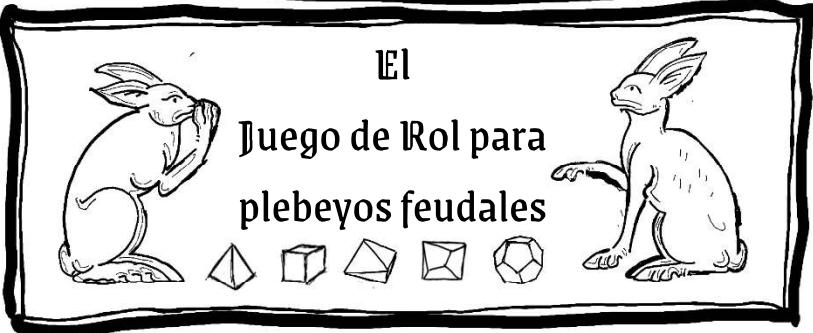


VIL PERSONA



Vil Persona es un Juego de Rol en el que los jugadores se ponen en la piel de plebeyos de la edad media (o de parte del renacimiento) que deben trabajar con sus manos para vivir.

Cualquier viaje, mala cosecha, interacción con la nobleza o el clero, o, sencillamente, la mala suerte, pueden ser el origen de una aventura de supervivencia.



Avance (PA):

Leer y Escribir: Sí O No O

Sabiduría popular

(10 líneas para escribir)

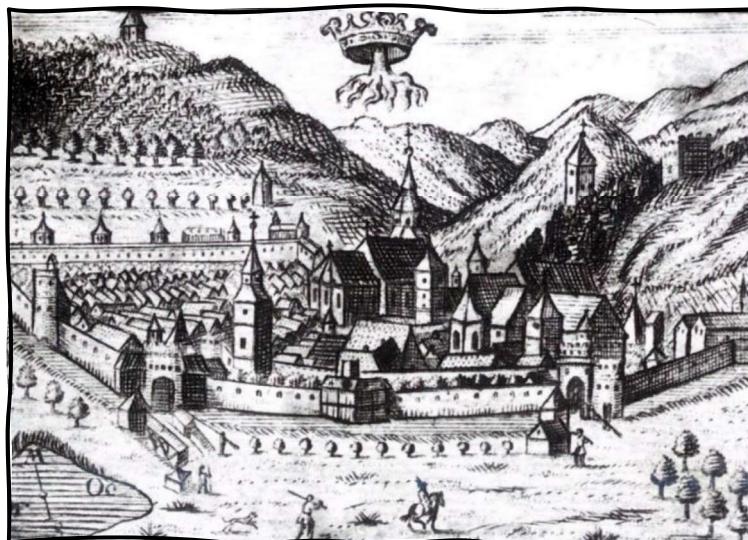
Equipamiento

(10 líneas para escribir)

Índice

Vil Persona – el JdRol	1
Diseñar aventuras.....	3
¿Cómo se juega?	3
¿Qué es una vil persona (VP)?.....	5
Currículum vitae de la Vil Persona.....	5
Características de la Vil persona	13
Puntos de fortuna (PF):	18
Creación de una VP	19
Creación en grupo.....	21
Avance (PA y moralejas)	23
Sabiduría popular - Moralejas	23
Puntos de Avance	23
Sistema de juego	27
Ventajas (V) y desventajas (dV).....	27
Resolución	32
Acciones corrientes.....	32
Acciones enfrentadas	33
Equipamiento.....	39
Carga máxima	39
Dinero	39
Armas	40
Armaduras	41
Herramientas	42
Vehículos o animales	43
Drogas y venenos.....	43

Adversarios y Aliados	47
Número de rivales.....	48
Esbirros y Animales	48
Especialistas	53
Viajar	55
Prueba de jornada:.....	55
Encuentros	59
Tablas de Consecuencias y Estrés	61



Nombre: _____

Origen: _____ Clase Social: _____

Dado de Fortuna: _____ Fortuna (sesión): _____

Motivación: _____

Descripción: _____

Atributo	Dado	V	dV	Rguante (PS)	(PE)
Manos	_____	{ } { }	{ } { }	Rtl Rrm	1 O
Sentidos	_____	{ } { }	{ } { }	O O	2 O
Atletismo	_____	{ } { }	{ } { }	O O	3 O
Mente	_____	{ } { }	{ } { }	O O	4 O
Labia	_____	{ } { }	{ } { }	O O	5 O

Oficio Vil	Ø	Ex	M	Heridas	Estado
_____	O	O	O	0	O Normal
_____	O	O	O	1	O Herido (1 dV)
_____	O	O	O	2	O Malherido (2 dV)
_____	O	O	O	3	O Incapacitado

Arma	CCC	WDist	Lleva	V	G. de Lleva	Ventajas (v)
O C. de cañón	0					
O Bregado	1					
O Veterano	2					
O Héroe	3					



Consecuencias de usar/crear drogas o venenos:

1. Consume/se emponzoña con una dosis.
2. Queda exhausta (-1 PS hasta descansar una hora).
3. Pierde el doble de tiempo de lo normal.
4. Desespera y suma un punto de estrés (+1 PE).

Consecuencias de aguantar drogas o venenos

1. Nauseas (-1 PS hasta descansar una hora).
2. Sueño (**1 dV a todo** hasta descansar una hora).
3. Migraña (+1 PE).



Las ilustraciones que aparecen en el libro son, o son parte, por orden de aparición, de las siguientes:

1. XVIIIth century engraving, Public domain, via Wikimedia Commons
2. Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
3. British Museum, Public domain, via Wikimedia Commons
4. Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
5. Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
6. Binyamin, Public domain, via Wikimedia Commons
7. Johannes Fischauer, Public domain, via Wikimedia Commons
8. Imaginer Savoir Croire, Public domain, via Wikimedia Commons
9. Sebastian Münster, Public domain, via Wikimedia Commons
10. Georgiana Burne-Jones, Public domain, via Wikimedia Commons
11. Skela at English Wikibooks, Public domain, via Wikimedia Commons
12. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, Public domain, via Wikimedia Commons
13. Tengler's Laienspiegel, Public domain, via Wikimedia Commons
14. Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
15. Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons
16. Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons
17. Wolfgang Katzenheimer, Public domain, via Wikimedia Commons
18. Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
19. Aus Johan Sumpfs Schweizer Chronik, Public domain, via Wikimedia Commons
20. Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
21. Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
22. attributed to Albrecht Dürer, Public domain, via Wikimedia Commons
23. Sebastian Münster, Public domain, via Wikimedia Commons
24. Jost Amman, Public domain, via Wikimedia Commons
25. Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons
26. Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
27. Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons
28. State Library of New South Wales, Public domain, via Wikimedia Commons
29. British Museum, Public domain, via Wikimedia Commons
30. Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons
31. Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
32. Original steel engraving drawn by Vernier, engraved by Lemaitre, Public domain, via Wikimedia Commons
33. Sebastian Münster, Public domain, via Wikimedia Commons
34. Hans Weiditz (1488-1534), Public domain, via Wikimedia Commons
35. Hans Holbein the Younger, Public domain, via Wikimedia Commons

36. Lucas Mayer, Public domain, via Wikimedia Commons
37. British Museum, Public domain, via Wikimedia Commons
38. Rauner Special Collections Library, Public domain, via Wikimedia Commons
39. National Library of Medicine, No restrictions, via Wikimedia Commons
40. British Museum, Public domain, via Wikimedia Commons
41. From the new edition by Hirth of 'Stände und Handwerker,' by Jobst Amman. Public domain, via Wikimedia Commons
42. Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons
43. Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons
44. Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons
45. Hartmann Schedel, Public domain, via Wikimedia Commons
46. Albrecht Dürer, CCO, via Wikimedia Commons

La decoración de los laterales sale de la ilustración:

Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons

La portada se ha creado utilizando las ilustraciones:

1. Wolfgang Katzenheimer, Public domain, via Wikimedia Commons
2. Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons
3. AnónimoUnknown author, Public domain, undefined
4. AnónimoUnknown author, Public domain, undefined
5. Jacob van Maerlant, Public domain, via Wikimedia Commons

La contraportada se ha creado a partir de la ilustración:

Sebastian Brant (1457–1521), Public domain, via Wikimedia Commons

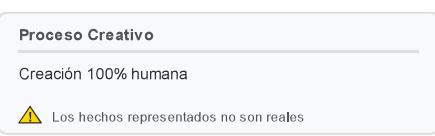
Las fuentes utilizadas:

("Grenze Gotisch") <https://github.com/Omnibus-Type/Grenze-Gotisch> (SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1)
 ("Port Lligat Slab") <http://www.tipo.net.ar> (SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1)

VIL PERSONA

El juego de Rol para plebeyos feudales

Juego de rol diseñado y escrito por Roberto Fernández-Regueira.



Tablas de Consecuencias y Estrés

Efectos del estrés:

1. **Manos sudorosas:** Se le cae un objeto que tenga en las manos.
2. **Tic nervioso:** 1 desventaja en la siguiente prueba (válido hasta hacer otra prueba o un descanso corto).
3. **Grito:** Desahogarse gritando palabrotas en voz alta.
4. **Más estrés:** Gana 1 PE.

Consecuencias para acciones corrientes:

1. Se rompe la herramienta que se está usando.
2. Queda exhausta (-1 PS hasta descansar una hora).
3. Pierde el doble de tiempo de lo normal en realizar esa acción.
4. Desespera y suma un punto de estrés (+1 PE).

Consecuencias de Combate:

1. Pierde el arma, que cae al suelo.
2. Se hace daño (-1 PS).
3. Tropieza (1 desventaja en el siguiente turno).
4. Se asusta o enfada y suma un punto de estrés (+1 PE).

Lista de consecuencias de persecución:

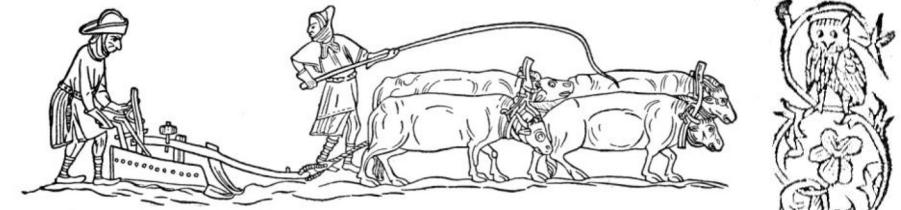
1. Bache/Pisar mal (Desventaja en la siguiente prueba).
2. Se hace daño (la VP sufre un daño, -1 PS).
3. Se asusta o enfada y suma un punto de estrés (+1 PE).

- Para bandidos y delincuentes: plantilla de matón curtido (**plebe**).

En función de las capacidades del grupo de protagonistas, el DJ puede poner rivales más o menos duros, según vea conveniente.

Para animales salvajes:

Usar la plantilla de los animales que más se adecúen al terreno.
Perros y lobos solo actúan en grupo (tantos como protagonistas +1d6)



Vil Persona – el JdRol

Vil persona es un juego de rol para jugar **aventuras** en un contexto de **sociedad feudal** (el diseño se ha hecho pensando en Europa, pero seguro que no es difícil adaptarlo a otros sistemas feudales como el japonés, el chino o el árabe).

Se podría decir que ya hay un montón de juegos diseñados para jugar a esto, y es verdad. La principal diferencia con la mayoría reside en dos aspectos:

- Vil persona está diseñado para **jugar única y exclusivamente con personajes que forman parte de la plebe**. Ya hay juegos de sobra con los que emular ser un caballero o una condesa.
- Vil persona se juega en un mundo racional y **no hay magia** ni reglas para la magia. Esto no significa que no exista el temor a lo sobrenatural, simplemente significa que **esos eventos sobrenaturales siempre tienen una explicación natural**, aunque los protagonistas no sean capaces de comprenderla. *Eventos astronómicos o meteorológicos pueden parecer actos divinos, atroces asesinos en serie o animales salvajes que pueden hacer creer en los monstruos, estúpidos y estúpidas de la naturaleza convertidos en brujas, enemigos del señor local acusados de herejía...*

Muchos elementos del juego (como el estrés o las lesiones permanentes) están diseñados específicamente para presentar un **mundo duro y cruel** para sus habitantes menos afortunados, entre los cuales están los protagonistas, las “viles personas” (VP), y para dar una sensación de desgaste.



el que están allí los protagonistas, sin embargo, si es necesario, el DJ puede usar esta lista y estas consecuencias.

La única forma de dar un rodeo es, evitar entrar en la ciudad o salir de ella.

1. **Plaga (Peste):** *Sentidos* (1d3 dV) / 1 día
 2. **Revuelta ciudadana:** *Labia o Sentidos* (1d3 dV) / 1 día
 3. **Redada:** *Labia o Sentidos* (1d4 dV) / 1 día
 4. **Fiesta local:** *Labia* (1d2 dV) / 1 día
- De 5 a 8. **Normalidad:** *Labia o Sentidos* (0 dV) / -

Lista de consecuencias de viaje para entorno urbano:

1. Encuentro con **autoridades** (soldados, guardias...).
2. Encuentro con **habitantes hostiles**.
3. Encuentro con **delincuentes**.
4. Los protagonistas ganan **1 punto de estrés (PE)** hasta que abandonen la ciudad.

Encuentros

La dificultad de los encuentros la puede decidir el DJ o se puede establecer de forma aleatoria lanzando 1d6.

Con esbirros:

El número de enemigos:

- 1-2 (la mitad que protagonistas).
- 3-5 (tantos como los protagonistas).
- 6 (como los protagonistas +1d6).

Según el tipo de encuentro, el siguiente tipo de esbirro:

- **Autoridades:** plantilla de matón curtido
 - Par en el dado (**Plebe**):
 - Impar en el dado (**Noble**):
- **Habitantes hostiles:** plantilla de matón novato (**plebe**).

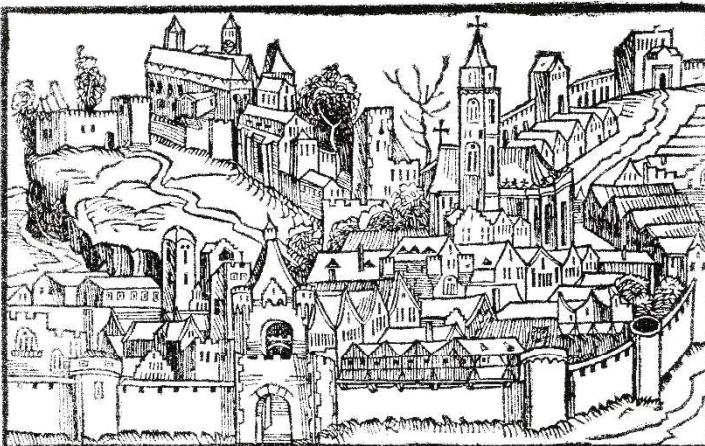
Entorno rural

En un entorno rural la naturaleza ha sido domada, hasta cierto punto, y hay caminos y senderos, pero los pueblos esconden otros peligros. Para dar un rodeo, hay que alejarse de la zona.

1. **Plaga (Peste):** *Sentidos* (1d3 dV) / 1 día
 2. **Revuelta campesina:** *Labia o Sentidos* (1d3 dV) / 2 días
 3. **Fiesta local:** *Labia* (1d2 dV) / 1 día
- De 4 a 8. **Normalidad:** *Labia o Sentidos* (0 dV) / -

Lista de consecuencias de viaje para entorno rural:

1. Encuentro con **autoridades** (soldados, guardias...).
2. Encuentro con **habitantes hostiles**.
3. Encuentro con **bandidos**.
4. Los protagonistas se pierden (+1d4 días de viaje).

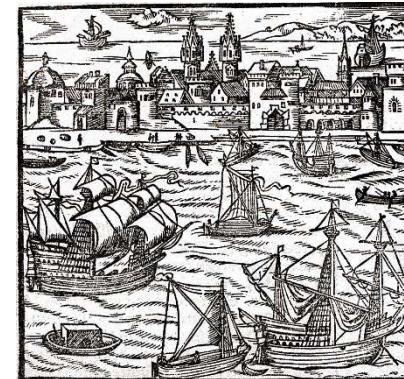


Entorno urbano

Tal vez no sea un viaje, o sí, pero pasar un día en una ciudad medieval tiene sus riesgos. Lo habitual es que la propia aventura establezca que está sucediendo en la ciudad en el momento en

Diseñar aventuras

Para diseñar una aventura, una campaña o una escenografía, puedes leer y documentarte sobre los hechos históricos y geopolíticos de la época y la región que te interesa, puedes inventártelo todo inspirado en cómo crees (o quieras) que sea el mundo y la sociedad en la que sucede vuestra aventura o puedes basarte en ese mundo que describen esas novelas, cuentos o películas que tanto te gustan.



Una forma muy interesante de diseñar una aventura podría ser coger un *cuento clásico* y convertirlo en un *thriller de investigación y suspense*, en una *aventura de viajes*, o en una *misión de rescate...*

El juego se ha diseñado con unas limitaciones, y estas están para que las mecánicas del juego funcionen a la perfección, pero si quieras añadir elementos diferentes, es tu historia, imagina cómo hacerlo.

¿Cómo se juega?

Para jugar a Vil persona, lo único que se necesita es un puñado de dados, lapiceros y unos cuantos jugadores (por lo menos 2).

El director de juego (DJ)

Uno de los jugadores es el **director de juego (DJ)**, que es quien **interpreta** a los personajes no jugadores (PNJ) con los que interactúan los protagonistas, quien **plantea retos** y situaciones a los protagonistas y quien **presenta el mundo** en el que transcurre la historia.

El DJ de juego **no necesita dados**, a no ser que los quiera para usar tablas de encuentros aleatorios o para determinar al azar el desafío que supone algún reto de los que plantea a las viles personas, todo lo que tiene que hacer es pensar (o tener definido) cómo de difícil es realizar o enfrentarse a algo y poner desventajas a las tiradas de los jugadores que manejan a las viles personas implicadas.

Las viles personas

El resto de los jugadores interpretan a los **protagonistas**, que siempre son **viles personas (VP)**.

Una **vil persona** está definida por una serie de **características**, **puntuaciones** y **atributos** que sirven para definir sus competencias para enfrentarse a los retos de la dura vida del plebeyo feudal. **Estos elementos**, junto al azar (en forma de tiradas de dados) se utilizan para resolver aquellas acciones en las que hay **incertidumbre sobre el resultado**.

Todo esto, junto a parámetros menos cuantitativos, como el nombre, la descripción o las motivaciones, está registrado en la **ficha de vil persona**. En el siguiente capítulo se explica más detalladamente cada elemento de la ficha.



El DJ (o los jugadores) deben adaptar el obstáculo genérico que salga en la lista a las características del terreno por el que están viajando.

Entorno salvaje

Las jornadas entre pueblos y ciudades pueden ser muy peligrosas, ya sea viajando por los caminos o monte a través.



Fuera de los caminos

1. **Río:** Atletismo (1d4 dV) / 1d2 días
2. **Barranco:** Atletismo (1d3 dV) / 1d2 días
- 3: **Pantano (o desierto):** Atletismo o Sentidos (1d3 dV) / 1d3 días
4. **Bosque:** Sentidos (1d4 dV) / 1d3 días
5. **Montañas:** Atletismo (1d3 dV) / 1d6 días

De 6 a 8: **Llanura:** Sentidos (1d2 dV) / -

Por los caminos

1. **Río:** Sentidos (0 dV) / 1d2 días
2. **Desfiladero:** Sentidos (2 dV) / 1d2 días
- 3: **Pantano (o desierto):** Sentidos (0 dV) / 1d3 días
4. **Bosque:** Sentidos (2 dV) / 1d3 días
5. **Montañas:** Sentidos (1 dV) / 1d6 días

De 6 a 8: **Llanura:** Sentidos (0 dV) / -

Lista de consecuencias de viaje para entorno salvaje:

1. Uno de los protagonistas (al azar) sufre una Herida.
2. Encuentro con animales salvajes.
3. Encuentro con bandidos.
4. Los protagonistas se pierden (+1d4 días de viaje).
5. Hambre (-1 PS permanente de Aguante hasta pasar por un pueblo o ciudad)(Acumulable).

Resultado de la prueba de jornada:

- **Fracaso:** el DJ elige una consecuencia.
- **Éxito parcial:** los jugadores eligen una consecuencia.
- **Éxito:**
 - De **6 a 9**: No ocurre nada destacable.
 - De **10 a 11**: Pasan por un pueblo.
 - **12:** Encuentran un atajo (la duración del viaje se reduce en 1d4 días).

Clima

Las condiciones climáticas dependen del lugar en el que se encuentran las VP, no tienen sentido pasar calor extremo en el polo norte. Lo que indica la tabla, es, por tanto, una escala de la incomodidad que provoca el clima.

Tabla de condiciones climáticas

1. **Extremo** (calor, frío, nieve...): 1 dV Atletismo y Sentidos.
2. **Molesto** (lluvia, polvo, niebla...): 1 dV a Sentidos
- De 4 a 6: **Normal**: sin inconveniente.

Obstáculos y consecuencias

Las siguientes listas permiten elegir el obstáculo al que se enfrentan en esa jornada los protagonistas. Lanzando 1d8 se determina el obstáculo, que determina la prueba de jornada (el atributo y el desafío) y el tiempo necesario para evitar el obstáculo dando un rodeo.

Dado. **Obstáculo: Atributo (desafío) / tiempo de rodeo**

Estos días extra, **dando un rodeo**, no se tira en la lista de obstáculos, se hace una prueba de jornada de **Sentidos** con un **desafío de 0 desventajas (dV)**.

Cada entorno tiene, como no, una **lista de consecuencias** diferentes.

¿Qué es una vil persona (VP)?

Una vil persona es aquella que tiene que desempeñar trabajos envilecedores para ganarse la vida. Es decir, una persona que trabaja con sus manos. En este capítulo se detallan los elementos que caracterizan a una Vil persona.

Curriculum vitae de la Vil Persona

Nombre, aspecto, origen, clase social, oficio, experiencia en combate y la motivación. Todos estos elementos del Curriculum vitae de una vil persona dan una idea de su personalidad, de su experiencia y de su origen socioeconómico y geográfico.



Nombre y descripción

Quizá no tenga apellido, pero seguro que hay algún **nombre** con el que la vil persona fue bautizada o por el que la conocen los demás. El jugador debe anotarlo en la hoja de vil persona.

También es necesario apuntar una **descripción** del aspecto, la personalidad y el trasfondo de la vil persona, con el nivel de detalle que quiera el jugador.

Origen:

Una Vil persona puede haberse criado en el campo (**Rural**) o en la ciudad (**Urbano**).

Gastar un punto de fortuna (PF) para realizar cualquier acción en el entorno en el que creció la VP permite hacerla con una **ventaja**.

Además de Rural o Urbano, existe el origen **Salvaje** (fuera de los caminos transitados), pero es solo para animales salvajes.

Clase social

La **sociedad feudal** se divide en **3 estados** (o estamentos): la **nobleza**, el **clero** y el “tercer-estado”, la **plebe**, que es donde se sitúan los protagonistas de este juego, las **“viles personas”**.

Toda vil persona tiene que trabajar con sus manos para ganarse la vida, pero no es lo mismo ser un peón de un carpintero o un mozo que carga ladrillos que el dueño de la carpintería o el capataz. Por eso, dentro de la plebe, hay diferentes **niveles sociales** a los que, en este juego, vamos a llamar **clases sociales**, o, para simplificar, **“clases”**.

Al crear a la VP el jugador debe lanzar un dado de 4 caras (1d4) para determinar cuál es su **clase social**. En algunas aventuras, puede que el DJ decida la clase social de las VP protagonistas por motivos de coherencia con la aventura que se va a jugar.

Clases sociales:

1. **Muy baja** (mb): (-1 PF) (-1 PS) (+1 PBE)
2. **Baja** (b): (+1 PBE)
3. **Media** (m): (+1 PF)
4. **Alta** (a): (+1 PF) (+1 PS)

Las VP de una **clase más baja** no son precisamente afortunadas, por eso, sus puntos de fortuna (PF), al comenzar cada sesión, son más bajos (**Muy baja** resta 1 PF al dado de la fortuna, mientras que **Alta** suma 1). Además, tener que esforzarse para cubrir sus necesidades básicas implica que la puntuación base de estrés (PBE) de las clases más bajas es mayor que 0 y su salud es peor (pudiendo hasta pasar hambre en su entorno), por lo que también tienen menos Aguante (PS).



Viajar

El sitio más seguro para una vil persona es su casa; el mundo salvaje más allá de lo que conoce puede ser muy peligroso.

Cuando una vil persona, o un grupo de viles personas, debe viajar, podría encontrarse con una serie de dificultades, como es la climatología o los obstáculos del terreno.

Evidentemente, es más seguro utilizar los caminos para viajar, pero ¿quién sabe? Puede darse la situación en la que eso no sea posible.

En este capítulo se ofrecen una serie de herramientas (opcionales y si el DJ no tiene algo ya pensado para cada jornada) para gestionar los viajes de los protagonistas.



Prueba de jornada:

Cada día de viaje, el DJ lanza 1d8, para determinar el obstáculo de ese día, y 1d6, para saber las condiciones climáticas.

El obstáculo determina qué tipo de prueba (y su desafío) tendrá que superar el guía del grupo, mientras que las condiciones climáticas, sencillamente, podrán aumentar el desafío (pero solo si la prueba es para el mismo atributo. Si no, no afecta en nada).

El **guía del grupo** es la vil persona que realiza la prueba de la jornada, y lo eligen los jugadores una vez que saben cuál es el obstáculo del día.



Además de **comer mejor o peor**, o vivir en una vivienda más o menos decente, la clase social también determina a que tipo de **equipamiento** (objetos o animales) tiene acceso una VP. En el capítulo “Equipamiento” se explica con más detalle.

Respecto a **los otros 2 estamentos** de la sociedad feudal, la **nobleza (n)** y el **clero (c)**, que están fuera del alcance de las personas que realizan “trabajos envilecedores”, lo único que es necesario saber, en esta sección, es que están por encima socialmente.

Motivaciones

La vida de una vil persona no es sencilla, por eso sus objetivos a corto plazo no suelen ser ambiciosos. En cualquier caso, todo el mundo tiene sus **motivaciones** para enfrentarse al día a día.

El jugador debe elegir entre las **disponibles para su clase social** o lanzar **1d8**, para determinar al azar, la motivación de su VP.

d18	Baja	Muy Baja	Media	Alta
1	Ambición.	Ambición.	Codicia.	Ambición.
2	Deber.	Codicia.	Curiosidad.	Codicia.
3	Envidia.	Curiosidad.	Deber.	Envidia.
4	Fe.	Envidia.	Envidia.	Fe.
5	Hambre.	Fe.	Fe.	Honor.
6	Miedo.	Miedo.	Honor.	Orgullo.
7	Patriotismo.	Patriotismo.	Patriotismo.	Patriotismo.
8	Venganza.	Venganza.	Venganza.	Venganza.

Interpretar bien la motivación, aun contra la conveniencia de la VP, podría proporcionar **puntos de Fortuna (PF) extra** durante la sesión.

Cada motivación de la tabla puede ser interpretada de diferentes formas. *Por ejemplo, patriotismo podría ser la fidelidad de un súbdito a un señor feudal.*

Oficio vil:

En la sociedad feudal, los “Oficios viles” (o envilecedores) eran los oficios que **requerían trabajo manual** (al que se accede por aprendizaje o por el sistema gremial), y que, por tanto, eran incompatibles con la nobleza y con el clero (los otros dos estamentos de la sociedad).

Las VP lo son, precisamente, porque **desempeñan un “Oficio vil”**, ese es su “**Oficio**” y una VP recién creada solamente tiene **uno**. Con el tiempo, pueden **aprender nuevos oficios** o mejorar su desempeño en el que ya tienen, adquiriendo el grado de **Experto**, primero, y **Maestro**, después.

No es habitual que una VP sepa **leer y escribir**, esto también va a depender de su oficio. Cada oficio tiene un **valor de LyE**:

- Al crear a la VP se **lanza un dado de 10 caras** (1d10), si se obtiene un valor **igual o menor**, la VP sabe leer y escribir.

Inicialmente, el jugador puede **elegir** uno de la lista de **oficios viles**, proponer uno al DJ (que decide si es válido y asigna el LyE del oficio) o **lanzar un dado de 20 caras** (1d20), compara el resultado con la **tabla de oficios viles** y que la suerte decida.

Cualquier acción **relacionada con el oficio** (o con uno de los oficios) de la VP y que no se haga bajo presión o en circunstancias que la dificulten, se realiza **automáticamente**. Si hay presión, el jugador que lleva a la VP tiene que **hacer una prueba**, pero se realiza con **ventajas**:

- **Oficio:** 1 ventaja
- **Experto:** 2 ventajas
- **Maestro:** 3 ventajas.

¿Cómo determinar si una acción está relacionada con un oficio?

Muchas veces es evidente, pero otras no tanto, por lo que el jugador tendrá que **convencer al DJ** con una **explicación** o contando una **anécdota** de la VP realizando una acción similar en el desempeño de su trabajo.

Especialistas

No toda interacción de un VP es un combate, la mayor parte de las veces tendrá que enfrentarse con otros PNJ en otros menesteres, como, por ejemplo, persecuciones, juegos de azar, negociando o ¿por qué no? Seduciendo.

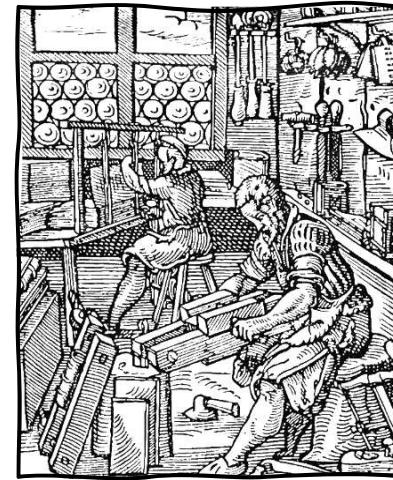
En esta sección simplemente vamos a **orientar al DJ** sobre el **desafío** (en forma de desventajas para el protagonista) que puede

suponer un PNJ especializado en una determinada materia (*jinete, jugador, marinero, comerciante...*).

En estas puntuaciones **no han tenido en cuenta las herramientas** (o animales, si es una carrera de caballos), el DJ debe comparar las de ambos y asignar ventajas o desventajas en consecuencia.

- **Novato:** 1 dV
- **Profesional:** 2 dV
- **Experto:** 3 dV
- **Especialista:** 4 dV

Si en lugar de antagonistas son aliados, ayudan a los protagonistas **dando tantas ventajas como desventajas les darían** al enfrentarse a ellos.



Perros y lobos

- Perro: 2 PS; (**mordedura**) *sencilla*; (CCC 1/CDist 0)
- Lobo: 3 PS; (**mordedura**) *sencilla*; (CCC 2/CDist 1)
- Gran lobo gris: 5 PS; (**mordedura**) *letal*; (CCC 3/CDist 2)

Osos

- Negro: 8 PS; (**garras y dientes**) *letal*; (CCC 5/CDist 4)
- Pardo/Polar: 10 PS; (**garras y dientes**) *letal*; (CCC 6/CDist 5)

Felinos

- Gato: 1 PS; (**garras y dientes**) *sencilla*; (CCC 0/CDist -1)
- Lince: 2 PS; (**garras y dientes**) *sencilla*; (CCC 2/CDist 1)
- Leopardo: 5 PS; (**garras y dientes**) *letal*; (CCC 4/CDist 3)
- León: 8 PS; (**garras y dientes**) *letal*; (CCC 6/CDist 5)

Herbívoros

- Ciervo: 3 PS; (**embestida**) *sencilla*; (CCC 2/CDist 1)
- Alce: 5 PS; (**embestida**) *letal*; (CCC 2/CDist 1)
- Toro: 5 PS; (**embestida**) *letal*; (CCC 3/CDist 2)
- Carnero: 3 PS; (**embestida**) *sencilla*; (CCC 2/CDist 1)
- Caballo: 5 PS; (**embestida y coces**) *sencilla*; (CCC 3/CDist 2)

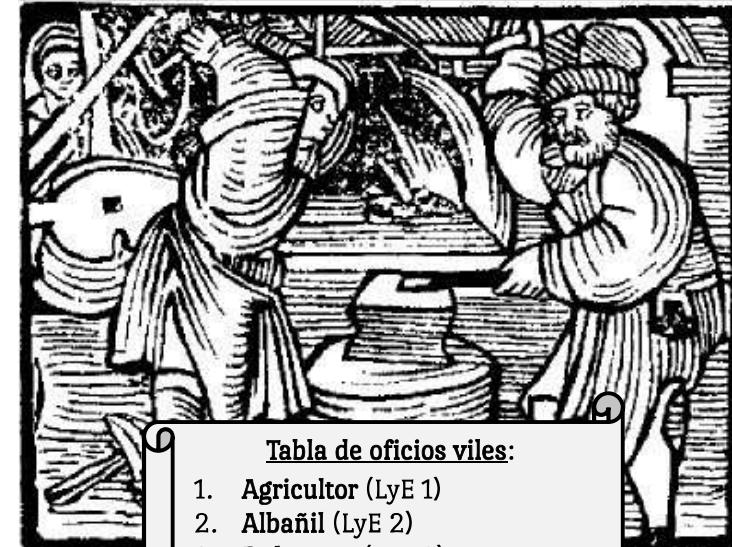
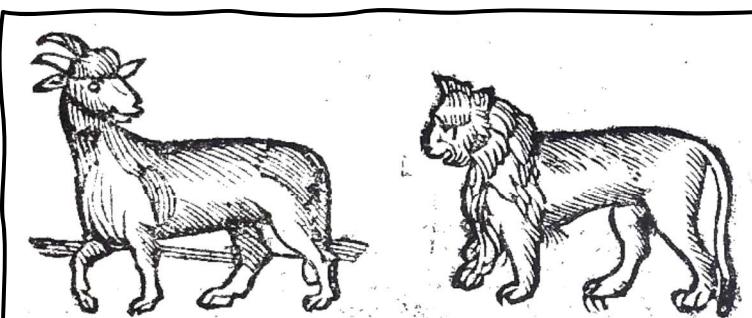


Tabla de oficios viles:

1. Agricultor (LyE 1)
2. Albañil (LyE 2)
3. Buhonero (LyE 6)
4. Carnicero (LyE 3)
5. Carretero (LyE 2)
6. Comediante/Músico (LyE 5)
7. Curandero (LyE 8)
8. Curtidor (LyE 2)
9. Herborista (LyE 5)
10. Herrero/Carpintero (LyE 3)
11. Marinero (LyE 3)
12. Molinero (LyE 1)
13. Panadero (LyE 2)
14. Pastor (LyE 1)
15. Pescador (LyE 1)
16. Pintor/Escultor (LyE 6)
17. Pregonero (LyE 10)
18. Sastre (LyE 8)
19. Verdugo (LyE 1)
20. Zapatero (LyE 4)



Leva:

Los grados de leva son, en cierto modo, una medida del **entrenamiento en combate real** que tiene la VP. Este es el único entrenamiento con armas que tiene una VP. La esgrima y la caballería son cosas solo al alcance de la nobleza, que no necesita trabajar todo el día para comer.

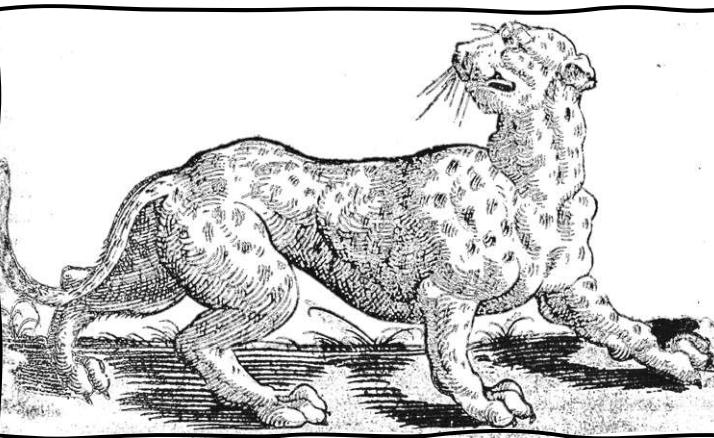
Una vil persona (VP) tiene un grado de leva por cada “batalla” (*como soldado del señor local o del rey, como guardia en una ciudad, como escolta de una caravana, como bandido...*) en la que haya participado.

Los grados de leva son:

- **Carne de cañón** (el grado inicial de toda VP que no tiene experiencia en combate): No da ninguna ventaja en combate.
- **Bregado** (ha combatido y sobrevivido): Da una ventaja en combate.
- **Veterano** (tiene historias de guerra para contar, pero prefiere no hacerlo): Da dos ventajas en combate.
- **Héroe** (otros cuentan sus “hazañas”): Da 3 ventajas en combate.

Una VP puede comenzar, en su creación, como **máximo**, con el grado **veterano**.

Los grados de leva no son gratis (el combate real puede haber dejado secuelas) y el jugador debe decidir qué grado tiene su VP al crearla. Por cada grado por encima de “carne de cañón” que quiera que tenga la VP, el jugador debe lanzar un dado de 10 caras (1d10) en la tabla de **viejas lesiones de guerra** y comprobar que achaque conserva como recuerdo de “aquella vez”.



Animales

Los bosques, las montañas, el campo o las ciudades, la naturaleza es peligrosa y hay animales que pueden hacer que una VP lo pase realmente mal. **Enfrentarse a un animal con 4 CCC, o más** (o a varios, cuyo CCC llegue a 4 por ventaja numérica) **aumenta en 1 los puntos de estrés** (PE) de la VP.

En principio, un animal está adaptado al entorno en el que una VP se encuentra con él (Salvaje, Rural o Urbano), ya que es donde vive. Si está fuera de su entorno, da 1 desventaja menos. (*Ejemplo: un oso pardo tiene CCC 5/CDist 4 en una ciudad*)

Todos los animales dan una **desventaja** (o una ventaja menos) en **combate a distancia** (a largo alcance, > 15 m). El segundo turno del combate, si lo hay y salvo que lo impida algún obstáculo o la VP mantenga la distancia, **será a corto alcance**, porque el animal habrá recuperado el terreno.

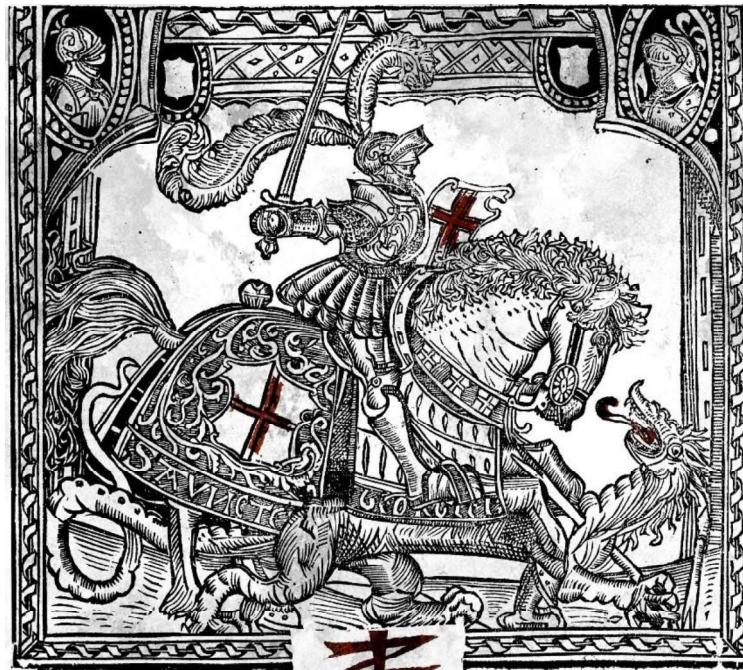
Por ejemplo: una VP con una ballesta ve a un lobo a 50 metros. Si empieza un combate, el lobo, en lugar de dar 4 desventajas, da 3, ya que tiene que recuperar el terreno antes de poder morder. El segundo turno ya es cuerpo a cuerpo y da sus 4 desventajas.

Los caballeros están calculados con coraza, con armadura completa tienen 2 PS más. (*Ejemplo: Caballero veterano tendría 10 PS con armadura completa y yelmo o 9 PS con armadura completa sin yelmo*)

- Escudero: 5 PS; (hacha o lanza) *letal*; (CCC 3 / CDist 2)
- Caballero novato: 7 PS; (espada) *letal*; (CCC 4 / CDist 3)
- Caballero curtido: 7 PS; (espada) *letal*; (CCC 5 / CDist 4)
- Caballero veterano: 8 PS; (espada) *letal*; (CCC 6 / CDist 5)

Un **caballero bien equipado** es un enemigo aterrador para una o incluso varias VP. Enfrentarse a un **caballero con armadura completa aumenta en 1 punto de estrés** (PE) el estrés de las VP.

Si el caballero va a **caballo**, no hay que olvidar sumar las ventajas que da su **montura** al desafío de combate.



Adquirir una vieja lesión de guerra da **una desventaja permanente** a un Atributo (el indicado por la lesión) por cada vez que se adquiere.

Viejas lesiones de guerra

- [lugar (lesión, desventaja permanente)]:
1. Ojo/oído (tuerto/sordera, Sentidos).
 2. Brazo (faltan dedos o movilidad, Manos).
 3. Pierna (cojera, Atletismo).
 4. Espalda (dolor crónico, Atletismo).
 5. Cara (fea cicatriz, Labia).
 6. Cabeza (sonado, Mente).
- 7 o más. Cuerpo (cicatriz, sin desventaja).

Acumular viejas lesiones de guerra.

Mecánicamente, el resultado de 2 lesiones en un mismo lugar son 2 desventajas, pero, estéticamente, **si se acumulan dos lesiones** en Brazo o Pierna, significa que se ha perdido una extremidad.

Si se acumulan en el **Ojo/oído**, la vil persona es **tuerta** y **completamente sorda** (salvo que el jugador quiera que su VP sea ciega y con sordera).

Una VP ciega, además de las correspondientes desventajas permanentes a Sentidos, **está limitada para muchas acciones** y podrá tener **desventajas** para realizarlas a discreción del DJ.

Sabiduría popular

Los refranes, las historias con moraleja, los trucos de la abuela... el conocimiento se transmite, generación a generación, de diferentes formas.

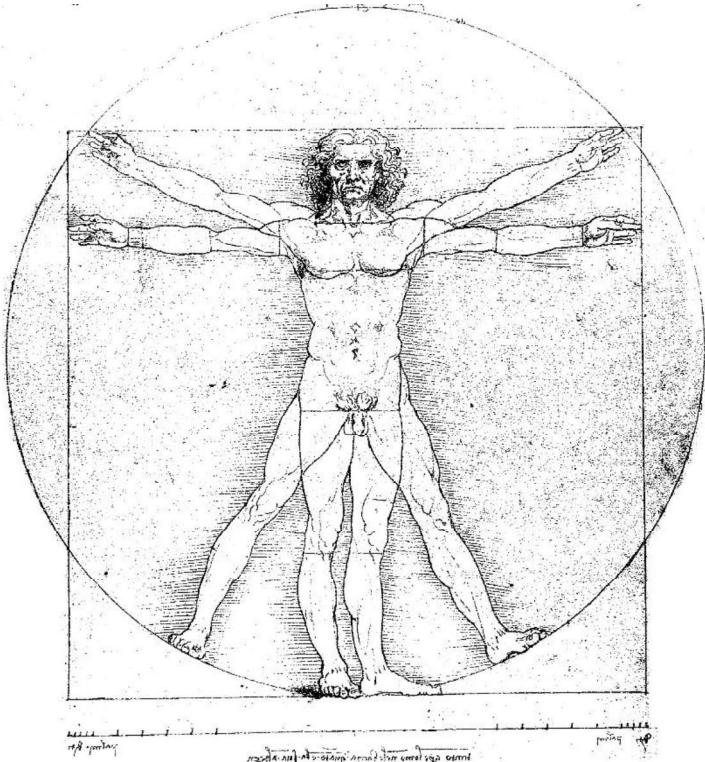
Al comenzar sus aventuras, **una VP conoce un refrán** (acude al refranero o invéntatelo) que tiene apuntado en la



parte trasera de su hoja de vil persona, en la sección “Sabiduría popular”.

Una vez por aventura, la VP podrá usar ese elemento de “Sabiduría popular” para realizar una prueba relacionada con ello **con una ventaja**.

La sabiduría popular no tiene por qué tener sentido ni ajustarse a la ciencia que conocemos hoy en día, simplemente funciona.



Por ejemplo: Un bandolero muerto de hambre, pero Bregado en batalla tiene **4 PS** (3 por su atletismo y uno por su peto de cuero), una **cachiporra** (sencilla) que le hace dar **una desventaja en combate CC (< 15 m)**. Da 3 desventajas (1 por grado leva, otro por su atributo y otra por su cachiporra) (<15 m). En combate a distancia da una menos.

Bandolero: **4 PS**; (**cachiporra**) **sencilla**; (CCC 3 / CDist 2)

Todas estas estadísticas son orientativas, el DJ puede **asignar arbitrariamente** los valores que quiera a cualquier Esbirro o Animal.



Esbirros:

Enemigos humanos que pueden amenazar a los protagonistas. Si utilizan una montura en el combate, pueden añadir las ventajas que da su montura a su desafío de combate.

Matón / Soldado (plebe):

Los PS se han calculado con un **peto de cuero**, sin armadura tienen **uno menos**, con **cota de malla uno más**.

- Novato: **4 PS**; (**cachiporra**) **sencilla**; (CCC 2 / CDist 1)
- Curtido: **4 PS**; (**hacha o lanza**) **letal**; (CCC 3 / CDist 2)
- Veterano: **6 PS**; (**espada**) **letal**; (CCC 4 / CDist 3)

Arquero (plebe):

- Novato: **4 PS**; (**ballesta**) **letal**; (CCC 1 / CDist 2)
- Curtido: **4 PS**; (**ballesta**) **letal**; (CCC 2 / CDist 3)
- Veterano: **6 PS**; (**arco**) **letal**; (CCC 3 / CDist 4)

Matón / Guerrero (noble) - Caballeros

Los PS del escudero están calculados como si llevara armadura de cuero, con cota de mallas tiene **uno más**.

Por ejemplo: la VP Esther es asaltada por un ladrón que empuña una navaja, Esther tiene 1 ventaja por llevar un garrote y estar a distancia corta, < 15 m, también tiene el grado de leva "Bregado", que da otra ventaja. En total acumula 2 ventajas. El ladrón da 1 desventaja por estar cuerpo a cuerpo con su navaja, 1 más por su Manos y 1 por su grado de leva. En total, su desafío de combate es de 3 desventajas. 2 ventajas menos 3 desventajas significan que Esther hace la prueba de combate con 1 desventaja.

Número de rivales

Esta regla es aplicable al combate y a cualquier otra prueba enfrentada (*persecución, juego, regateo...*).

Por cada vez que los enemigos doblen en número a los protagonistas, estos tienen una desventaja más (*si 2 VP se enfrentan a 4 rivales, tienen 1 desventaja, si se enfrentan a 8, 2 desventajas*).

En caso de fracaso de un protagonista, el DJ decide quién (de entre todos los rivales posibles) le ha ganado o golpeado.

Por cada vez que las VP doblen en número a sus rivales, obtienen una ventaja (*4 VP tienen 1 ventaja contra 2 rivales y 2 ventajas contra 1 rival*).

Esbirros y Animales

Si el PNJ solo es un **Esbirro** sin nombre o un **animal salvaje** contra el que la única interacción va a ser el combate, lo único que hay que saber son los **puntos de Salud** (con la armadura puesta), el **arma** (con su construcción) y el **desafío de combate** (las desventajas que da en combate) en combate cuerpo a cuerpo (CCC) o a distancia (CDist) (un valor negativo significa que, en lugar de desventaja, da ventaja).

Se podría poner en una sola línea, así:

Nombre: PS; (arma) Construcción; Desafío de combate (CCC/CDist).

Características de la Vil persona

En esta sección se describen las capacidades físicas y mentales de una vil persona, así como su aguante físico y mental.

Atributos.

Los **atributos** sirven, de algún modo, para **caracterizar** la capacidad de una VP para **realizar** un determinado tipo de **acciones**. Son 5 y su nombre es bastante ilustrativo de lo que se puede hacer con cada uno.

Al crear a su VP, el jugador debe asignar un **dado diferente** (1d4/1d6/1d8/1d10/1d12) a cada atributo. Cuanto mayor sea el número de caras del dado asignado a un atributo, mayor es la probabilidad del jugador de conseguir una puntuación más alta en una prueba y, por lo tanto, un éxito más completo.

Manos.

Cualquier acción que requiera de habilidad con las manos: manipular mecanismos, hacer o deshacer nudos, esconder objetos, manejar armas cuerpo a cuerpo pequeñas o armas a distancia...



Sentidos.

Cualquier cosa que tenga que ver con ver, oír, sentir, oler, saborear, vigilar, descubrir pistas, seguir rastros...

Atletismo.

Cualquier acción que tenga que ver con usar la fuerza o la agilidad: Cargar peso, correr, trepar, nadar, saltar, manejar armas pesadas...

Mente.

Cualquier cosa que tenga que ver con pensar, saber y usar la cabeza: diseñar trampas, interpretar mapas o escritos, esconderse, acechar, disfrazarse, resistirse a una provocación, racionalizar, curar heridas...

Labia.

Cualquier cosa que tenga que ver con la capacidad de tratar con otras personas, ser diplomático, negociar, convencer, liderar, provocar o engañar usando la palabra.

Tratar con otras clases sociales

Por si todas las desventajas de ser de una clase baja no fueran suficientes, las VP de una clase social determinada tienen **más complicado tratar, negociar, liderar o imponerse** verbalmente a personas de una clase más alta que la suya.

Para cualquier prueba de **Labia orientada a liderar, provocar, dar órdenes, negociar o convencer**, una VP tiene una desventaja si su clase social es **más baja** que la de su interlocutor o una ventaja si es **más alta**.

Tratar con el Clero y la Nobleza

Una VP no puede usar Labia para liderar, negociar, provocar, dar órdenes o convencer a un noble (n), ya que, salvo contadas excepciones, no se va a dignar a escuchar a una VP. Debe usar algún otro atributo para **intimidarlo** (Atletismo, Manos...) o engañarlo con un truco que no implique hablar con él, como un **documento falsificado**, un **disfraz** o una **trampa** (Mente, Manos o Sentidos).

Con el **clero** hay que distinguir el **clero regular** (frailes, curas de pueblo...), que equivale a una **clase alta (a)**, de los **altos estamentos** de la iglesia, que equivale a la **nobleza (n)**.



Adversarios y Aliados

Crear un PNJ para Vil persona es fácil y solo necesita definir unas pocas características, que son más, menos o diferentes en función de la relevancia y de la función del personaje en la historia:

1. **Nombre y descripción y motivaciones.**
2. **Puntos de Salud** (lo que aguanta antes de ser derrotado) (incluyendo los que da la armadura)
3. **Especialidad:** En qué es bueno y cuál es su **desafío** (las desventajas que da en un enfrentamiento en esa materia).
4. **Combate:**
 - a. **Daño que causa** (Arma letal o sencilla)
 - b. **Alcance:** (Arma CC o a distancia)
 - c. **Desafío de combate:** CC y a distancia

Un PNJ **no tiene datos de atributo**, ya que el que tira siempre es el protagonista. En su lugar, puede dar alguna ventaja más o menos (*para el equivalente a 1d4, 2 ventajas, 1d6, 1, 1d8, 0 desventajas, 1d10, 1 y 1d12, 2*).

Cualquier VP **protagonista** que se enfrente a un PNJ tiene que **restar el desafío** (las desventajas que da el PNJ) a las **ventajas** que tenga la VP **para esa prueba**.

Nuevas dosis **acumulan desventajas** al desafío. Si, tras fallar y sufrir los efectos, se sigue tomando la droga o veneno, o si se **toman varias dosis de golpe**, se siguen acumulando desventajas en la prueba y, **con cada fallo, se acumulan también los efectos de la droga**.

Si la sustancia tiene los **efectos de varias drogas**, solo se hace **una prueba contra el de mayor potencia**. Fracasando se sufre el efecto correspondiente a una dosis para cada efecto para el que se haya ingerido o absorbido al menos una dosis.

Por ejemplo: si una VP bebe 1 dosis de alcohol, hace una prueba de Atletismo para resistir sus efectos (alucinógeno y analgésico) contra el desafío 1 (que es el de mayor potencia). Si falla, sufre los efectos **alucinógeno y analgésico** una vez, pero no el efecto paralizante (que necesita 2 dosis para que cuente como una para ese efecto). **Aunque la supere y no sufra los efectos, si sigue bebiendo, en la segunda dosis debe tirar otra vez contra un desafío 2 (de alucinógeno o de analgésico)**. Si falla, además de los efectos **alucinógeno y analgésico** (una vez), también sufrirá (una vez) el efecto **paralizante**. Si sigue bebiendo y vuelve a fallar, acumulará el efecto alucinógeno y analgésico ya 2 veces...

Las **consecuencias de aguantar drogas o venenos** que se pueden sufrir con un fracaso, o éxito parcial, en esta prueba son:

- Consecuencias de aguantar drogas o venenos**
1. Nauseas (-1 PS hasta descansar una hora).
 2. Sueño (1 dV a todo hasta descansar una hora).
 3. Migraña (+1 PE).



Salud (PS y Heridas)

A los **puntos de salud (PS)** que puede perder una VP antes de sufrir una **herida** lo llamamos el **Aguante**, y depende del dado asignado al Atributo Atletismo.

- Con 1d4 o 1d6 en Atletismo, el **Aguante** es 2 PS.
- Con 1d8 o 1d10 en Atletismo, el **Aguante** es 3 PS.
- Con 1d12 en Atletismo, el **Aguante** es 4 PS.

No olvidar **añadir**, o **quitar**, del total del Aguante de la VP, los PS indicados para su clase social.

Las **armaduras aumentan el Aguante**, dando más PS a la VP.

Cuando, en un combate, una VP pierde tantos PS como su **Aguante**, sufre **una herida** y es **derrotado** (quedando inconsciente o inmovilizado por su rival).

Heridas

Según el número de heridas que acumula una VP está en un **estado de salud** u otro y tiene una consecuencia en forma de desventajas:

- Con 1 herida, la VP está **Herida**, y tiene **una desventaja** en cualquier prueba que intente realizar, hasta que se recupere.
- Con 2 heridas, la VP está **Malherida**, y tiene **2 desventajas** en cualquier prueba que intente realizar, hasta que se recupere.
- Con 3 heridas, la VP está **Incapacitada**.
 - No puede hacer nada y, si nadie la atiende en las siguientes 2 horas, **muere**.



Pasar hambre:

Si una VP pasa hambre, su Aguante baja 1 punto de salud (-1 PS), hasta que se encuentre en un entorno rural o urbano.

Recuperación de salud

Los PS se recuperan, de forma natural, a un ritmo de:

- 1 por hora de descanso.
- 1 por cada 3 horas sin descansar.

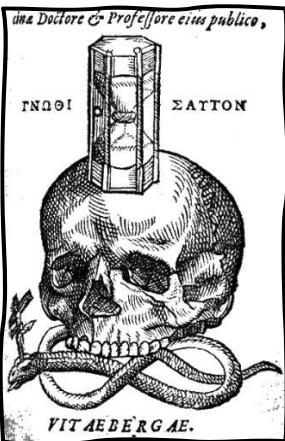
La recuperación de las heridas depende del estado de salud de la VP:

- Una VP Herida se recupera de 1 herida en 1 día de descanso o en 3 días sin descansar.
- Una VP Malherida pasa a estar Herida tras 3 días de descanso. Sin descansar, necesita una semana.
- Una VP Incapacitada debe ser atendida durante las 2 horas siguientes o morirá. Si alguien la atiende, pasa a estar Malherida.
 - Si se recupera, el jugador debe lanzar 1d12 (sí, 1d12 es correcto) en la tabla de viejas heridas de guerra (sección “Leva”) para determinar la nueva lesión permanente de la VP (aquí no se gana un nuevo grado de leva, solo la lesión).

Cirujanos y curanderos

Las atenciones de un curandero (sin efectuar pruebas) implican descansar y reducen el tiempo de recuperación a la mitad.

Superar una prueba de curar heridas permite recuperar 2 PS de golpe.



ingredientes (*esto puede ser incluso una aventura*) en el lugar en el que se encuentran y del proceso de preparación (como regla general, a más potencia, más tiempo).

El DJ determina el desafío (desventajas) de una prueba para preparar una droga o un veneno (Manos). De forma orientativa, podría ser igual que la potencia.

Cuando se sufre una consecuencia (fracaso o éxito parcial) se deben usar las consecuencias de usar/crear drogas o venenos.

Algunos oficios viles tienen más fácil preparar drogas y venenos:

- Para cualquier droga de baja potencia (1), alguien con el oficio vil “herborista” no debería tener que hacer ninguna prueba, solo dedicarle unas horas.
- Para analgésicos, tranquilizantes o cicatrizantes de baja potencia (1), un “curandero” tampoco debería necesitar hacer una prueba, solo dedicar un tiempo.

Comprar una droga o veneno requiere que la VP se encuentre en un lugar en el que se pueda comprar esa droga, o veneno, y un gasto de puntos de fortuna (PF) igual a la potencia, y solo dura siendo efectiva hasta el final de la sesión.

Usar una droga o veneno

Usar una droga o veneno requiere una prueba (Manos), con un desafío en desventajas que depende de su aplicación:

- Aplicación Sangre: 1d3 dV.
- Aplicación Ingesta: 1d2 - 1 dV.

Cuando se sufre una consecuencia (fracaso o éxito parcial) se deben usar las consecuencias de usar/crear drogas o venenos.

Resistirse a los efectos de una droga

Al ingerir una droga o ser emponzoñado con ella, una VP puede intentar resistirse a sus efectos con una prueba de Atletismo con un desafío (en desventajas) igual a la potencia de la droga.

potencias, la cantidad necesaria puede ser diferente para cada efecto y los efectos se pueden acumular.

Por ejemplo: el alcohol es un analgésico de potencia 1 y un alucinógeno de potencia 1 con cada dosis, cada dos dosis es también un paralizante de potencia 1.

Tabla de drogas

Droga	Apl	P	Dur	Efecto
Veneno	Sangre	2 a 10	-	(-P PS)
Veneno	Ingesta	2 a 10	-	(-P PS)
Parálisis	Sangre	1 a 5	Ph	(P desventajas a Atletismo y Manos)
Alucinógeno	Ingesta	1 a 5	Ph	(P desventajas a Sentidos, Mente y Labia)
Analgésico	Ingesta	1 a 3	Ph	(ignora hasta P desventajas por heridas)
Cicatrizante	Sangre	1 a 3	-	(+P PS)
Tranquilizante	Ingesta	1 a 2	Ph	(-P PE)
Estimulante	Ingesta	1 a 2	Ph	(+P PE) y P ventajas a Atletismo

Consecuencias de usar/crear drogas o venenos:

1. Consume/se emponzoña con una dosis.
2. Queda exhausta (-1 PS hasta descansar una hora).
3. Pierde el doble de tiempo de lo normal.
4. Desespera y suma un punto de estrés (+1 PE).

Conseguir una droga o veneno

A diferencia de los objetos (herramientas, armas, armaduras...) **drogas o venenos son consumibles**, como la comida o la bebida, pero más exóticos. En teoría, **todas las clases sociales tienen acceso a las drogas y venenos**, pero ese acceso no es tan sencillo como dedicar unas horas a conseguirlo.

Preparar una droga o veneno requiere un tiempo, que depende de cómo sea la droga, pero, a **discreción del DJ**, puede ir **desde días a horas**, en función de lo difícil que sea encontrar los

Estrés (PE)

Los **puntos de estrés (PE)** sirven para **añadir el estrés del momento** a la dificultad para realizar una prueba. Un poco de estrés puede ser positivo, a veces, pero demasiado ayuda a cometer errores. En el “Sistema de juego” se explica cómo afecta el estrés a las pruebas para realizar cualquier acción.

La **puntuación base de estrés (PBE)** es el **valor mínimo** de estrés para una VP (salvo que recurran a drogas u otros métodos de relajación) y **depende de su clase social**.

- Con clase “baja” o “muy baja”, la VP tiene **1 punto de estrés “permanente”** (PBE = 1).

La **puntuación máxima de estrés** son **5 PE**, salvo si se deben a drogas.

Las **consecuencias de algunas acciones o el terror que infunden** algunos **adversarios o criaturas** pueden añadir más puntos de estrés (PE) al estrés de las VP. El **DJ** puede determinar que **determinadas situaciones** (estar perdidos, la oscuridad, ser perseguidos, encontrar un cadáver...) **aumentan el estrés** (1 o 2 PE) de las VP que las sufren.

Recuperación:

- Un **descanso corto** (30 minutos) permite **bajar 1 punto de estrés**, pero nunca por debajo de la PBE de la VP.
- Drogas y otros métodos de relajación pueden reducir el estrés, pero tienen sus riesgos y puede acabar siendo aún más alto.

Puntos de fortuna (PF):

Una vil persona no suele ser muy afortunada, y hay temporadas que se tiene más suerte que en otras. Aun así, “*la suerte se hace*”: Al comenzar cada sesión, el jugador lanza el dado de fortuna (dF), que es el más bajo entre los asignados a Mente o a Labia, y el valor que obtenga son los puntos de fortuna (PF) que tiene para esa sesión. No se debe olvidar añadir, o quitar, los PF debidos a la clase social.



Conseguir más puntos de fortuna

El DJ puede premiar con PF a una VP por intentar acciones arriesgadas orientadas a lograr el objetivo de la misión o interpretando bien la motivación de su VP.

Utilizar los puntos de fortuna

En cualquier momento se puede cambiar 1 PF por:

- Si el entorno es compatible con el Origen de la VP, una ventaja en una prueba.
- Ignorar un daño (-1 PS) (no ha ocurrido) (tantos PS como se quiera en un mismo daño, pero hay que explicar de qué forma la suerte han evitado).
- Un elemento favorable en el escenario (*un gato hace ruido y despista a un guardia, un toldo detiene una caída, una ventana abierta...*).

O puede cambiar 2 PF por un objeto, que conservará hasta el final de la sesión o hasta que lo pierda, lo que sea que suceda antes. Este objeto puede ser:

- Herramienta (de la calidad accesible a su clase social).
- Arma sencilla (de las disponibles para su clase social).

Comprar drogas o venenos por tantos PF como su potencia (caducarán al finalizar la sesión).

Vehículos o animales

Los vehículos o animales funcionan exactamente igual que las herramientas: la clase social da acceso a más o menos calidad. En una persecución solo es importante la calidad si el animal o vehículo es del mismo tipo (*carro de bueyes contra carro de bueyes, caballo contra caballo, mula contra mula...*). Si son distintos tipos de vehículo **gana siempre el más rápido**. Un jinete también suma las ventajas que le da su montura en sus **pruebas de combate**.



Tabla de Animales y Vehículos

Vehículo o animal	Mejora	Clase
Saco de huesos/cutre	0 V	mb
De trabajo	1 V	b
Buena calidad	2 V	a
Con pedigree/Excelente	3 V	n

Drogas y venenos

En la naturaleza existen plantas, hongos y minerales que pueden tener diferentes efectos en las VP.

Una droga o veneno se caracteriza por su forma de **aplicación (Apl)** (Sangre es a través de heridas e ingestión es bebiéndolo o tragándolo), su **potencia (P)**, la **duración** de sus efectos (Dur) (en horas, h) y su **efecto** sobre las personas.

Algunas sustancias pueden ser, a la vez, varias drogas de diferentes



Armadura	Aguante	Manos	Atletismo	Sentidos	clase
Cuero	+1 PS	-	-	-	b
Cota de malla	+2 PS	-	-1	-	m
Coraza	+3 PS	-1	-1	-	a
Completa*	+5 PS*	-1	-1	-2*	n

*Solo cuando se lleva el yelmo puesto, sin el yelmo, el penalizador a Sentidos es solo -1, pero el Aguante solo suma +4 PS.

Herramientas

Las herramientas sirven para mejorar las posibilidades de lograr llevar a cabo las acciones para las que fueron diseñadas. Una herramienta puede ser: unos pinceles, un equipo de escalada, un equipo de curandero, un martillo, ganzúas, una lámpara de aceite, un laúd, una antorcha, una silla de montar, una caña de pescar, una sierra... Casi cualquier cosa que sirva para desempeñar un trabajo.

Las herramientas se clasifican por su calidad y pueden ser **básicas**, **buena**s y de **gran calidad**. Según su calidad, tendrán una mejora en las acciones para las que se usen que se traduce en ventajas (V).

Los nobles y los altos estamentos de la iglesia no trabajan, cierto, pero los que trabajan para ellos tienen las mejores herramientas. **Las clases sociales** dentro de la plebe también dan acceso a herramientas de mayor o menor calidad.

Tabla de Herramientas

Herramienta	Mejora	Clase
Básica	1 V	mb
Buena	2 V	b
Gran calidad	3 V	a

Creación de una VP



1. Elige un **nombre** y escribe una **descripción** tan precisa como tú quieras (es como van a imaginarse los demás a tu VP).
2. Elige o tira al azar el **Origen** de tu VP (Rural/Urbano).
3. Tira al azar tu **clase social** (o pon la que te indique el DJ).
4. Elige o tira al azar la **motivación** de tu vil persona entre las disponibles para tu clase social (si quieres inventarte una motivación diferente, háblalo con el DJ).
5. Elige un **Oficio vil** y marca la primera **casilla** en la ficha de personaje, la que corresponde a la O de oficio.
6. El grado de leva inicial de una VP es “**Carne de cañón**”.
 - a. Si quieres subir el grado de leva hasta “**Bregado**”, lanza **1d10** en la **tabla de viejas lesiones de guerra** y apunta lo que te salga en tu hoja de vil persona.
 - b. Si quieres subir el grado de leva hasta “**Veterano**”, lanza **2d10**, compara cada uno con la **tabla de viejas lesiones de guerra** y apunta las 2 lesiones en tu hoja de VP.

7. Determina si la vil persona sabe **leer y escribir** lanzando **1d10** y comparando el resultado con la **puntuación LyE** del **oficio vil** de tu vil persona. Con un **resultado igual o menor**, la VP **sabe leer y escribir**. Nótalo en el reverso de la hoja de vil persona.
8. Piensa un refrán (o búscalos en el refranero popular) y apúntalo en “Sabiduría popular” en el reverso de la hoja de vil persona.
9. Distribuye **1d4, 1d6, 1d8, 1d10 y 1d12** entre los **Atributos** (Manos, Sentidos, Atletismo, Mente y Labia) de tu vil persona como consideres conveniente.
10. Calcula el **Aguante** de tu vil persona y márcalo con una raya por fuera de las casillas de **PS**.
 - a. Segundo el **dado** asignado a **Atletismo**:
 - i. **1d4 o 1d6**, 2 PS.
 - ii. **1d8 o 1d10**, 3 PS.
 - iii. **1d12**, 4 PS.
 - b. Segundo la **clase social**:
 - i. Si es “**Muy baja**”, -1 PS.
 - ii. Si es “**Alta**”, +1 PS.
11. Si tu vil persona es de clase “**Baja**” o “**Muy baja**”, marca su **puntuación base de estrés** (PBE), que es **1**, con una raya entre la primera y la segunda casillas de **PE**. Marca (o rellena) también la primera casilla con lápiz.
12. Determina el **dado de fortuna** de la VP, que es el más bajo entre el asignado a **Labia** y el asignado a **Mente**, y añade el modificador debido a la Clase social. (*Ejemplo: 1d8+1*)
 - a. “**Muy baja**”, -1 PF
 - b. “**Media**” o “**Alta**”, +1 PF
13. El **equipamiento** accesible para una vil persona depende de su clase social. Al **comenzar**, una VP puede llevar encima (o debajo) **4** objetos (herramientas, armas, armaduras, animales o vehículos) disponibles para su clase social.

Y, finalmente, por su **Manejo**, pueden ser **sutiles** o **brutales**:

- Las armas **sutiles** se manejan con **Manos**.
- Las armas **brutales** se manejan con **Atletismo**.

Tabla de Armas:

Arma	Alcance	Construcción	Manejo	Clase
Daga	CC	Letal	Sutil	a
Espada	CC	Letal	Brutal/Sutil	a
Espadón	CC	Letal	Brutal	a
Estoque	CC	Letal	Sutil	a
Lanza	CC	Letal	Brutal	m
Maza	CC	Letal	Brutal	a
Bastón	CC	Sencilla	Brutal	mb
Cachiporra	CC	Sencilla	Brutal	mb
Cuchillo	CC	Sencilla	Sutil	mb
Hacha	CC	Letal	Brutal	b
Arco	Distancia	Letal	Brutal	b
Ballesta	Distancia	Letal	Sutil	b
Honda	Distancia	Sencilla	Brutal	mb

Armaduras

En este juego, **llevar una armadura** añade PS al Aguante del personaje, sea protagonista o PNJ.

Pero llevar una armadura también **puede suponer algunas molestias**, que se traducen en penalizadores a las pruebas de Manos, Atletismo o Sentidos, según la armadura. Estos **penalizadores** se **restan** al **resultado** obtenido con los dados en cualquier prueba con ese atributo.



Entonces, el DJ obsequiará a la VP afortunada con 1 o 2 puntos de avance (PA), o incluso más, si se trata de un tesoro fastuoso. Los PA también sirven para comprar objetos accesibles para clases sociales superiores a la de la VP, tal y como se explica en la sección “Avance (PA y moralejas)”.



Armas

Las armas pueden ser, según su **Alcance, cuerpo a cuerpo** (CC) (cachiporras, hachas, espadas...) o **a distancia** (arcos, hondas, ballestas...):

- Las **armas cuerpo a cuerpo** (CC) dan 1 ventaja en combate a **corto alcance** (menos de 15 metros).
- Las **armas a distancia** dan 1 ventaja en combate a **largo alcance** (más de 15 metros).

También pueden ser, por su **Construcción, sencillas o letales**.

- Las armas **Sencillas** solo causan un daño (-1 PS) por turno.
- Las armas **Letales** causan doble daño (-2 PS) al obtener **10 o más** en la prueba, y triple (-3 PS) al obtener **12 o más**.
 - En manos de un rival son muy peligrosas, ya que con un 1 en la prueba se sufre triple daño (-3 PS), con un 2, doble daño (-2 PS) y, con un 3, un daño (-1 PS).



Creación en grupo

Es recomendable que todos los jugadores creen a sus viles personas al mismo tiempo y con el consejo del DJ. Además de para que el DJ defina si todas las viles personas deben tener un origen o una clase social determinados, hacerlo en grupo puede “enriquecer la experiencia”.

Para dar un poco más de color a las descripciones de los personajes, los jugadores podrían hacer todas o alguna de las siguientes sugerencias:

1. Que cada jugador cuente una **anécdota** de su VP y que le supuso un **apodo** en la infancia.
2. Que cada jugador cuente, con una **anécdota**, de dónde viene el **refrán** de su VP.
3. Que cada jugador cuente **cómo** su VP **conoció** a la del que se sienta a su derecha.
4. Que cada jugador cuente un **rumor** sobre la VP del jugador a su izquierda (que puede ser o no verdad, que lo decida el jugador que lleva a esa VP) (como en el juego Trueque, de “El Refugio de Ryhope”).



Equipamiento

En la edad media, no todo está al alcance de todo el mundo. La **clase social** (muy baja, baja, media, alta) (**mb**, **b**, **m**, **a**) determina el **equipo** al que tiene **acceso** un personaje; en muchos casos, el equipo solo está al alcance de la nobleza (**n**) (los altos estamentos del clero cuentan como nobleza, mientras que frailes y curas cuentan como clase social alta (**a**)).

En las tablas se indica hasta qué clase social se puede tener una pieza de equipo u **objeto**, ya sea dedicando un rato en el lugar adecuado o gastando puntos de fortuna (**PF**). Para conseguir equipo de una clase superior a la suya, una VP tendrá que comprarlo, robarlo o alguien tiene que regalárselo o prestárselo.

Carga máxima

Una VP puede llevar sin penalización alguna:

- 1 armadura.
- 2 armas.
- 2 herramientas.

Cualquier objeto extra, supone una desventaja por objeto en cualquier prueba de Atletismo. Tener vehículos, animales, drogas y venenos no supone desventajas, ya que, o no se “llevan”, o su peso es insignificante.

Dinero

¿Alguien ha dicho “comprar”? Entonces tiene que haber dinero, ¿no? En realidad, lo hay, pero no existe mecánicamente, es la clase social la que indica que puede tener o no una vil persona.

Pero ¿y si una vil persona consigue un botín, un tesoro o una recompensa?



Con un **éxito**, la VP logra huir (si es perseguida) o atrapar a su rival (si lo está persiguiendo).

Lista de consecuencias de persecución:

1. Bache/Pisar mal (Desventaja en la siguiente prueba).
2. Se hace daño (la VP sufre un daño, -1 PS).
3. Se asusta o enfada y suma un punto de estrés (+1 PE).

Si, además del éxito, consigue una puntuación de **10 o más**, el jugador **puede elegir** si quiere que su rival **sufra un percance** (caída, pérdida de control), perdiendo 1 PS, o si huye/atrapa a su rival de una **forma espectacular** (exhibirse).

Si consigue **12 o más**, la VP está tan satisfecha que puede **bajar un punto de estrés** (-1 PE), incluso por debajo de su PBE.

Enfrentamientos entre VP protagonistas

Como el juego no está pensado para que los protagonistas se enfrenten entre sí, la solución que se propone para este tipo de situaciones es sencilla:

- Cada uno hace la **prueba por separado**.
 - Teniendo en cuenta sus ventajas y desventajas propias y las que el DJ quiera añadir debido a las circunstancias (posición elevada, cobertura, mejor visibilidad...).
 - Ignorando las capacidades del rival.
- El que obtiene una **mayor puntuación**, gana (**Éxito**) y el otro pierde (**Fracaso**).
 - En caso de **empate** (**Éxito parcial**) para ambos.
 - En combate con **armas letales**, una diferencia de:
 - 3, doble daño (-2 PS).
 - 5, triple daño (-3 PS).

Avance (PA y moralejas)

Sabiduría popular - Moralejas

Al terminar una aventura, una vil persona tiene que haber **aprendido una lección** que le valdrá para el resto de su vida. El jugador debe pensar en cuál es la **moraleja** que ha sacado su VP de sus andanzas a lo largo de la aventura, contársela a los demás y **anotarla** en la parte trasera de la hoja de vil persona, como un elemento más en la sección "Sabiduría popular".

En las adelante, una vez por aventura, podrá usar su moraleja para **ganar una ventaja** en una prueba relacionada con ello.

Puntos de Avance

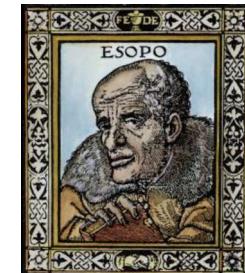
Después de una sesión, el DJ da entre 1 y 5 **puntos de avance (PA)** a cada VP en función de lo productiva, divertida o creativa que haya sido la sesión de jugo.

Estos **PA sirven** al jugador para **mejorar** las **capacidades** de su VP en los interludios entre una aventura y la siguiente (exceptuando las compras, estas mejoras **no se pueden** hacer entre sesiones de una misma aventura. Si la aventura es una campaña, el DJ marca los puntos de inflexión en los que se pueden aplicar las mejoras).

Importante! Los jugadores no deberían olvidar acompañar estas mejoras con **interpretación** y algunas **explicaciones** del motivo.

Aprendizaje

Con el tiempo, una VP puede probar suerte con nuevos oficios o ganar experiencia en el que ya tiene.



- Con 10 PA se puede adquirir un **oficio nuevo** y la oportunidad de lanzar 1d10 y **aprender a leer y escribir** con la LyE más alta de todos sus oficios.
- Con 15 PA se puede adquirir el grado **Experto** en un oficio que ya se tenga y la oportunidad de volver a lanzar 1d10 para aprender a leer y escribir, esta vez con la LyE de ese oficio+2.
- Con 20 PA se puede adquirir el grado **Maestro** en un oficio en el que se es Experto y la oportunidad de volver a lanzar 1d10 para aprender a leer y escribir, esta vez con la LyE de ese oficio+4.

Entrenamiento

Gastar PA para conseguir mejorar el grado de leva.

- Con 10 PA se puede adquirir en grado **"Bregado"**.
- Con 15 PA se pueden subir de "Bregado" a **"Veterano"**.
- Con 20 PA se pueden subir de "Veterano" a **"Héroe"**.



Escalera social:

Subir la **clase social** cuesta 10 PA por cada nivel que se sube y acarrea cambiar los PF, PS y PBE de la antigua por los de la nueva.

Fracasando, es la VP la que se asusta o queda impresionada y suma tantos puntos de estrés como heridas hubiera sufrido.

Un PNJ también puede "intimidar" a una VP, renuncia a causar daño y los PS que hubiera causado se convierten en puntos de estrés para la VP.

Si solo uno de los contendientes está "intimidando", el otro (protagonista o PNJ) puede decidir si causa daño real o si también "intimida".

Acciones de persecución

Las persecuciones pueden ser a pie, a lomos de algún animal (caballo, burro...), en un vehículo de tracción animal (carruaje, carromato...) o en un vehículo flotante (barca, canoa...). Salvo en algunas ocasiones (conducir un carruaje o un barco de vela podría hacerse con Manos), la mayor parte de las persecuciones se resolverán con pruebas de **Atletismo**, teniendo en cuenta los oficios que puedan dar alguna ventaja.



Pero ¿es necesario siempre hacer una prueba?

Obviamente no, si el **medio de transporte** de unos es "evidentemente" más rápido, o si están en un terreno "claramente" favorable a uno de los contendientes, no tiene sentido hacer ninguna prueba. Las pruebas de persecución son para situaciones en las que pueda haber alguna duda del resultado.

Con un **fracaso**, el rival huye (si la VP es el perseguidor) o atrapa a la VP (si es el perseguido) y, además, el jugador elige una consecuencia de la lista de **consecuencias de persecución**:

Con un **éxito parcial**, la persecución se prolonga un turno más y la VP elige una consecuencia de la lista.

- Si no hay algún **impedimento físico** (*muro, altura o demasiada distancia*) y el que lleva armas CC quiere:
 - Ambos pueden causar daño y, en el segundo turno, ambos están ya en combate CC.
- Si hay **impedimento físico**, el que lleva armas CC no quiere ir o el que lleva armas a distancia mantiene la **distancia** con éxito:
 - El contendiente equipado con arma CC no puede causar daño al otro y, en el siguiente turno, siguen en combate a distancia.

Mantener la distancia

Una VP protagonista puede intentar mantener la **distancia** con un enemigo añadiendo **2 desventajas** a su prueba de combate y logrando tener éxito (o éxito parcial).

Un enemigo puede intentar mantener la distancia con una VP protagonista dando **2 ventajas** a la prueba de combate de la VP y con la condición de que la VP fracase.

A puñetazos:

Cuando se **combate sin armas**, se considera igual que con un arma cuerpo a cuerpo brutal, pero **sin ventajas** y causando el **daño de un arma sencilla**.

Intimidar

Se puede hacer una prueba de combate, **especificando antes de lanzar los dados** que se pretende **"intimidar al rival"**.

Con **éxito** (o éxito parcial), **se asusta o impresiona** al rival, pero **no se le causa daño** a su salud (se le pone un cuchillo en la garganta, se le impresiona con una floritura... lo que prefiera el jugador).

- Mecánicamente, cada PS que hubiera causado se convierte en un **punto de estrés menos (-1 PE)** contra **ese rival** (incluso por debajo de los PBE) para lo que queda de combate o prueba enfrentada.

Aprender a leer y escribir:

Gastando **1 PA**, la VP tiene una nueva oportunidad de lanzar **1d10** y, comparándolo con la puntuación de **LyE** de su Oficio con **LyE más alto**, aprender a **leer y escribir**. Por cada PA extra gastado, se suma **+1 al LyE** del oficio para esta tirada (*por ejemplo, si un jugador gasta 2 PA, suma 2 al LyE de su oficio en esta tirada*).

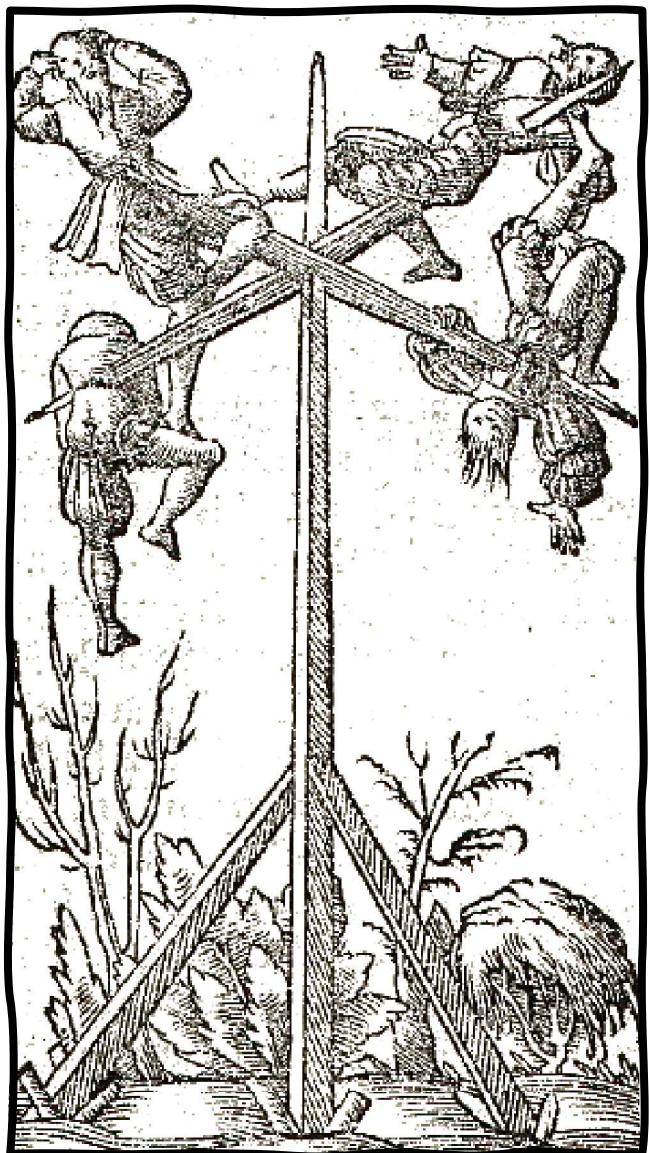
Compras

Gastando **2 PA**, una VP puede comprar **en cualquier momento** (si el lugar en el que está lo permite) un **objeto** accesible para **una clase social superior** a la suya. Gastando **4 PA**, un objeto disponible para **2 clases por encima**, y gastando **8 PA**, un objeto disponible para **3 clases más** que la VP.

Si la VP quiere un **objeto** solo accesible a la nobleza, además del **coste en PA** hasta la clase "alta", hay que sumar otros **10 PA** de coste por el objeto.

Este objeto pasa a ser **parte permanente del equipo** de la VP, a no ser que lo pierda, lo venda (por 2 PA sea de la clase que sea, o 4 PA, si es para la nobleza) o lo regale.





- Si la VP usa un arma letal:
 - Con 10 o más, causa doble daño (-2 PS).
 - Con 12 o más, causa triple daño (-3 PS).

Mientras la vil persona y algún adversario sigan conscientes y si ninguno se rinde, el combate continúa los turnos que sea necesario.

Consecuencias de Combate:

1. Pierde el arma, que cae al suelo.
2. Se hace daño (-1 PS).
3. Tropieza (1 desventaja en el siguiente turno).
4. Se asusta o enfada y suma un punto de estrés (+1 PE).



Distancia de combate

Un combate puede empezar a corto alcance (< 15 m), y es un **combate cuerpo a cuerpo (CC)**, o a largo alcance (> 15 m), y es un **combate a distancia**.

Si solo uno de los combatientes tiene armas a distancia y el combate comienza a distancia, el DJ debe usar el sentido común y tener en cuenta estas observaciones:



no lo logra, su estrés aumenta en 1 en cualquier prueba enfrentada contra ese personaje.

En ambos casos, el DJ asigna ventajas o desventajas de la prueba de Labia o Mente en función de quién sea el adversario.

Sorprender

Para sorprender a otro personaje, una VP protagonista debe superar una prueba del atributo más adecuado para el modo en el que decida hacerlo (Mente para elegir un buen punto de emboscada, Atletismo para acercarse sigilosamente...) con el **desafío que establezca el DJ**.

Para **evitar ser sorprendida**, la VP debe superar una prueba de **Sentidos** con el desafío que indique el DJ.

Una VP **sorprendida** tiene 1 desventaja en su siguiente acción contra quien le ha sorprendido. Si ha sorprendido a un rival, tiene una ventaja en su siguiente acción contra él o ella.

Acciones de combate

Con un **fracaso**, elige una consecuencia de la lista de consecuencias de combate y:

- Si el adversario usa un **arma sencilla**: la vil persona sufre un daño (-1 PS).
- Si el adversario usa un **arma letal**:
 - Con un 1, la VP sufre daño (-1 PS).
 - Con un 2, la VP sufre doble daño (-2 PS).
 - Con un 3, la VP sufre triple daño (-3 PS).

Con un **éxito parcial**, la vil persona **causa un daño (-1 PS)** a su adversario, independientemente del tipo de arma que utilice, pero debe **elegir** (y sufrir) una consecuencia de combate.

Con un **éxito**, **causa**, al menos, **un daño (-1 PS)** sin sufrir consecuencias.

- Si la VP usa un **arma sencilla**:
 - Causa un daño (-1 PS) con cualquier resultado de 6 o más.

Sistema de juego

Para realizar cualquier prueba, se lanzan uno o más dados del tipo **asignado al atributo** que se está utilizando. El propio nombre de cada atributo es bastante explicativo de para qué puede servir, pero algunas acciones se pueden hacer de diferentes maneras: *una puerta se puede abrir con Atletismo (derribándola) o con Manos (forzando la cerradura)*...



Por ejemplo: la VP quiere trepar por un talud resbaladizo para escapar de un lobo que la persigue, es una prueba de Atletismo. La VP tiene asignado el d8 a Atletismo. Uno o varios d8 serán los dados que utilice para hacer la prueba.

Ventajas (V) y desventajas (dV)

Desafío de la prueba

Debido a la **dificultad de la acción**, el desafío que suponga el **rival** o las **circunstancias** en las que tiene lugar el intento, el **DJ** puede **asignar** un número de **desventajas (o ventajas)** arbitrario

Pruebas enfrentadas

En una **prueba enfrentada**, además de las desventajas debidas al **desafío** que supone el rival, el DJ **compara** el **equipamiento** (animal, vehículo, herramientas...) y las **circunstancias** (distancia, trayecto, posición ventajosa, número de rivales...) y **asigna** un número de **ventajas o desventajas** a la VP contra ese o esos rivales.

para la realización de la prueba. Se podría decir que este número de ventajas o desventajas es el desafío de la prueba.

Por ejemplo: Si una VP se encuentra en un *lugar de difícil acceso para el caballero* (en un árbol o sobre un muro...) al que se enfrenta en combate, tiene una ventaja sobre el caballero por las circunstancias. El DJ indica que el caballero tiene un entrenamiento de combate que se traduce en **3 desventajas** para la VP. El desafío de la prueba es, por tanto, 3 desventajas menos 1 ventaja, **2 desventajas**.

Combate

El combate es una prueba enfrentada. El desafío (desventajas que da el rival) en las plantillas de Esbirros y Animales del juego ya incluye el equipo del enemigo. El DJ solo tiene que añadir alguna desventaja o ventaja en función de las circunstancias (distancia, trayecto, posición ventajosa, montura, número de rivales...).

Por cada vez que el número de VP doble el número de rivales, todas las VP obtienen una ventaja; por cada vez que los rivales **doblen** en número a las VP, una desventaja.

Por ejemplo: una VP se enfrenta a 4 asaltadores. Los asaltadores **doblan** 2 veces en número a la VP, 2 es el doble de 1 y 4 el doble de 2. Por lo que la VP tiene 2 desventajas en ese combate.

Si el DJ no se quiere complicar, puede asignar arbitrariamente el desafío de la prueba (en número de ventajas o desventajas) que considere adecuado para el reto al que quiera someter a las VP.

Con un éxito, consigue realizar la acción sin consecuencias. Si, además del éxito, consigue una puntuación de **10 o más**, el jugador puede elegir si quiere que la acción se haga en la mitad de tiempo o si la hace de una forma espectacular (exhibirse).

Si consigue **12 o más**, la VP está tan satisfecha con su acción que puede bajar un punto de estrés (-1 PE), incluso por debajo de su PBE.

Caídas:

Fracasar trepando, saltando o caer de una determinada altura tras ser empujado, causa daño. Una VP pierde **1 PS** al caer desde **5 metros** de altura y **otro por cada metro** por encima de 5.

Acciones enfrentadas

Una acción enfrentada es aquella en la que el desafío de la prueba depende de lo bien que lo haga otro personaje, al cual la VP se está enfrentando. La mayoría de las acciones enfrentadas, como provocar o sorprender, se resuelven como cualquier acción corriente, usando su misma tabla de consecuencias, pero hay dos casos especiales: Las acciones de combate y las persecuciones, que tienen sus propias tablas de consecuencias y sus propios beneficios especiales.

Provocar

Una VP puede provocar a otro personaje usando Labia. Si lo consigue (éxito o éxito parcial), la VP baja **1 punto de estrés** en cualquier prueba enfrentada contra ese personaje, incluido el combate.

Pero también puede ser provocada. Para resistirse, tiene que superar una prueba de Mente (éxito o éxito parcial). Si



a su prueba, pero **hay un 2** (que es igual al número de PE que tiene en ese momento), por lo que **resta un punto a su prueba** (que pasa de ser un 5 a ser **un 4**) y **elige un efecto del estrés**. El jugador decide que le da igual hacer ruido y la VP se desahoga gritando palabrotas.

Resolución

Grosso modo, y para cualquier tipo de acción, según el valor obtenido en la prueba, la resolución es:

- 1-3: **Fracaso**.
- 4-5: **Éxito parcial**.
- 6 o más: **Éxito**.

Por encima de 6, siempre es un éxito sin consecuencias, pero conseguir una puntuación de 10 o de 12, puede reportar algunos **beneficios extra**, en función del tipo de prueba.

Por ejemplo: en el ejemplo anterior, un 4 es un **éxito parcial**.

Acciones corrientes

Con un **fracaso** (1-3), la vil persona **no logra** lo que se proponía y, además, debe **elegir una consecuencia** entre las 4 de la lista de consecuencias para acciones corrientes. Tras aplicar la consecuencia, la VP puede volver a intentarlo, si es viable.

Con un **éxito parcial**, la vil persona **logra** lo que se propone, pero debe **elegir una consecuencia** de la lista que sea aplicable a la situación.

Consecuencias para acciones corrientes:

1. Se rompe la herramienta que se está usando.
2. Queda exhausta (-1 PS hasta descansar una hora).
3. Pierde el doble de tiempo de lo normal en realizar esa acción.
4. Desespera y suma un punto de estrés (+1 PE).

Ventajas y desventajas de la VP

Debido a sus **heridas** o a sus **lesiones de guerra**, una vil persona puede contar con algunas **desventajas propias** para realizar determinadas acciones.

Por ejemplo: la VP que se enfrentaba a un caballero en el primer ejemplo de “desafío de la prueba” tiene una **vieja lesión de guerra** que es una fea cicatriz en la cara, que da 1 desventaja en las pruebas de Labia, pero que **no le afecta para combatir** usando su honda (que es brutal y se usa con Atletismo). Tampoco **sufre ninguna herida**, por lo que no acumula **ninguna desventaja propia**.

El **equipo** (las herramientas y las **armas**, en función de la distancia de combate), la **montura** (en combate o persecución), o el **entrenamiento** (el **grado de oficio** o el **grado de leva**), proporcionan a una VP **ventajas propias** para llevar a cabo algunas acciones.

Es obligación del jugador saber qué ventajas y desventajas propias tiene su VP para realizar la prueba. La hoja de vil persona está diseñada para que sea sencillo saber las ventajas y desventajas disponibles en todo momento. **No es difícil y agiliza** mucho el desarrollo del juego. El DJ, si tiene dudas, puede preguntar de dónde salen las ventajas y negar alguna (por ejemplo, por el oficio).



Por ejemplo: La VP del ejemplo anterior va armada con una **arma a distancia sencilla** (una honda) (1 ventaja a distancia larga) y se enfrenta a un caballero equipado con una **arma cuerpo a cuerpo letal** (una espada) (1 ventaja a distancia corta). Si están

a distancia larga (a más de 15 metros), la VP tiene 1 ventaja (honda) y el caballero 0, por lo que la VP tendrá **1 ventaja** debido al equipo. Como su grado de leva es "Bregado", suma 1 ventaja más, por entrenamiento, a su prueba de combate. En total, suma **2 ventajas propias** por equipo y entrenamiento.

Ventajas extra

Por otro lado, gastando **puntos de fortuna (PF)** en el lugar adecuado (según el origen de la VP) o quemando elementos de "Sabiduría popular" (refranes, moralejas...), una VP también puede **añadir algunas ventajas extra** para realizar su prueba.

Por ejemplo: la VP del ejemplo anterior suma 0 desventajas propias y 2 ventajas propias para una prueba de desafío de 2 desventajas, lo cual la deja un **balance de 0 ventajas o desventajas**. Como el combate tiene lugar en un pueblo y la VP es de **origen rural**, puede gastar un **punto de fortuna (PF)** para conseguir **1 ventaja extra**. Su único elemento de "Sabiduría popular" es un viejo refrán familiar, "más vale pájaro en mano, que ciento volando", que no parece muy adecuado para la situación (y el jugador no se va a molestar en convencer al DJ de lo contrario), por lo que no lo puede quemar para conseguir otra ventaja. En total, gasta 1 PF y obtiene **1 ventaja extra**.

Prueba ¿Cuántos dados hay que lanzar?

Antes de hacer cualquier prueba, se **restan todas las ventajas y las desventajas** (ventajas propias + ventajas extra vs desafío de la prueba + desventajas propias) y se añade 1 dado.

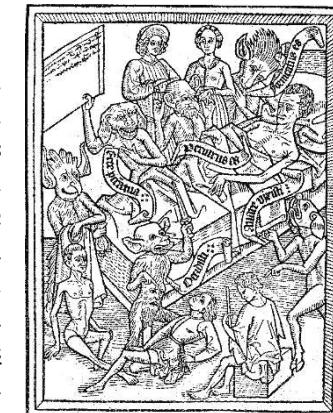
Por ejemplo: Si una VP tiene 2 ventajas propias (oficio y herramienta), 1 ventaja extra (por gastar 1 PF) para la prueba y 1 desventaja (el desafío de la prueba), tiene que lanzar 2 dados ($2+1-1$) más 1 dado, es decir, 3 dados en total. Si tuviera 2 ventajas y 3 desventajas, lanzaría 1 dado ($3-2$) más un dado más, 2 dados en total.

Si tiene **más ventajas que desventajas**, cuando lance los dados, el jugador tiene que elegir el **valor más alto**. Si es al revés, y tiene **más desventajas**, elige el **valor más bajo**.

Por ejemplo: con 3 ventajas y 1 desventaja, la VP lanza 3 dados. Si la prueba es de Atletismo y tiene asignado el d8, lanza 3d8. Obtiene un 5, un 3, y un 1. Como tenía más ventajas (3) que desventajas (1), tiene que elegir el valor más alto, así que el resultado de la prueba es un 5.

Dados de estrés

Con cada prueba, ya sea corriente, de combate o del tipo que sea, el jugador **lanza**, junto a los dados correspondientes a su Atributo, **tantos dados de 6 caras (d6)** como puntos de estrés tenga en ese momento. **Cada dado que obtenga un 6, suma uno (+1)** al resultado obtenido en su prueba. Sin embargo, **cada dado con un valor igual o inferior a los puntos de estrés, resta uno (-1)** a su prueba y provoca **un efecto a elegir** entre los 4 de esta lista (uno diferente por cada -1 que se consigue en una misma prueba) (como máximo, tras una tirada de dados, una VP sufre los 4 efectos, aunque obtenga un -5):



Efectos del estrés:

- Manos sudorosas:** Se le cae un objeto que tenga en las manos.
- Tic nervioso:** 1 desventaja en la siguiente prueba (válido hasta hacer otra prueba o un descanso corto).
- Grito:** Desahogarse gritando palabrotas en voz alta.
- Más estrés:** Gana 1 PE.

Por ejemplo: en el ejemplo anterior, la VP lanzaba 3d8 para realizar su prueba. Supongamos que, en ese momento, tiene 2 PE. Además de los 3d8, el jugador **lanza 2d6** (uno por cada PE), y obtiene **un 2 y un 5**. No hay ningún 6, por lo que no suma nada