos las pretensiones de las clases inferiores. Sin embargo al revés no sucede: Un personaje de alto nivel social podrá alternar en su carruaje en cualquier paseo.

Acudir a un paseo es una acción larga, que puede ser compaginada con alternar si se tiene carruaje y se invita a otros personajes o si se es invitado.

Los paseos no solamente son una actividad social, también sirven para acercarse a las inaccesibles damas, lo que entonces se llamaba “darse el verde” (Ver Vida Sentimental, Pág. 65)

- **Fiestas**

Otra forma de relacionarse socialmente son las fiestas privadas. Son reuniones de gran repercusión social, que se organizan en casas particulares y se asiste por expresa invitación del anfitrión.

Para poder organizar una fiesta, el PJ debe cumplir unos requisitos:





- Estar casado o tener NS 20 ó más
- Tener una vivienda de tipo Mansión o superior

El coste de una fiesta es dos veces el NS del asistente de mayor categoría (sea el anfitrión o un invitado) por el número de invitados asistentes, incluyendo damas acompañantes.

El anfitrión obtiene tantos p.s. como resulta de dividir por 7 la suma de todos los NS de los asistentes a la fiesta (excluyendo las acompañantes). El resultado final nunca podrá ser inferior a 1 p.s.

Organizar una fiesta son dos acciones largas que se llevan a cabo en dos semanas consecutivas, la primera semana es de preparación y la segunda la de la fiesta propiamente dicha. Ambas acciones deben tener lugar en el mismo turno.

La semana de la fiesta puede compaginarse con la acción de beber y pueden aplicarse reglas de borrachera especiales:

Tabla de borrachera en fiestas (1D20)	
19-20	Velada extraordinaria. El PJ es el alma de la fiesta. (+2 p.s.)
17-18	El PJ resulta francamente divertido (+ 1 p.s.)
12-16	Velada agradable. (Sin efectos)
7-11	Insulto a un presente aleatorio. Duelo inmediato
4-6	El PJ sufre un atraco. (1D10x5% del capital del PJ robado)
2-3	Accidente. 1D10 de daño (No puede morir)
1	Bronca en la fiesta. Expulsión de la casa (-3 p.s)

Cada invitado asistente gana o pierde p.s. por los siguientes motivos:

- La diferencia entre la calidad de su vivienda menos la calidad de la vivienda a la que acude
- Los p.s. fruto de aplicar la regla de alterne multiplicado por dos
- Su actitud si se emborracha

Asistir a una fiesta es una acción larga que puede ser compaginada con la actividad de beber. Los costes de la bebida están pagados por el anfitrión y pueden aplicarse las reglas de borrachera anteriormente expuestas.

Un PJ invitado a una fiesta podrá acudir acompañado de su cortesana, prometida o esposa. Esta acción le hace cumplir la acción larga que debe pasar a su lado y que evita que ella pueda sentirse abandonada.



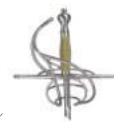


Tabla de fiestas		
Viviendas	Calidad	Invitados*
Palacio	8	Sin límite
Palacete	6	15
Mansión	5	10
Casa	3	(6)**
Corrala	2	(4)**
Desván	1	(2)**

* Las acompañantes no cuentan para este límite

** Pueden organizarse reuniones en viviendas menores pero no otorgará p.s. a nadie

Si la mujer del anfitrión no está presente en la fiesta por motivos injustificados o inconfesables, la fiesta será un fiasco y ningún invitado ganará p.s. Por su parte, el anfitrión, perderá una cantidad de p.s. igual a su NS.

13.- VIDA MILITAR

El reinado de Felipe IV se desarrolla en un casi permanente conflicto bélico. La Guerra de los 30 años se enmarca entre 1618 y 1648, y en ella España desempeña un papel de primera línea.

En ACyE, tomar el camino de las armas es otra de las posibilidades principales del juego. Una forma muy habitual de ascender económica y socialmente es alistarse en los Tercios. La obtención de botines de guerra, la fama e incluso los títulos nobiliarios, permiten al PJ “acortar” el camino del éxito. Sin embargo el camino más corto no es siempre el más sencillo y el PJ puede terminar sus días en una fría y húmeda tumba en Flandes.

Si un PJ decide que su futuro está en el ejército de Su Católica Majestad podrá presentarse en los acuartelamientos de los distintos Tercios y solicitar su ingreso.

- **Los Tercios**

El ejército de Su Católica Majestad en Europa estaba dividido en tres grupos principales: Tercios Peninsulares, Tercios de Italia y Tercios de Flandes. Estos últimos se encuentran permanentemente en los países bajos; los Tercios italianos y peninsulares refuerzan los distintos frentes según las necesidades.

En la siguiente tabla definimos las características de cada uno de los Tercios peninsulares que, en ACyE, se encuentran acuartelados en la Capital del Reino.





Tabla de Tercios peninsulares					
Infantería		R	Arma	Abrev.	Ene.
Tercio de la Guardia del Rey "El freno"	Archeros de Cuchilla (1ª comp.)	1	Espada	GAC	—
	Guardia Española (comp. 2ª a 5ª)	2	Ropera	GES	GTU
	Guardia Tudesca (comp. 6ª a 9ª)	2		GTU	GES
Tercio de los Morados		3	Ropera	TMO	TAS
Tercio Viejo de Extremadura, "El Cumplidor"		6	Ropera	TEX	TAR
Gran Tercio Viejo de Sicilia, "El Valeroso"		6	Ropera	TAR	TEX
Tercio de La Armada, "El Sacrificado"		7	Ropera	TAS	TMO
Tercio de Saavedra, "El Maestro"		7	Ropera	TSA	TBE
Tercio de Benavente, "De los tigres"		8	Ropera	TBE	TSA
Tercio de Madrid		9	Ropera	TMA	TTO
Tercio de Toledo		9	Ropera	TTO	TMA
Caballería		R	Arma	Abrev.	Ene.
Guardia de Castilla		2	Espada	GCA	TVI
Tercio de Villaviciosa		4	Espada	TVI	GCA
Tercio de Dragones de Vitoria		5	Espada	TDA	TDL
Tercio de Dragones de Villareal		5	Espada	TDL	TDA

Cuanto más alto sea el renombre de una unidad (R en la Tabla de Tercios peninsulares), más prestigio otorga pertenecer a ella y más requisitos serán exigidos al PJ para su ingreso (Ver Rangos Militares del Tercio, Pág. 44). Arma se refiere al acero mayormente utilizado en una unidad militar concreta. En ACyE asumimos, si el jugador no especifica lo contrario, que el PJ usa el arma propia del Tercio al que pertenece. Abreviatura (Abrev.) son las siglas que definen a la unidad en el desarrollo del juego. Enemigo (Ene.) hace referencia a las animadversiones, odios y competencias existentes entre unidades militares (Ver Tercios enfrentados, Pág. 48)

En ACyE, los Tercios de infantería tienen 10 compañías y los tercios de caballería tienen únicamente 6 compañías. El Tercio de la Guardia del Rey es una unidad especial de 9 compañías, la primera de las cuales la compone la unidad de mayor élite de su tiempo, la Guardia de Archeros de Cuchilla, guardia personal de Su Católica Majestad. Para entrar en ésta unidad, además de los requisitos normales (ver Ingresar en un Tercio, Pág. 47) se exigen unos requerimientos especiales como son: Sólo se puede ingresar como soldado (los ascensos se alcanzan exclusivamente por promoción interna), fama 4, conocimientos mínimos de esgrima, pistola y equitación, todos ellos nivel 3; requiere también APA mínima de 13, FIS mínimo de 15.

Las siguientes compañías, correspondientes a los Guardias Españoles y a los Guardias Tudescos, no tienen requerimientos distintos a otros tercios.





- **Rangos Militares**

En el ejército español, el escalafón, de mayor a menor, corre como sigue:

1. **Capitán General:** Responsable de uno de los grandes frentes en los que estaba involucrado el ejército español. En ACyE existen tres: el de Flandes, el de Italia y el Peninsular. Es nombrado por el Rey en Consejo de Estado. Perderá el mando de cualquier tercio anteriormente a su mando.
2. **Teniente General:** Mando operativo de varios tercios. Es nombrado por el Rey entre los Maestres de Campo disponibles, quienes no dejan el mando de su unidad. Si es necesario se nombra temporalmente en el campo de batalla al Maestre de Campo de más fama (o veteranía, a igualdad de fama)
3. **Maestre de campo:** superior jerárquico del tercio de infantería y mando de su primera compañía. Tiene todo el poder judicial y administrativo del tercio. Dispone de una guardia personal de ocho alabarderos alemanes pagados por el Rey. Era elegido por el Rey en Consejo de Estado. El tercio a menudo lleva su nombre.
4. **Coronel:** superior jerárquico del tercio de caballería y capitán de su primera compañía. Tiene todo el poder judicial y administrativo de su unidad. Es nombrado por el Capitán general. El tercio a menudo lleva su nombre.
5. **Sargento Mayor:** Es el segundo comandante del Tercio. Estaba encargado de su instrucción táctica, de su seguridad en los desplazamientos y del alojamiento de las tropas. Él solía "*pasar la palabra*", es decir, transmitir verbalmente las órdenes del Maestre de campo. Es también el capitán de la segunda compañía. Es nombrado por el Capitán general.
6. **Capitán:** Mando supremo de compañía, tenía la obligación de supervisar el entrenamiento de sus hombres, organizando para ello maniobras en los que se empleara la pica, el arcabuz o el mosquete, y adoptar las distintas formaciones. Es nombrado por el Maestre de Campo entre alféreces de al menos 2 años de servicio en distintas unidades.
7. **Alférez:** Segundo de la compañía, abanderado y lugarteniente del Capitán a quien sustituye cuando éste se hallaba herido. Era responsable de la bandera, que debía portar en los combates y en las revistas. Tenía la obligación de conocer los problemas de la soldadesca. Cuando no portaba la bandera llevaba alabarda.
8. **Sargento:** Suboficial superior de la compañía encargado de su disciplina y de la asignación de servicios a los soldados de su unidad.
9. **Cabo:** Mando de una *escuadra*, subdivisión de una compañía que vienen a representar 25





hombres. Viene a ser un soldado con responsabilidades.

10. **Soldado:** Carne de cañón del tercio y de España.

Este esquema correspondería a la composición de los cuadros de un tercio de infantería:



Los tercios de caballería cuentan únicamente con 6 compañías y su mando supremo es un coronel, por lo que el cuadro es similar, sustituyendo Maestre de Campo por Coronel, y eliminando las compañías 7 a 10.

Los rangos de Sargento Mayor y superiores exigen al personaje la posesión de al menos 3 caballos. En el caso de no disponer de ellos, no se puede aspirar al rango.

Para acceder a los distintos rangos existen una serie de requisitos, dependiendo de la categoría del tercio, de NS y fama, tal y como se expone en el siguiente cuadro:





Tabla de Rangos y requisitos										
Rango	Renombre	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Soldado	NS mínimo	7	6	4	3	2	1	-	-	-
	Sueldo	14	10	10	8	6	6	6	6	4
	p.s./mes	8	5	4	3	3	2	1	0	0
	Fama	5	2	1	-	-	-	-	-	-
Cabo	NS mínimo	8	7	5	4	3	2	1	-	-
	Sueldo	18	14	14	10	8	8	8	8	6
	p.s./mes	9	6	5	4	4	3	2	1	0
	Fama	6	3	2	-	-	-	-	-	-
Capellán*	NS mínimo	9	8	7	6	5	4	3	3	2
	Sueldo	18	14	14	10	8	8	8	8	6
	p.s./mes	9	6	5	4	4	3	2	1	0
	Fama	5	2	1	-	-	-	-	-	-
Sargento	NS mínimo	9	8	7	6	5	4	3	3	2
	Sueldo	18	14	14	12	10	10	10	10	8
	p.s./mes	10	7	6	5	5	4	3	2	1
	Fama	7	5	3	1	-	-	-	-	-
Alférez	NS mínimo	10	9	8	7	6	5	4	4	3
	Sueldo	26	22	22	20	18	18	18	18	16
	p.s./mes	11	8	7	6	6	5	4	3	2
	Fama	8	6	4	2	1	-	-	-	-
Capitán	NS mínimo	13	10	9	8	7	6	5	5	4
	Sueldo	28	24	24	22	20	20	20	20	18
	p.s./mes	12	9	8	7	7	6	5	4	3
	Fama	9	7	5	3	2	1	1	1	-
Sargento Mayor	NS mínimo	14	11	10	9	8	7	6	6	5
	Sueldo	32	28	28	26	24	24	24	24	22
	p.s./mes	13	10	9	8	8	7	6	5	4
	Fama	10	8	6	4	3	2	2	2	-
Coronel	NS mínimo	-	12	-	10	9	-	-	-	-
	Sueldo	-	34	-	30	28	-	-	-	-
	p.s./mes	-	11	-	9	9	-	-	-	-
	Fama	-	9	-	5	4	-	-	-	-
Maestre de campo	NS mínimo	14	-	12	-	-	9	9	9	7
	Sueldo	42	-	36	-	-	32	32	32	28
	p.s./mes	15	-	11	-	-	8	7	6	5
	Fama	12	-	8	-	-	4	4	4	1

*Para ingresar como capellán en un tercio es necesario pertenecer a una Orden Religiosa (Ver Vida Religiosa, Pág. 75)





- **Ingresar en un Tercio**

España está en guerra permanente, cuando no es contra luteranos, es contra franceses, cuando no contra turcos, es contra alemanes. Así que en ACyE hace falta mucha carne de cañón.

Para que un PJ pueda ingresar en un Tercio, deberá cumplir las condiciones que se exigen en función de la unidad y del rango solicitados, un NS mínimo debido al renombre de la unidad y la posesión de caballo para acceder a los cargos en las unidades de caballería.

Un PJ deberá acercarse al acuartelamiento deseado y presentar la solicitud al Sargento Mayor del Tercio indicando el rango al que se aspira. Si el rango solicitado es SOLDADO el ingreso será automático (excepto en los Archeros de Cuchilla). En el caso de rangos superiores, el DJ efectuará una comprobación Muy Difícil de su Habilidad Específica ARTE MILITAR (o de su Habilidad Genérica, EDUCACIÓN, dividido por dos). A esta comprobación se le podrán aplicar influencias.

Para ingresar como soldado en los Archeros de Cuchilla, el PJ deberá superar una comprobación Heroica de su Habilidad Específica de BUROCRACIA, o de la Habilidad Genérica de CONOCIMIENTO DE CORTE, con las consabidas aplicaciones de influencia al gusto.

Por cada 2 puntos de fama que el PJ posea por encima de los exigidos para optar al cargo, se reduce un nivel de dificultad. Por cada 4 NS del PJ por encima del NS exigido, se reduce un nivel de dificultad.

Puede suceder que algún Sargento Mayor considere otras habilidades como necesarias para ingresar en el tercio. Así, es frecuente que para los tercios de caballería, para rangos inferiores, se solicite la Habilidad Específica de EQUITACIÓN o habilidad Genérica de DESTREZA, en vez de la de Arte Militar o Educación mencionada. Para rangos de SARGENTO y ALFÉREZ, se puede valorar muy positivamente la Habilidad Específica de LIDERAZGO o la Genérica de CARISMA.

Las solicitudes deben presentarse la primera semana de cada mes. No todos los rangos de un Tercio tienen vacantes ya que algunos de ellos estarán ocupados por PNJs en el inicio del juego. Siempre habrá vacantes para los aspirantes a soldados.

Solicitar el ingreso en un Tercio es una acción larga pero permite presentar solicitud hasta en tres Tercios. Las opciones se listarán por orden de preferencia y se irán comprobando en ese orden hasta lograr ser aceptado.

Si el Sargento Mayor, responsable de la admisión de nuevos reclutas, es un PJ, será él quién decidirá si se admite o no a los solicitantes. Sin embargo, el Sargento Mayor PJ no puede aceptar a nadie que no tenga los requisitos mínimos para el rango solicitado.

El Sargento Mayor PJ, en una acción automática, deberá indicar en su turno la aceptación o no del





candidato.

- **Tercios enfrentados**

Entre las unidades militares españolas existía una dura competencia. Si bien en el frente les unía una fuerte camaradería, siempre luchaban por que la bandera de su tercio fuera la más reconocida por su valor y méritos militares. Ese orgullo ha sido trasladado al juego creando la regla de Tercios enfrentados.

Tabla de Tercios Enfrentados			
Unidad	Abreviatura	Unidad Enfrentada	Abreviatura
Archeros de Cuchilla	GAC	Sin enemigo	-
Guardia Española	GES	Guardia Tudesca	GTU
Guardia Tudesca	GTU	Guardia Española	GES
Tercio de los Morados	TMO	Tercio de La Armada	TAS
Tercio Viejo de Extremadura	TEX	Gran Tercio Viejo de Sicilia	TVS
Gran Tercio Viejo de Sicilia	TVS	Tercio Viejo de Extremadura	TEX
Tercio de La Armada	TAS	Tercio de los Morados	TMO
Tercio de Saavedra	TSA	Tercio de Benavente	TBE
Tercio de Benavente	TBE	Tercio de Saavedra	TSA
Tercio de Madrid	TMA	Tercio de Toledo	TTO
Tercio de Toledo	TTO	Tercio de Madrid	TMA
Guardia de Castilla	GCA	Tercio de Villaviciosa	TVI
Tercio de Villaviciosa	TVI	Guardia de Castilla	GCA
Tercio de Dragones de Vitoria	TDA	Tercio de Dragones de Villareal	TDL
Tercio de Dragones de Villareal	TDL	Tercio de Dragones de Vitoria	TDA

Siempre que un PJ se encuentre con otro personaje perteneciente a una unidad enfrentada, inmediatamente le retará a duelo. Esta acción será inmediata (no es necesario dar ninguna orden en el turno). Si el PJ se encuentra en el frente las enemistades de tercio no tienen efecto.

Si se vence en duelo a un enemigo de tercio se obtienen ese mes 5 puntos sociales, si se pierde el duelo, a su vez se pierden 2 p.s. Si el oponente resulta muerto, entonces el PJ obtiene otros 3 p.s. adicionales. Si el oponente declina el duelo por cualquier causa se ganarán 2 p.s.

Sólo se puede declinar el duelo por razones de salud, en ese caso no se perderán p.s. El retador, sin embargo, como se ha comentado, ganará 2 p.s.

Si un PJ se niega a batirse con un miembro de un tercio enfrentado por cualquier otro motivo, perderá tantos p.s. como NS posea y, automáticamente, se le descontarán 2 puntos de fama y será considerado bellaco.





- **Deberes y privilegios de la milicia**

En el momento de ser aceptado se disfruta de las ventajas e inconvenientes de la nueva situación. Desde el mismo mes de ingreso en la unidad, se cobrará el sueldo pertinente y se obtendrán los p.s. correspondiente al rango obtenido.

Por otro lado, los cabos y soldados tendrán que destinar 2 de sus semanas mensuales a las obligaciones de su unidad (en el mes del ingreso serán las semanas 2ª y 3ª). Una de estas semanas será de *instrucción* y la otra será de *facción*, es decir, de guardias varias. A cambio de la semana de instrucción, el PJ obtiene un punto de aprendizaje en alguna de las siguientes Habilidades Específicas o Genéricas, seleccionadas aleatoriamente: Arcabuz, pistola, pica, esgrima (todas ellas de manipulación), equitación (sólo unidades de caballería; es de destreza), arte militar (de educación), Resistencia y Voluntad.

Siendo sargento o alférez las obligaciones militares se reducen a una semana de *facción* al mes (en el mes del ingreso será la 2ª semana). Los rangos superiores deben destinar al menos 2 acciones cortas al mes en sus deberes militares para con su tercio o compañía.

- **Ascensos**

Los ascensos en el ejército español de ACyE se realizan, de uno en uno, sin saltarse rango alguno, y son fruto exclusivamente de los méritos militares, hasta el rango de Alférez. Este ascenso se realiza cada vez que quede una vacante en el tercio, escogiéndose al personaje, PJ o PNJ, que mejores cualidades reúna.

Si un PJ obtiene un ascenso para el que no reúne las condiciones de NS establecidas, su NS asciende automáticamente al necesario. Sin embargo, si no reúne los puntos de fama exigidos, bueno, el ascenso lo obtiene sin tener en cuenta la fama: **Los ascensos obtenidos en campaña no tienen en cuenta los puntos de fama**, y sólo son necesarios para solicitar un rango.

Para solicitar un rango de Capitán o Sargento Mayor, el PJ debe establecer la oportuna solicitud a aquel que deba concederla (el Maestre de Campo o el sargento mayor respectivamente), y superar una comprobación Difícil de su Habilidad Específica de LIDERAZGO o Habilidad Genérica de CARISMA.

Para solicitar rangos de Maestre de Campo, Teniente General o Capitán General, debe solicitarse directamente al Rey. Superando una tirada Muy Difícil de su Habilidad Específica de ARTE MILITAR, o su Genérica de EDUCACIÓN. Podrán aplicarse influencias

El mecanismo de solicitud es el siguiente: Cada vez que se produzca una vacante, **los PJs que lo deseen pueden solicitar el rango en una acción Corta**, y el mes siguiente se notifica la adjudicación de la plaza. Si la vacante se produce en la capital, la solicitud deberá presentarse la





primera semana de mes.

- **Tercios de Italia y Flandes**

Los Tercios de Italia y Flandes, a diferencia de los peninsulares, se hayan permanentemente en combate, en cada uno de los conflictos en los que la España del cuarto Felipe se vio involucrada. Son pues una buena oportunidad para los PJs para conseguir fama y fortuna. Los tercios de Italia y Flandes son unidades todas de infantería y de renombre 7.

Un PJ puede, si lo desea, pedir permiso en su tercio peninsular para enrolarse en una de estas unidades. El ingreso en estas unidades es automático (y ansiado por sus mandos), conservando el rango de su unidad de origen hasta el rango de Alférez. Aquellos PJs que tengan rango mayor deberán optar por alguno de los rangos inferiores.

Por ejemplo: Si un Capitán del Tercio de Toledo, se alista en los Tercios de Flandes, tendrá que conformarse con servir como Alférez en el campo de batalla.

Cuando existen motivos inconfesables que pueden dar con los huesos de un PJ en uno de estos tercios, desde desventuras amorosas a delitos más o menos graves, el ingreso se produce con nombre falso (para huir de justicia o deshonra) y sólo en rango de soldado.

El procedimiento para enrolarse en uno de estos tercios es el siguiente: indicarlo así en el turno, como acción automática de la primera semana del mes, apuntando el tercio en el que se desea ingresar, liar el petate y marchar a buscar fortuna.

Cuadro de tercios de Italia y Flandes	
Tercios Italianos	Tercios Flamencos
Tercio de Lombardía, "el Reparador "	Tercio de Flandes
Tercio de Saboya, "el terror de los franceses "	Tercio de Bramante
Tercio Viejo de la Armada del Mar Océano de Infantería Napolitana, "El distinguido"	
Tercio Nuevo de Nápoles, "del Mediterráneo"	

Los tercios de Flandes, como es de suponer, están permanentemente destinados en los Países Bajos. Los tercios de Italia, sin embargo, como punta de lanza de los ejércitos de Su Católica Majestad, son destinados a distintos frentes, desde el Mediterráneo a Europa Central, según las necesidades de la política de su grandeza, el Conde-Duque de Olivares.

Un PJ enrolado en un tercio de Flandes o Italia permanecerá en dicha unidad durante un periodo de **3 meses**. Transcurrido este periodo, el PJ es licenciado y tiene la opción de reengancharse por otros 3 meses, o volver a Madrid. Si el motivo que le llevó a estos tercios es poco confesable, se le sugiere desde éstas reglas que solvente tales problemas antes de regresar a la capital para evitar males





mayores.

Si se diera el caso de que un PJ se hubiera alistado en un tercio de Flandes o Italia, y su tercio original fuera enviado al frente, el PJ seguirá sirviendo en el tercio de Flandes o Italia correspondiente hasta transcurridos sus 3 meses de servicio, incluso si coinciden en el mismo frente o batalla ambos tercios. Si el PJ no desea, por el motivo que fuere, ser reconocido por sus antiguos camaradas, deberá buscarse la vida...

El sueldo en los Tercios de Italia y Flandes son los equivalentes al Tercio Peninsular de menor renombre.

- **Campañas Militares**

La vida militar no se reduce a la marcial vida cuartelaria, ni a pasear vistosos uniformes frentes a las damas. De vez en cuando hay que dar la propia sangre en mayor beneficio de la Corona y de Su Católica Majestad: hay que marchar a la guerra.

En cada estación del año, se agrupan determinados Tercios de los anteriormente mencionados con algún objetivo concreto. Estos objetivos los denominamos Campañas. En ACyE existe, al menos, una campaña permanente: Los Países Bajos. Allí se destinan de forma constante los Tercios de Flandes más, aquellos que sean necesarios en función de la situación militar en ese momento.

Adicionalmente pueden prepararse otras campañas fruto de la situación política nacional o internacional. Cada una de ellas tiene una duración mínima de tres meses agrupadas en estaciones del año: Se inician el primer mes de una estación y concluirán cuando las armas así lo decidan, pero siempre, a efectos de juego, coincidiendo con el último mes de una estación.

Las tropas enviadas por las altas jerarquías militares españolas y que conforman el grueso del ejército serán siempre Tercios completos. Sin embargo, los Capitanes con mando de tropa y los Sargentos Mayores pueden movilizar las compañías a su cargo. Maestros de Campo y Coroneles pueden enviar a la batalla a un máximo de tres de sus compañías, decidiendo también si ellos les acompañan o no.

Cualquier PJ puede intentar convencer a un mando PNJ para movilizar compañías a su cargo hacia el frente, superando una tirada de su Habilidad Específica de ELOCUENCIA o su Habilidad Genérica COMUNICACIÓN. La dificultad será determinada por el DJ en función del rango del PJ y del rango del PNJ influido. Para lograr este objetivo se podrán aplicar influencias.

Cuando un PJ se encuentra en campaña no se tienen en cuenta los p.s. No se ganan ni se pierden. El PJ no pagará su mantenimiento aunque debe seguir abonando los costes de sus posesiones, los alquileres, las cuotas de su casa de conversación y el mantenimiento de su familia y amante (si es el caso)





- **Comportamiento en el frente**

El jugador deberá señalar en su turno cuál será la actitud de su PJ frente al enemigo. Esta actitud puede variar desde el comportamiento más cobarde hasta el más arrojado. Se debe tener en cuenta que la elección de uno u otro puede traer consecuencias directas.

Esta actitud debe indicarse aun cuando el PJ se encuentre en Madrid ya que nunca se sabe cuando pueden ser movilizadas tropas a la guerra.

Tabla de comportamiento en el frente	
Actitud	Modificadores
Cobarde	-3
Vacilante	-2
Prudente	-1
Normal	Sin modificadores
Atrevido	+1
Imprudente	+2
Temerario	+3

Estos modificadores serán los posteriormente aplicados al resultado de batalla.

- **Resultado de Batalla**

Al final de cada mes, en el que haya tropas en combate, el DJ determina, por cada ejército, el éxito o fracaso de la estrategia planteada.

Para determinar el resultado de batalla se comprueba la Habilidad Específica de ARTE MILITAR o la Habilidad Genérica de EDUCACIÓN del personaje al Mando. La dificultad de esta tirada es establecida en función de varios factores:

- Tropas a las que se enfrentan (no son lo mismo los Mosqueteros del Rey Luis XIII que los piratas berberiscos de Orán)
- Terreno en el que se produce el enfrentamiento. Los agrestes son más complicados que las planicies. También son posibles los combates navales.
- Estado de los suministros recibidos. El ejército español tiene frecuentes y severos problemas de suministros que reducen en ocasiones su capacidad de combate.
- Tipo de despliegue empleado: Asedio, Asalto, Defensa u Operaciones de Campo.

Una vez determinado el Resultado de batalla del ejército, se realizan las mismas comprobaciones para las unidades inferiores, Tercios y Compañías, de igual forma. A cada una de estas comprobaciones se le aplica un modificador adicional producto del resultado de batalla de la unidad directamente superior.





Establecidos los resultados de batalla del ejército y de los Tercios y Compañías presentes, se pasa a determinar si los distintos personajes han sobrevivido. La supervivencia se calcula mediante la comprobación de la Habilidad Específica SUPERVIVENCIA o de su Habilidad Genérica VOLUNTAD. La dificultad de esta tirada estará determinada por el resultado de batalla de la unidad a la que pertenezca.

Tabla de dificultad de supervivencia				
Nivel de éxito	Asedio	Asalto	Defensa	Operaciones de campo
Fracaso 9 ó -	Difícil	Difícil	Difícil	Difícil
Fracaso 6 - 8	Complicada	Difícil	Difícil	Complicada
Fracaso 1 - 5	Sencilla	Complicada	Complicada	Complicada
Éxito 0 - 1	Sencilla	Complicada	Complicada	Sencilla
Éxito 3 - 4	Sencilla	Complicada	Sencilla	Sencilla
Éxito 5 ó +	Fácil	Sencilla	Fácil	Fácil

La tirada de supervivencia se ve modificada adicionalmente por la actitud seleccionada por el PJ en su "comportamiento en el frente"

Por ejemplo: Una actitud Temeraria en un Asalto de éxito normal (nivel de éxito 1) incrementa hasta Heroica la dificultad de la tirada de supervivencia.

Además de los comentados, existen modificadores a la dificultad en la tirada de supervivencia relacionados con la unidad a la que se pertenece, así como con el rango o cargo ostentados.

Tabla de modificadores a la supervivencia	
Unidad	Mod.
Tercio de la Guardia del Rey, "El freno"	-3
Tercio de los Morados	-2
Guardia de Castilla	-1
Tercio Viejo de Extremadura, "El Cumplidor"	0
Gran Tercio Viejo de Sicilia, "El Valeroso"	0
Tercio de La Armada, "El Sacrificado"	0
Tercio de Saavedra, "El Maestro"	0
Tercio de Benavente, "De los tigres"	0
Tercio de Lombardía, "el Reparador "	0
Tercio de Saboya, "el terror de los franceses "	0
Tercio Viejo de la Armada del Mar Océano de Infantería Napolitana, "El distinguido"	0
Tercio Nuevo de Nápoles, "del Mediterráneo"	0
Tercio de Villaviciosa	0
Tercio de Dragones de Vitoria	0





Tercio de Dragones de Villareal	0
Tercio de Flandes	+1
Tercio de Bramante	+1
Tercio de Madrid	+1
Tercio de Toledo	+1
Rango / Cargo	Mod.
Soldado / Cabo	0
Sargento / Alférez / Capitán	-1
Sargento Mayor / Coronel / Maestre de Campo / E.M. de Tercio	-2
Teniente General / Capitán General / E.M. de Ejército	-3

Los modificadores se acumulan, se suman o restan según sea el caso.

Si el PJ no supera la tirada de supervivencia, pierde 2D20 puntos de vida (Mínimo 2, rasguño, máximo 40, herida muy grave o muerte)

Si el PJ sobrevive, aún herido, entonces se realizan las tiradas de botín y promoción.

- **Recompensas en el frente**

Como ya comentamos, la guerra es el camino más rápido de conseguir fama y fortuna. Estos objetivos se cumplen con la obtención de botines, ascensos, puntos de fama e incluso títulos nobiliarios.

Para comprobar si el PJ obtiene una promoción se realiza una tirada de la Habilidad Específica Liderazgo o de su Habilidad Genérica de Carisma. Para comprobar si un PJ obtiene botín la tirada será de la Habilidad Específica DESCUBRIR o de su Habilidad Genérica Percepción. Las dificultades para estas tiradas se muestran en la siguiente tabla.

Tabla de recompensas en el frente			
Despliegue	Nivel de éxito	Promoción	Botín (Reales)
Asedio	Fracaso 9 ó -	Muy Difícil	-
	Fracaso 6 - 8	Difícil	-
	Fracaso 1 - 5	Difícil	Muy difícil (1D10x100)
	Éxito 0 - 1	Complicada	Difícil (2D10x100)
	Éxito 3 - 4	Sencilla	Complicada (4D10x100)
	Éxito 5 ó +	Fácil	Sencilla (3D10x100)
Asalto	Fracaso 9 ó -	Muy Difícil	-
	Fracaso 6 - 8	Difícil	-
	Fracaso 1 - 5	Complicada	-
	Éxito 0 - 1	Complicada	Complicada (4D10x100)
	Éxito 3 - 4	Sencilla	Sencilla (6D10x100)
	Éxito 5 ó +	Fácil	Fácil (4D10x100)





Defensa	Fracaso 9 ó -	Muy Difícil	-
	Fracaso 6 - 8	Difícil	-
	Fracaso 1 - 5	Difícil	Muy Difícil (1D10x50)
	Éxito 0 - 1	Complicada	Difícil (1D10x50)
	Éxito 3 - 4	Sencilla	Complicada (2D10x50)
	Éxito 5 ó +	Fácil	Sencilla (2D10x100)
Operaciones de campo	Fracaso 9 ó -	Muy Difícil	-
	Fracaso 6 - 8	Difícil	Muy Difícil (1D10x50)
	Fracaso 1 - 5	Complicada	Difícil (1D10x50)
	Éxito 0 - 1	Sencilla	Complicada (2D10x50)
	Éxito 3 - 4	Fácil	Sencilla (2D10x100)
	Éxito 5 ó +	Fácil	Fácil (2D10x50)

La dificultad de estas tiradas se modifica en función de la unidad a la que se pertenece y al rango que se ostenta en esa unidad, acorde a la siguiente tabla.

Tabla de modificadores a promoción y botín		
Unidad	Mod. Promoción	Mod. Botín
Tercio de la Guardia del Rey, "El freno"	+2	+2
Tercio de los Morados	+1	+1
Guardia de Castilla	+1	-1
Tercio Viejo de Extremadura, "El Cumplidor"	0	0
Gran Tercio Viejo de Sicilia, "El Valeroso"	0	0
Tercio de La Armada, "El Sacrificado"	0	0
Tercio de Saavedra, "El Maestro"	0	0
Tercio de Benavente, "De los tigres"	0	0
Tercio de Lombardia, "el Reparador "	-1	-1
Tercio de Saboya, "el terror de los franceses "	-1	-1
Tercio Viejo de la Armada del Mar Océano de Infantería Napolitana, "El distinguido"	-1	-1
Tercio Nuevo de Nápoles, "del Mediterráneo"	-1	-1
Tercio de Villaviciosa,	0	-2
Tercio de Dragones de Vitoria,	0	-2
Tercio de Dragones de Villareal,	0	-2
Tercio de Flandes	-1	-1
Tercio de Bramante	-1	-1
Tercio de Madrid	0	0
Tercio de Toledo	0	0
Rango / Cargo	Mod. Promoción	Mod. Botín





Soldado / Cabo	0	0
Sargento / Alférez / Capitán	0	-1
Sargento Mayor / Coronel / Maestre de Campo / E.M. de Tercio	0	-2
Teniente General / Capitán General / E.M. de Ejército	0	-1

La actitud tomada por el PJ en su “comportamiento en el frente” también modifica la dificultad de las tiradas de promoción y botín.

Tabla de actitud-promoción-botín	
Actitud	Modificadores
Cobarde	+3
Vacilante	+2
Prudente	+1
Normal	Sin modificadores
Atrevido	-1
Imprudente	-2
Temerario	-3

Si un PJ obtiene una promoción pero no existe plaza vacante en su unidad, dicho PJ obtiene una gratificación económica igual a un mes del sueldo del rango que hubiera ocupado de haber plazas vacantes. También obtendrá notoriedad y, por lo tanto, fama.

Los ascensos obtenidos en los Tercios de Italia y Flandes no se tendrán en cuenta al regresar a la unidad militar de procedencia.

Por ejemplo: Un PJ que es Sargento en el Tercio de Toledo, marcha a Italia y se alista en el Tercio de Lombardia. Allí, el segundo mes, logra alcanzar el rango de Alférez, con el que termina sus seis meses de servicio. Regresa a Madrid a su Tercio de Toledo y recupera su antigua plaza de sargento. El rango de alférez en Italia sólo le sirve para amenizar las tardes en la taberna narrando sus andanzas.

- **Cargos Militares**

Además de los rangos existentes en la jerarquía militar del ejército, existen determinadas responsabilidades que deben ser cubiertas por oficiales y soldados: Intendencia, justicia militar, logística, etc. Estas necesidades se cubren otorgando a determinados miembros del ejército cargos con atribuciones concretas.

1. Comandante de Ejército. En función de las necesidades operativas de una campaña, puede necesitarse la creación puntual de un ejército al mando de este cargo. Será así siempre que el Capitán General no pueda o quiera hacerse cargo de esa tarea. Este cargo es temporal mientras esté





activo el ejército creado. La forma de otorgar el cargo es la siguiente: Primero al Capitán General de la zona, después al Teniente General de mayor prestigio (fama y NS) y, por último al Maestre de Campo por el mismo procedimiento.

2. Fiscal Mayor Militar. Es el encargado de la supervisión de las cuentas del ejército. Su misión es controlar el pago de las soldadas. Este cargo permite al PJ que lo ostenta realizar desfalcos (Ver Desfalcos en el ejército, Pág. 59)

3. Ayudante de Capitán Gral. / Ayudante de Comandante de Ejército. Oficial encargado de auxiliar al oficial superior en los menesteres del Estado Mayor. Si el nivel de Arte Militar del ayudante es superior al del oficial que asiste, entonces la tirada de resultado de batalla del oficial al mando se incrementa en 1.

4. Capitán Barrichel. Oficial jurídico-militar (su nombre en italiano significa alguacil) cuya misión principal consistía en velar por el orden y el cumplimiento de la ley en el ejército, especialmente cuando las tropas se hallaban acampadas. Con tal fin tenían poder para castigar las infracciones cometidas. Lo más parecido a la actual Policía Militar.

5. Verdugo. Elegido entre los sargentos del ejército, era el encargado de cumplir las penas dictadas a los diversos infractores de las reglas del tercio, desde latigazos hasta la pena capital.

6. Furriel Mayor. Auxiliaba al Sargento Mayor en la organización de los alojamientos del tercio, del almacenamiento y la redistribución de los bagajes que constituían la *Munición Real* (víveres, armamento, vestidos, materiales de construcción, municiones, etc.). El municionero era un proveedor de las municiones y de todo el equipo necesario para las tropas.

7. Fiscal Militar. Encargado de las necesidades financieras del tercio y pago directo de las soldadas. Ostentar este cargo permite realizar desfalcos. (Ver Desfalcos en el ejército. Pág. 59)

8. Teniente Barrichel. Oficial jurídico-militar cuya misión principal consistía en velar por el orden y el cumplimiento de la ley en el tercio.

9. Tambor General. Armado con una pequeña lanza de hierro, tenía por misión suplir la transmisión oral de las órdenes y vigilar la actuación del resto de los tambores del tercio. Además de conocer todos los toques: "*arma furiosa*", "*batalla soberbia*", "*retirada presurosa*" etc. debía ser capaz de interpretar y explicar las respuestas. Había de ser español pero estaba obligado a conocer los toques franceses, alemanes, ingleses, escoceses, walones, gascones, turcos y moriscos (los toques italianos eran los mismos que los españoles)

10. Mucionero. Era un proveedor de las municiones y de todo el equipo necesario para las tropas. Una de sus misiones es suministrar munición a los arcabuceros y, en general, armamento a los soldados en combate.





11. Ayudante del tercio. Su función es asistir a los oficiales superiores del tercio ejerciendo todo tipo de labores, órdenes, correo, etc. Lo más parecido a un becario en la actualidad.

Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
-------	----	-----------------	--------	----------	--------------	------	------	------	------	-----

Estado Mayor del Ejército

Comandante de Ejército	----	Maestre de Campo	10	6*	Capitán General	Heroica	Liderazgo/ Arte Militar	+14	+10	5
Fiscal Mayor Militar	1/ejer	Sargento Mayor	7	2	Capitán General	Heroica	Burocracia	+8	+2	4
Ayudante de Capitán Gral.	1/Cap Gral.	Capitán	6	2	Capitán General	Heroica	Arte Militar	+10	-	4
Capitán Barrichel	1/ejer	Capitán	6	1	Capitán General	Muy difícil	Descubrir/ INT 15	+6	-	2
Ayudante de Comandante de Ejército	1/ejer	Alférez	5	2	Capitán General	Heroica	Arte Militar	+4	-	2
Verdugo	1/ejer	Sargento	-	1	Capitán Barrichel	Difícil	FIS 15	-2	+5	1

Estado Mayor del Tercio

Furriel Mayor	1/terc	Capitán	4	1	Sargento Mayor	Muy difícil	INT 15	+2	+3	-
Fiscal Militar	1/terc	Capitán	4	1	Sargento Mayor	Muy difícil	Burocracia	+2	+3	-
Teniente Barrichel	1/terc	Alférez	3	1	Sargento Mayor	Muy difícil	Descubrir/ INT 15	+2	-	-
Tambor General	1/terc	Sargento	2	1	Sargento Mayor	Muy difícil	Arte Militar	+2	+2	-
Municionero	1/terc	Sargento	-	1	Sargento Mayor	Muy difícil	Burocracia	+1	+1	-
Ayudante del tercio	1/terc	Cabo	-	1	Sargento Mayor	Muy difícil	Arte Militar	+1	-	-

Cargos militares del reino

Comisario General de Infantería	1	Teniente General	11	4*	Presidente del Consejo de Guerra	Muy difícil	Burocracia	+10	+8	5
Comisario General de Caballería	1	Teniente General	11	4*	Presidente del Consejo de Guerra	Muy difícil	Burocracia	+10	+8	5





Comisario General de la Armada del Mediterráneo	1	Teniente General	11	4*	Presidente del Consejo de Guerra	Muy difícil	Burocracia	+10	+8	5
Comisario General de la Armada de la Mar Océana	1	Teniente General	11	4*	Presidente del Consejo de Guerra	Muy difícil	Burocracia	+10	+8	5

*Para acceder a este cargo es requisito necesario tener como mínimo el título de Señor.

• **Desfalcos en el ejército**

El ejercicio de algunos cargos militares permite, a los PJs con pocos escrúpulos apropiarse de dinero destinado a las tropas. En función del cargo las posibilidades de desfalco varían. El éxito o fracaso se calcula en virtud de una tirada sin modificadores.

Tabla de desfalcos en el Ejército												
CANTIDAD DESFALCADA (en reales)												
CARGO	200	400	800	1200	1600	2000	2200	2600	3000	3200	3600	4000
Ayudante de Comandante de Ejército	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-	-	-
Comandante de Ejército	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-	-
Comisario General de Infantería	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-
Comisario General de Caballería	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-
Comisario General de la Armada del Mediterráneo	-	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-
Comisario General de la Armada de la Mar Océana	-	-	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A

En el caso de ser fallar la tirada de desfalco las consecuencias estarán en función del grado de fracaso cometido.





Tabla de fracaso en el desfalco	
Nivel de fracaso	Consecuencia
Fracaso 9 ó -	Detención
Fracaso 6 - 8	Sorprendido *
Fracaso 1 - 5	No pasa nada

* Uno o varios ayudantes sorprenden al PJ “con las manos en la masa” El PJ sufrirá a partir de entonces chantaje (a definir por el DJ)

Puede intentarse un desfalco cada dos meses.

Los castigos por desfalco vienen definidos en el capítulo Vida Judicial (Ver Pág. 94)

14.- TITULOS NOBILIARIOS

El máximo exponente de alcance social en aquel tiempo era la conquista de un título de nobleza, lo que le permitía codearse con lo mas granado de la “jet set“ de entonces, y lo que no era menos importante, no pagar impuestos. Además, muchos de los puestos de poder estaban reservados a la nobleza...

En ACyE los títulos nobiliarios existentes, de menor a mayor, son Hidalgo, Señor, Barón, Vizconde, Conde, Marqués y Duque.

Los nobles, sean del nivel que sean, no pagan impuestos a la corona.

- **Obtención de títulos**

Ningún personaje tiene títulos al principio del juego, a no ser que se trate de un huérfano primogénito de origen noble. La concesión de títulos es potestad exclusiva de Su Católica Majestad. El Rey concede automáticamente un título en los siguientes casos:

- Casarse con una dama con título (se adquieren todos los títulos de la dama)
- Se consigue título de Hidalgo si se demuestra la paternidad legítima de 7 hijos varones (llamados despectivamente “hidalgos de bragueta”)
- Como resultado de acciones extraordinarias de rol o en misiones especiales, a discreción del DJ

Su Majestad otorgará un título con un resultado de "15" en un dado de 20, con una dificultad inicial de heroico, al PJ que cumpla cualquiera de los requisitos listados a continuación:

- Tener un resultado de batalla de 24 o más si se está al mando de una compañía
- Tener un resultado de batalla 21 o más si se está al mando de un Ejército o





Tercio

- Obtener un resultado de batalla al menos 3 veces mejor que el de un mando inmediatamente superior
- Convertirse en Consejero.
- Intentar comprar el título de hidalgo.

Esta tirada se puede modificar aplicando influencias, que deberán ser, obviamente, de nivel 9, ya que se trata de influir a Su católica Majestad. Se reducirá un nivel de dificultad por cada 3 niveles sociales que tengan por encima del mínimo requerido (ver cuadro inferior) para ese título. Además, cada vez, tras la primera, que un personaje se hace merecedor de un título pero no lo consigue, reduce un nivel de dificultad (este modificador es acumulativo)

Tabla de títulos nobiliarios					
Título masculino	Título femenino	Nivel mínimo	Nivel nuevo	p.s.	Pensión mensual
Hidalgo	Dama	6	10	10	--
Señor	Señora	7	11	10	10
Barón	Baronesa	8	12	15	15
Vizconde	Vizcondesa	9	13	15	25
Conde	Condesa	10	14	20	100
Marqués	Marquesa	11	15	20	150
Duque	Duquesa	15	19	25	250

Si el nivel social de un personaje está por debajo del listado en la columna "Nuevo nivel", entonces será automáticamente elevado a ese NS. Si su nivel social está por debajo del listado en la columna "Nivel mínimo", **no se le concederá el título.**

Los personajes sin título recibirán el de Hidalgo; los personajes que ya tienen título intentan conseguir el siguiente. Los personajes que consiguen un título reciben puntos sociales ese mes, o el primer mes que estén en Madrid si es que el título lo consiguen en el frente. Los títulos de Señor o superior comportan una pensión mensual, recogida en el cuadro en la columna de Pensión mensual. Estas rentas son acumulativas.

Un PJ, una vez consiga ser duque, podrá continuar teniendo opción de recibir otro título, aleatorio entre señor y marqués. Cada vez que un personaje consigue un título adicional al de Duque, puede ocasionar envidias ya que el Valido es un hombre celoso de su poder y puede ver al personaje como una futura amenaza.

Cuando un personaje alcanza un título nobiliario, su hoja de personaje incluirá un escudo de armas, que a partir de ese momento irá asociado a su personaje.





- **Conseguir títulos por matrimonio**

Efectivamente, estamos hablando de la muy antigua y sibilina técnica del braguetazo. Si un personaje consigue llevar al altar a una dama poseedora de títulos nobiliarios (ver Vida Sentimental, Pág. 65), independientemente de cuales sean, conseguirá para su persona, esos mismos títulos, con sus rentas y NS correspondiente. Se trata sin duda de un magnífico negocio.

En el caso de que el personaje ya tuviese títulos, los nuevos se añaden con sus todas sus consecuencias (incluidas las envidias por acumulación de títulos, mencionadas anteriormente)

Para casarse con una mujer noble con tierras (es decir, con rentas) es imprescindible la aprobación de la Casa Real (ver Matrimonios, Pág. 70)

- **“Hidalgos de bragueta”**

Igual que hoy en día existen beneficios por familia numerosa, en aquel tiempo se concedía el título de hidalguía, y por lo tanto la exención de impuestos, a todo aquel que los solicitase y demostrara la paternidad de siete hijos varones fruto de legítimo matrimonio. Política esta muy controvertida y contestada sobre todo por los nobles de sangre.

Si algún PJ realiza tamaña gesta, desde la gaceta será firmemente felicitado (también a su feliz esposa), y será merecedor del ansiado título. Simplemente **deberá realizar una acción larga la primera semana del mes**, y, automáticamente, al mes siguiente, será nombrado Hidalgo de las Españas.

- **Conseguir título por convertirse en Consejero**

Cuando un PJ obtiene un cargo de Consejero (ver Vida Política, Pág. 84), tiene la posibilidad de optar a un título nobiliario, de nivel inmediatamente superior al que posee. Se trata de una opción del Rey en el momento de conceder el cargo, con una tirada Difícil sin modificadores.

- **Compra del título de Hidalgo**

En la España del siglo XVII, el hecho de ser hidalgo era casi una obsesión del más humilde de los vasallos del Rey: incluso se hacían pasar por ellos mendigos y bandidos. Lo exiguo de las arcas reales daba una oportunidad a aquellos que, con buena bolsa, se acercaban a los despachos reales.

En nuestro juego, existe la posibilidad de comprar el título de Hidalgo, siempre que se tenga NS mínimo de 6 y se esté en Madrid. La tirada, los niveles de dificultad y las reducciones de dificultad son las normales, pero además, y **sólo para este mecanismo de obtención de título**, por cada 1000 reales que el PJ aporte a la corona, se reduce un nivel de dificultad.

Solicitar el Título, implica enterrarse en la burocracia gubernamental, lo que significa una





acción larga (y somos benévolos), de la primera semana del mes. El PJ conocerá el resultado de sus trámites al mes siguiente de haberlo solicitado (y seguimos siendo benévolos, dado el nivel de burocratización de la época)

- **La Orden del Toisón de Oro**

Cuando un personaje se haga merecedor de un título nobiliario **como resultado de misiones especiales** de éxito extraordinario, el Rey, ocasionalmente, puede optar por no concederle un nuevo título, sino hacerle miembro de la Orden del Toisón de Oro.

Para optar a esta orden el personaje **debe tener como mínimo un título de Señor** e incrementa el NS del personaje, automáticamente, a 16. Adicionalmente, el hecho de ser concedida dicha orden, al estar asociado a un éxito importante en una acción rolera, el DJ incrementará los puntos de Notoriedad y Fama asociados al nivel de éxito obtenido.

Ser titular de la Orden autoriza al personaje a añadir el Toisón a su escudo nobiliario y aporta al PJ 10 puntos sociales y una influencia anual de nivel 8.

- **Ordenes de Caballería**

Las Ordenes de Caballería españolas son **la de Santiago, la de Alcántara, la de Calatrava y la de Montesa**. Para poder solicitar el ingreso en una orden de caballería, se debe ser como mínimo Hidalgo y gastar una acción larga (la burocracia, siempre la burocracia) para solicitar el ingreso.

Pertenecer a una Orden de Caballería aporta al PJ 2 p.s. Además implica llevar el símbolo de la Orden a la que se pertenece en la hoja de personaje.

Una vez se ha ingresado en una Orden de Caballería, se puede ser expulsado, pero no puede ser abandonada a voluntad. Los motivos de expulsión pueden ser diversos, siempre asociados a crímenes demostrados contra el Estado, la religión, las personas (ver Vida Judicial, Pág. 94), o el buen hacer que se supone a un caballero (acciones roleras no acordes al espíritu de la orden).

Anualmente, en la cuarta semana del mes de diciembre, las Órdenes de Caballería se reúnen para elegir su Gran Maestre. Ser Gran Maestre de cualquier Orden otorga 2 puntos sociales adicionales a la pertenencia y una influencia nivel 3 cada estación. Cualquier miembro puede optar al cargo, presentando su candidatura el mes de noviembre. **Presentar la candidatura es una acción corta.**

Existen 10 votantes PNJs que votan aleatoriamente a los candidatos nombrados por los numerales del 1 al 10. Estos PNJs pueden ser sobornados. El PJ deberá indicar el numeral del votante o votantes que soborna y la cantidad de dinero empleada (siempre la misma para cada PNJ). Si varios PJ sobornan a los mismos votantes, estos otorgarán su voto al que más dinero haya ofrecido. Todos los sobornos son aceptados y no se recupera el dinero voten o no a favor del PJ. **Votar es una**





acción corta.

Por ejemplo: Un PJ soborna a 6 votantes, 1, 3, 4, 5, 7 y 9, con 150 reales a cada uno. Un segundo PJ soborna a 5 votantes, 2, 3, 4, 5 y 6 con 200 reales a cada uno. Esto quiere decir, que los votantes 3, 4 y 5 han sido doblemente sobornados y otorgan su voto al segundo PJ puesto que la cantidad ofrecida es mayor.

Tabla de ordenes		
Orden	p.s.	Influencia
Toisón de Oro	10	8/Anual
Ordenes de Caballería	2	-
Gran Maestre de Orden de Caballería	+2	3/Estación

• **Deberes y derechos de la nobleza terrateniente**

Ser noble con tierras, aún de nuevo cuño, implica tener el control de vida y haciendas de muchas personas, en cuyo caso exige determinados deberes para con ellos. Así, para los Señores, se exige que el personaje pase al menos una semana de cada estación en sus tierras, para controlar el funcionamiento de las mismas. **Una acción que ocupa toda la semana sin permitir ninguna otra**

Para nobles de más de una renta (de barones para arriba), será necesario dos semanas consecutivas por estación, independientemente del número de títulos (y sus rentas) que posea. No cumplir estos requisitos, implica la reducción de las rentas a la mitad al mes siguiente. Para barones o superior, si las tierras no son visitadas durante un año, puede dar lugar a una revuelta (ver Vida Política, Pág. 84).

Si el personaje se encuentra en el frente, durante ese periodo está exento de visitar sus tierras. No obstante, esta excepción sólo es válida durante dos estaciones consecutivas.

Los Barones y mejores títulos tienen la opción, además, de sobre-explotar sus tierras, incrementando sus ingresos hasta en un 25%, pero a costa de incrementar el riesgo de revuelta: Cada trimestre que se sobre-tase territorios, se efectúa un chequeo de revuelta (ver Revueltas, Pág. 64)

• **Revueltas**

En caso de que las tierras de un noble sean invadidas por tropas enemigas o surja una revuelta, dejará de cobrar las ganancias y perderá, cada mes hasta que sus tierras sean recobradas, una cantidad de p.s. igual a los que recibió al ser nombrado. Ya que no se tienen en cuenta los p.s. mientras se está en el frente, esto servirá de incentivo para que el personaje marche a luchar por sus tierras.





15.- VIDA SENTIMENTAL

No todo en la vida de un hombre han de ser juergas y amigotes, batallas e intrigas, detrás de cada esquina puede haber unos ojos que cautiven el corazón del más aguerrido caballero español. La vida sentimental en ACyE es sumamente importante, no sólo satisface los naturales instintos, sino que exalta las más grandes virtudes, así como puede ser un arma a tener en cuenta en el ascenso social del personaje como ya se ha comentado en capítulos anteriores.

- **Compañía femenina**

Implica que un PJ dedique una acción larga a estar acompañado por una mujer con la que se pueda tener reconocidamente trato carnal.

No obtener la compañía de una mujer al menos una vez al mes, implica la pérdida de 2 p.s. acumulables mes a mes hasta que el PJ obtenga esa compañía. Si el PJ reitera su ausencia de compañía femenina puede verse envuelto en rumores sobre su condición sexual muy comprometidos en esta época (Ver Vida Judicial, Pág. 94)

Los personajes de ACyE pueden tener acceso a tres tipos de mujeres, tusionas, cortesanas y damas.

Las tusionas o prostitutas, pueden conseguirse fácilmente, a cambio del módico precio del NS en reales del PJ, en tabernas, burdeles, mancebías y en alguna casa de conversación (Doblón de Oro), siendo además obligatorio beber al coste ya conocido.

Las cortesanas y damas requieren explicaciones más profundas.

- **Características generales de cortesanas y damas**

Estas mujeres tienen, en ACyE, nombres y vidas propias y una serie de características que las hacen más o menos deseables a los ojos del PJ.

Cada cortesana o dama tiene dos características conocidas por todos, belleza y riqueza. La característica de belleza tiene tres niveles: bella, normal o... digamos, menos agraciada, o sea, fea.

Existen otras características desconocidas, como su NS y si posee o no influencia adicional... Para averiguar estos datos un PJ deberá ganarse sus favores.

Existen otras características, como son gustos personales o debilidades, que pueden facilitar o incluso impedir la conquista de dicha mujer. Estas características privadas serán determinadas por el DJ, así como sus repercusiones en el juego.

Las cortesanas y damas aparecen listadas en la Gaceta de Madrid en sus secciones correspondientes. En esas listas se harán públicos sus nombres y características conocidas, así como su “estado civil”





(solteras, casadas, viudas o prometidas), estado de buena esperanza o títulos nobiliarios.

Por ejemplo: En la Gaceta de Madrid aparecerá un listado de damas y otro de cortesanas en cuadros iguales al que sigue. Las iniciales en la columna “pareja” señalan al PJ que mantiene las relaciones indicadas en la columna “estado” con la dama en cuestión. (los nombres e iniciales del ejemplo son sólo eso, un ejemplo; no tienen por qué coincidir con las de algún personaje del juego)

<i>Nombre</i>	<i>Belleza</i>	<i>Rica</i>	<i>Estado</i>	<i>Pareja</i>
<i>Antonia Guzmán de Andrade, Baronesa de Torre Grande</i>	<i>Normal</i>	<i>Sí</i>	<i>Casada, embarazada</i>	<i>CDH</i>

Tener una cortesana y/o una dama, otorga al PJ 1 p.s. por el simple hecho de estar con ella. Si además es bella se obtiene otro p.s. adicional. Una mujer poco agraciada, resta 1 p.s. a su acompañante. Si se tiene pareja y amante se sumarán 2 p.s.

Si un PJ mantiene relación con varias cortesanas, recibirá tantos p.s. como le aporten las respectivas relaciones.

Por ejemplo: Un PJ está prometido a una dama bella, eso le da +2 p.s. Al mismo tiempo mantiene dos cortesanas, la primera es bella, + 2 p.s. y la segunda normal, +1. El resultado es, que mientras se mantenga la situación, recibirá mensualmente 5 p.s.

Todas ellas tienen algún nivel de influencia normal, consecuencia directa de su propio NS, que está a disposición del PJ que se gane sus favores.

Algunas féminas, especialmente prominentes, disponen de una segunda influencia, llamada adicional (recordamos que es una característica no conocida hasta la conquista). Así se manifiesta en la siguiente tabla, expuesta anteriormente en el capítulo de influencias:

NS	Influencia femenina normal	Influencia femenina adicional
24 +	9	9
22-23	9	9
20-21	8	9
18-19	7	8
16-17	6	7
14-15	5	6
12-13	4	5
10-11	3	4
8-9	2	3
6-7	1	2
3-5	-	1





- **Cortesananas**

Las cortesananas son realmente amantes o mantenidas. A diferencia de las tusionas eligen a sus amantes y mantienen con ellos una relación más estrecha y estable. Se trata de mujeres de más alto nivel social con las que los personajes pueden dejarse ver en público y beneficiarse de ello.

Las cortesananas cuestan dinero, exactamente tres veces su NS en reales, además, obviamente, de cargar el PJ con todos los gastos que ocasiona la relación: salir a beber, entradas de teatro y toros, etc.

Un PJ puede mantener relaciones con más de una cortesana al mismo tiempo, pero deberá atenerse a las consecuencias si alguna de ellas llegara a enterarse. Por otro lado, una cortesana puede quedarse embarazada, con lo que el PJ tendrá que hacer frente a esa posibilidad. (Ver Embarazos, Pág. 72)

Los PJs interesados en mantener relaciones con una cortesana deben ganarse sus favores.

- **Damas**

Las damas en Madrid son hijas de familias residentes en la Corte, españolas o no, pero decentes, piadosas, recatadas y no al alcance de cualquier desaprensivo. Aunque sabemos que en la vida todo es relativo.

Para obtener sus favores, el PJ deberá cortejarla de la mejor manera posible, conseguir su confianza y, si así lo considera, pedir su mano a su padre o persona responsable. Una vez seamos aceptados, la dama será nuestra prometida y como tal estará reflejada en la Gaceta de Madrid (Ver Cortejar, Pág. 68) Evidentemente, las damas no proporcionan compañía femenina hasta que se está casado con ellas, claro que si hemos conseguido arrastrarla al pecado la cosa cambia. Tampoco otorgan puntos sociales hasta que no estén prometidas, independientemente de su supuesta "virtud" (si no la tienen tampoco es algo público)

Las damas no cuestan dinero hasta que no se contrae matrimonio con ellas.

- **¿Dónde conocer a una Dama o cortesana?**

Las damas y cortesananas están dispersas por toda la capital. Sus costumbres son las habituales de la época aunque sus actitudes frente al género masculino evidentemente difieren.

Un PJ puede conocer mujeres asistiendo a determinados eventos:

- 1- Asistiendo a Misa
- 2- Frecuentando los paseos "dándose el verde"
- 3- Presenciando representaciones teatrales





- 4- Asistiendo a Juegos de Cañas y Toros
- 5- Acudiendo a procesiones
- 6- Participando en el carnaval, las ferias y romerías
- 7- Asistiendo a las fiestas que organicen PJs y PNJs
- 8- Asistiendo a Ejecuciones o Autos de Fe

Una vez identificada la mujer de nuestro interés, el PJ deberá averiguar dónde vive tomar las decisiones al respecto que considere oportunas. Este reglamento no puede dar soluciones a todos los problemas.

- **Cortejar**

Si una mujer, dama o cortesana, es del interés del PJ, este deberá iniciar el cortejo para conseguir sus favores. **Cortejar a una mujer es una acción larga.**

Para facilitar el cortejo es altamente aconsejable, acompañar las “buenas intenciones” con algún que otro regalo. Este deberá tener un valor tres veces superior en reales al NS de la mujer en cuestión (válido tanto para damas como para cortesanas)

¿Cómo se sabe el NS de una mujer sino viene listado en la Gaceta de Madrid? Buena pregunta para lo que estas reglas no aportan respuesta, el PJ deberá “buscarse la vida” y tener “ojo clínico”. Si se falla en el cálculo, la mujer despreciará al PJ despidiéndole y, claro, quedándose el regalo.

Una vez presentado el PJ y entregado el regalo puede intentar cortejar a la mujer en cuestión. Esta acción no tiene porqué realizarse a las primeras de cambio, labrarse el camino puede facilitar el éxito. En cualquier caso, cortejar a una mujer se lleva a cabo superando una tirada de la Habilidad Específica SEDUCCIÓN o de su Genérica CARISMA. La diferencia de NS entre el PJ y la mujer cortejada indicará el nivel de dificultad a superar.

La tabla de cortejo indica los niveles de dificultad sin aplicación ninguna de modificadores.

Tabla de Cortejo	
Diferencia de NS	Nivel de dificultad
-10 o más	Aberrante
-7, -8, -9	Heroica
-4, -5, -6	Muy Difícil
-2, -3	Difícil
0, -1	Complicada
+1, +2	Sencilla
+3, +4	Fácil
+5 o más	Muy Fácil





Estos niveles de dificultad pueden verse reducidos. Poseer una Apariencia (APA) 15 o más reduce un nivel la dificultad, brindar una faena taurina (exitosa o no) reduce un nivel de dificultad. Saber los gustos y preferencias de la mujer en cuanto a regalos y acertar con el mismo puede ser de utilidad y reducir un nivel de dificultad (no todas las damas y cortesanas tienen debilidades particulares). También puede afectar el hecho de tener detalles especiales o habilidades particulares, escribirle poemas, cantar, etc. Para ello el PJ deberá saber hacerlo o pagar a alguien que sepa (si se intenta cantar y no se sabe el efecto puede ser un remojón de aguas de dudoso origen). Se trata de acciones de rol que dependen únicamente del saber hacer del PJ.

Cualquier PJ puede intentar cortejar a la dama, cortesana o esposa de otro PJ ó PNJ. En este caso el nivel de dificultad sube un grado y, además, se corre el riesgo de ser descubierto e inmediatamente retado a duelo por el agraviado.

Si el PJ logra arrebatarse la dama o cortesana a otro PJ podrá disfrutar de los beneficios consiguientes, pero durante los tres meses siguientes encontrarse en público con el antiguo amante le supondrá un duelo inmediato. Si pierde, el vencedor podrá intentar recuperar a la mujer automáticamente sin necesidad de indicarlo en su turno y sin tener que regalarle nada.

Una vez obtenidos los favores de una dama o cortesana, **el PJ deberá dedicar como mínimo una acción larga al mes disfrutando de la compañía de su amada**, teatro, toros, paseos, procesiones, etc, de lo contrario ella se sentirá abandonada y despreciará al PJ, abandonándole. Evidentemente esta regla no tiene efecto cuando el PJ se encuentra en el frente.

- **Duelos por cortejar una mujer**

Si en una misma semana varios PJ cortejan a la misma dama o cortesana se produce una situación algo desagradable. Si ninguno de los PJs involucrados cede el terreno al otro habiendo indicado la correspondiente condicional en el turno, acto que le haría perder tantos p.s. como diferencia entre los NS de los PJs, se lleva a cabo un duelo por la mujer. El vencedor podrá cortejar y el perdedor se retirará.

Si el encuentro es de más de dos PJ, se resolverá el tema batiéndose los PJs de mayor NS por parejas, y, posteriormente, los vencedores entre si o con el restante.

- **Mujeres y NS**

Un PJ que mantiene una relación con una mujer deberá tener en cuenta la diferencia de niveles sociales entre el uno y la otra. Si la mujer es de un NS 7 grados inferior, hará perder al PJ puntos sociales acorde a las reglas de alterne.

Las cortesanas o las damas no suben de NS por estar relacionadas con PJs. Sólo ocurre esto cuando están casadas.





- **Matrimonios**

Si el PJ decide que su amada debe convertirse en su esposa, deberá conservar unas mínimas reglas de protocolo.

En primer lugar, deberá dedicar una **acción larga** en su compañía para pedirle la mano; para ello deberá agasajarle como considere y ofrecerle un anillo de pedida tres veces superior en coste en reales al NS de la mujer, siete veces si se trata de una mujer en posesión de títulos nobiliarios. La tirada a superar es de la Habilidad específica de SEDUCCIÓN o su Genérica CARISMA con el mismo nivel de dificultad que el cortejo y, con los mismos modificadores aplicables. Si la mujer está embarazada las posibilidades de éxito aumentan notablemente. Esto es aplicable tanto a cortesanas como a damas.

Si esta acción tiene éxito, el PJ, si se trata de una dama, deberá presentar sus respetos al padre o tutor de la misma en otra **acción larga**. En este caso deberá superar una tirada de la Habilidad Específica de ETIQUETA o su genérica CONOCIMIENTO DE LA CORTE con un nivel de dificultad Complicado. Si el PJ falla, aún podrá intentarlo al mes siguiente con un grado de dificultad Difícil de las mismas habilidades. Si también falla no tendrá más opciones y perderá la dama en cuestión a todos los efectos.

Si la mujer posee títulos nobiliarios, restará una última dificultad: Obtener el beneplácito de la Casa Real. Para ello será recibido en palacio con el coste de una **acción larga**, y superar una tirada difícil. Esta tirada tendrá en cuenta varios factores:

- 1- El NS del PJ en relación al mayor título que obtenga por el matrimonio

Por cada 3 niveles sociales que el PJ posea por encima de los necesarios para la posesión del título reducirá un nivel de dificultad.

- 2- La influencia aplicada

Si aplica una influencia de nivel 9 reducirá un nivel de dificultad.

- 3- El hecho de que la mujer esté embarazada

Si la mujer está embarazada reducirá dos niveles de dificultad.

En cualquier caso, si la mujer le rechaza en la pedida, el PJ perderá 5 p.s. debido a la vergüenza sufrida y perderá a la dama a todos los efectos. Si es una cortesana, y ella así lo manifiesta, podrá mantener la relación.

Si el PJ supera los obstáculos, deberá anunciar su boda públicamente con al menos un mes de





antelación con el objeto de proceder a las amonestaciones y su publicación en la Gaceta de Madrid.

- **Mujeres y los alojamientos**

Al casarse, el PJ deberá trasladarse a un alojamiento adecuado al NS social de su nueva esposa. En ningún caso ella aceptará vivir por debajo de las necesidades mínimas que marca su NS. Si el PJ no puede sufragar los gastos propios del mantenimiento del alojamiento necesario puede sufrir el abandono de su esposa que volvería “con su madre”. (Ver Alojamientos, Pág. 28)

- **Dote**

Al contraer matrimonio se recibe una dote por parte de la familia de la esposa. La cuantía de la misma dependerá del NS de la mujer y de las posibilidades económicas de la familia. El PJ recibirá la dote en metálico el mismo mes de su boda

- **Despedida de soltero**

Es necesario que, antes de la boda, el novio tenga una despedida de soltero. Este evento debe ser organizado por los amigos del PJ que se casa. Si por cualquier motivo, este evento no llegara a celebrarse, el novio perdería 5 p.s. La velada puede ser organizada en una casa de conversación o en el alojamiento de cualquiera de los amigos del novio. Nadie puede asistir acompañado de damas, cortesanas o esposas. Lo demás depende de los organizadores, que corren con todos los gastos.

Uno de los amigos deberá ejercer de anfitrión y el evento otorgará los p.s. pertinentes acorde a las reglas de alterne.

- **La Ceremonia**

La boda tendrá lugar en la iglesia del distrito donde residiera la novia. Los asistentes PJs y PNJs deberán haber sido invitados expresamente por los novios. Dicha invitación deberá ser reflejada en el turno (sin coste de acción para su publicación en la Gaceta de Madrid)

Además, en este caso, se sumarán los NS de todos los asistentes, excluyendo a las mujeres. El resultado se divide por 6 y el resultado son los p.s. adicionales que recibirá el PJ contrayente.

Posteriormente, el matrimonio ofrecerá una recepción en su nueva residencia. A todos los efectos el mecanismo de esta celebración es idéntico a una fiesta y obedece a las mismas reglas otorgando los p.s. acorde a las reglas de alterne.

Si la ceremonia del matrimonio no llegara a celebrarse por cualquier motivo, los novios perderían un NS cada uno.





Estas acciones se desarrollan en una misma semana siendo considerada **una acción larga**.

- **Matrimonio y NS**

Un PJ casado que consiga en un mes tres veces su NS en puntos sociales subirá un nivel social en el siguiente turno. No se altera la regla general. Su esposa mantiene el NS al casarse. Si es superior al del PJ quedará así hasta que el marido la iguale, a partir de entonces y, mientras sigan casados, ella subirá de NS cada vez que el marido lo haga.

- **Embarazos**

Cuando un PJ mantiene una relación con una mujer, sea esta dama o cortesana, cada mes el DJ efectuará una tirada Difícil (-2 al dado). A partir de los tres meses de relación continuados la tirada pasará a ser Complicada (-1 a la tirada). Si se supera la tirada la mujer quedará embarazada.

Si la mujer es una cortesana, el PJ tiene varias opciones:

- 1- Abandonar a la cortesana
- 2- Reconocer a la criatura con mayor o menor discreción
- 3- Casarse con la cortesana

Si la mujer es una dama, el PJ deberá contraer matrimonio en el plazo máximo de tres meses desde la “buena nueva” (tanto si se está en Madrid como en el frente). Si el PJ se niega perderá 4 niveles sociales y automáticamente será retado a duelo por los familiares de la dama. Ella ingresará en un convento desapareciendo de la vida social de la corte.

Una mujer embarazada, desde el quinto mes de embarazo hasta un mes después del parto, no proporciona compañía femenina a su esposo. El PJ deberá buscar desahogo en otros brazos.

- **Hijos**

En el momento de dar a luz, el DJ decidirá si se trata de descendencia masculina o femenina.

Si el hijo es legítimo (fruto del matrimonio) y se trata de un varón, proporcionará 5 p.s. durante los tres meses siguientes a su nacimiento. Si es una hembra, serán 3 los p.s. recibidos en ese plazo.

Los hijos ilegítimos, de madre cortesana, no proporcionan puntos sociales.

Los hijos vienen con un pan debajo del brazo, eso dicen; en ACyE cuestan dinero. **Si son hijos legítimos el coste será el NS del PJ en reales mensualmente, si es ilegítimo será el NS de la madre en reales al mes.**





- **Celos y Ruptura**

Cada mujer en ACyE tiene una personalidad propia y, como en la vida real, puede reaccionar de muy distintas maneras ante un mismo suceso. El desarrollo de una relación sentimental entre un PJ y una mujer le indicará al primero cuál es la forma de ser de la segunda (si el PJ se toma la molestia de intentar averiguarlo: Pasando tiempo con ella, hablando, etc. Hay que dejar terreno a la imaginación del jugador)

Los celos pueden ser fundados o infundados en relación al comportamiento del PJ con la mujer en cuestión, y sus reacciones pueden ir desde el simple caso omiso, hasta el encargo del asesinato del PJ pasando por discusiones en público o infidelidades por despecho.

Los celos pueden darse tanto en el caso de las esposas como en el de las cortesanas. Para evitarlo el PJ, si es el caso, deberá ser discreto en sus escarceos amorosos.

Mención aparte merecen las rupturas. Sólo puede haber ruptura si se mantiene relación con cortesanas o si se está prometido a una dama.

Romper con una cortesana no debería ocasionar mayor problema, ¿o no? Los dictados del corazón son complejos y el PJ deberá estudiar la manera de romper para evitar males posteriores. Si una cortesana queda embarazada podremos abandonarla, pero si ella se empeña en demostrar nuestra paternidad y aporta pruebas al respecto las consecuencias pueden complicarse sobremanera.

Si se está prometido a una dama y se rompe la relación, la ruptura deberá justificarse de alguna manera. No olvidemos que estamos en el siglo XVII. Una dama abandonada tendrá, posiblemente, que ingresar en un convento y las reacciones de padres, hermanos y familiares también habrán de tenerse en cuenta. Si se demuestra una infidelidad por parte de la dama no hay ningún problema, los restantes posibles motivos habrá que argumentarlos concienzudamente.

Por último están las esposas. Obviamente un PJ contrae sagrado matrimonio hasta que la muerte le separe. Sólo podremos abandonar a una esposa de forma válida si demostramos una infidelidad de cualquier tipo. Siempre hay otras “maneras”, la imaginación no tiene límites como tampoco las malas intenciones.

- **Adulterio**

Como hemos comentado, la fidelidad no es obligatoria por ninguna de las partes. El PJ puede estar casado y tener una o varias amantes con los riesgos y gastos que supone.

Si su mujer le sorprende puede reaccionar de muchas maneras. No hay que olvidar que el adulterio en esta época no sólo el pecado mortal sino que se trata de un grave delito. El PJ podría ser denunciado por su esposa a las autoridades o cosas peores, cuidado.





En el caso contrario puede suceder que el PJ sea engañado por su mujer. Esto puede ocurrir porque ella sea seducida por un personaje, jugador o no, o porque ella lo busque fruto de su propia forma de ser o por sentirse abandonada por su marido. Si esto llega a hacerse público el PJ quedará deshonorado y tendrá que averiguar la identidad del amante y retarle a duelo.

Si el PJ descubre a su mujer “in fraganti” retará a duelo a muerte automáticamente al amante. Si este vence y mata al marido deberá marcharse de Madrid a los Tercios de Italia o Flandes para evitar el peso de la justicia. Permanecerá en el frente durante tres estaciones consecutivas.

El PJ engañado, si así lo desea, puede también matar a su esposa evitando la deshonra. Este crimen pasional no está penado por las leyes siempre y cuando se tengan testigos. Si la esposa es noble y el marido adquirió títulos mediante matrimonio NO los pierde en este caso.

- **Viudedad**

Si un PJ muere por cualquier causa, su esposa quedará viuda permaneciendo en Madrid. Puede ser cortejada por otros PJs y, si es el caso, mantendrá los títulos nobiliarios propios o del marido.

Si la fallecida es la esposa, el marido, si es el caso, perderá todos los títulos adquiridos por el matrimonio, que volverán a la familia de la esposa. El PJ perderá las rentas y p.s. que estas ventajas le proporcionaban. Si el PJ ostentaba un cargo, entre cuyos requisitos estaba algún título perdido, también se perderá el cargo.

- **Enamorarse**

No siempre el sentido común puede superar a los dictados del corazón. En algunas ocasiones el amor ciego puede llevarnos a acometer las más extraordinarias hazañas... y también estupideces.

Existen en la Villa y Corte mujeres capaces de arrebatarse el corazón al más insensible de los caballeros. Esta posibilidad existe siempre, la diferencia es que cada mujer tiene mayor o menor capacidad para ello. ¿Cuáles son las mujeres más peligrosas? Amigos, eso no se sabe hasta que es tarde.

Siempre que un PJ se acerque a una cortesana o dama tendrá que superar una tirada de su Habilidad Genérica de CARISMA contra el nivel de seducción de dicha mujer. Puede no ocurrir nada o puede que el PJ quede irremisiblemente preso de un amor irracional por ella.

Un PJ enamorado no cejará en su intento por conseguir a esa mujer, al precio que sea y asumiendo los riesgos que sean necesarios. No puede pensar en otra cosa, caminará abstraído sin ser muy consciente de su entorno. Sólo consiguiendo los favores de la mujer volverá a su estado normal. Mientras tanto **TODAS SUS HABILIDADES se reducirán un cuarto.**

Si fracasa cuatro veces en su intento de seducir a la mujer de sus sueños, caerá en una depresión





que le durará tres meses, durante los cuales no se presentará a ningún cargo ni promoción, casi no saldrá de su domicilio más que para cumplir sus obligaciones previamente adquiridas y no podrá subir de NS aunque tampoco se le exigirá que reúna p.s. para mantener su actual NS. Permanecerá con sus habilidades mermadas todo este periodo.

En cambio, si tiene éxito, estará tan feliz y orgulloso que por tan deseada conquista recibirá 5 p.s. adicionales.

Una vez superada la depresión o conseguido el lance amoroso, el PJ recuperará plenamente sus facultades.

16.- VIDA RELIGIOSA

España en el siglo XVII es el baluarte de la contrarreforma, los tercios españoles defienden las posturas católicas en los campos de batalla de media Europa y a nadie se le pasa por la cabeza que un español pueda ser otra cosa que católico hasta la médula.

En ACyE, todo PJ tiene la obligación de acudir a Misa al menos una vez al mes para que nadie puede poner en duda su Fe. Si no acude a los servicios religiosos durante dos meses consecutivos puede arriesgarse a tener problemas con los tribunales competentes al caso... La Inquisición. Esta regla no tiene efecto si se está en el frente. **Ir a Misa es una acción corta.**

Si un PJ comete un delito y se refugia en una Iglesia no podrá ser detenido, se acoge a sagrado. Eso sí, si sale del recinto podrá caer en manos de la justicia.

Nadie, bajo ningún concepto, puede batirse en terreno sagrado.

- **La llamada del Señor**

El oro llega en galeones desde las colonias, sin embargo toda esa fuente de riqueza no llega en ningún caso al pueblo que, en su inmensa mayoría, pasa hambre. La Iglesia es una solución para evitar penurias, de tal manera que prácticamente un tercio de la población está vinculada con los estamentos eclesiásticos. Formar parte del clero es una forma cómoda de vivir, sobre todo comparada con alistarse en los tercios o morir de hambre en las calles.

Un PJ llegado a la capital del reino puede decidir tomar los hábitos y difundir la palabra de Dios. Puede que esta decisión le haga algo más sencillo tener un plato caliente en la mesa, sin embargo cambiará bastante el tipo de vida del personaje y las acciones que puede emprender. También su escalada social estará limitada a su condición.

- **Religión, NS y alojamiento**

Si se ha tomado el camino de la religión, las reglas de ascenso social son exactamente las mismas. El





PJ, para subir su NS, deberá reunir mensualmente los mismos p.s. que un PJ que no pertenezca a la Iglesia.

Existe una diferencia importante. Un PJ religioso no debe pagar su alojamiento ya que éste corre a cargo de su orden. Solamente a partir del rango de Obispo el PJ podrá comprarse un alojamiento propio y entonces lo pagará de su bolsillo.

Según su nivel social suba, su distrito de residencia cambiará, tendrá que mudarse pero el alojamiento seguirá corriendo a cargo de su orden.

- **Limitaciones de la Vida Religiosa**

La llamada del Señor conlleva una serie de obligaciones que el PJ debe tener muy en cuenta.

1. No puede tener compañía femenina de ningún tipo
2. No puede beber
3. No puede jugar
4. No se bate en duelo
5. No puede acudir a tabernas ni mancebías
6. No puede torear ni a caballo ni a pie

Evidentemente los votos religiosos y las restricciones deben ser teóricamente cumplidas, decimos teóricamente puesto que el PJ puede hacer lo que considere oportuno siempre y cuando lo haga de una manera sumamente discreta y sin que llegue a oídos de sus superiores o del Santo Oficio.

Si un PJ religioso tiene una cortesana deberá mantenerlo en absoluto secreto, no pudiendo aparecer en público con ella. Tendrá que pasar a su lado al menos una acción larga al mes (igual que los demás) y se beneficiará de los p.s. pertinentes y de sus influencias. Cuidado.

- **Obligaciones de la Vida Religiosa**

Se puede decir que la vida de un religioso es algo más cómoda que la del resto de los mortales, al menos no debe arriesgar su vida ni pasar excesivas apreturas. Por supuesto, a cambio, debe cumplir con las obligaciones a las que le sujeta su orden y su condición.

Todo PJ perteneciente a una orden deberá dedicar al menos una semana al mes a dar misa (**acción corta**). Si no cumple este mandato no recibirá la limosna del mes. Al dar Misa el PJ se entiende que lanza un sermón a sus feligreses. Si no lo hace en tres meses será llamado por su orden y recibirá un castigo ejemplar (a discreción del DJ según las circunstancias)

El sermón tiene también ventajas si el PJ lo hace adecuadamente. El Sermón supone superar una tirada de dificultad Complicada de la Habilidad Específica ELOCUCIÓN o de su Genérica COMUNICACIÓN. En función del éxito conseguido, el PJ ganará o perderá p.s. e incluso alcanzará





notoriedad, pudiendo ser reconocido públicamente y abarrotar las iglesias donde dé Misa. Un hombre de Dios, aunque sea un caótico orador, nunca será considerado bellaco.

Tabla de Sermones		
Nivel de éxito	Puntos sociales	Fama
Aburrido: Fracaso	-1	-
Ameno: Normal 15-16	0	-
Inspirado: 17-19	+1	-
Magistral: Éxito 20	+2	1

Si el PJ está en el frente se entiende que dará Misa de forma automática a los miembros de su unidad. No ganará nada por ello pero tampoco le ocupará la acción correspondiente.

• **Ingresar en una orden religiosa**

Ingresar en una orden religiosa es muy similar al hecho de ingresar en un tercio. Existen cuatro órdenes en ACyE: Jesuitas, Dominicos, Agustinos y Franciscanos.

Si un PJ tiene “vocación” debe solicitar el ingreso en la orden deseada, hasta en tres de ellas al mismo tiempo listadas según las preferencias, y **se trata de una acción larga a realizar la primera semana de mes.**

El PJ que cumpla los requisitos de NS podrá obtener cualquier rango hasta el de Vicario. A partir de ese momento su ascenso en la orden se producirá por otros motivos (Ver Vida Religiosa, Ascensos, Pág. 83)

Hay que pensar muy bien antes de tomar el camino de la religión, puesto que una vez que se hayan tomado los hábitos, no será posible cambiar de orden ni salirse de ella para retomar una vida laica.

Tabla de Órdenes Religiosas								
Rango	Jesuitas*		Dominicos		Agustinos		Franciscanos	
Fraile	NS mín.	6	NS mín	5	NS mín.	4	NS mín.	2
	Fama	1	Fama	-	Fama	-	Fama	-
	Influencia	0	Influencia	0	Influencia	0	Influencia	0
	p.s./mes	4	p.s./mes	3	p.s./mes	3	p.s./mes	2
	Limosna	3D6	Limosna	2D6	Limosna	2D6	Limosna	4D6
Párroco	NS mín.	7	NS mín.	6	NS mín.	5	NS mín.	3
	Fama	2	Fama	1	Fama	-	Fama	-
	Influencia	1	Influencia	0	Influencia	0	Influencia	0
	p.s./mes	5	p.s./mes	4	p.s./mes	4	p.s./mes	3
	Limosna	4D6	Limosna	3D6	Limosna	3D6	Limosna	5D6





Abad	NS mín.	8	NS mín.	7	NS mín.	6	NS mín.	4
	Fama	3	Fama	2	Fama	1	Fama	-
	Influencia	2	Influencia	1	Influencia	0	Influencia	0
	p.s./mes	7	p.s./mes	6	p.s./mes	5	p.s./mes	5
	Limosna	5D6	Limosna	4D6	Limosna	4D6	Limosna	5D6
Vicario	NS mín.	11	NS mín.	10	NS mín.	9	NS mín.	7
	Fama	4	Fama	3	Fama	2	Fama	1
	Influencia	3	Influencia	2	Influencia	2	Influencia	1
	p.s./mes	10	p.s./mes	9	p.s./mes	9	p.s./mes	8
	Limosna	6D6	Limosna	5D6	Limosna	5D6	Limosna	6D6
Obispo	NS mín.	13	NS mín.	12	NS mín.	11	NS mín.	9
	Fama	5	Fama	4	Fama	3	Fama	2
	Influencia	5	Influencia	4	Influencia	4	Influencia	3
	p.s./mes	12	p.s./mes	11	p.s./mes	11	p.s./mes	10
	Limosna	7D6	Limosna	6D6	Limosna	6D6	Limosna	7D6
Arzobispo	NS mín.	14	NS mín.	13	NS mín.	12	NS mín.	11
	Fama	6	Fama	5	Fama	4	Fama	3
	Influencia	6	Influencia	5	Influencia	5	Influencia	5
	p.s./mes	14	p.s./mes	13	p.s./mes	13	p.s./mes	12
	Limosna	8D6+4	Limosna	7D6+4	Limosna	7D6+4	Limosna	8D6+4
Cardenal	NS mín.	18	NS mín.	17	NS mín.	16	NS mín.	15
	Fama	8	Fama	7	Fama	6	Fama	5
	Influencia	7	Influencia	6	Influencia	6	Influencia	6
	p.s./mes	20	p.s./mes	19	p.s./mes	19	p.s./mes	18
	Limosna	10D6+8	Limosna	8D6+8	Limosna	8D6+8	Limosna	9D6+8

* Para ser Jesuita es además obligatorio poseer la habilidad específica Leer y Escribir

Los PJs con el rango de Fraile o Párroco reciben el título de Fray y Hermano, siendo Abad o Vicario reciben el título de "padre"; los Obispos y Arzobispos, el de "Su Excelencia" y los Cardenales, el de "Su Eminencia".

- **Religión y ejército**

Aún perteneciendo a una orden religiosa, el PJ que así lo desee puede alistarse en los tercios. En cada uno existe el rango de Capellán que, en el caso de estar vacante, puede ser solicitado al sargento Mayor correspondiente siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la unidad (Ver Vida Militar, Pág. 42) Si el PJ es aceptado seguirá dependiendo de su orden religiosa y disfrutando de los beneficios de su rango en ella, pero deberá trasladarse con el tercio allá donde este vaya. Por supuesto, también recibirá todos los beneficios de su rango militar.





Si el PJ está en el frente dejará de recibir limosna.

- **Limosna**

Dependiendo del rango y la orden a la que se pertenece, se reciben mensualmente unos ingresos variables en concepto de limosna gracias a la generosidad de los feligreses. El PJ podrá disponer de ese dinero como si de un sueldo se tratase.

- **Los Sacramentos**

Cualquier PJ miembro de la Iglesia puede bautizar, casar, confesar o dar la extremaunción.

1. Si un PJ tiene un hijo podrá solicitar a otro, que sea religioso, que oficie la ceremonia. El PJ eclesiástico, si accede ganará tantos p.s. como le otorgue la diferencia de NS con el padre de la criatura. Independientemente, si asiste a la fiesta posterior contabilizará acorde a las reglas correspondientes a fiestas. Ojo, el padre del bautizado puede perder p.s. si elige para el bautizo a PJ de muy bajo NS.
2. El mismo caso se da en las bodas.
3. El religioso puede poner en su turno que confiesa o da la extremaunción a todo el que se lo pida en cualquier momento. Esto puede resultar interesante en unos casos y preocupante en otros. Cosas del rol.

- **La confesión y las mujeres**

Un PJ religioso puede ser el confesor de una cortesana o una dama. Para lograrlo deberá conocer a la mujer con la excusa que sea menester (no será valido intentarlo con la primera dama de la lista porque suponemos que será influyente) Después deberá superarse una tirada de la Habilidad Específica ELOCUENCIA o de su Genérica COMUNICACIÓN.

Tabla de Confesión	
Diferencia de NS	Nivel de dificultad
-10 o más	Aberrante
-7, -8, -9	Heroica
-4, -5, -6	Muy Difícil
-2, -3	Difícil
0, -1	Complicada
+1, +2	Sencilla
+3, +4	Fácil
+5 o más	Muy Fácil

Ser el confesor de una mujer tiene varias ventajas:





1. Puede utilizar la influencia de la mujer en provecho propio si su marido o amante no lo hacen antes
2. Está al corriente de todos los secretos de la mujer y, posiblemente de su marido o amante si los tuviese

Existe el secreto de confesión. Desvelar públicamente cualquier información recibida por esa fuente es duramente castigado por la Iglesia; pero no hay nada escrito en contra de los anónimos.

Si se falla intentando ser el confesor de una mujer, no se podrá volver a intentar con la misma por el plazo de tres meses. Confesar es una **acción corta**.

- **Cargos Eclesiásticos**

En su particular ascenso social, los PJ que siguen la vida eclesiástica disponen de cargos que aumentan su influencia y capacidad, siempre que su NS y aptitudes están a la altura de las circunstancias.

Ser miembro de una orden puede favorecer al PJ a la hora de acceder a ciertos cargos, incluso muchos de ellos estarán reservados a los miembros de una orden concreta, ya sea por tratarse de un cargo interno o por tener dominada una determinada institución.

Cargo	Nº	Rango Requerido	NS mín	Fama mín	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Ayudante del Obispo	4	Párroco	6	4	Capitán General	Difícil	Burocracia	+3	Limosna +8	2
Ayudante del Cardenal	4	Abad	8	4	Capitán General	Difícil	Burocracia	+3	Limosna +8	3
Confesor del Rey	1	Abad	6	5	Rey	Heroica	Burocracia	+5	Limosna +12	9
Confesor de la Reina	1	Abad	6	5	Reina	Heroica	Burocracia	+5	Limosna +12	8
Fiscal de la Inquisición	4	Vicario	8	6	Inquisidor General	Muy difícil	Burocracia	+4	Limosna +12	4
Capellán Mayor de Palacio	1	Vicario	7	5	Rey	Muy difícil	Burocracia	+4	Limosna +12	5
Vicario de la Casa Real	1	Vicario	8	5	Rey	Muy difícil	Burocracia	+4	Limosna +12	5
Capellán General de Infantería	1	Obispo	9	6	Cardenal Prelado	Muy difícil	Burocracia	+6	Limosna +12	6





Capellán General de Caballería	1	Obispo	9	6	Cardenal Prelado	Muy difícil	Burocracia	+6	Limosna +12	6
Capellán General de la Armada del Mediterráneo	1	Obispo	9	6	Cardenal Prelado	Muy difícil	Burocracia	+6	Limosna +12	6
Capellán General de la Armada de la Mar Océana	1	Obispo	9	6	Cardenal Prelado	Muy difícil	Burocracia	+6	Limosna +12	6
Consejero del Consejo de la Inquisición	6	Arzobispo	12	8	Rey	Heroica	Burocracia	+15	Limosna +14	7
Inquisidor General	1	Cardenal	15	10	Rey	Heroica	Burocracia	+20	Limosna +15	9
Cardenal Prelado	1	Cardenal	15	10	Papa	Heroica	Burocracia	+20	Limosna +18	9

- **La Compañía de Jesús**

Más conocidos como Jesuitas, fundada en el siglo XVI, es una de las órdenes más poderosas aunque todavía no ha alcanzado su momento de mayor apogeo y posterior expulsión en el siglo XVIII.

Los Jesuitas se caracterizan por una extrema obediencia a sus superiores y al Papa. Ningún PJ jesuita podrá oponerse a una orden superior bajo castigo de expulsión inmediata.

Un PJ, jesuita de cualquier rango, debe añadir a su firma las iniciales "s.J.", es decir, "servidor de Jesús". Por ejemplo, una firma de jesuita podría ser: "Pedro de Andrada, s.J.".

Existen cargos en la Villa y Corte reservados a los miembros de la Compañía de Jesús ya que se trata de cargos internos a la orden.

Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Rector del Colegio Imperial de Madrid	1	Vicario	11	5	General de la Compañía en España	Heroica	Burocracia	+10	Limosna +10	6





Rector del Noviciado de la Compañía de Jesús	1	Vicario	11	5	General Provincial de Madrid	Heroica	Burocracia	+8	Limosna +10	5
General Provincial de Madrid	1	Obispo	13	6	General de la Compañía en España	Heroica	Burocracia	+12	Limosna +20	7

Existe además el cargo de General de la Compañía en España, máximo responsable de la orden en el país. Nadie sabe quien ostenta este cargo, es un secreto. Si algún PJ alcanza el cargo de General Provincial de Madrid se le explicará personalmente cómo intentar acceder, los requisitos así como los beneficios correspondientes.

- **Orden de Frailes Predicadores**

Conocidos comúnmente como Dominicos. Se trata de un antigua orden fundada en el siglo XIII. Por su tradición cercana al Santo Oficio, sus miembros restan un nivel de dificultad en el acceso a cualquier cargo relacionado con el Consejo de la Inquisición.

Existe el cargo de Maestre de la Orden, máximo responsable Dominico en el país. Los requisitos para ostentar el cargo son los siguientes:

Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Maestro de la Orden	1	Obispo	13	6	Papa	Heroica	Burocracia	+14	Limosna +20	7

- **Orden de San Agustín**

Llamados Agustinos, es una orden fundada también en el siglo XIII. Sus miembros tienen facilidad para acceder a los puestos eclesiásticos relacionados con la corte. Reducen un nivel de dificultad para alcanzar los cargos de Capellán Mayor de Palacio y Vicario de la Casa Real.

Existe el cargo de Maestre de la Orden, máximo responsable Agustino en el país. Los requisitos para ostentar el cargo son los siguientes:

Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Maestro de la Orden	1	Obispo	12	5	Papa	Heroica	Burocracia	+12	Limosna +18	6





• **Orden de San Francisco**

Más conocidos como Franciscanos, la orden se remonta al siglo XII. Caracterizada por su pobreza y humildad, sus miembros tienen mayor facilidad para acceder a los cargos de confesor: Confesor del Rey y Confesor de la Reina, Restan un nivel de dificultad a la acción.

Existe el cargo de Maestro de la Orden, máximo responsable Franciscano en el país. Los requisitos para ostentar el cargo son los siguientes:

Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Maestro de la Orden	1	Obispo	10	4	Papa	Heroica	Burocracia	+10	Limosna +16	6

• **Ascensos**

Cada mes pueden, aleatoriamente, producirse vacantes en las órdenes religiosas. Un PJ que reúna los requisitos de la plaza vacante deberá, la primera semana de mes solicitar la plaza al Maestro de la Orden mediante una **acción corta** (si es Jesuita al General Provincial de Madrid) y superar una tirada Muy Difícil de la Habilidad Específica de ELOCUENCIA o de su Genérica de COMUNICACIÓN. Pueden ser aplicadas las influencias que se deseen en función del cargo a influir.

Por cada 2 niveles sociales que tenga el PJ por encima del requerido reducirá un nivel la dificultad.

• **Religión y delitos**

Un PJ religioso puede llegar a cometer un delito. En ese caso puede intentar escapar, bajo nombre falso, alistándose en los Tercios de Italia y Flandes y alejarse así de la capital. Los condicionantes son los mismos que en el caso de cualquier otro personaje.

Los delitos contra la Fe se tratarán en el epígrafe dedicado al Santo Oficio (Ver Vida Judicial, Pág. 94)

• **Procesiones**

De manera frecuente se llevan a cabo procesiones en la capital del reino, siendo las más famosas las del Corpus Christi. Se trata de actos religiosos no exentos de un elemento lúdico que la sociedad madrileña aprovecha para ver y dejarse ver.

Un PJ puede presenciar la procesión como público general, sin coste alguno, o alquilando un balcón, de coste igual al de aposento teatral en estreno, es decir, NS por 20. Alquilar un balcón da 1 p.s. Su capacidad es la misma a todos los efectos y se podrá alternar acorde a las reglas





correspondientes.

Las fechas de las diferentes procesiones vienen detalladas en el calendario de fiestas populares de la Villa y Corte de Madrid en el Anexo 1.

17.- VIDA POLÍTICA

España en el siglo XVII es una monarquía absolutista. La corona pertenece a la dinastía de los Habsburgo, cuya rama española, iniciada con Carlos I es llamada “Los Austrias” debido a su origen.

ACyE transcurre en el reinado de Felipe IV (1621-1665), conocido como “El grande”. Su política viene marcada por el nombre propio de su principal valido Gaspar Guzmán y Pimentel, Conde Duque de Olivares, a todas luces máximo responsable de la nación y su destino.

En cuanto al funcionamiento burocrático del gobierno es, podemos así denominarlo, confuso y un tanto caótico. La amplitud de los dominios de la Corona, desde América hasta las Islas Filipinas, hace de su mecanismo un verdadero laberinto donde lograr un trámite se convierte en una verdadera odisea homérica. La Villa y Corte está plagada de funcionarios que nadie sabe muy bien cuál es su función.

Cuando en el siglo XVI se unen en la persona del monarca, territorios que conservan su propia estructura política, surge el problema de institucionalizar la monarquía, es decir, que el estado disponga de sus propios órganos de gobierno, distintos de los existentes hasta entonces en los diferentes reinos. Esto se consigue con el llamado régimen polisinodial que permite articular la administración central en una red de organismos colegiados que son los consejos.

Para simplificar este tan complicado sistema, en ACyE hemos articulado el gobierno a través de los siguientes consejos (disculpas a los historicistas pero era imposible no simplificar esta laberíntica estructura a efectos de jugabilidad)

1. Consejo de Estado.

Es el organismo central de la monarquía, supremo órgano asesor del monarca.

- **Competencias.**

No estaban regulados y deliberaban en cada caso de la iniciativa del monarca. Generalmente era de carácter político y en él se trataban todos los temas de la monarquía sin limitación, especialmente relaciones exteriores, asuntos de paz y de guerra, matrimonio de miembros de la familia real, nombramientos de altos cargos, conflictos entre consejos, censuras de libros...

Tiene un carácter consultivo y nunca tuvo atribuciones judiciales. Su modo de funcionamiento era





excluyente, es decir, ningún otro consejo podía conocer sobre aquellas consultas que habían pasado por el Consejo de Estado.

2. Consejo de Guerra.

Íntimamente relacionado con el anterior, de forma que durante el siglo XVII la política es planificada por el Consejo de Estado y ejecutada por el Consejo de Guerra.

- **Competencias.**

Asuntos de gobierno y asuntos de justicia. Dentro de los primeros: Ejecutar las directrices emanadas del Consejo de Estado en materia militar. Dentro de los asuntos de justicia, este consejo era competente en materia de contrabando y confiscación, conocimientos de causas civiles y criminales de los soldados y resolvía también los conflictos surgidos como consecuencia de cualquier tipo de actividad militar.

3. Consejo de la Inquisición.

Desde el punto de vista institucional, la originalidad de la Inquisición española radica en que se trata de un tribunal eclesiástico que recibe los poderes del Papa, pero queda vinculado a la monarquía española funcionando como un Consejo más del sistema polisinodial.

- **Competencias.**

Actividades administrativas orientadas a la sustentación económica del organismo.

Tenían capacidad auto normativa para regular el modo de proceder de sus tribunales.

Redacción de catálogos de libros prohibidos.

Control sobre los tribunales inquisitoriales.

4. Consejo de Indias.

Se ocupa de todos los temas concernientes a las colonias de ultramar, desde justicia, hasta impuestos, comercio y un largo etcétera.

- **Competencias**

Los asuntos relativos al comercio en las Indias y dirección de los descubrimientos.

Administración financiera.





Tribunal de máxima apelación en todos los asuntos civiles y penales de los dominios americanos.

5. Consejo de Órdenes Militares.

Creado a partir de las concesiones pontificias de 1498 a los Reyes Católicos, de la administración de las tres órdenes militares castellanas de Santiago, Calatrava y Alcántara.

Competencias.

Gubernativas: se ocupó del gobierno de las órdenes y tenía además una actividad de tipo normativo, elaborando disposiciones dirigidas a guiar el comportamiento de los caballeros, los frailes y los monjes de las órdenes.

Judiciales: actuaban como tribunal en primera instancia en los casos civiles y criminales de los caballeros.

Asuntos de Gracia: referidos a la concesión de mercedes, indultos y nombramientos de empleos.

6. Consejo de Hacienda.

Encargado de todo lo relacionado con las arcas del reino, cobro de tasas e impuestos, presupuestos públicos, pagos de deudas del estado, etc.

- ***Competencias.***

Fiscales: controlaba la renta y los subsidios proponiendo planes para aumentar los ingresos y mejorar la recaudación.

Judiciales: conocía, como Tribunal Superior, de los conflictos surgidos en el cobre de las rentas.

- **Ser consejero del reino**

En muchos de estos consejos existía el cargo de “Presidente del Consejo” y en otros no. A efectos del juego todos los Consejos tendrán un Presidente y estarán formados por 6 consejeros.

Evidentemente no todos los cargos estarán a disposición de los PJs, muchas de las plazas estará ocupadas por PNJs y, por lo tanto, no accesibles permanentemente.

La figura de Presidente del Consejo de Estado era asumida por el Rey, en ACyE estará asumida por el Valido del Rey, sea este quien sea. Por supuesto, Olivares ocupará esa plaza, lo que no quiere decir que sea algo inamovible. En ACyE puede ocurrir cualquier cosa, eso sí, siempre con una lógica argumentada.





La elección de los consejeros es potestad real. Una vez al año, en el mes de octubre, el rey escuchará las solicitudes presentadas por los distintos candidatos (PJs y PNJs) a los diferentes consejos y decidirá quién o quiénes son los afortunados en cuyas manos estará tan gran responsabilidad.

Como hemos dicho, cada consejo tiene su presidente, el cual es elegido por el Rey una vez han tomado posesión los consejeros de cada consejo. Dicha elección es anual y tiene lugar en el mes de noviembre. El Rey elegirá, entre los miembros de cada consejo al presidente entre los candidatos (PJs o PNJs) que presenten la solicitud pertinente.

Presentar la solicitud es una acción corta que debe efectuarse la primera semana de mes, reuniendo todos los requisitos estipulados para el cargo. Para lograr el cargo deseado deberá superarse una tirada Heroica de la Habilidad Específica BUROCRACIA o de su Genérica CONOCIMIENTO DE LA CORTE (excepto el Consejo de Órdenes, cuya tirada es Muy Difícil). Para pesar sobre la decisión del Rey es necesaria una influencia de nivel 9 (restaremos un grado de dificultad)

De la misma manera, por cada 2000 reales aportados como donación a las arcas de la corona en el momento de la solicitud, se podrá bajar un nivel la dificultad de la tirada.

Cabe recordar que los Dominicos tendrán un grado menos de dificultad para los cargos relacionados con el Consejo de la Inquisición.

Cada consejo exige unos requisitos específicos para poder llegar a pretender el cargo de consejero.

CONSEJO DE ESTADO										
Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Consejero	6	Duque	15	10	Rey	Heroica	Burocracia	+15	60	7
		Marqués							Limosna	
		Cardenal	+14							
Arzobispo	12	8								
Presidente	1	Idem	Idem	Idem				+25	90 Limosna +15	9
CONSEJO DE GUERRA										
Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Consejero	6	Conde o +	14	10	Rey	Heroica	Burocracia	+15	60	7
		Cardenal	15						Limosna	
		Arzobispo	12	8					+14	
Presidente	1	Idem	Idem	Idem				+20	80	9





										Limosna +15
CONSEJO DE LA INQUISICIÓN										
Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Consejero	6	Cardenal	15	10	Rey	Heroica	Burocracia	+15	60	7
		Arzobispo	12	8					Limosna +14	
Inquisidor General (1)	1	Cardenal	15	10						+20
CONSEJO DE INDIAS										
Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Consejero	6	Conde o +	14	10	Rey	Heroica	Burocracia	+15	60	7
		Cardenal	15						Limosna +14	
		Arzobispo	12	8						
Presidente	1	Idem	Idem	Idem			+20	80 Limosna +15	9	
CONSEJO DE ORDENES MILITARES										
Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Consejero (2)	6	Señor o +	11	8	Rey	Muy Difícil	Burocracia	+12	45	6
Presidente (2)	1	Idem	Idem	Idem				+16	60	8
CONSEJO DE HACIENDA										
Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Consejero	6	Conde o +	14	10	Rey	Heroica	Burocracia	+15	60	7
		Cardenal	15						Limosna +14	
		Arzobispo	12	8						
Presidente	1	Idem	Idem	Idem			+20	80	9	

(1) Un Arzobispo puede ser miembro del Consejo de la Inquisición, pero sólo los Cardenales podrán optar al cargo de Inquisidor General

(2) Para ser miembro del Consejo de Órdenes, hay que ser miembro de una Orden de Caballería. Los Grandes Maestros reducen un nivel las dificultades.





• **Desfalcos**

Todos los miembros de cualquier consejo pueden tener la tentación de desviar fondos públicos en su propio beneficio, es lo que en ACyE llamamos desfalcos. Nuestra obligación es advertir que la tentación es grande pero el castigo también puede serlo. Antes de echar mano de lo ajeno aconsejamos pensarlo dos veces.

No todos los cargos tienen las mismas posibilidades de desfalcar. Hay cargos que, por el desarrollo de sus funciones, tienen más facilidad que otras y, además, las cantidades a desfalcar son mayores.

Tabla de desfalcos en los Consejos del Reino												
CANTIDAD DESFALCADA (en reales)												
CARGO	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000
Consejero de Estado	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-
Presidente del Consejo de Estado	-	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-
Consejero de Guerra	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-
Presidente del Consejo de Guerra	-	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-
Consejero de la Inquisición	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-	-	-
Inquisidor General	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-	-
Consejero de Indias	-	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-
Presidente del Consejo de Indias	-	-	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A
Consejero de Órdenes Militares	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-	-	-
Presidente del Consejo de Órdenes Militares	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-	-
Consejero de Hacienda	-	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-
Presidente del Consejo de Hacienda	-	-	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A

En el caso de ser fallar la tirada de desfalco las consecuencias estarán en función del grado de fracaso cometido.





Tabla de fracaso en el desfalco	
Nivel de fracaso	Consecuencia
Fracaso 9 ó -	Detención
Fracaso 6 - 8	Sorprendido *
Fracaso 1 - 5	No pasa nada

* Uno o varios ayudantes sorprenden al PJ “con las manos en la masa” El PJ sufrirá a partir de entonces chantaje (a definir por el DJ)

Puede intentarse un desfalco cada dos meses. Es una **acción inmediata**.

Los castigos por desfalco vienen definidos en el capítulo Vida Judicial (Ver Pág. 94)

- **Concejo de la Villa de Madrid**

Se trata de lo que hoy llamaríamos Ayuntamiento de Madrid, encargado de la buena convivencia de los ciudadanos, del abastecimiento y del cumplimiento de las leyes del estado en el municipio.

La ciudad posee un concejo formado por miembros notables de los distintos distritos que la componen, los Concejales, y un presidente del concejo, el Alcalde o Corregidor.

Anualmente, en el mes de marzo, se elige el Concejo de la Villa y Corte. Durante los meses de enero y febrero, los PJs que aspiren al cargo de concejal deberán presentar sus candidaturas. Cada PJ puede presentarse a concejal por el distrito en el que vive o por los distritos inmediatamente superior e inferior, a excepción del distrito de Real Palacio, para el que es necesario ser noble terrateniente, un hidalgo o un plebeyo no pueden ser concejales por este distrito.

Los PJs interesados en el cargo deberán ocupar una acción corta a primeros de mes para presentar su solicitud abonando 100 reales en concepto de gastos. Puede haber PNJs que presenten su solicitud y compitan con los PJs.

En la Gaceta de Madrid correspondiente al mes de febrero se listarán los candidatos por los distintos distritos. Esa lista es inamovible.

Si un PJ sube o baja de nivel social con posterioridad a la elección, su cargo de concejal no se verá afectado.

En el mes de marzo, todos los PJ votarán por el concejal de su distrito, sólo se puede otorgar el voto a un candidato. Existen 5 votantes PNJs que votan aleatoriamente a los candidatos. Nombrados por los numerales del 1 al 5, estos PNJs pueden ser sobornados. El PJ deberá indicar el numeral del votante o votantes que soborna y la cantidad de dinero empleada (siempre la misma para cada





PNJ). Si varios PJ sobornan a los mismos votantes, estos otorgarán su voto al que más dinero haya ofrecido. Todos los sobornos son aceptados y no se recupera el dinero voten o no a favor del PJ.

Por ejemplo: Un PJ soborna a 4 votantes, 1, 2, 3 y 4, con 150 reales a cada uno. Un segundo PJ soborna a 4 votantes, 2, 3, 4 y 5 con 200 reales a cada uno. Esto quiere decir, que los votantes 2, 3 y 4 han sido doblemente sobornados y otorgan su voto al segundo PJ puesto que la cantidad ofrecida es mayor.

Ser elegido concejal tiene también recompensas sociales en función del distrito representado en el Concejo de la Villa.

Concejales por Distritos	
Distritos	p.s.
Real Palacio	4
San Francisco	3
Plaza Mayor	3
Maravillas	3
San Jerónimo	2
Barquillo	2
Lavapiés	1
Afligidos	1

Los Concejales de la Villa pueden quedarse en la capital. Si así lo desean, aunque su unidad militar marche al frente.

El mismo mes de marzo, Su Majestad elige entre los concejales aquel que será Alcalde de la Villa. El DJ realizará una tirada de nivel de dificultad complicada. Dicha tirada puede ser modificada aplicando la influencia correspondiente, aunque existen ciertas características del PJ que pueden facilitar su elección. Por cada título nobiliario que se posea de añadirá un +1 a la tirada.

Ser elegido Alcalde de la Villa otorga 2 p.s. adicionales sobre los que ya recibe como concejal.

Ningún cargo municipal reporta beneficios económicos.

- **Ordenanzas municipales**

La obligación del Concejo de la Villa es, en teoría, hacer de Madrid cada día un lugar donde vivir mejor para mayor gloria de la Corona. Para ello se han de crear constantemente ordenanzas municipales que faciliten la convivencia entre los ciudadanos y mejoren sus servicios.





Los concejales, nombrados cada mes de marzo, toman posesión del cargo en el mes de abril y deben comenzar su trabajo para la comunidad. Cada concejal electo debe presentar en su mandato al menos una propuesta de ordenanza municipal que debe ir apoyada al menos por otro concejal. El Alcalde está exento de esta labor.

Las propuestas de ordenanza municipal se presentan a votación en los plenos que tienen lugar las últimas semanas de los meses de junio y septiembre. Cada concejal puede votar a favor o en contra de cada propuesta, teniendo el voto del Alcalde valor doble. Un pleno es una **acción larga**.

Las propuestas han de ser ideadas por los PJ y deben argumentarse incluyendo factores como los recursos financieros utilizados (de donde va a salir el dinero para ponerla en práctica). En caso de no tener sentido o ser incoherentes con la época del juego el propio DJ desestimaré la propuesta presentada comunicándoselo al jugador.

Todas las propuestas serán publicadas en la Gaceta de Madrid correspondiente al mes anterior a la celebración de cada pleno municipal.

El Concejo de la Villa tiene como recurso financiero la subida de impuestos. Atención, eso perjudicará a todos los PJs residente en Madrid. El Concejo puede subir los impuestos un 5%, un 10%, un 15% e incluso un 20% (siempre redondeando los decimales resultantes a la baja) para ello deberá presentarse la ordenanza en pleno y ser aprobada.

En el mes de octubre el Alcalde presentará las ordenanzas municipales (en una **acción larga** la primera semana de mes) aprobadas por el Concejo de la Villa al Presidente del Consejo de Estado (sea este PJ o PNJ) La aprobación o denegación de las ordenanzas se basa en una tirada complicada de la Habilidad Específica de ELOCUENCIA o de su Genérica COMUNICACIÓN del Alcalde (se pueden aplicar influencias). Las propuestas se aprueban o deniegan en conjunto, no individualmente. En caso de ser rechazadas, el Alcalde podrá recurrir a la benevolencia del Su Majestad en el mismo turno (usar una acción condicional) intentando superar una tirada Difícil de ELOCUENCIA o COMUNICACIÓN (se pueden aplicar influencias). En caso de lograr el favor real, las ordenanzas se aprobarán.

Si el Alcalde recurre a Su Católica Majestad habrá “puenteado” al Válido del Rey, eso puede significar que éste pierda el favor del Rey e incluso el cargo. En este caso nos habremos ganado un mal enemigo.

Si el paquete de propuestas es aceptado, en uno u otro caso, todos los miembros del Concejo, incluido el Alcalde, ganarán 10 p.s. cada uno.

- **Desfalcos municipales**

Evidentemente, no todos los miembros del gobierno municipal tienen que ser ejemplos de ética. A alguno puede ocurrírsele desviar algunos fondos a su bolsa. En este poco ejemplificante caso, los





desfalcos obedecerán a la siguiente tabla.

Tabla de desfalcos en el Concejo de la Villa										
CANTIDAD DESFALCADA (en reales)										
CARGO	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650
Concejal	MF	F	S	C	D	MD	H	A	-	-
Alcalde	-	-	MF	F	S	C	D	MD	H	A

En el caso de ser fallar la tirada de desfalco las consecuencias estarán en función del grado de fracaso cometido.

Tabla de fracaso en el desfalco	
Nivel de fracaso	Consecuencia
Fracaso 9 ó -	Detención
Fracaso 6 - 8	Sorprendido *
Fracaso 1 - 5	No pasa nada

* Uno o varios ayudantes sorprenden al PJ “con las manos en la masa” El PJ sufrirá a partir de entonces chantaje (a definir por el DJ)

Puede intentarse un desfalco cada dos meses.

Los castigos por desfalco vienen definidos en el capítulo Vida Judicial (Ver Pág. 94)

• **La Ronda**

La Ronda es lo más parecido a la policía municipal de hoy en día, patrullan la ciudad, sobre todo de noche para velar por la seguridad de la ciudadanía. Los miembros de la Ronda son alguaciles y su comandante y máximo responsable de la seguridad en la ciudad es el Alguacil Mayor.

Los PJs puede presentar la solicitud a este cargo cada mes de mayo en la primera semana de mes siempre que cumplan los requisitos pertinentes. La persona que concede el cargo es el Alcalde de la Villa y Corte (se pueden aplicar influencias). La tirada es Difícil de BUROCRACIA o su Genérica CONOCIMIENTO DE LA CORTE.

Cargo	Nº	Rango Requerido	NS min	Fama min	Quién nombra	Dif.	Hab.	p.s.	Paga	Inf
Alguacil Mayor	1	-	6	2	Alcalde	Difícil	Burocracia	+ 4	30	3





• **Encomiendas**

Madrid es el centro burocrático de un gran imperio y el número de funcionarios es verdaderamente abrumador. El sistema, como hemos comentado, no era precisamente rápido y eficaz existiendo cargos que nadie realmente sabía bien cuál era su función.

Muchos de estos cargos se obtenían gracias a recomendaciones. En ACyE llamaremos a estos cargos Encomiendas. No conllevan sueldo alguno pero añaden p.s. a los PJs que los posean. Se obtienen cumpliendo los requisitos de la encomienda y aplicando una influencia a los presidentes de los distintos consejos (influencias de nivel 7 y 8)

Tabla de Encomiendas				
Cargo	NS mín.	Nombra	Inf. aplicada	P.S.
Jefe de Correos	7	Presidente del C. De Hacienda	7	+3
Oidor del Consejo de Estado	8	Presidente del C. De Estado	8	+4
Oidor del Consejo de Guerra	8	Presidente del C. De Guerra	7	+3
Oidor del consejo de Órdenes	8	Presidente del C. De Órdenes	7	+3
Oidor del Consejo de Indias	8	Presidente del C. De Indias	7	+3
Oidor del Consejo de Hacienda	8	Presidente del C. De Hacienda	7	+3
Escribano Mayor de Rentas	7	Presidente del C. De Hacienda	7	+3
Comisario de Obras y Bosques	7	Presidente del C. De Hacienda	7	+3
Registrador General del Sello	8	Presidente del C. De Estado	8	+4
Tesorero de la Casa de la Moneda	8	Presidente del C. De Hacienda	7	+3
Secretario del Despacho Universal	8	Presidente del C. De Estado	8	+4
Supervisor de Aduanas	7	Presidente del C. De Indias	7	+3
Secretario del Real Pósito	7	Presidente del C. De Hacienda	7	+3

Las encomiendas son anuales y se pueden obtener en cualquier mes del año siempre que estén vacantes. En el caso que varios PJs postulen por la misma encomienda, aquel de mayor NS obtendrá el cargo (si persiste la igualdad la fama inclinará la balanza)

18.- VIDA JUDICIAL

El Siglo XVII no se caracteriza precisamente por ser magnánimo con los delincuentes, tanto con los que infringen la leyes de los hombres como, menos aún, con los que atentan contra las leyes de Dios. Por lo tanto, desde estas líneas recomendamos a los jugadores pensar muy bien sus acciones antes de perpetrar un crimen.

En ACyE existen múltiples tribunales autorizados a impartir justicia en función del delito cometido:

1. El Consejo de la Inquisición, el Santo Oficio, encargado de los delitos contra la moral y la Fe.





Juzga casos de Escándalo Público, Adulterio, Violación, Blasfemia, Herejía, Sacrilegio o Brujería.

2. El Consejo de Órdenes Militares, encargado de los delitos civiles y penales.

Juzga casos de robo, desfalco a las arcas públicas, estafa, difamación, duelo y asesinato.

3. El Consejo de Indias, encargado de los delitos relacionados con los territorios de ultramar

Juzga casos de desfalco, robo de dinero o bienes procedentes de las Américas.

4. El Consejo de Guerra, encargado de los delitos que afectan directamente al ejército

Juzga casos de cobardía, desertión y desfalco de cargos militares.

5. El Consejo de Estado, encargado de los delitos de traición a la Corona.

Juzga casos de traición al estado y alta traición a la Corona de España.

- **Juicios**

A efectos del juego, todos los juicios se desarrollan bajo el mismo procedimiento excepto aquellos llevados a cabo por el Santo Oficio y por el Consejo de Estado, que trataremos en un capítulo posterior.

Todo juicio está dirigido por el Presidente del Consejo pertinente. Uno de los miembros del consejo asume el papel de fiscal. Si no existen PJs consejeros, el fiscal será un PNJ, si existen lo asumirá el PJ con mayor NS (en caso de igualdad la fama adjudicará el papel). El abogado defensor podrá ser un PJ elegido por el reo o bien un abogado profesional PNJ contratado por el propio acusado (con un coste equivalente al triple del NS del reo en reales) Si el Presidente del Consejo de Estado cometiese un delito, este sería juzgado por el propio consejo presidido por el Rey.

Un abogado profesional aumenta un 5% las posibilidades de inocencia.

Si un PJ es detenido por un crimen pasará lo que reste de ese mes en prisión y todo el mes siguiente. Su detención y los motivos se harán públicos en la Gaceta de Madrid. Durante este último mes será interrogado por las autoridades y podrá preparar su defensa.

Por ejemplo: Un PJ es detenido la segunda semana de junio. Pasará el resto de ese mes y todo el mes de julio en la cárcel del estado o en las celdas del Santo Oficio. Su juicio tendrá lugar la primera semana de agosto.

A lo largo del mes de prisión el PJ no necesita acumular p.s. para mantener su NS, sin embargo





deberá abonar sus gastos fijos (alojamiento, casa de conversación, amante, etc.)

La sentencia del juicio se calcula mediante una tirada porcentual. Todo reo en principio tendrá el 50% de posibilidades de ser declarado culpable y el 50% de ser declarado inocente.

Durante el interrogatorio el reo deberá superar una tirada Sencilla de la Habilidad Genérica VOLUNTAD. Si la pasa no confesará su crimen (+20% a sus posibilidades de inocencia), si no la supera favorecerá la labor de la fiscalía (+20% a sus posibilidades de culpabilidad). Si el resultado es un fracaso con una tirada 5 o inferior habrá confesado su crimen (+35% a sus posibilidades de culpabilidad). Son las cosas de los interrogatorios...

Un reo puede presentar hasta tres testigos (PJs) que declaren en su favor (incluidos miembros del consejo que le juzga si viene al caso). Todos tendrán como mínimo el mismo NS que el acusado.

El fiscal puede presentar igualmente tres testigos, serán elegidos por el denunciante si lo hubiera o, en su defecto, por el propio ministerio fiscal. Si el fiscal es un PNJ los tres testigos serán del mismo NS que el acusado.

El PJ deberá indicar en su turno la identidad de sus testigos y de su abogado si este es un PJ. Los testigos, en el suyo, deberán incluir su testimonio para incluirlo en la narración del juicio.

El juicio será una **acción larga** desarrollada en la primera semana de mes.

Los NS de los testigos de cada parte se suman y, el resultado será el porcentaje que se sumará a la tirada de sentencia. Se calculará la resta entre el porcentaje de la defensa y de la acusación.

Finalmente, el Presidente del Consejo, sea PJ o PNJ, tiene la prerrogativa de adjudicar un 10% a inocencia o culpabilidad. Si se trata de un PJ lo deberá indicar en su turno anterior al juicio. Si es un PNJ se podrá aplicar una influencia para conseguir su favor.

Por ejemplo: Un PJ ha sido detenido y ha confesado parcialmente su crimen (-15%) Tiene el 65% de posibilidades de ser declarado culpable. El reo tiene NS 9 y presenta tres testigos de NS 9, 10 y 17 (9+10+17=36 %) Por su parte, el denunciante, presenta otros tres testigos de NS 6, 9 y 11 (6+9+11=26 %) Si restamos el valor del denunciante al valor del reo, el resultado 10%, será, en este caso el aumento de posibilidades de inocencia del reo. Ahora el acusado tendrá un 55% de posibilidades de culpabilidad y un 45% de inocencia. Como se ha contratado un abogado profesional, se suma un 5% de posibilidades de inocencia. El Presidente se inclina por la inocencia del reo. Porcentaje final 60% inocencia -40% culpabilidad.

NOTA: No será válida como prueba para denunciar a ningún PJ nada que no tenga una relación directa con el juego, como por ejemplo correos electrónico firmados por el jugador. Si se trata de mensajes roleados firmados por el PJ sí serán considerados prueba.





• **Tipos de delito y penas**

No todos los delitos son iguales y por lo tanto tampoco lo son las penas. Por otro lado, el NS del acusado puede ser capital a la hora de la pena. No es lo mismo que robe un pobre soldado de NS 3 que un Duque de NS 25.

Tabla de delitos y sentencias						
NS del acusado						
Tipo de delito	0-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
Escándalo Público	Cárcel	Cárcel	Cárcel	Cárcel	Cárcel	-1NS
Adulterio	Cárcel	Cárcel	Cárcel	Cárcel	Cárcel	-2NS
Violación	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte
Blasfemia	Cárcel	Cárcel	Cárcel	Muerte	Muerte	Muerte
Herejía	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte
Sacrilegio	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte
Brujería	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte
Robo	Frente	Frente	Cárcel	-1NS	-2NS	-3NS
Soborno	Frente	Frente	Cárcel	Cárcel	-1NS	-2NS
Desfalco a las arcas públicas	Frente	Frente	Cárcel	-1NS	-2NS	-3NS
Estafa	Frente	Frente	Cárcel	Cárcel	-1NS	-2NS
Difamación	Frente	Frente	Cárcel	Cárcel	-1NS	-2NS
Duelo	Frente	Frente	Frente	Frente	-1NS	-2NS
Asesinato	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte
Cobardía ante el enemigo	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte
Deserción	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte
Desfalco al ejército	Muerte	Muerte	Cárcel	Cárcel	-1NS	-3NS
Traición	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte
Alta Traición	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte	Muerte

Las penas de cárcel consisten en un mes de internamiento en la Cárcel del Estado o en las Celdas del Santo Oficio (Ver La Cárcel, Pág. 99)

Todas las condenas de cárcel o pérdida de NS conllevan el pago de una multa por valor de 30xNS del reo. En caso de no poder pagar la multa se confiscarán los bienes del PJ. Si no es posible la confiscación, se alargará la pena un mes más o se internará al reo un mes en las citadas cárceles.

El PJ condenado podrá solicitar un crédito. Si luego no puede hacer frente a los pagos se le aplicarán las reglas de bancarrota (Ver Bancarrota, Pág. 105)





- **El Santo Oficio**

La Inquisición ha pasado a la historia con un leyenda negra estremecedora. La realidad no era tan cinematográfica pero, desde luego, el tribunal del Santo Oficio no tenía demasiados reparos.

El proceso de un juicio en esta institución tiene algunas características especiales.

En primer lugar para que un PJ sea detenido por los alguaciles de la Santa Inquisición SIEMPRE debe haber habido una denuncia (ya sea a cargo de uno o varios PJs o por algún PNJ – los espías del Santo Oficio-)

En segundo lugar, la denuncia será investigada por la propia Inquisición: Advertencia. Las denuncias falsas corren el riesgo de ser descubiertas y sus autores ser detenidos de inmediato.

En tercer lugar, durante el mes de prisión, en este caso en las celdas del Santo Oficio, el acusado no será sometido a un “amable interrogatorio”, sino a tormento. La tortura puede ocasionarle pérdida de puntos de vida y, si tiene mala suerte, incluso la muerte.

Durante el tormento el reo deberá superar una tirada Difícil de la Habilidad Genérica RESISTENCIA. Si la pasa no confesará su crimen (+20% a sus posibilidades de inocencia), si no la supera favorecerá la labor de la fiscalía (+20% a sus posibilidades de culpabilidad). Si el resultado es un fracaso con una tirada 5 o inferior habrá confesado su crimen (+35% a sus posibilidades de culpabilidad). Los p.v. perdidos durante el proceso se calculan mediante la siguiente tabla y se suman a los perdidos por la propia estancia en la cárcel (Ver La Cárcel, Pág. 99)

Tabla de tortura	
Nivel de éxito / fracaso	Pérdida de p.v.
0 - 5	4D10
6 - 8	3D10
9 - 11	2D10
12 -14	1D10
15 -17	1D6
18 - 20	1D4

Si el PJ es finalmente declarado inocente deberá recuperar la salud acorde las reglas correspondientes.

- **Juicios de Traición y Alta Traición**

Son casos siempre juzgados por el Consejo de Estado. Debido a la gravedad de la acusación, esta será investigada con rigor. (atención a los manipuladores)





Al igual que los casos juzgados por la Inquisición, los acusados de traición o alta traición sufrirán tormento según la tabla expuesta en el epígrafe anterior.

- **La Cárcel**

Ni la Cárcel del Estado ni las Celdas de la Inquisición son lugares especialmente saludables. Un mes de estancia en cualquiera de las dos instituciones supone al reo hambre, maltrato, suciedad, humedad, entre otras lindezas. El PJ encarcelado sufrirá una natural pérdida de puntos de vida.

Se debe superar una tirada Sencilla de la Habilidad Genérica RESISTENCIA que nos indicará la situación física del PJ. El resultado se suma a los p.v. perdidos en tortura.

Tabla de encarcelamiento	
Nivel de éxito / fracaso	Pérdida de p.v.
0 - 5	1D10
6 - 8	1D8
9 - 11	1D6
12 -14	1D4
15 -17	-
18 - 20	-

El PJ, al salir de la cárcel, deberá recuperar la salud acorde a las reglas correspondientes.

- **Ejecuciones**

Una vez finalizado el proceso y, si la pena por el delito cometido es la muerte, la ejecución se celebrará públicamente en la Plaza Mayor la primera semana del mes siguiente al juicio.

Asistir a una ejecución es una **acción larga**. Los personajes plebeyos morirán en la horca, los nobles serán decapitados.

- **Autos de Fe**

Se trata de ejecuciones públicas de reos del Santo Oficio. Los condenados pueden ser quemados vivos o simplemente ahorcados o decapitados. Se celebran en la Plaza Mayor y son actos verdaderamente multitudinarios.

Acudir a un Auto de Fe es una **acción larga**. Los PJs pueden alquilar un balcón como si de una corrida de toros se tratase utilizando para ellos las reglas de alterne ya comentadas en estas reglas.

19.- Vida Financiera

La Villa y Corte de Madrid es la capital del imperio más grande que jamás haya existido, es una





ciudad cosmopolita y donde vivir no es fácil ni mucho menos barato. La soldada de los tercios o la escasa paga por el ejercicio de un cargo público no son ingresos suficientes para sufragar las ambiciones sociales de un personaje.

Hay muchas maneras, algunas lícitas, otras no tanto, que permiten a los PJ aumentar el peso de sus bolsas y, con mayor o menor riesgo, ayudarles en sus muchos gastos.

- **Préstamos**

Cualquier PJ puede pedir dinero prestado a otro PJ. Si éste se lo concede, los términos del préstamo lo establecerán entre ellos sin intervención del PJ.

Eso sí, las únicas condiciones son que no deben exigirse intereses y que el dinero puede ser reclamado en su totalidad pasado un plazo de tres meses. Si el dinero se reclama y no puede devolverse, el PJ deudor deberá marchar a los Tercios de Italia y Flandes hasta que obtenga la cantidad suficiente (observando los plazos mínimos de alistamiento en esas unidades)

Otra forma de conseguir dinero es pidiéndolo a un prestamista. En este caso la cosa se complica un poco. Cualquiera puede pedir un préstamo de una cantidad igual a su NS x 100 en reales.

Por ejemplo: Un PJ de NS 3 podrá pedir dinero a un prestamista por valor de 300 reales.

Este dinero más el 10% de intereses debe ser devuelto al prestamista en un plazo máximo de 6 meses. Si finalizado el plazo no se puede devolver el crédito, el PJ deudor deberá marchar a los Tercios de Italia y Flandes hasta que obtenga la cantidad suficiente (observando los plazos mínimos de alistamiento en esas unidades). Si durante el plazo de devolución de un préstamo el PJ asciende de NS, puede solicitar ampliar el crédito hasta su nuevo máximo.

Por ejemplo: Un PJ de NS 7 pide un préstamo de 700 reales. Después de tres meses, su nuevo NS es 9 y necesita pedir más dinero. En este caso podría pedir 200 reales adicionales.

Puede intentarse aumentar el límite del precio al NS x 200 del solicitante, para ello tendrá que superarse una tirada de la Habilidad Específica de REGATEO o de su Genérica COMUNICACIÓN.

Tabla de regateo de créditos	
N S	Dificultad
0 - 3	Muy Difícil
4 - 6	Difícil
7 - 9	Complicada
10 - 15	Sencilla
15 +	Fácil





Esto se explica porque a mayor NS el prestamista sobrentiende una mayor solvencia económica del solicitante. En este caso el plazo de devolución es idéntico y las consecuencias del impago también.

Cualquier PJ puede decidir no marchar a los Tercios de Italia y Flandes al no poder pagar sus deudas. Evidentemente el prestamista intentará cobrar por cualquier medio, por lo que no consideramos que se trata de una opción recomendable. Pedir un préstamo es una **acción inmediata**.

- **Inversiones**

Disponiendo de capital suficiente un PJ puede decidir invertir el dinero en diversas empresas con la intención de enriquecerse. El capital mínimo a invertir es 1000 reales, aumentado en niveles de 500 reales (1500, 2000, 2500, etc.)

Toda inversión debe ser realizada en la primera semana del primer mes de una estación: Diciembre, marzo, junio y septiembre. Es una **acción corta**. El retorno de dicha inversión será abonado a inicios de la siguiente estación o al año próximo dependiendo del tipo de inversión llevada a cabo. Cada inversión conlleva ciertos riesgos.

- **La Flota de Indias**

Se trata de un inmenso convoy de barcos mercantes y de guerra que, en ACyE, una vez al año llega al España con oro, plata y mercancías procedentes de las Américas. Es la principal fuente de riqueza pero también arriesgada. Los piratas y corsarios esperan el paso del convoy para asaltarlo. Es posible que algunos años ni siquiera logré llegar a puerto o llegue mermado.

El PJ que invierta en comercio con el nuevo mundo debe hacerlo la primera semana del mes de junio y recibirá sus beneficios a la llegada de la flota el mes de junio del año siguiente.

Tabla de comercio con Flandes			
Tirada	Posibilidad	Estado de la Flota	Retorno de inversión
1-5 en 1D20	25%	No llega nada	Pérdida de la inversión
6-10 en 1D20	25%	Llega muy dañada	Se recupera la inversión
11-16 en 1D20	30%	Llega dañada	+ 80%
17-20 en 1D20	20%	Llega completa	+ 150%

- **Flandes**

Con Flandes el comercio se basa principalmente en productos manufacturados como telas o encajes aunque también se trata en lucrativos bienes exóticos y de lujo procedentes del comercio holandés.

La inversión debe hacerse la primera semana de un mes que inicia estación. El retorno se obtiene el





primer mes de la estación siguiente. El perpetuo estado de conflicto en la zona puede hacer que los puertos estén cerrados o con bloqueos parciales.

Tabla de comercio con Flandes			
Tirada	Posibilidad	Estado de los Puertos	Retorno de inversión
1-2 en 1D20	10%	Puertos cerrados	Pérdida de la inversión
3-8 en 1D20	30%	Bloqueo intenso	Se recupera la inversión
9-13 en 1D20	25%	Bloqueo parcial	+50%
14-20 en 1D20	30%	Puertos abiertos	+100%

• **Armas**

El constante estado de guerra en que se encuentra inmersa la Corona Española hace del comercio en armas una opción interesante. El éxito de esta inversión se basa en el número de tercios completos que se encuentren en combate. Para este cálculo no se tienen en cuenta los Tercios de Italia y Flandes, sólo los Tercios Peninsulares estacionados o movilizados en el mes en que se realiza la inversión. Existe la opción de influir al Valido del Rey (influencia de nivel 8) para que movilice tropas al frente. Si se tiene éxito, el Valido sumará dos tercios completos al número que tuviera en mente movilizar.

Tabla de comercio en Armas		
Tercios en combate	Posibilidad	Retorno de inversión
1-2	15%	Pérdida de la inversión
3-5	23%	Se recupera la inversión
6-8	23%	+ 25%
9-11	23%	+ 50%
12-13	15%	+100%

• **Abastos**

Una ciudad como Madrid necesita constantemente abastecimiento de todo tipo de bienes y alimentos. Los PJs pueden invertir su dinero en este negocio. Su éxito radica en que sean movilizados el mínimo número de Tercios Peninsulares al frente. Se puede intentar influir al Valido del Rey (influencia de nivel 8) para que reduzca el número de tercios movilizados. Si se tiene éxito quedarán acuartelados dos tercios completos más de los que el valido tuviera en mente.

Tabla de comercio en Abastos		
Tercios en combate	Posibilidad	Retorno de inversión
12-13	15%	Pérdida de la inversión
9-11	23%	Se recupera la inversión
6-8	23%	+ 25%
3-5	23%	+ 50%





1-2	15%	+100%
-----	-----	-------

- **Inmuebles**

La especulación inmobiliaria no es un invento actual, ya en esta época había grandes propietarios de terrenos y edificios. Un PJ puede comprar cualquier tipo de inmueble y alquilarlo a otro PJ o PNJ por la cantidad correspondiente al tipo de alojamiento.

La posesión de inmuebles adicionales conlleva puntos sociales adicionales.

Tabla de Inmuebles			
Viviendas	Coste	Alquiler	p.s.
Palacio	25.000	250	+ 9
Palacete	15.000	150	+ 7
Mansión	10.000	100	+ 5
Casa	6000	45+NS	+ 3
Corrala	3500	25+NS	+ 2
Desván	2500	5+NS	+ 1

A la hora de la compra, el PJ puede regatear el precio de la vivienda. Se efectúa una tirada Complicada de la Habilidad Específica REGATEO o su Genérica COMUNICACIÓN. Si se tiene éxito se reducirá un 10% el precio, si se fracasa el precio subirá un 10%.

Los inmuebles en propiedad pueden venderse y también son susceptibles de ser confiscados.

- **Financiar comedias y corridas de toros**

Estamos en pleno Siglo de Oro, el teatro es una de las principales opciones de ocio y los teatros se abarrotan diariamente. Se puede decir que es un buen negocio siempre que sepamos cómo hacerlo.

Estos son algunos de los costes de la época:

- **Actores:** recibían 200 reales por cada actuación.
- **Loas:** costaban 100 reales.
- **Entremés o mogiganga:** se vendían por 300 reales.
- **Sainetes** (entremés cantado): se vendían por 200 o 400 reales.
- **Comedias:** se vendían desde 500 a 1000 reales.

En primer lugar hay que conseguir una comedia para representar. Cualquier PJ (que sepa leer y





escribir adecuadamente) puede escribir una o puede contratar a un dramaturgo profesional.

El coste de montar una representación teatral es de 3000 reales. Puede aportarlos un PJ o asociarse con otros. Si se elige a un dramaturgo profesional, las posibilidades de éxito aumentan. Si el autor no es muy conocido (500 reales), coste de la obra 3500 reales, incrementa en un +1 las posibilidades de éxito. Si es conocido, coste de la obra 4000 reales, el aumento es un +2.

Tabla de grado de aceptación de comedias		
1D10	Calidad	Retorno de inversión
1	Desastre	Pérdida de la inversión
2	Fracaso	Se recupera la inversión
3-4	Entretenida	+10
5-9	Éxito	+20
10	Gran éxito	+40

Si se pretende organizar una corrida de toros existen algunas particularidades. Primero debe solicitarse un permiso al Concejo de la Villa con un coste de 200 reales indicando la fecha en la que se pretende celebrar. Si se ofrece alguna “propina” sería más conveniente. Si existen varias peticiones para la misma fecha, aquel que haya ofrecido mayor cantidad se llevará el gato al agua, en caso de igualdad el NS marcará el vencedor. Solicitar el permiso es una **acción corta**.

El coste de organización de una corrida es de 4000 reales, que puede ser invertido por un PJ o por varios asociados. Los PJ que deseen participar como lidiadores deben solicitar el permiso acorde a las reglas correspondientes.

A diferencia del teatro, organizar una corrida suma o resta p.s. a los empresarios en el mes en que se celebra.

Tabla de grado de aceptación de corridas de toros			
1D10	Calidad	Retorno de Inversión	p.s.
1	Desastre	Pérdida de la Inversión	-10
2	Fracaso	Se recupera la Inversión	-5
3-4	Entretenida	+10	+2
5-9	Éxito	+20	+5
10	Gran éxito	+30	+10





- **Bancarrota**

Cuando un PJ es absolutamente incapaz de hacer frente a sus deudas, se le confiscarán todas sus propiedades para intentar abonar las cantidades adeudadas. Si a pesar de ello sigue endeudado debe abandonar la ciudad y alistarse en los Tercios de Italia y Flandes hasta que obtenga dinero suficiente para regresar y poner al día sus cuentas.

20.- DUELOS

Los duelos eran una constante en las calles de Madrid a pesar de ser una actividad prohibida por la ley. El caballero español es muy aficionado a solucionar cualquier problema usando la espada.

En ACyE, los PJ deberán batirse en duelo cuando las circunstancias así lo obliguen. Todo PJ usará en duelos a espada el arma correspondiente al tercio al que pertenezca (ropera o espada). Si el PJ no es militar se entenderá que usa la ropera a no ser que dicho PJ indique lo contrario en su turno. Los duelos pueden ser también a caballo o pistola, para ello debe ser indicado expresamente en el turno de los contendientes.

Los duelos pueden ser inmediatos, es decir, la evolución del juego los provoca sin que el PJ pueda hacer nada por evitarlo, o pactados, en los que los PJs, por los motivos que fueren, se citan en un lugar y a una hora concretos.

Un duelo pactado requiere la presencia de Padrinos, uno por cada parte en conflicto. Los PJ deben indicar en su turno la identidad de los padrinos. Es una **acción larga**.

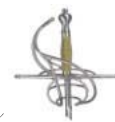
Si mientras se baten, los PJs son sorprendidos por la Ronda pueden ser detenidos y encarcelados a espera de juicio (Ver Juicios, Pág. 95)

Si los PJs no especifican lo contrario en sus turnos, un duelo se llevará a cabo a pie y con arma blanca.

Cualquier personaje enfrentado a un duelo, siempre que éste no sea inmediato, tiene la opción de declinarlo. Rechazar un duelo, perderlo o ganarlo, puede provocar pérdidas o ganancias de p.s. además de otras consecuencias.

Tabla de ganancia o pérdida de p.s. por duelos a espada	
Puntos Sociales	Actitud del PJ
-5	Duelo no justificado
+2	Ganar un duelo en general
Sin efecto	Perder un duelo en general
+5	Ganar un duelo a un PJ de un tercio enfrentado
-2	Perder un duelo a un PJ de un tercio enfrentado





+2	Matar al oponente
+2	El oponente declina el duelo
+3	Aceptar un duelo con 33% de heridas o +

Si un duelo reúne dos o más condiciones de las arriba indicadas, los p.s. se sumarán o restarán acorde al contexto del duelo.

Vencer cualquier duelo proporciona un punto de aprendizaje en la habilidad utilizada; matar al oponente en el duelo otorga 2 puntos de aprendizaje adicionales en la Habilidad Esgrima.

Todo jugador deberá señalar, en todos sus turnos (nunca se sabe cuando habrá que desenvainar) el límite de puntos de vida hasta los que desea continuar combatiendo.

Por ejemplo: Un PJ tiene 35 p.v. En su turno indica que combate hasta llegar a 20 p.v. Si mantiene un duelo y pierde puntos de vida, al llegar a 20 se rendirá ante su oponente y el duelo finalizará dándose por perdido

- **Motivos de duelo**

Un duelo puede producirse exclusivamente por los siguientes motivos:

1. Causas de honor
2. Ser miembros de tercios enfrentados
3. Pugna por una mujer
4. Adulterio o infidelidad
5. Cruzarse con un PJ considerado Bellaco
6. En defensa propia o de terceros

Si un PJ reta a duelo sin causa justificada a otro personaje perderá 5 p.s.. Si insiste en esa postura el DJ es libre de tomar las acciones que estime oportunas según la situación.

- **El Duelo con acero**

La Habilidad Específica ESGRIMA pertenece a la Genérica MANIPULACIÓN. Su dominio agrupa 11 niveles de habilidad, desde el 0, que significa la ignorancia absoluta del uso del acero, hasta el 10, que implica la maestría completa del arte de la esgrima.

En el momento del duelo se tendrá en cuenta el nivel de habilidad que posea cada contendiente. El cruce de ambos conocimientos genera una posibilidad de victoria para cada uno de ellos acorde a la siguiente tabla.



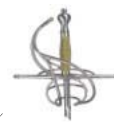


Tabla de duelos											
Nivel de habilidad											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%
1	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%
2	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%
3	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%
4	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%
5	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%
6	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%
7	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%
8	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%
9	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%
10	0%	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%

Leyendo de verticalmente se ven las posibilidades de victoria que tiene un contrincante frente a otro en virtud de su conocimiento de la esgrima. Si la lectura se hace horizontalmente se encontrará la posibilidad de derrota en el duelo.

Si alguno de los contendientes no se encuentra al 100% físicamente (no posee todos sus puntos de vida) se deben aplicar los siguientes modificadores

Modificador por salud al duelo	
Estado de salud	Modificador
Hasta el 33% de daño	-20%
Del 34% al 66% de daño	-40%
Del 67% al 99% de daño	-60%

Una vez establecidos los porcentajes de cada contendiente puede dar comienzo el duelo. El combate está dividido en rondas. En cada una de ellas se efectúa la tirada para cada uno. Para tocar al contrario la tirada debe ser igual o inferior a nuestra posibilidad de victoria. Sólo si se supera la tirada se daña al contrincante. Cada estocada recibida hace que el PJ pierda puntos de vida. Las rondas se sucederán hasta que alguno de los involucrados alcance el límite de p.v. indicados en su turno o, en su defecto, hasta la muerte de uno de los duelistas.

La espada ropera ocasiona un daño de 1D3. Si la tirada de un duelista es 1,2 o 3 se considerará un golpe maestro y doblará el daño, 1D6. La espada usada por la caballería ocasiona un daño de 1D3+2, doblando en caso de golpe maestro.

Lógicamente la fuerza física de los duelistas afecta al desarrollo del duelo. A mayor fuerza más daño producimos con la estocada. Si un PJ tiene un FIS de 0-9 no tiene ningún bono al daño, si su FIS oscila entre 10 y 15 posee un bono de +1 al daño en la estocada, si el FIS se encuentra entre 16-18





el bono será +2 y, por último para un FIS de 19-20 el bono supone un +3 al daño de la estocada.

• **Armas de fuego**

El uso de las armas de fuego está normalmente reservado al combate en el campo de batalla. Usar armas de fuego en duelo no es habitual entre caballeros ya que consideran que el acero debe ser el arma utilizada para lavar el honor. Es decir, está mal visto y hacerlo con testigos supone la pérdida de 2 p.s. para los contendientes.

Un duelo con armas de fuego debe ser indicado expresamente, de lo contrario, por defecto, se usará el acero.

Los contendientes necesitan padrinos. Se colocan armados espalda con espalda, caminan diez pasos, se giran, apuntan y disparan. Un PJ tiene opción de disparar al aire o no dar por solventada la disputa después de abierto el fuego. Todas estas opciones tienen consecuencias y deben ser indicadas en los turnos respectivos.

Tabla de ganancia o pérdida de p.s. por duelos a pistola	
Puntos Sociales	Actitud del PJ
-5	Duelo no justificado
+2	Ganar un duelo en general
Sin efecto	Perder un duelo en general
+5	Ganar un duelo a un PJ de un tercio enfrentado
-2	Perder un duelo a un PJ de un tercio enfrentado
+2	Matar al oponente
+2	El oponente declina el duelo
+3	Aceptar un duelo con 33% de heridas o +
+2	Disparar al aire
-2	No dar por finalizado el duelo después de disparadas las armas

El sistema de duelo a pistola es el mismo que con acero y se aplican los mismos porcentajes por nivel de habilidad e idénticos modificadores por estado de salud de los duelistas.

La pistola hace un daño de 4D3. Si un PJ logra una tirada 1, 2 ó 3, se considera un disparo maestro. En este caso, no doblará el daño, el resultado será la muerte instantánea del oponente.

• **Duelo a caballo**

Este tipo de duelo es una herencia de la tradición medieval de justas y torneos. Suele ser poco frecuente y sólo es utilizada por miembros de los tercios de caballería o por algunos nobles.





Se trata de un duelo de mayores exigencias, puesto que además de dominar la esgrima es necesario ser un consumado jinete.

La resolución no es complicada, simplemente se calcula el porcentaje de victoria sobre la Habilidad Específica ESCRIMA de los contendientes. Luego se calcula de igual manera el porcentaje correspondiente a EQUITACIÓN. Se suman y se halla la media (siempre redondeando al alza); ese será el porcentaje con el que se producirá el duelo aplicándole los modificadores por estado de salud correspondientes a ambos duelistas.

- **Escuelas de Esgrima**

La instrucción de los gentilhombres y caballeros en el arte de la esgrima ocupa un lugar destacado y no precisamente como deporte sino como método para la defensa del honor y, por lo tanto, de la razón.

Por supuesto son tiempos de grandes espadachines y de notables maestros y tratadistas de esgrima. Entre ellos destacan Carranza y sobre todo Luis Pacheco de Narváez, que en 1600 publica el notable tratado "Grandezas de la espada".

Los PJs que deseen perfeccionar su habilidad con el acero pueden recurrir a estos grandes maestros. Evidentemente el conocimiento tiene un precio y una exigencias sociales.

La Escuela de Carranza sólo admite alumnos de NS 8 o más y su precio es de 30 reales al mes. El pago de la cuota permite recibir clases todas las semanas del mes que se desee, siendo cada clase considerada una **acción larga**. Cada clase recibida aporta 2 puntos de aprendizaje en la Habilidad Específica ESCRIMA. Ser alumno de esta escuela reporta 6 p.s. al mes.

La Escuela de Narváez sólo admite alumnos de NS 15 o más y su precio es de 60 reales al mes. El pago de la cuota permite recibir clases todas las semanas del mes que se desee, siendo cada clase considerada una **acción larga**. Cada clase recibida aporta 2 puntos de aprendizaje en la Habilidad Específica ESCRIMA. Ser alumno de esta escuela reporta 8 p.s. al mes.

Apuntarse de una escuela de esgrima se considera acción corta, y el procedimiento es tan simple como indicarlo así en el turno, y pagar la cuota mensual. **Darse de baja en una escuela de esgrima es una acción automática**, y el procedimiento es igualmente simple, indicándolo así en el turno.

Si un PJ se da de baja en una escuela de esgrima no podrá volver a matricularse en la misma escuela





hasta pasados seis meses.

Las escuelas de esgrima de Madrid organizan anualmente una gran competición, “La Espada de Oro de la Villa”. La competición se celebra en el mes de agosto, las inscripciones se formalizan en el mes de julio mediante una **acción corta** con un coste de 20 reales.

Mediante sorteo se organiza un cuadro de contendientes que, eliminándose progresivamente, dan un ganador. Las pruebas se llevan a cabo con aceros romos y bajo la supervisión y juicio de los maestros de las escuelas de esgrima.

Ser el ganador de “La Espada de Oro de la Villa” significa recibir la cantidad de 500 reales, 6 p.s. de notoriedad (con las ventajas pertinentes a la hora de alternar) y 2 puntos de fama.

21.- SISTEMA DE JUEGO

ACyE es un juego muy amplio que permite al jugador casi cualquier tipo de acción, pero antes de dejar volar la imaginación es fundamental leer atentamente este reglamento y consultarlo cuando se tenga cualquier duda. Más vale trabajar un poco mientras se piensa uno el turno de su personaje que cometer equivocaciones. A todos nos fastidia recibir los resultados de nuestras acciones y que no sean las esperadas, más aún si se ha tratado de un error en la aplicación de las reglas.

Si la lectura del reglamento no responde nuestra pregunta, todo jugador puede trasladar directamente su duda escribiendo a la dirección de correo electrónico:

info@acye.org

- **Cartas y texto en la Gaceta de Madrid**

Todos los jugadores, asumiendo su rol, pueden cruzarse comunicados públicos a través de la Gaceta de Madrid. Ironías, poemas amorosos, insultos, etc. Siempre se debe tener en cuenta que se trata de parte del juego, por lo que aquello que se publique puede afectar directamente al PJ.

Por ejemplo: Si un PJ atenta contra el honor de otro a través de la Gaceta de Madrid, el ofendido tendrá que lavar su honor con sangre.

Cualquier carta o texto roleados que los jugadores deseen publicar en la sección correspondiente de la Gaceta de Madrid, deben ser enviados en plazo a la dirección:

turnos@acye.org

Normalmente no se publicarán anónimos a no ser que el jugador que los envíe lo justifique satisfactoriamente a ojos del DJ.





- **Plazos**

La coordinación de un juego de rol por correo es compleja. Todos los jugadores desean recibir su turno en el plazo estipulado y están en su pleno derecho. Para que eso ocurra todos tenemos que ser conscientes de los plazos de entrega. Sin ese rigor ACyE no es posible.

Los turnos son quincenales. Eso quiere decir que los días 1 y 15 de cada mes cada jugador recibirá en el buzón de su correo electrónico el ejemplar correspondiente de la Gaceta de Madrid. Para que las fechas sean exactas, los turnos de todos los jugadores deben ser recibidos antes de las 9.00 AM los días 8 y 22 de cada mes, sin excepción alguna, en el correo electrónico:

turnos@acye.org

- **Comunicación con el DJ**

Si por cualquier motivo, un jugador desea comunicar con el DJ, simplemente debe remitir un correo electrónico a la siguiente dirección:

dj@acye.org

- **Hoja de turno**

La única forma correcta de enviar un turno es usando la hoja de turno. Ninguna otra manera o formato será admitido.

La hoja de turno es un fichero .doc que deberá adjuntarse en el correo electrónico y enviarse a la dirección antes citada en los plazos estipulados.

En el Anexo 3 puede verse un ejemplo de hoja de turno.

- **La Gaceta de Madrid**

El resultado de los turnos de todos los jugadores quedará reflejado quincenalmente en el ejemplar correspondiente de la Gaceta de Madrid.

La Gaceta quiere imitar (muy libremente) los primeros embriones de periódico que comenzaron a surgir en la Europa del siglo XVII. Se narra de forma novelesca las andanzas de los PJs en juego por la Villa y Corte así como por los distintos frentes de batalla donde luce el ejército de Felipe IV.

En la Gaceta, los jugadores podrán encontrar, dividida en secciones, toda la información necesaria para conocer la situación de su personaje, el resultado de sus acciones, su lugar en el escalafón social del juego (cada turno se lista a los PJs por orden de mayor a menor NS), las plazas libres que existan en el ejército, la política y la Iglesia, las cortesanas y damas de la corte y su disponibilidad





para ser cortejadas. En definitiva, una radiografía de la situación del juego en ese momento.

- **La página web**

El juego dispone de una página web: <http://www.acye.org>

En esta página, además de la descarga de este reglamento, el jugador dispone de una amplia información sobre el propio juego, el formulario de inscripción, las diversas formas de contactar con ACyE, documentación sobre la época que puede ayudarle a ambientarse y asumir el rol de su personaje, mapas de Madrid que le sirven para ubicar las acciones del juego, etc. En resumen, un amplio abanico de información relacionada directamente con el juego.

Quincenalmente, la Gaceta de Madrid estará disponible en la web para su descarga; de igual manera, en la Hemeroteca, quedarán archivados para su consulta todos los números atrasados.

Desde aquí animamos a todos los jugadores a visitar la web y hacer uso de ella.





C.- ANEXO 1: HABILIDADES ESPECÍFICAS

Cada Habilidad Específica pertenece al área de una Habilidad Genérica. Todos los PJs poseen, de salida, cada una de las Habilidades Genéricas, sin embargo, las Específicas deben ser elegidas por el jugador y detalladas a la hora de crear su personaje (Ver Creación del personaje, Pág. 11)

A continuación se detallan las principales Habilidades Específicas, aquellas que se citan en las reglas y que, por lo tanto, su uso puede ser necesario en el desarrollo del juego. Pueden existir muchas más. Para utilizarlas simplemente será necesario consultar con el DJ, el cual indicará la Habilidad Genérica de la que provienen.

Conocimiento de la corte (INT):

Habilidades Específicas dependientes:
BUROCRACIA
ETIQUETA

Conocimiento urbano (INT):

Habilidades Específicas dependientes:
BAJOS FONDOS
RATERÍA

Conocimiento rural (INT):

Habilidades Específicas dependientes:
DOMA

Educación (INT):

Habilidades Específicas dependientes:
ARTE MILITAR
CONTABILIDAD
IDIOMAS
LEER Y ESCRIBIR
LEYES
MEDICINA
TEOLOGÍA

Comunicación (INT):

Habilidades Específicas dependientes:
ELOCUENCIA
REGATEO

Destreza (FIS):

Habilidades Específicas dependientes:
EQUITACIÓN
REJONEO
TOREO

Manipulación (FIS):

Habilidades Específicas dependientes:
ARMAS DE FUEGO
ESGRIMA

Percepción (FIS):

Habilidades Específicas dependientes:
DESCUBRIR
RASTREAR

Resistencia (FIS):

Habilidades Específicas dependientes:
BEBER

Carisma (ESP):

Habilidades Específicas dependientes:
LIDERAZGO
SEDUCCIÓN

Voluntad (ESP):

Habilidades Específicas dependientes:
SUPERVIVENCIA





D.- ANEXO 2: Listado de acciones

Este es el listado de las acciones principales a desarrollar, se trata de un resumen ya que, en realidad, las posibles acciones no tienen límite. Ese límite está en la imaginación y creatividad de jugador

TIPOS DE ACCIONES		
INMEDIATAS	CORTAS	LARGAS
Darse de baja en una casa de conversación	Comprar caballos, mulas y carruajes normales	Comprar caballos, mulas y carruajes excepcionales
Darse de baja en una escuela de esgrima	Obtención del permiso de circulación	Cambiarse de domicilio
Abandonar a una mujer sin explicaciones	Darse de alta en una casa de conversación	Beber
Desfalcar	Negociar el precio de una vivienda	Jugar
Aplicar influencias	Presentar candidatura a una elección o un cargo	Alternar
Sobornar votantes	Votar	Acudir a una casa de conversación
Contratar un abogado o un médico	Ir a Misa	Acudir a una taberna
Pedir un préstamo	Dar misa	Asistir al teatro, a los toros, a un paseo, a una romería, a una ejecución, un auto de fe o a una procesión
Duelos inmediatos	Confesar	Organizar una fiesta
Pagar préstamos	Obligaciones del tercio	Acudir a una fiesta, como anfitrión o invitado
Pagar el alquiler	Solicitar una plaza en una orden religiosa	Solicitar el ingreso en el ejercito
	Realizar inversiones	Solicitar el ingreso en una orden religiosa
		Torear a pie o a caballo
		Petición de mano o matrimonio
		Cortejar a una mujer
		Solicitar un título
		Compañía femenina
		Despedidas de soltero
		Bodas y bautizos
		Plenos de Concejo
		Presentar ordenanzas
		Juicios
		Duelos pactados
		Clases de Esgrima
		Estudiar
		Sobornar





Se puede proponer la realización de cualquier acción, su calificación dependerá de la consideración del DJ.

E.- ANEXO 3: CALENDARIO DE FESTIVIDADES DE LA VILLA Y CORTE

Enero

Año Nuevo (1 de Enero, primera semana del mes)

Romería de San Antón (17 de Enero, tercera semana de mes)

En esta fecha las gentes del campo y de la ciudad se reúnen, mezclados en alegre confusión, en el cerrillo del Altozano, al lado del cementerio de San Jerónimo (donde hoy se encuentra la fuente con la estatua del ángel caído, en el Retiro). Allí se alza la ermita de San Blas. Los del campo llevan sus animales para que sean bendecidos en la ermita, y así librarlos de enfermedades durante todo el año. Por ello se juntan centenares de cabezas de ganado de todo tipo, en especial cerdos, pues aunque San Antón es patrón de todos los animales, en este siglo se le relaciona especialmente con el cerdo. Entre los porquerizos se celebra una costumbre bárbara y pagana, elegir un rey de los cochinos. Como el vino corre como el agua, el festejo suele terminar en escenas irreverentes y riñas sangrientas, que las autoridades (y en especial la Iglesia) no ven precisamente con buenos ojos...

Febrero

Romería del Cristo y los tres santos (3 de Febrero, primera semana de mes)

Se celebra también en la ermita de San Blas. Al lado de la ermita está el manantial de Santa Polonia, cuyas aguas se consideraban milagrosas, por lo que es buena y santa costumbre beberla en estas fechas (aunque no por ello las buenas gentes se olvidan de la bota de vino, el tasajo, el torrezno y la tortilla). (Hoy la ermita ya no existe, pero las imágenes del Cristo, de San Blas, de Santa Polonia y del Santo Ángel que se guardaban en su interior se encuentran en la iglesia de San Jerónimo)

Carnaval (última semana del mes)

Antes de la Cuaresma se celebra esta fiesta, quizá la más importante porque en ella participa literalmente toda la población. Carece de fecha fija, aunque termina siempre la víspera del Miércoles de Ceniza. En ella se festeja la libertad de poder comer carne antes de Cuaresma, pero además se ridiculiza a las jerarquías, pudiendo durante esos días liberarse del grupo social en el que uno está inmerso: Todos salen a la calle vestidos de la manera más grotesca y extravagante posible: los aristócratas y los ricos vestidos con trajes de fantasía, siguiendo la moda impuesta en Venecia durante los siglos XV y XVI y paseándose por las calles en sus lujosas carrozas. Otros prefieren ridiculizar a instituciones o personalidades públicas





vistiéndose de Mojiganca, a la manera de los actores de los. Los pobres acostumbran a vestirse con ropas viejas, muchas veces del sexo contrario, tiznándose la cara con carbón o porquería, o colocándose un pañuelo viejo en la cabeza.

Marzo

Cuaresma (todo el mes)

Abril

Romería del Trapillo (25 de abril, última semana del mes)

Se tiene la costumbre, en esta fecha, de ir a la ermita de San Marcos, cercana a la puerta de Fuencarral (cerca de la actual Glorieta de Quevedo). La tradición exige que se vaya con la ropa más vieja y usada que se tenga (es decir, prácticamente con andrajos)

Mayo

Fiesta de las Mayas (3 de Mayo, primera semana del mes)

La Maya es la reina de mayo (Maya: "guapa de mayo". Se elegía una Maya por cada barrio de la villa. Aparte de su hermosura, era requisito indispensable el ser doncellas.

Fiesta de San Isidro (15 de Mayo, tercera semana del mes)

Este santo fue beatificado en 1620 y canonizado en 1622, pero siempre ha sido objeto de la devoción popular de los madrileños. La gente venera al santo visitando sus restos en la capilla que lleva su nombre, y en estas fechas yendo de romería a su ermita, situada más allá de los puentes de Toledo y Segovia.

Junio

Corpus Christi (primera semana del mes)

Julio

Verbena del Carmen (15 y 16 de Julio, tercera semana del mes)

Se trata de una fiesta nocturna popular que se celebra ante la iglesia de San José de la Orden Carmelitana. En ella se baila, se bebe, se canta y se ríe, y más de una vez el Diablo mete el rabo, provocando alguna riña... o algún embarazo.





Septiembre

Feria de San Mateo (25, 26 y 27 de Septiembre, última semana del mes)

Se tiene por una de las ferias más antiguas de la península ya que el privilegio de su celebración fue expedido nada menos que por Juan II, padre de Isabel la Católica, en los primeros años del siglo XV. Se trata de una feria de ganados, que abarca toda la calle de Alcalá, y en ella pueden comprarse puntas de ganado, vacadas enteras o piaras de cochinos. ¡Que no es feria de pedazos de animales muertos, sino de animales vivos y enteros! Alrededor de la feria, como en todas partes, pululan los vendedores de vinos y refrescos, las busconas, los matasietes, los mendigos y los pícaros, siempre sensibles al olorillo del dinerillo fresco

Feria de San Miguel (28, 29 y 30 de Septiembre, última semana del mes)

Se celebra en el mismo sitio y tiene el mismo carácter. No se trata más que de una maniobra astuta de los ganaderos de la Mesta, que así prolongan la feria ganadera toda una semana, burlando el precepto de que una feria solamente puede durar tres días.

Noviembre

Romería de San Eugenio. (15 de Noviembre, tercera semana del mes)

Esta romería se realiza en el monte del Pardo, al que normalmente el pueblo llano no tiene acceso, por ser sitio real. Según se cuenta, el Pardo había sido antiguamente propiedad del municipio de la Villa, que lo cedió al rey conservando el privilegio de disfrutarlo un día al año. Por ello ese día es tradición pasarlo en el campo, visitando la ermita del santo y comiendo luego (si el tiempo lo permite) bajo las encinas del lugar.

Diciembre

Nochebuena. (24 de Diciembre, última semana del mes)

Nochevieja. (31 de Diciembre, última semana del mes)





F.- ANEXO 4: EL TURNO, HOJA DE PERSONAJE

		(Nombre del jugador)		Nivel Social	XX
		(FECHA de envío del turno)			
		Mes del juego			
(Nombre del PJ)					Orden de caballería
(Títulos)					
FISICO	XX	PUNTOS DE VIDA:		PUNTOS DE FAMA:	
INTELIGENCIA	XX	X	de	Y	X (+/-)
ESPIRITU	XX				
APARIENCIA	XX				

HONOR	INTACTO / CUESTIONADO
Retar a:	(Personaje)

Enamorado	Si / No
De:	(Amada)

HABILIDADES

HAB. GENERICAS	N	PA	HAB. ESPECIFICAS.	N	PA	HAB. ESPECIFICAS.	N	PA
Conocimiento de la corte								
Conocimiento urbano								
Conocimiento rural								
Educación								
Comunicación								
Destreza								
Resistencia								
Carisma								
Voluntad								

INFLUENCIA			¿Usada?
Personal por NS:	X	(NS)	Si / no
De la dama:	X	(Nombre)	Si / no
De la dama influyente:	X	(Nombre)	Si / no
De la amante:	X	(Nombre)	Si / no
De la amante influyente:	X	(Nombre)	Si / no
Por confesión	X	(Nombre)	Si / no
Del cargo:	X	(Cargo)	Si / no
Del cargo influyente:	X	(Cargo)	Si / no
Favores debidos	X	(Motivo / personaje)	Si / no





PERSONALES			Reales		p.s.		
			+	-	+	-	
Tesoro personal							
Mantenimiento normal del PJ (NS x 2 en Reales):							
(NOTORIEDAD / BELLAQUERÍA)	Desde:	mmm/aa					
FAMA (+/-)	Desde:	mmm/aa					
Casa de conversación:	(casa)						
Escuela de Esgrima:	(escuela)						
Residencia:	(tipo)						
Distrito:	(Distrito)						
Caballos:	X						
Mulas:	X						
Carruaje:	(tipo)						
TÍTULOS Y PROPIEDADES	(Título)	propiedades					
	(Título)	propiedades					
	(Título)	propiedades					
	(Título)	propiedades					
	(Título)	propiedades					
	(Título)	propiedades					
	Orden del Toisón de Oro		Sí/No				
	Orden de caballería	Cargo	Desde				

FAMILIA					Reales		p.s.	
					+	-	+	-
Dama	(nombre)			(Prometida/Esposa)				
Otros datos: (Títulos, fecha de matrimonio, características privadas, hijos previos, etc.)	Belleza		B/N/F					
	¿Rica?		Sí / no					
	¿Influyente?		Sí / no					
	NS Dama:		X					
Embarazada:	Sí/no	Mes embarazo		X				
Hijo	(nombre)	Sexo	v/h	Edad	X			
Hijo	(nombre)	Sexo	v/h	Edad	X			
Hijo	(nombre)	Sexo	v/h	Edad	X			

AMANTE					Reales		p.s.	
					+	-	+	-
Dama	(nombre)			(Dama/cortesa.)				
Otros datos: (características privadas, hijos previos, etc.)	Belleza		B/N/F					
	¿Rica?		Sí / no					
	¿Influyente?		Sí / no					
	NS Dama:		X					
Embarazada:	Sí/no	Mes embarazo		X				

VIDA MILITAR				Reales		p.s.	
				+	-	+	-
Tercio:	(Tercio)		Comp.:				
	Rango:		(Rango)				
Cargo militar:	(Cargo)		Desde	mmm/aa			
			e				





--	--	--	--	--	--

				Reales		p.s.	
VIDA POLÍTICA				+	-	+	-
Cargo consejos:	(Cargo)	Desde	mmm/aa				
Cargo electo:	(Cargo)	Desde	mmm/aa				
Cargo electo:	(Cargo)	Desde	mmm/aa				
Cargo electo:	(Cargo)	Desde	mmm/aa				
Encomiendas	(cargo)	Desde	mmm/aa				

				Reales		p.s.	
VIDA RELIGIOSA				+	-	+	-
Orden	Rango						
(Nombre de la Orden)							
Cargo:	(Cargo)	Desde	mmm/aa				
Cargo:	(Cargo)	Desde	mmm/aa				
Cargo:	(Cargo)	Desde	mmm/aa				
Cargo:	(cargo)	Desde	mmm/aa				
Cargo:	(Cargo)	Desde	mmm/aa				

				Reales		p.s.	
VARIOS				+	-	+	-

				Reales		p.s.	
TOTALES							





COMPORTAMIENTO EN EL FRENTE	(TIPO)
------------------------------------	---------------

GENERALES	Reales		p.s.	
	+	-	+	-
Mesón: (nombre del mesón)				

1ª SEMANA	Reales		p.s.	
	+	-	+	-

2ª SEMANA	Reales		p.s.	
	+	-	+	-

3ª SEMANA	Reales		p.s.	
	+	-	+	-

4ª SEMANA	Reales		p.s.	
	+	-	+	-

TOTALES	Reales		p.s.	
	+	-	+	-

