

Reglamento del juego por correo electrónico
Dreux et audacieux



ÍNDICE Y TABLAS

0. INTRODUCCIÓN	3	8.5. Rotura de armas.	32
		8.6. Diferencias entre armas.	32
		Tabla de diferencias entre armas	32
1. FORMA DE JUGAR	3	8.7. Maestría.	33
		8.8. Curación de las heridas.	33
ACCIONES LARGAS (Ocupan una semana entera)	5	8.9. Pistolas.	33
ACCIONES CORTAS	5	Modificadores al disparo de pistola	34
2. GASTOS BÁSICOS	6	9. HAZAÑAS BÉLICAS	34
Tabla de precios corrientes	7	9.1. Los Regimientos.	34
		Tabla de Regimientos	35
3. JUERGAS, CLUBS Y VIDA TABERNARIA	8	Tabla de rangos en los Regimientos	36
3.1. Clubs.	8	9.2. Organización regimental.	37
Tabla de Clubs	8	Tabla de rangos en los Regimientos	37
Tabla de alterne	9	9.3. Vida regimental.	38
Ejemplo	11	Tabla de admisión en los Regimientos	39
3.2. Tabernas	11	9.4. En campaña.	40
3.3. El Gran Casino de París.	11	9.5. La tirada de muerte.	41
3.4. Le Théâtre Royal.	12	9.6. Cobardía y valentía.	42
Tabla de éxito teatral	13	9.7. Rangos en suplencia.	43
		9.8. Prisioneros de guerra.	43
4. DAMAS Y NO TAN DAMAS; VIDA FAMILIAR	13	Intentos de fuga	44
4.1. Compañía femenina.	13	Intentos de rescate	44
4.2. Cortejo.	15	9.9. Revueltas.	44
Tabla de resultados de cortejo	15		44
4.3. Embarazos y nacimientos.	16	10. LA LLAMADA DEL SEÑOR	45
Tabla de partos	17	10.1. La vida sacerdotal.	45
4.4. Bodas.	17	10.2. Órdenes religiosas.	45
4.5. Viviendas.	18	10.3. Rangos eclesiásticos.	46
Tabla de viviendas	19	Tabla de rangos eclesiásticos	47
4.6. Adulterios y cornamentas.	19	10.4. Misas y limosnas.	47
4.7. Eventos sociales.	20	Tabla de modificadores por templo	48
		Tabla de status por misas	48
5. INFLUENCIA	21	10.5. Los Santos Sacramentos.	49
5.1. Poder y uso de la influencia.	21		
Tabla de niveles de favor	21	11. CARGOS	51
Tabla de influencias según nivel social	22	11.1. Cargos ministeriales.	52
Tabla de influencias de las Damas	23	Tabla de cargos ministeriales	53
5.2. Los sobornos.	23	11.2. Deberes y poderes de los ministros.	53
Tabla de Sobornos	24	Tabla de condenas por desfalco / traición	54
Tabla de resultado del soborno	24	11.3. Cargos militares.	55
		Tabla de modificadores al cargo por la Habilidad Militar	55
6. TITULOS	24	Tabla de cargos militares	56
Tabla de títulos nobiliarios	25	11.4. Deberes y poderes de los cargos militares.	57
		Tabla de desfalcos del Quartermaster	58
7. RETOS Y DUELOS	25	Tabla de abusos fiscales y rebeliones	59
7.1. Causas para retar.	26	11.5. Cargos religiosos.	59
7.2. Los segundos.	28	Tabla de cargos eclesiásticos	59
7.3. El duelo.	29		
Tabla de status por acciones de duelo	29	12. CAER EN DESGRACIA	60
		12.1. La bellaquería.	61
8. ESGRIMA	30		
8.1. Terminología.	30	13. INVERSIONES	61
8.2. Anotación de acciones.	30	13.1. En armamento	61
8.3. Proceso de las acciones.	31	13.2. En alimentos	62
8.4. Daños.	31	13.3. En bienes de consumo	62
Tabla de correspondencia de acciones para impactar	31		
Tabla de modificadores de las armas	32	CONCLUSIÓN	63

0. INTRODUCCIÓN

0.0.1. “Preux et audacieux” es una adaptación para correo electrónico del juego “En Garde!” de GDW, realizada con licencia de “Les Liaisons Dangereuses”, que tiene la exclusiva para España. El juego original “En Garde!” fue creado para jugar por correo postal ordinario, por lo que la adaptación al correo electrónico conserva todas las características de la excelente creación de GDW.

0.0.2. Este es un juego ambientado en el siglo XVII en el cual cada jugador representa el papel de un caballero de la época. Como tal, sus principales preocupaciones serán conquistar bellas damas, agarrar monumentales borracheras, verse envuelto en duelos en los que defenderá su honor o el de su Regimiento, luchar bravamente en el campo de batalla y, sobre todo y como finalidad principal del juego, ascender de nivel social mediante el alterne con otros caballeros, la intriga, el cultivo de las apariencias y la “fachada”.

0.0.3. El medio de comunicación pública para los jugadores (donde pueden poner mensajes públicos, desafíos, invitaciones, etc) es la lista de correo de la partida; el medio de comunicación privada obligado como mínimo es el e-mail, por lo que es necesario que cada jugador tenga una dirección de e-mail propia. La expresión “obligado como mínimo” significa que dos jugadores pueden ponerse de acuerdo para comunicarse por cualquier otro medio (a través de FidoNet, por carta, personalmente, etc), pero todo jugador tiene la obligación de ser contactable por cualquier otro jugador vía e-mail.

0.0.4. No olvides en ningún momento que, para que el juego tenga el “color” y el “ambiente” que lo haga agradable de jugar, es necesario que cuando te dirijas a otros jugadores, tanto en la lista de correo como por e-mail para pedir, ofrecer o pactar cualquier cosa, intentes utilizar el estilo y vocabulario de la época.



El Real Secretario relatando las órdenes recibidas...

1. FORMA DE JUGAR

1.0.1. La manera de incrementar tu nivel social es acumular en un mes una cantidad de puntos de status igual o mayor al triple del nivel social al que aspiras. Por ejemplo: Pierre tiene nivel social 6 y quiere ascender a nivel social 7; por tanto, para alcanzarlo deberá conseguir 21 puntos de status en un mes. En cambio, si en un mes del juego no consigues una cantidad de puntos de status igual o mayor que tu nivel actual, perderás un nivel social, de modo que ¡no vale quedarse en casa a dormir todo el mes!

1.0.2. Un “turno” de juego representa un mes en nuestro mundo imaginario del siglo XVII aunque, en el mundo real, el tiempo entre un turno y otro no tiene por qué ser de un mes; de hecho, dependerá del calendario, de la fluidez de las jugadas, del tiempo que el árbitro tenga para procesar los turnos, etc. Normalmente variará entre dos semanas y un mes, aunque para cada turno el árbitro anunciará una fecha límite de envío de mensajes, que será la válida y determinante en ese turno concreto.

1.0.3. El “turno” se divide en cuatro “semanas”. El jugador tendrá que enviar al árbitro un mensaje privado (e-mail) en el que le explicará las acciones que realiza en cada una de las semanas del mes. También podrá poner como “observaciones” cualquier cosa que crea oportuna para su jugada. Algunas acciones son “largas”, es decir, ocupan la semana entera (por ejemplo, tomar clases de esgrima; si no se hace durante una semana entera, no resultan de provecho). Otras acciones son “cortas” y se pueden realizar en cualquier semana aunque esa semana ya esté ocupada por una acción “larga” (por ejemplo, apuntarse a un club; es un recado que se hace en un momentito aunque el caballero se pase la semana practicando esgrima).

A continuación encontrarás una lista de las acciones cortas y largas que el juego permite; dicha lista no es exhaustiva, puesto que siempre se deja la puerta abierta a la imaginación de los jugadores, que pueden proponer nuevas acciones al árbitro siempre que lo deseen:



El Rey y Richelieu también planifican las acciones que llevarán a cabo el próximo mes.

ACCIONES LARGAS (Ocupan una semana entera)

- Visitar el club (allí se puede beber, jugar a los dados, alternar...)
- Ir de tabernas (allí se puede beber, jugar a los dados, compañía femenina...)
- Acompañar a la Dama (combinable con la visita al club)
- Obligaciones regimentales
- Preparar una fiesta
- Celebrar una fiesta
- Practicar esgrima
- Escribir una obra de teatro
- Intentar alistarse en un Regimiento (pueden ser hasta tres en la misma semana)
- Participar en un duelo
- Cortejar o pedir en matrimonio a una Dama
- Asistir al teatro o a misa (sí, ya sé que suena raro que dure una semana entera, pero es así)
- Presentarse a un cargo
- Otras que se le ocurran al jugador (con la aprobación del árbitro)

ACCIONES CORTAS

- Comprar caballos, contratar al criado
- Jugar a los dados (durante una visita al club o taberna)
- Beber (durante una visita al club o taberna)
- Realizar gastos ostentosos
- Realizar inversiones
- Recibir títulos (nobiliarios, etc)
- Hacer de padrino en un duelo
- Pedir o dar dinero prestado
- Otras que se le ocurran al jugador (con la aprobación del árbitro)

1.0.4. Cuando llega la fecha límite del turno, el árbitro toma los mensajes de todos los jugadores y los analiza; estudia las interacciones entre ellos y los resultados de las acciones y, como resultado, envía privadamente a cada jugador un comentario sobre sus actos y una “hoja de estado” en la que se refleja la situación actual de su personaje. Además, pone en la página Web de la partida (<http://www.preux-audacieux.net>) una crónica de los acontecimientos del mes y las listas de personajes, damas, Regimientos, etc. para ayudar a orientarse. A partir de ese momento, empieza el siguiente turno.

1.0.5. Veamos un ejemplo de jugada; no te preocupes si hay cosas que no entiendes en las acciones; están explicadas más adelante:

Date : Jul 14 '94, 18:13

From : Pierre de l'Exemple pierre@lexemple.com

To : Secretarios de Su Majestad turnos@preux-audacieux.net

Subj : Jugada EN GARDE! para el turno de Agosto de 1626

1ª Semana: Practico esgrima con el arma del Regimiento(Rapier). Me apunto al club “Tuiles Bleues”.

2ª Semana: Voy al teatro y alquilo un palco; invito a Juliette Labelle. Si acepta, la invito la tercera semana a venir a mi club.

3ª Semana: Voy a mi club; si Juliette aceptó la invitación, llevo un ramo de rosas valorado en 30 coronas y la cortejo. Si no, bebo hasta reventar.

4ª Semana: La dedico a mis obligaciones regimentales.

Observaciones: A lo largo de todo el mes realizo gastos ostentosos.

1.0.6. Veremos a continuación los tipos de jugada más normales, clasificados según los distintos aspectos de la vida de un caballero de la época.

2. GASTOS BÁSICOS

2.0.1. Un caballero, en concepto de gastos de vivienda, ropas, comida, etc. gasta mensualmente una cantidad de Coronas igual al doble de su nivel social. Dicho gasto se contabiliza de forma automática y no hace falta indicarlo en el turno pero, si por hallarse en apuros económicos el personaje no puede cubrir esas necesidades básicas, perderá un nivel social.

2.0.2. El caballero que nade en la abundancia puede gastar más de lo necesario y hacer ostentación de su riqueza. Esta jugada, que se hace a lo largo de todo el mes (puede indicarse, por ejemplo, como “observaciones” y no interfiere con el resto de acciones que puedan hacerse) se llama “gastos ostentosos”, y consiste en gastar el triple de tu nivel social en coronas, en lugar del doble. Esto da un punto de status adicional. (Atención, porque esto ha motivado preguntas: gastar el cuádruple, el quintuple, etc. no otorga más puntos de status; simplemente es tirar el dinero).

Vivir en París no es sencillo. Algunos recién llegados han tenido que vender su caballo para subsistir...



2.0.3. A continuación incluimos, como referencia, una pequeña tabla de precios de artículos corrientes en la época. Por supuesto, los jugadores pueden introducir cualquier otro objeto que no aparezca en esta tabla, siempre que sea razonable; el árbitro calculará su valor en base a los precios de la tabla e intentando usar su sentido común:

Tabla de precios corrientes

Calidad/Tamaño	Económico	Estándar	De lujo
Mantenimiento mensual	---	2 * NS	3 * NS
Caballo (comprado)	---	100	---
Caballo de postas	---	3 / jornada	---
Ramo de flores	0	3 * NS dama	6 * NS dama
Botella de vino	1	5	50
Florete de salón	20	30	60
Baraja de naipes	1	3	8
Libro	1	4	10
Orquesta (alquiler)	20	50	150
Carruaje (sin caballo)	300	450	650
Pistola (¡cobarde!)	---	85	120
Vestido de señora	3*NS dama	6*NS dama	10*NS dama (*)
Pintura	---	12	---
Pañuelo	---	1	---
Pipa (arcilla, brezo, espuma de mar)	1	30	70

(*) Para las damas ricas es obligatorio que el vestido sea de lujo.

2.1. Préstamos y deudas.

2.1.1. Si un caballero se encuentra apurado económicamente, puede pedir dinero prestado a otro caballero, o bien a un prestamista profesional. Los personajes no cargan intereses sobre los préstamos a otros personajes; sería algo impropio de un caballero. En cualquier momento pasados tres meses desde el préstamo, el prestador puede reclamar la devolución del dinero; si el prestatario no pudiera pagar, deberá enrolarse en un Regimiento fronterizo hasta que reúna el dinero suficiente para satisfacer su deuda.

2.1.2. Si pide a un prestamista profesional, el caballero deberá devolver la cantidad prestada más un 10% de intereses en un período de seis meses; si no dispone del dinero, deberá enrolarse en un Regimiento fronterizo hasta que lo reúna. Cuando se pide a un prestamista, el límite de cantidad que podrá recibirse es de 100 veces el nivel social en coronas. Si un caballero pide esta cantidad límite y posteriormente asciende de nivel, podrá pedir la cantidad que falte hasta su nuevo límite.

Endeudarse con un prestamista puede ser arriesgado.



3. JUERGAS, CLUBS Y VIDA TABERNARIA

3.0.1. Una de las formas más habituales (¡y amenas!) de adquirir puntos de status es perteneciendo a un club y visitándolo para beber como cosacos, alternar con otros caballeros y apostar dinero jugando a los dados.

3.1. Clubs.

3.1.1. Para pertenecer a un club, un jugador deberá simplemente tener el nivel social necesario (y el dinero para la cuota, claro) y apuntarse a él. Dicha acción se realiza de forma automática (simplemente diciéndolo), y por el mero hecho de pertenecer al club el caballero gana los puntos de status correspondientes (es decir, no es obligatorio ir al club). Un caballero solamente puede pertenecer a un único club. Si un caballero no puede pagar la cuota, es expulsado. Por supuesto, también puede abandonar el club voluntariamente. Los clubs existentes son:

Tabla de Clubs

Nombre Club	Ab	NS	Cr	St	LimJ	DivJ
L'Epée D'Or	EO	12	30	8	(*)	500
Les Chasseurs	CH	9	20	6	200	300
La Garde Montante (%)	GM	7	20	5	250	300
Les Tuiles Bleues	TB	7	15	4	150	200
Le Crapaud et l'Apricot	CA	5	10	3	100	150
Phillippe Le Rouge	PR	3	5	2	50	100

(Ab: Abreviatura nombre)
(NS: Nivel Social Mínimo)
(Cr: Cuota mensual en coronas)
(St: Puntos de status por pertenecer)
(LimJ: Límite máximo de juego)
(DivJ: Divisor de juego; ver más adelante)

(*) En L'Epée D'Or no hay límite, pero se debe jugar un mínimo de 100 Cr.

(%) Además, hay que ser oficial o superior de la Brigada Montada.



En un club pueden hacerse varias cosas:

3.1.2. Beber: El caballero puede beber hasta que las piernas no le sostengan. Esto cuesta el nivel social del bebedor en coronas, y da un punto de status. Por supuesto, existe el riesgo de que la borrachera le haga hacer cosas escandalosas o divertidas... Si lo prefiere, el caballero puede indicar que beberá con moderación para intentar no emborracharse.



3.1.3. Alternar: Si dos caballeros se encuentran en un club (y no son enemigos), pueden entablar una agradable e intrascendente conversación. Esto da puntos de status a ambos según el nivel social de cada uno aunque, si la diferencia de niveles es muy acentuada, el caballero de más nivel puede encontrarse con pérdidas de puntos en lugar de ganancias.

3.1.4. El personaje de nivel social inferior recibe una cantidad de puntos de status igual a la mitad de la diferencia de niveles entre ellos.

El personaje de nivel más alto recibe una cantidad de puntos según la siguiente tabla:

Tabla de alterne

Diferencia de niveles	Puntos de status
De 0 a 3 niveles:	1 punto.
De 4 a 6 niveles:	0 puntos
De 7 a 8 niveles:	-1 punto
De 9 a 10 niveles:	-2 puntos
11 o más niveles:	-3 puntos

3.1.5. Además, dos caballeros pueden citarse (“quedar”) para ir a un club, y uno de nivel superior puede invitar a su club a otro de nivel inferior a quien normalmente no se le permitiría entrar. En este caso, el de nivel inferior recibe puntos de status extra por visitar un club inasequible para él. Normalmente si no se indica lo contrario en la jugada, se asume que el invitado paga la bebida de su anfitrión.

3.1.6. También existe la posibilidad de organizar fiestas en un club. Estas reuniones difieren de las fiestas que una pareja casada puede organizar en su propia casa. La diferencia principal es que, mientras que en éstas el anfitrión recibe puntos de status de forma diferente, en los clubs no se tiene en cuenta quién anfitriona la reunión, es decir, recibe los puntos de status mediante el mismo sistema que los invitados, aunque sigue pagando la bebida de todos y los gastos extraordinarios que considere oportunos (salvo acuerdo en contrario). Asimismo, se asume que en los clubs no hay límite al número de invitados que caben en ellos. Por otra parte, no es necesario emplear una semana previa en la preparación de la fiesta: se supone que uno confía lo suficiente en el buen hacer del club. También existe la posibilidad de que se presente en la fiesta gente no invitada, bien sea por casualidad o por ganas de estropear la reunión...

Jugar a los dados es un modo arriesgado de ganar dinero.



3.1.7. Un caballero podrá acercarse a las mesas de juego y jugarse una cantidad de coronas no mayor que el límite de juego del club en el que se encuentre. Podrá hacer tantas apuestas como desee. Por cada apuesta se arroja un dado para la Casa y un dado para el jugador; el que saque el número más alto es el ganador. En caso de empate, gana la Casa. Si el jugador lo desea, al enviar su jugada con la apuesta puede indicar que “corta” (se retira) si la Casa saca un 6; en tal caso, es importante tirar primero el dado de la Casa y, si sale un 6, no es necesario tirar por el jugador y éste pierde solamente la mitad de lo apostado. Además, cada apuesta ganada proporciona un punto de status, y cada apuesta perdida o cortada hace perder un punto de status.

3.1.8. Además de los puntos que pueda ganar o perder un jugador con las apuestas, cada club tiene una cantidad denominada “divisor de juego”; cuando un jugador apuesta grandes cantidades de dinero en una sola sesión (semana), la cantidad total apostada se divide entre el divisor de juego del club y el resultado, redondeado hacia abajo, es la cantidad de puntos de status extra que el caballero recibe, gane o pierda las apuestas, además de los correspondientes a las mismas. Esto es debido al desinterés monetario demostrado al arriesgar cantidades de dinero tan grandes.

3.1.9. Veamos un ejemplo:

Pierre de l'Exemple, en su jugada correspondiente a la segunda semana de este mes, nos dice que se dirige a su club “Teilles Bleues” y hace tres apuestas: las dos primeras de 150 cada una y la tercera de 125, especificando que cortará si la Casa saca un 6. Gana la primera, corta en la segunda (la Casa saca un 6, así que no se la puede ganar) y gana en la tercera. Eso significa que Pierre ha ganado +150 -75 +125 coronas, es decir, un total de 200 coronas. Además, ha ganado dos puntos de status en la primera y tercera apuestas y ha perdido uno en la segunda, con lo que el balance neto queda con 1 punto de status. Pero Pierre ha arriesgado la nada despreciable cantidad de 425 Coronas y, como el divisor de juego de Tuiles Bleues es de 200, $425/200 = 2$ puntos de status más para sumar a su cuenta, lo que le da un total de 3 puntos de status.

Uno nunca sabe como acaba cuando visita una taberna.



3.2. Tabernas

3.2.1. Los caballeros que no pertenezcan a ningún club, o que en un momento dado deseen otro tipo de ambiente, pueden dirigirse al barrio portuario y visitar las numerosas tabernas que hay en él. En las tabernas se puede beber y jugar a los dados, con la diferencia en este último caso de que no hay límite de cantidades apostadas ni divisor de juego; además, en las tabernas no se puede alternar. También se encuentra en ellas algún otro servicio, como la compañía femenina, que se explica más adelante. Aventurarse en el barrio portuario es arriesgado; existe una posibilidad de que el caballero sea víctima de carteristas o de una emboscada. Si esto ocurre, el caballero perderá la cantidad de Coronas que llevase encima en ese momento (especificada por el jugador en su jugada; en caso de que éste no la haya indicado, el árbitro tirará un dado para determinar qué fracción de su fortuna total ha perdido).

3.3. El Gran Casino de París.

3.3.1. Además de los clubs y las tabernas, los caballeros que deseen alternar a niveles más altos pueden dirigirse al Gran Casino de París. Visitar el Casino da 2 puntos de status, y es una gran oportunidad para alternar con personajes influyentes de la vida parisina.

3.3.2. La visita al Casino, al igual que en el caso de los clubs y tabernas, es una acción que ocupa una semana. El nivel social mínimo para poder entrar es de 9, y no hay límite en las cantidades a apostar aunque hay un mínimo de 300 Coronas. El divisor de juego es 1500, y cuando se va al Casino es obligatorio hacer al menos una apuesta.

3.3.3. La principal diferencia con el mecanismo normal de los clubs es que se dan puntos de status especiales por cada mano de juego ganada consecutivamente, siempre que al final de todas las apuestas se haya superado el divisor de juego.

Ejemplo

Resultado	Pierde	gana	gana	gana	pierde
Coronas	-300	+300	+300	+300	-300
P.Status	-1	+1	+2	+3	-1

3.3.4. Además, los puntos de status que corresponden normalmente por el divisor de juego se multiplican por el número de apuestas consecutivas ganadas.

3.3.5. Siguiendo con el ejemplo anterior:

Total por partidas (ver arriba)	-1,+1,+2,+3,-1	+4
Divisor * partidas ganadas consecutivas	1 * 3	+3
Automáticos, por asistir al Casino	2	+2
Suma total de	puntos obtenidos	+9

3.3.6. Si uno es un habitual del Casino, puede decidir hacerse socio. Los socios pagan una cuota mensual de 40 CR, y se diferencian de los demás jugadores en que ganan 3 p.s. por venir y jugar; además, el modificador para tiradas consecutivas no empieza en +1, sino en +2.

3.3.7. Un socio está obligado a asistir cada mes, al menos durante los 4 primeros meses como socio. Si pasado este período deja de ir al Casino durante 4 meses consecutivos, pierde el derecho de ser socio para siempre.

3.4. Le Théâtre Royal.

3.4.1. Los personajes que así lo deseen pueden acudir a las representaciones teatrales que se ofrecen en el Théâtre Royal. Estas obras duran todo un mes en cartel.

3.4.2. Un personaje gana puntos de status por la calidad de la obra en cuya función fue visto y por los acompañantes (si alquiló un palco) que invitó. Aquellos personajes que acudan al teatro durante la primera semana del mes, se supone que han asistido al estreno. El resto siempre podrá guiarse por las críticas para decidir si van o no van, haciendo condicional la orden de acudir al teatro dependiendo de las anteriores representaciones (por ejemplo, en la segunda semana se podría poner: “si la obra es competente, voy al teatro; de lo contrario, me voy al club y bebo”). Una entrada de platea cuesta el nivel social del personaje en Coronas. Un palco cuesta 10 veces el nivel social en Coronas, y caben hasta 6 personas con las que se alternará durante la obra. Los precios se doblan durante la primera representación (estreno). Dependiendo del resultado de la obra, el personaje recibirá más o menos puntos de status.

En el teatro siempre puedes conocer a personas importantes... o tener encuentros indeseados.



Tabla de éxito teatral

Dado	Calidad	Status	Adicionalmente	Status
1	Desastre	-1	Estreno desastroso	-1
2	Fracaso	0	Fracaso de estreno	-1
3-5	Competente	+1	Estreno	+1
6	Gran éxito	+2	Palco	+1
			Shakespeare	-2

3.4.3. Los personajes pueden escribir sus propias obras teatrales. Para ello, deberán dedicar trece semanas completas; lógicamente no es necesario que sean seguidas, pero cada tres semanas seguidas dedicadas a la obra (aunque sean en meses distintos, por ejemplo la cuarta de un mes y las dos primeras del siguiente) darán un +1 a las posibilidades de éxito.

3.4.4. Una vez terminada la obra, deberá enviarse al Ministro de Humanidades, quien decidirá si vale la pena representarla o no. Si el Ministro es un personaje no jugador, para alterar esta decisión puede usarse la influencia: el árbitro tirará un dado y, con una tirada de 5 ó 6, la obra será representada. Evidentemente, si el cargo de Ministro lo ocupa un jugador, la decisión será enteramente suya.

3.4.5. Para saber la acogida, se tirará en la tabla de éxito teatral de la misma forma que se hace cuando la obra no la ha escrito un personaje, pero teniendo en cuenta el modificador mencionado anteriormente.

3.4.6. Para determinar los ingresos que el autor recibe por las representaciones, se calculará de la manera siguiente:

Tirada de éxito (modificada) * 2 * Número de jugadores asistentes en platea durante el mes
+ Tirada de éxito (modificada) * 20 * Número de palcos ocupados por jugadores durante el mes

3.4.7. El autor recibirá también puntos de status por los asistentes: la suma de los niveles sociales de todos, dividida entre siete. Obviamente él está exceptuado de los cálculos, aunque podrá alternar si asiste a un palco con otros invitados.

4. DAMAS Y NO TAN DAMAS; VIDA FAMILIAR

4.1. Compañía femenina.

4.1.1. Una vez al mes como mínimo, los caballeros deben disfrutar de algún tipo de compañía femenina. Además de sufrir ciertas “incomodidades”, los personajes perderán puntos de status si no lo hacen. Perderán dos puntos de status el primer mes que no tengan compañía femenina, y dos puntos adicionales cada mes consecutivo (un total de 4 el segundo mes, 6 el tercero, etc.)

4.1.2. La forma más directa de satisfacer las necesidades de compañía femenina es acudir a una taberna y pagar una cantidad de coronas igual al nivel social del personaje. Por supuesto, en tales situaciones no es posible alternar.

4.1.3. La compañía femenina profesional no está exenta de riesgos. Existe una posibilidad de contagiarse una



enfermedad venérea. Dichas enfermedades serán notificadas por el árbitro y, para curarlas, deberá satisfacerse una cantidad de coronas que el árbitro indicará en cada caso. De no hacerlo, a partir de los tres meses se irá perdiendo una cantidad variable de puntos de resistencia hasta que se pague el importe del tratamiento. Además, si el caballero pasa una semana con su dama o conquista a una durante el período de infección, ésta quedará infectada y transmitirá la enfermedad a todo caballero que se relacione con ella en un período de tres meses.

4.1.4. Sin embargo, un método más ventajoso y agradable es conseguir conquistar los favores de alguna de las damas que frecuentan la vida social de París. Veamos cómo.

4.1.5. Cada Dama tiene un nivel social determinado; además, una Dama puede ser rica (se verá enseguida por lo lujoso de sus ropajes, joyas, etc), extraordinariamente bella (también se ve a simple vista) y/o especialmente influyente. Esto último solamente se podrá descubrir entablando conversación con ella. Además, cada dama tiene una forma de comportarse (una “moral”) que puede variar de 1 (muy casquivanas y frívolas) a 6 (muy inaccesibles y fieles a su pareja). Esta característica no podrá conocerse directamente, sino que los jugadores la “notarán” por la facilidad de seducirla, su fidelidad y otros rasgos de su comportamiento.

4.1.6. Para conquistar a una Dama, el caballero deberá entrar en contacto con ella, seducirla mediante conversación, cortejarla con regalos, etc. Veamos en detalle los pasos que se seguirán normalmente:

Ir a un sitio donde se pueda coincidir con damas.

CLUBS: El sitio más habitual. No entran solas, pero pueden ir varias acompañadas de un solo caballero. Es un sitio público, y no siempre es posible encontrar la excusa o momento oportuno.

FIESTAS: Normalmente privadas. Hay gran concurrencia y es muy fácil entablar conversación.

PASEOS: Es lo más difícil porque es un lugar muy público pero, si se consiguen resultados positivos, la gente cree que el caballero ha conquistado a la Dama, y no hace falta preocuparse por la compañía femenina este mes; esto puede hacerse un máximo de tres meses al año.

El arte de conquistar a una dama no es cosa baladí.



Un caballero debe acompañar a su dama hasta su casa.



Una vez hecho el contacto, pueden pasar tres cosas:

Se entabla una conversación que permite descubrir aspectos privados y su carácter, etc. También es posible descubrir si la dama es influyente.

La Dama flirtea, por lo que es un posible buen augurio para intentar cortejarla por el método que luego veremos.

Se propone directamente una cita a la Dama, en la que se la intenta seducir cortejándola como se verá más adelante.

4.1.7. Depende de la personalidad de la Dama, se puede pasar directamente al paso C o bien pasar previamente por todos. También sirve para conocer a varias damas para poder juzgar bien y saber a qué atenerse con cada una.

4.1.8. Normalmente es difícil saber dónde se encontrará una dama en un momento determinado;

para conocer sus movimientos, el galán puede seguirla discretamente y abordarla cuando vea la ocasión. Para ello, deberá indicarlo en su jugada; dicho movimiento ocupa una semana entera, y el jugador irá esa semana al mismo sitio donde vaya dicha dama, con los gastos que ello conlleve (por ejemplo: si la dama va al teatro el personaje también irá, deberá pagar entrada, ganará o perderá puntos de status por la obra, etc).

4.1.9. Si la dama entra en un sitio donde el personaje no puede entrar (Casino, club de NS más alto, etc), el pobre caballero se quedará en la puerta con un palmo de narices y le perderá la pista. Asimismo, si la dama no sale de casa, la jugada falla automáticamente (no le abrirán la puerta a un desconocido).

4.1.10. El árbitro tirará un dado y aplicará el siguiente resultado:

1-2: Éxito. Se sigue a la dama y, si hay ocasión, se entabla conversación con ella (tirada normal, según se ha explicado anteriormente).

3-4: Pista perdida. La dama no ha salido de casa, ha subido a un carruaje, nos hemos despistado, etc, etc.

5-6: Problemas. Nos ha descubierto la doncella de compañía, el padre, hermano, etc. Se pierden dos puntos de status. Si la dama ya tiene amante, éste tiene automáticamente causa de duelo.

4.1.11. Una vez se ha conseguido entablar conversación con una Dama, si ésta es de nuestro interés podemos intentar llegar más lejos mediante el cortejo.

4.2. Cortejo.

4.2.1. Para cortejar a una Dama, el personaje debe gastar en regalos, flores y otros adminículos por el estilo un total de tres veces el nivel social de la Dama en coronas. El éxito dependerá en gran medida de la diferencia de niveles sociales entre ambos. Para determinar el resultado del cortejo, el árbitro tirará un dado y consultará la siguiente tabla:

Tabla de resultados de cortejo

Diferencia de niveles (caballero - dama)	Tirada mínima
-6	6
-5, -4	5
-3, -2, -1	4
0, +1, +2	3
+3 o más	2

4.2.2. Además, por cada cantidad igual al triple del N.S. de la bella que gaste el galán (además de la obligatoria), se sumará 1 al resultado del dado. Las Damas ricas no son afectadas por este modificador. Además, si en el dado sale un 1, la dama siempre rechaza al personaje, independientemente de los modificadores que éste pueda tener.

4.2.3. Cortejar es una jugada que ocupa una semana entera de tiempo. Si un caballero no tiene éxito con una dama, puede volverlo a intentar otra vez, pero debe pagar de nuevo el coste necesario.

4.2.4. Como en la vida real, ligar no tiene nada de fácil, por lo que es interesante agudizar el ingenio para conocer a una bella señorita (o señora).

Cortejar a una dama requiere paciencia y esfuerzo.



*Ejemplos:**Conseguir que un amigo que tiene Dama os presente a amigas de ésta.**Organizar fiestas y reuniones sociales o ser invitados a ellas.**Compincharse con alguien para citas “casuales”, etc.**Líos con mujeres que flirtean en secreto, etc.**Cortejar una dama casada tiene consecuencias...*

4.2.5. Recordad que no siempre aparecerá la Dama que buscáis en un lugar determinado, a no ser que estéis citados previamente o que la suerte os acompañe.

4.2.6. Un jugador puede cortejar a la dama de otro, pero tiene un modificador negativo igual a la moral de la dama. Cortejar la dama de otro jugador es una evidente causa de duelo si se descubre. Un caballero puede ser descubierto si intenta cortejar a la dama de otro jugador mientras éste está con ella, o si la corteja, no consigue enamorarla y comete una indiscreción en el proceso (determinado por el árbitro mediante dados).



4.2.7. A los personajes se les permite tener una sola Dama al mismo tiempo; sin embargo, un jugador que tenga una dama puede cortejar a otra en secreto. Si lo consigue, debe abandonar a la anterior. Si no lo consigue, conservará a su dama actual excepto si comete una indiscreción, en cuyo caso se encontrará sin ninguna de las dos.

4.2.8. Una vez el personaje se ha ganado los favores de una dama, éste deberá pagar mensualmente una cantidad de coronas igual al triple del nivel social de ella para mantenerla. Si un jugador tiene una dama rica, no necesita pagar su sustento; al contrario, ella le pagará una cantidad de coronas igual a dos veces su diferencia en niveles sociales si el de ella es mayor (pequeños regalos y otras cosas). Además, un personaje debe visitar a su amada por lo menos una vez al mes. Esta visita ocupa una semana completa, pero puede combinarse con una visita al club en la que el caballero, naturalmente, deberá pagar su propia bebida y la de su Dama. Por supuesto, esta visita satisface la necesidad mensual de compañía femenina.

4.2.9. Un caballero recibe un punto de status mensual por tener una dama, sin tener en cuenta sus atributos o nivel social. Además, si la dama es de mayor nivel social que él, el caballero recibirá una cantidad de puntos igual a la diferencia entre ambos. Las damas extraordinariamente bellas reportan un punto de status extra.

4.3. Embarazos y nacimientos.

4.3.1. Existe una pequeña posibilidad de dejar embarazada a una dama siempre que se cumpla con el requisito de compañía femenina; dicha posibilidad se incrementa si el jugador manifiesta que su intención es provocar el embarazo.

4.3.2. Si esto ocurriera, el personaje deberá casarse con ella en un plazo máximo de tres meses a partir de la concepción, o perder tres niveles sociales, sin tener en cuenta si el personaje está en el frente o no. Por ejemplo: si la dama concibe en marzo, la boda deberá tener lugar en la cuarta semana de junio como máximo.

4.3.3. Aquellas damas que no consigan casarse en un plazo de 5 meses después de la concepción, abandonarán París y se retirarán del juego. Además, el padre pasará a ser considerado un bellaco.

4.3.4. A partir del sexto mes de embarazo, una mujer ya no cumple con las necesidades de compañía femenina de su marido, hasta un mes después de dar a luz.

Tabla de partos

Dado	Resultado
1 - 2	Niño
3 - 4	Niña
5	Gemelos (*)
6	Problemas de parto; tirar dado: 1 - 4 Fiebre puerperal (**) 5 El bebé muere al nacer 6 La madre muere

(*) Tirar dos veces más; si sale otro 5, serán trillizos y se tirará otra vez; si vuelve a salir otro 5, se tirará una vez, más, etc.

(**) La madre tardará en recuperarse totalmente tantas semanas como indique el resultado del dado; mientras tanto, no cumplirá con las necesidades de compañía femenina de su marido, ni podrá acompañarlo al teatro ni participar en fiestas.

4.3.5. Los niños y niñas necesitan mantenerse, y generan gastos que deben pagarse con una cantidad igual al nivel social del padre en coronas por niño y mes. Los hijos rinden puntos de status a su padre cuando nacen: 5 puntos si es un niño y 3 si es una niña. Estos puntos de status se recibirán durante tres meses consecutivos.

4.4. Bodas.

4.4.1. Antes de casarse, es necesario que el personaje proponga matrimonio a su dama. Esta acción se debe realizar durante una visita a la interesada, y las posibilidades de que acceda se incrementan a medida que se le hacen regalos si la dama no es rica (aparte del anillo, que es obligatorio y cuesta 3 veces el nivel social de la dama, o 6 veces su nivel social si ésta tiene títulos). Si la dama en cuestión está embarazada, es casi seguro que aceptará la proposición.

4.4.2. En caso de que la dama rechace al enamorado, éste perderá 5 puntos de status por la humillación pública que sufre. Si la proposición resulta aceptada, la boda deberá anunciarse con un mes de antelación para que la sociedad sea consciente de las celebraciones y los invitados tengan tiempo de prepararse.

4.4.3. Si la dama tiene un título nobiliario, se debe pedir permiso al Rey ya que los títulos suelen comportar tierras, y ¡no se deja a cualquier persona que se case con una parte de Francia! El Rey aprueba el matrimonio con un resultado de 6 en un dado. Esta tirada puede modificarse mediante influencias (se necesita un favor de nivel 9, ver el capítulo correspondiente a influencias) y, además, recibe un +1 por cada tres niveles sociales que el personaje esté por encima del título de su prometida (ver tabla de niveles sociales). Si la dama está embarazada, el Rey tiende a ser indulgente y se obtendrá un modificador de +1. El Rey siempre deniega el permiso con un resultado de 1, pero se le puede pedir más de una vez. Cada intento es una actividad que dura una semana entera, y deben atenderla ambos (la dama y el aspirante); el Rey solamente recibe una petición de este tipo cada mes.

4.4.4. La familia de la dama, al casarse ésta, concede al feliz novio una dote; el importe de ésta en coronas será igual al nivel social de la novia * 50; si la dama es rica o tiene títulos, el importe será del nivel social * 100, y si coinciden ambas circunstancias (rica y con títulos) la dote será del nivel social * 150. La dote será cobrada por el recién casado el mes de la boda.

4.4.5. Anteriormente a celebrar la boda, se deberá llevar a cabo una despedida de soltero, organizada por los amigos del novio. En caso de que éste no tenga amigos o éstos no quieran colaborar, el pobre solitario perderá 5 puntos de status. Asimismo, se aplica esta pérdida si no se celebra despedida de soltero. A esta reunión solamente se permite la entrada a hombres, y se realiza en el club, como si de una velada de alterne se tratase. Los gastos corren a cargo de los amigos, aunque entre ellos puedan llegar a un acuerdo.

4.4.6. Tras la boda, celebrada en una parroquia del barrio del novio, debe celebrarse una recepción en la nueva residencia de la pareja. Ambas acciones forman parte de una actividad semanal pero no cuentan para los propósitos de compañía femenina (es decir, el marido deberá pasar otra semana con su esposa, o novia si esta semana se pasa antes de la correspondiente a la boda). Los recién casados reciben puntos de status según la siguiente relación:

El total de los niveles sociales de sus invitados (sin incluir a las damas) dividido entre 5, redondeado hacia abajo y con un mínimo de un punto (es decir, si el resultado es cero se contará como uno). Todo esto además de aplicarse la tabla de alterne para el anfitrión, como es normal.

+1 punto de status por cada 50 coronas empleadas en la recepción (por encima de las primeras 50, que son obligatorias).

4.4.7. Los invitados reciben puntos de status de la forma acostumbrada, y sus bebidas están pagadas por los anfitriones (aparte de las 50 coronas antedichas).

4.4.8. Si por alguna razón la boda no se lleva a cabo, la pareja perderá un nivel social. Por otra parte, si todo va bien, el marido podrá a partir de ahora intentar incrementar el nivel de su mujer al mismo tiempo que el suyo propio; para ello, deberá obtener el cuádruple del nivel al que ella aspira, en puntos de status; Evidentemente, si el nivel social de ella es más bajo, podrá ocurrir que ella suba y él no. Subir el nivel social de la esposa permite al marido disponer de más influencia y mantener los puntos de status recibidos por las diferencias de nivel entre él y ella.



Toda pareja recién casada necesita un hogar.

Las bodas son eventos muy concurridos.



4.4.9. Supongamos por ejemplo que el marido tiene nivel social 10 y la esposa tiene nivel social 6; si él obtiene 28 puntos de status conseguirá que ella ascienda a nivel 7, pero su propio nivel evidentemente no subirá. En cambio, si consigue 33 puntos subirán los niveles de ambos ya que llegar a 33 puntos de status también implica haber llegado a 28.

4.4.10. Si por cualquier causa el marido pierde un nivel social, la esposa también lo perderá.

4.5. Viviendas.

4.5.1. Un hombre casado debe mantener a su mujer en el estilo al que está acostumbrada. Con este fin, debe pagar (además de su mantenimiento) una residencia para vivir juntos. Un marido debe pasar, al menos, una semana al mes en compañía de su mujer al igual que cuando no estaban casados. Cada vez que no se cumpla este requisito, la dama tendrá un +1 al dado cuando la corteje otro caballero (ver Adulterios y cornamentas).

4.5.2. El tipo de residencia se rige por la siguiente tabla:

Tabla de viviendas

Clase	Tipo de Casa	Cr/mes	Stat/mes	Capacidad	Niv.máx.
0	Buhardilla	0	0	0	0
1	Piso	30	1	3	5
2	Casita	50	2	5	10
3	Casa grande	90	4	10	15
4	Mansión	150	6	15	20
5	Palacete	250	8	Ilimitada	No hay

Observaciones a la tabla:

La “buhardilla” es la residencia standard de todos los solteros. No cuesta nada (va incluida en el mantenimiento mensual), y debe abandonarse tan pronto como uno se casa.

La “Capacidad” es el número de invitados a una fiesta que pueden caber en la vivienda. Para hacer este cómputo se cuentan únicamente los caballeros, no sus damas si las traen. Tampoco cuenta la pareja anfitriona.

El “Nivel máximo” es el máximo nivel social al que puede satisfacer esta vivienda. Es decir, una dama de nivel social 12 no aceptará vivir en algo menos importante que una “Casa grande”, y una de nivel 21 no se conformará con menos de un palacete.

Tener una buena vivienda en París no es nada fácil.



4.6. Adulterios y cornamentas.

4.6.1. Las mujeres casadas no necesariamente permanecen fieles a sus maridos. Un personaje puede intentar cortejar a la mujer de otro, aunque tiene un -2 a la tirada de cortejar. Evidentemente este tipo de relación se mantendrá en secreto, por lo que el personaje no recibirá puntos de status por ella. Sin embargo, sí puede recibir favores a través de la influencia de la dama.

4.6.2. De igual manera, un marido puede ganarse el afecto de una dama, pero también esto se realiza secretamente, aunque él tendrá también acceso a su influencia. Dicha dama puede ser la mujer de otro o una dama no casada; en este último caso, la dama podría tener también un amante “oficial”.

4.6.3. Todas las mujeres casadas tienen favores extra para sus amantes, como si fueran adicionalmente influyentes. Si ambos, marido y amante, requieren sus influencias en la misma semana, entonces el amante tendrá preferencia; sin embargo, ni a uno ni al otro se les informará de si una dama les concede o no su influencia; tendrán que ser ellos mismos quienes, tras sucesivos fracasos en conseguir lo que querían, se den cuenta del problema.

4.6.4. Si una mujer descubre que su marido le ha sido infiel, le negará sus derechos conyugales y su influencia durante seis meses y, si es rica, dejará de hacerle regalos. Además, durante este período el -2 a las tiradas de cortejar que puedan hacerle quedará convertido en un simple -1.

4.6.5. Si un marido descubre que su mujer le ha sido infiel, se aplicarán las siguientes reglas (ojo, que la cosa se complica como un culebrón):

Si dos caballeros cortejan a una dama, habrá duelo.



4.6.6. Si un personaje desde el principio no tiene ninguna posibilidad de conquistar a una mujer casada (por diferencia de niveles sociales), no se le permitirá la entrada a la casa, y por tanto el marido no tiene por qué retarle, aunque puede hacerlo si lo desea “por poner en evidencia a su esposa”.

4.7. Eventos sociales.

4.7.1. Un personaje casado puede organizar fiestas y eventos sociales que difieren de las habituales fiestas anfitrionadas por solteros en sus clubs. Las fiestas en la residencia de personajes casados constituyen una actividad que dura dos semanas: una semana para prepararla y otra para celebrarla. Únicamente pueden ir a la fiesta aquéllos que hayan sido invitados, con el límite que establece el tipo de residencia del anfitrión. El coste del evento es, en coronas:

$2 * \text{nivel_social_más_alto_presente} * \text{número_de_invitados_contando_damas}$

4.7.2. Las damas, sin embargo, no se contabilizarán a la hora de calcular los puntos de status que gana el anfitrión, ni al calcular el total de invitados que caben en la vivienda.

El marido automáticamente retará a duelo al amante. Si el amante decide defender su honor y no rechazar el duelo (perdiendo los puntos de status normales), perderá un nivel social.

Como el honor de la mujer es también el del marido (ya que éste lucha por la posesión carnal de su mujer, como se hace por una dama), si el amante no declina el duelo, entonces el marido no podrá rendirse ya que esto significaría renunciar a su mujer en favor de otro hombre. Si el marido se rinde (o no reta a duelo al amante), su mujer le dejará (llevándose a los niños, si tienen) y huirá con el amante (si éste está casado, su mujer le rechazará por el escándalo). El marido perderá un nivel social y, si el actual amante abandonase a la mujer huída, ésta pasaría a actuar como una dama normal, teniendo el marido que retar a cada nuevo amante o perder los correspondientes puntos de status.

Si el amante mata al marido huirá automáticamente al frente por un período de ocho meses, en desgracia. Además, perderá su cargo y rango. La viuda ingresará en un convento y se retirará del juego.

El amante puede rendirse en cualquier momento del juego, perdiendo los puntos de status normales en este caso.

Una buena fiesta requiere un buen anfitrión.



4.7.3. El anfitrión recibe tantos puntos de status como resulten de la suma de los niveles sociales de todos sus invitados (sin contar las damas) dividido entre siete, con un mínimo de 1 (es decir, nunca podrá ser cero). A esta cantidad se sumará lo que se obtenga por el hecho de alternar con los invitados (ver “Teatro, juergas, clubs y vida tabernaria”).

4.7.4. Los invitados recibirán puntos de status por los siguientes conceptos:

La clase de residencia del anfitrión menos la clase de su propia residencia. Los personajes solteros siempre se asume que viven en buhardillas.

Nivel social del anfitrión (si es mayor que el suyo) menos el suyo propio.

Puntos de status por beber, aunque el coste por realizar esta acción ya está pagado. La tirada de borrachera también se realiza.

4.7.5. Sin embargo, la velada resultará una farsa si la señora de la casa no aparece (porque está con el amante). En este caso, los invitados no recibirán ningún punto de status (ni por beber, aunque sí por la tirada de borrachera) y el pobre cornudo perderá 10 puntos de status.

5. INFLUENCIA

5.1. Poder y uso de la influencia.

5.1.1. La influencia es una manera de ganar dinero, poder y posición. Es, sin ninguna duda, la ventaja más necesaria del juego. La influencia se mide en “favores”. Hay nueve niveles de favores, graduados de forma ascendente de 1 a 9. Los favores se utilizan para modificar tiradas de dado que representan las decisiones de personajes no jugadores. Los personajes jugadores toman sus propias decisiones, y como tales no pueden ser influenciados con favores sino que pedirán otro tipo de compensaciones.

5.1.2. Una vez utilizado un favor para influenciar una decisión, éste se “gasta” y no es reutilizable, tanto si el intento tiene éxito como si no.

5.1.3. La siguiente tabla muestra el nivel de favor necesario para obtener un modificador de 1 en las decisiones de personajes no-jugadores, según la posición que ocupen. Cuando un personaje no-jugador ocupa dos posiciones en la tabla, es necesario influenciar al nivel más alto de los dos (por ejemplo: si un Coronel es también Barón, se necesitará una influencia de nivel 4).

Tabla de niveles de favor

Nivel de favor requerido	Posición ocupada
9	Le Roi, Papa
8	La Reine, le Dauphin, le Cardinal Richelieu, Prince Ducal (Grandée)
7	Ministro, Maréchal de France, Duc, Marquis, Cardenal
6	General, Comte, Arzobispo
5	Teniente General, Viscomte
4	Brigadier General, Baron, Obispo
3	Coronel, Chevalier d'Honneur
2	Teniente Coronel, Vicario
1	Mayor, Capitán, Abad

La influencia es indispensable para conseguir favores.



5.1.4. Un favor de nivel superior al listado tendrá mayor efecto; un modificador adicional de 1 por cada nivel superior al mínimo necesario. Por ejemplo, un favor de nivel 9 obtendrá un modificador de 4 para influir las tiradas de dado que representen decisiones de un General.

5.1.5. Además, pueden combinarse dos favores de idéntico nivel para obtener un favor del nivel superior (dos favores de nivel 4 forman uno de nivel 5; cuatro favores de nivel 4 forman dos favores de nivel 5, que a su vez forman un favor de nivel 6).

5.1.6. Dos cosas importantes a tener en cuenta: la primera, que un favor puede usarse para modificar la tirada de dado de forma positiva o negativa, como veremos en el ejemplo. La segunda, que varias influencias (incluso procedentes de varios jugadores) pueden influenciar una decisión.

5.1.7. Todas las tiradas fallan si en el dado sale un 1, sin tener en cuenta la influencia aplicada.

5.1.8. Veamos un ejemplo:

Pierre, un Teniente General, desea conseguir el cargo de Inspector General de Caballería; deberá acudir al Ministro de la Guerra, que concede esa posición (se asume que no hay ningún jugador ocupando el cargo de Ministro, y éste es un personaje no-jugador). Para influenciar a un Ministro se necesita un favor de nivel 7 como mínimo. La tirada de dado que necesita Pierre para obtener el cargo es de 6. Pierre no tiene influencia de nivel 7, pero su amigo François tiene influencia de nivel 8 y la utiliza para influenciar al Ministro en favor de Pierre, lo que hace que al dado se le sume +2 (por lo tanto, con un 4 o más será suficiente para conseguir el cargo). Desgraciadamente, Michel, un enemigo de Pierre, no quiere que éste ocupe el cargo, y utiliza la influencia nivel 9 de su dama para impedirlo, con lo que le da un modificador de -3 al dado. El resultado final que necesita Pierre es $6-2+3=7$; por lo tanto, el pobre Pierre no podrá conseguir el cargo ya que es imposible sacar un 7 con un dado.

5.1.9. La influencia puede utilizarse para conseguir o bloquear cargos, ayudar en caso de juicios o recursos legales, y con otros objetivos descritos en las reglas. Los hechos no descritos expresamente como influenciables (por ejemplo, la promoción en el Ejército) no lo son.

5.1.10. Cada jugador tiene una influencia inherente a su nivel social, según la tabla siguiente:

Tabla de influencias según nivel social

Nivel social	Influencia
8 - 9	1
10 - 11	2
12 - 13	3
14 - 15	4
16 - 17	5
18 - 19	6
20 - 21	7
22 - 23	8
24 o más	9

Se dispone de influencia personal una vez cada tres meses



5.1.11. Cada tres meses se puede disponer de un favor distinto. Los favores no son acumulativos, de modo que si en un trimestre no se usa el favor, en el siguiente no se tendrán dos.

5.1.12. También es posible que algún cargo que ocupe el personaje le reporte influencia; en tal caso, se dispondrá de ese favor extra cada tres meses, sin perjuicio del que pueda tener gracias a su nivel social.

5.1.13. Además, las damas conceden a sus amantes un favor cada tres meses, de un nivel igual al que lista la columna “influencia normal” en la tabla que veremos ahora; las damas que tengan la característica de ser “influyentes” conceden además un favor del nivel listado bajo la columna “influencia adicional” de la misma tabla, también una vez cada tres meses.

Tabla de influencias de las Damas

Nivel social	Influencia normal	Influencia adicional
3	-	1
4	-	1
5	-	1
6	-	1
7	-	2
8	1	3
9	2	3
10	3	4
11	4	4
12	4	5
13	5	5
14	6	6
15	6	7
16	7	8
17	8	9
18+	9	9

Las damas también pueden otorgar influencia.



Otra manera de conseguir “favores”: el soborno.



5.1.14. Todos los favores, a no ser que el árbitro especifique lo contrario, son de duración limitada (tres meses) y expiran más allá de esa fecha si no se han utilizado. Los personajes no pueden “darse” favores entre ellos, pero pueden utilizarlos con un propósito específico, en un determinado momento, en favor (o en contra) del personaje al que quieren ayudar (o perjudicar).

5.2. Los sobornos.

5.2.1. A veces, las influencias que un personaje pueda mover no son suficientes para obtener sus fines. Llegado el caso, puede considerar oportuno “compensar por las molestias” a un alto cargo para suplir su falta de contactos. Esta operación es la que comúnmente se conoce como soborno.

5.2.2. A efectos de juego, el soborno consiste en

“imitar” los efectos de la influencia mediante dinero. Es decir: regalando una cantidad determinada a un cargo ocupado por un no-jugador, se obtiene el resultado equivalente a un favor del nivel correspondiente. Las cantidades necesarias son:

Los sobornos tienen su riesgo.



Tabla de Sobornos

Nivel del favor	Cantidad
1	75 Cr
2	150 Cr
3	300 Cr
4	600 Cr
5	1200 Cr
6	2400 Cr
7	4800 Cr
8	9600 Cr
9	12000 Cr

5.2.3. Para conocer el resultado del soborno, se tirarán dos dados en la siguiente tabla:

Tabla de resultado del soborno

Tirada de dados	Resultado
2-5	¡Denunciado al Teniente General de Policía!
6-8	Dinero embolsillado sin recibir el favor
9-12	Influencia conseguida

5.2.4. Por cada 10% extra que se añada a la cantidad ofrecida, se obtiene un modificador de +1 a la tirada de dados, hasta un límite del 50% extra (es decir, un +5).

5.2.5. Naturalmente, estas tablas se utilizan solamente en el caso de sobornos a no-jugadores. En el caso de un cargo ocupado por jugador, éste es quien tiene siempre la decisión final, aunque las tablas pueden utilizarse como referencia para saber qué cantidad puede ser conveniente ofrecer.

6. TITULOS

6.0.1. Los personajes pueden conseguir un título después de haber prestado un valioso servicio a la Corona. Este servicio puede ser:

Ser doblemente mencionado en la Orden.

Convertirse en Ministro.

Obtener un resultado de batalla de éxito completo si se comanda un Regimiento, un Batallón o una Compañía.

Obtener un resultado de batalla de éxito si se comanda un Ejército, División o Brigada.

Obtener un resultado de batalla al menos 3 veces mejor que el de un mando inmediatamente superior.

6.0.2. El Rey concederá un título a un personaje que cumpla cualquiera de los requisitos listados con un resultado de 6 en un dado. Esta tirada se puede modificar mediante la influencia. Los personajes sumarán 1 a la tirada de dado por cada 3 niveles sociales que tengan por encima del mínimo requerido para ese título. Cada vez, tras la primera, que un personaje se hace merecedor de un título pero no lo consigue, gana un +1; este modificador es acumulativo.

6.0.3. Los personajes sin título recibirán el de Chevaliers; los personajes que ya tienen título intentan conseguir el siguiente. Los personajes que consiguen un título reciben puntos de status ese mes, o el primer mes que estén en París si es que el título lo consiguen en el frente. Los títulos por encima de Chevalier comportan una pensión mensual; estas ganancias son acumulativas.

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

6.0.5. Ningún personaje tiene títulos al principio del juego, a no ser que se trate de un huérfano primogénito de origen noble.

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

Conseguir un título nobiliario es todo un honor.



Tabla de títulos nobiliarios

Título masculino	Título femenino	Nivel mínimo	Nivel nuevo	Puntos status	Pensión mensual
Chevalier d'Honneur	Dame	6	10	10	--
Baron	Baronne	7	11	10	10
Viscomte	Viscomtesse	8	12	15	15
Comte	Comtesse	9	13	15	25
Marquis	Marquise	10	14	20	100
Duc	Duchesse	11	15	20	100
Otros (especiales)		15	--	--	--

6.0.7. Los Chevaliers pueden utilizar las iniciales C.d'H detrás de su nombre.

6.0.8. Por encima de los Duques se encuentran los Príncipes Ducales, casi exclusivamente de sangre real, que poseen vastas extensiones de tierra. Los personajes no podrán llegar a príncipes ducales, pero una vez consigan ser duques podrán continuar tirando para recibir otro título al azar (por ejemplo, una baronía). En el caso de que consigan otro título de Chevalier d'Honneur, serán considerados para ingresar en alguna Orden Nobiliaria o Real. Esto queda a la discreción del árbitro y a la situación del personaje en ese momento.

6.0.9. Cada vez que un personaje consigue un título adicional más allá de los seis primeros, puede caer en el disgusto real ya que el monarca es un hombre celoso de su poder y puede ver al personaje como una futura amenaza. En estos casos, Su Majestad decidirá cuál será el precio a pagar por el noble, o le perjudicará de diversas maneras. La influencia puede desatar tanto el posterior perdón (puesto que el primer castigo será inevitable) como el afán de castigo por parte del Rey. Los enemigos del personaje tienen aquí oportunidades para perjudicarlo.

7. RETOS Y DUELOS

7.0.1. El duelo es una manera socialmente aceptada de resolver disputas entre caballeros. El ganador recibe satisfacción y el status de vencedor, mientras que el perdedor recibe humillación, graves heridas o, incluso, la muerte.

7.1. Causas para retar.

7.1.1. Cualquiera de las siguientes situaciones constituye causa suficiente para retar a duelo:

Encontrarse con un enemigo regimental o un bellaco (los bellacos, a efectos de juego, se consideran enemigos regimentales de todo el mundo).

Dos o más caballeros quieren cortejar a la misma dama.

Un personaje comete una indiscreción con la dama o esposa de otro.

Un personaje insulta al Regimiento, buen nombre, mujer o dama de otro.

Un noble se encuentra con un plebeyo (no-noble) con 4 niveles sociales por encima suyo (esnobismo social).



7.1.4. (NOTA: Esta regla tiene su origen en las reglas de alterne; un personaje se puede relacionar con colegas de niveles inferiores mientras la diferencia no sea demasiado grande pero, de igual manera, deberá mantener sus hechos y palabras ante ellos defendiendo su honor, mientras que puede ignorar los insultos de los patanes de bajo nivel, motivados por la envidia y el recelo. Un caballero raramente se molestará en mantener su honor ante gente de fuera de su círculo social).

7.1.5. Si un insulto no puede o no quiere ignorarse, el ofendido deberá escribir un mensaje de reto público en la lista de correo dedicada a la partida, o de lo

Un reto entre enemigos regimentales.



7.1.2. La penalización por no retar en el siguiente turno al que la causa de duelo se ha producido es de la mitad del nivel social en puntos de status, con una excepción: en el caso (2), el personaje que se retire perderá una cantidad igual a la diferencia entre sus niveles sociales, siempre que él sea superior socialmente. Si un personaje cede el derecho a cortejar una dama a otro de mayor nivel, no pierde puntos de status.

7.1.3. Un personaje puede ignorar los insultos de otro si éste no tiene un nivel social igual o mayor que 12 o está más de 6 niveles sociales por debajo de él, siempre que no tenga título nobiliario. Por ejemplo, un personaje de nivel 23 puede ignorar, sin penalización, los insultos de cualquiera por debajo de 12 sin título. Un personaje de nivel 14 puede ignorar a cualquiera por debajo de 8 siempre que no tenga título.



Cuando varios enemigos reimentales coinciden en un mismo lugar pueden darse múltiples duelos.



contrario afrontar la pérdida de puntos de status por cobarde. La penalización es de la mitad del nivel social en puntos de status, cada mes, acumulativa durante tres meses, hasta que se lance el reto. Una vez que es retado, el ofensor debe a su vez aceptar el duelo mediante otro mensaje público o, a su vez, afrontar dicha pérdida de puntos de status. Para estar al corriente de los duelos, los duelistas y las causas, los jugadores deberán estar pendientes del e-mail y de la página Web de la partida.

7.1.6. Hay que tener en cuenta que los insultos deliberados sin causa justificada pueden acarrear penalizaciones si se producen de forma reiterada, demostrando un ánimo de crear malestar entre los caballeros franceses.

7.1.7. Si un personaje decide no retar, sufriendo la penalización, el asunto ha concluido. El personaje no podrá recibir más insultos por ese asunto y, si lo hace, no sufrirá ninguna penalización adicional por ignorarlos puesto que ya ha pagado por ello.

7.1.8. Los personajes que reten no pueden imponer condiciones, ya que este derecho lo tienen los retados. El personaje retado puede y debe especificar armas, lugar, fecha, a primera sangre, a muerte, etc. Si el

desafiador rechaza los términos que dicta el desafiado, sufrirá la misma pérdida de puntos de status que acarrea el rechazar un duelo.

7.1.9. Se pueden ofrecer disculpas como solución para evitar un duelo, pero deben ser presentadas públicamente, a través de la lista de correo de la partida, y no tienen por qué ser aceptadas. Si se aceptan, el asunto está resuelto, y a los efectos de puntos de status será como si ambos caballeros hubiesen luchado y el que se disculpó hubiera perdido.

7.1.10. Si se rechaza la disculpa, el que se disculpó pierde el doble de lo que habría perdido declinando el reto, mientras que el otro personaje no gana nada. El retado debe escoger una fecha lo más cercana posible a la propuesta de términos. Ambos deberán estar presentes para sostener el reto; no vale retar e irse al frente para no tener el duelo hasta dentro de tres meses. El árbitro asumirá que los personajes tienen verdaderos deseos de que no les penalice por no querer resolver el asunto lo más pronto posible.

7.1.11. Si un personaje está herido por debajo de la mitad de su resistencia, puede declinar un duelo, sin tener en cuenta la causa, sin perder puntos de status. El otro personaje recibe igualmente dos puntos de status por tener causa justa rechazada, y el asunto termina aquí.

Un caballero herido puede declinar un duelo.



7.2. Los segundos.

7.2.1. Los segundos se encargan de concretar el duelo y cuidar de sus apadrinados en caso de que se produjera alguna desgracia (emboscadas, ayuda médica, etc). Más que de una regla, se trata de una costumbre de la época y del código del duelista. Es imprescindible tener un padrino (de la mayor confianza posible) para asegurar un juego limpio y la mayor seguridad.

7.2.2. Además, en el caso de que un personaje no fuese acompañado de un segundo y se rindiera debido al resultado del combate, su oponente podría rechazar la rendición y continuar luchando (aunque eso sí, convirtiéndose

A veces una torpeza grave puede acarrear un duelo.



7.1.12. Cuando un personaje está en desgracia o bellaquería, no puede retar por haber sido insultado en relación al hecho que provocó este estado. Dicho personaje deberá aceptar ser llamado “cobarde”, etc. como un justo comentario. Si llegase a lanzar un reto, sería penalizado por causa insuficiente, y el retado puede, evidentemente, ignorar el reto. Aquellos insultos que reciba el personaje cuando termine su estado de desgracia deben ser tratados de la manera habitual, aunque se refieran al acto que le llevó a caer en desgracia.

automáticamente en bellaco y perdiendo un nivel social), siendo posible entonces acabar con ese enemigo tan odiado... Esta acción sería narrada en la crónica mensual, y podría tener mayores consecuencias según las circunstancias. Por ejemplo, podría ocurrir que todos los miembros del Regimiento del muerto se declarasen enemigos del oponente, aunque no lo fuesen regimentalmente.

7.2.3. Es posible contratar a un segundo pagando una cantidad igual al nivel social del duelista. Este padrino es fiel y no le traicionará, pero tampoco ocultará un asesinato o se unirá a él en tal caso.

7.3. El duelo.

7.3.1. Cada personaje tiene ciertas características que influyen en materia de duelos; éstas son:

Fuerza: Representa la capacidad del personaje para infligir daño al oponente.

Constitución: Representa el estado general de salud del personaje.

Resistencia: Representa cuánto daño puede recibir un personaje antes de que le sobrevenga la muerte.

Maestría: Representa la habilidad y experiencia del personaje en el arte de la esgrima. Esta habilidad cubre, en general, todo tipo de armas de filo del siglo XVII, y la subsiguiente práctica y entreno puede incrementar valores individuales de cada arma, como por ejemplo el rapier o el florete.

7.3.2. Hay otra característica que, aunque no influye directamente en el rendimiento del jugador en el combate de esgrima, puede usarse para conocer aproximadamente su poder y peligrosidad como oponente en un hipotético duelo: el perfil de duelista.

Esta característica puntúa de 1 a 9 a todos los caballeros, y representa un ratio que puede usarse para comparar la habilidad de uno mismo con la de otro caballero.

El perfil de duelista aparecerá en las listas mensuales de jugadores.

7.3.3. Los personajes, por batirse en duelo y según el resultado, podrán ganar o perder puntos de status según la siguiente tabla:

Tabla de status por acciones de duelo

Puntos	Acciones del personaje
Desgracia	Luchar contra un miembro del mismo Regimiento.
-1	Luchar contra un miembro de un Regimiento amigo.
+2	Ganar en duelo a un miembro de un Regimiento neutral.
0	Perder contra un miembro de un Regimiento neutral.
+5	Ganar a un miembro de un Regimiento enemigo.
-2	Perder contra un miembro de un Regimiento enemigo.
+2	Matar al oponente.
+2	Encontrarse con un oponente que decline un duelo.
+3	Aceptar un duelo estando a menos del 50% de la resistencia.
-2	Retar a un oponente por causa insuficiente.
-½ del N.S.	Declinar un duelo con causa.
Variable	Retar diversas veces a duelo con causa insuficiente o por afán de sangre. A discreción del árbitro.

7.3.4. Un duelo instantáneo es aquél que se resuelve en el mismo momento en que surge la causa de la disputa, y no queda lugar a dudas acerca de ésta (por ejemplo, si se encuentran dos enemigos regimentales; por el contrario, si se encontrasen dos caballeros delante de la puerta de una dama, el duelo no sería instantáneo, ya que podría ocurrir que se pusiesen de acuerdo).

7.3.5. El árbitro siempre asumirá que los caballeros se batan para defender su honor (excepto si están a menos del

50% de su resistencia), y que aceptan rendiciones de su oponente; cualquier cambio a estos supuestos (por ejemplo: “No aceptaré rendiciones de Louis de Champignon si nos encontramos”) deberá indicarse en las observaciones de la jugada que se envíe al árbitro.

8. ESGRIMA

8.1. Terminología.

8.1.1. Hay varios términos utilizados en estas reglas que deben quedar totalmente claros para entender la mecánica de un combate de esgrima. Veamos cuáles son:

8.1.2. **TURNOS:** Un duelo está compuesto de un número indefinido de turnos. En cada uno, los dos antagonistas realizarán simultáneamente una única acción. Es un espacio de tiempo equivalente a medio segundo aproximadamente, aunque su duración exacta puede variar según la pericia de los combatientes, el tipo de acción que realicen, etc.

8.1.3. **ACCION:** Cada acción representa un único movimiento del duelista. Cada acción dura exactamente un turno. Las posibles acciones se detallan en la lista siguiente:

X = Descansar, pose, recuperarse (llamado Pose para abreviar)	F = A Fondo
T = Tajo	SA = Salto Atrás
E = Estocada	P = Parar
AC = Acercarse	A = Arrojar el arma
B = Bloqueo	Ren = Rendirse

8.1.4. **RUTINA:** Una rutina es una agrupación de acciones individuales ordenadas de manera coherente formando movimientos más complejos. Las rutinas son los elementos básicos para construir las secuencias de duelo. No deben utilizarse las acciones aisladamente, ya que cada una puede tener pre-requisitos y/o post-requisitos que hacen que no pueda combinarse directamente con otras; luego veremos algunos ejemplos.

Todas las posibles rutinas se detallan a continuación:

Pose	-X-	A fondo	-X-F-X-
Tajo	-[X]-X-T-	Asalto a Tajo	-X-T-X-E-X-X-X-
Asalto a Fondo	-F-X-X-E-X-X-X-	Patada	-AC-K-X-X-X-
Salto Atrás	-SA-X-	Arrojar Arma	-SA-X-A-
Parada	-P-	Parada con Riposte	-P-R-
Bloqueo	-B-	Acercamiento	-AC-
Rendición	-Ren-		



En Garde!

NOTAS:

-La rutina de tajo para el mandoble requiere una pose más; la hemos señalado como [X].

-La rutina de asalto a tajo para el sable es distinta: -X-T-X-X-X-

8.1.5. **SECUENCIA:** Una división arbitraria del tiempo para manejar los combates con más comodidad. Equivale a doce turnos.

8.2. Anotación de acciones.

8.2.1. Cada jugador deberá anotar como mínimo una rutina en su mensaje de turnos cuando tenga previsto batirse en duelo. Si la duración del combate fuese mayor que la longitud de su rutina, ésta volverá a repetirse desde el principio. El jugador puede anotar más de una rutina si lo desea, de modo que éstas se procesarán secuencialmente. Si a pesar de ello se le agotasen las rutinas antes de acabar el duelo, se comenzará de nuevo por el principio.

8.2.2. **IMPORTANTE:** Las jugadas de esgrima que anotarán los jugadores están formadas por una o más rutinas.

No deben anotarse acciones sueltas. Por ejemplo, si un jugador quiere dar un tajo seguido de un salto atrás y un asalto a fondo, la forma de hacerlo es la siguiente:

-X-T-SA-X-F-X-X-E-X-X-X-, es decir, “-X-T-” + “-SA-X-” + “-F-X-X-E-X-X-X-” -->**CORRECTO**
 -T-SA-F- -->**INCORRECTO**

8.2.3. Otro ejemplo: no se puede dar una patada e inmediatamente un tajo: ¡hay que recuperar el equilibrio! Por eso la rutina de “Patada” tiene tres poses al final. Por supuesto, antes de patear al enemigo hay que acercarse a él, por eso tenemos también la acción de “Acercarse” al principio de la rutina:

-AC-K-X-X-X-T-, es decir, “-AC-K-X-X-X-” + “-X-T-” -->**CORRECTO** (asumimos que no estamos usando mandoble).
 -K-T- -->**INCORRECTO**

8.2.4. Y ahora, atención a otro detalle: en este último ejemplo, ¿no falta una pose (X) en la secuencia que hemos dicho que era correcta? Pues no. Las poses entre rutinas pueden “solaparse”, es decir, la misma pose puede contar como parte de la rutina precedente y de la siguiente. Veamos un último ejemplo simple: salto atrás y tajo, otra vez asumiendo que no usamos mandoble:

“-SA-X-” + “-X-T-” en principio sería “-SA-X-X-T-”, lo cual es técnicamente correcto, pero innecesario: como detrás del “SA” nos basta con una “X”, y delante del “T” nos basta con una “X” también, esta “X” puede ser compartida: “-SA-X-T-”. Del mismo modo, la misma secuencia utilizando un sable (que requiere una pose más al inicio del tajo) sería “-SA-X-X-T-”, compartiendo una de las dos “X” pero respetando la otra.

8.3. Proceso de las acciones.

8.3.1. El árbitro emparejará las acciones de ambos jugadores una por una, de modo que cada una se combine con una del oponente para obtener un resultado. El combate terminará cuando uno de los dos oponentes se rinda (y el otro acepte la rendición, o se vea obligado a aceptarla por los padrinos de su contrario) o muera.

8.4. Daños.

8.4.1. Para determinar el daño infligido (¡y sufrido!) por los espadistas, se consultará la tabla de daños:

Tabla de correspondencia de acciones para impactar

Atacante	Defensor									
	X	F	T	E	K	SA	AC	A	P	B
F	2	2	1	1	2	0	3	2	0	2
T	1	1	1	1	1	0	2	1	1	0
E	2	2	2	2	2	0	3	2	2	2
K	2	2	2	2	1	0	3	3	3	3
A	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
R	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-

8.4.2. Esta tabla se usa de la siguiente manera: Se entrecruza la acción del atacante con la del defensor; el número resultante se multiplica por la fuerza del atacante y por el modificador del arma y al producto se le resta la resistencia del defensor; el resultado es la resistencia que pierde el que ha recibido el golpe. Si los dos han realizado un ataque, se comprobará la tabla para ambos y el daño se considerará simultáneo.

8.4.3. Un caso especial es el de arrojar el arma: cuando se arroja un arma, el árbitro tirará un dado; con un 1 o un 2, el arma ha impactado y se consigue infligir daño; cualquier otro resultado es un fallo. En el caso de las dagas, se impactará con 1, 2 ó 3. También se pueden lanzar los sables y mandobles, pero el mecanismo es ligeramente distinto: se tiran dos dados y, si se obtiene un doble uno, el oponente ha sido impactado y resulta automáticamente

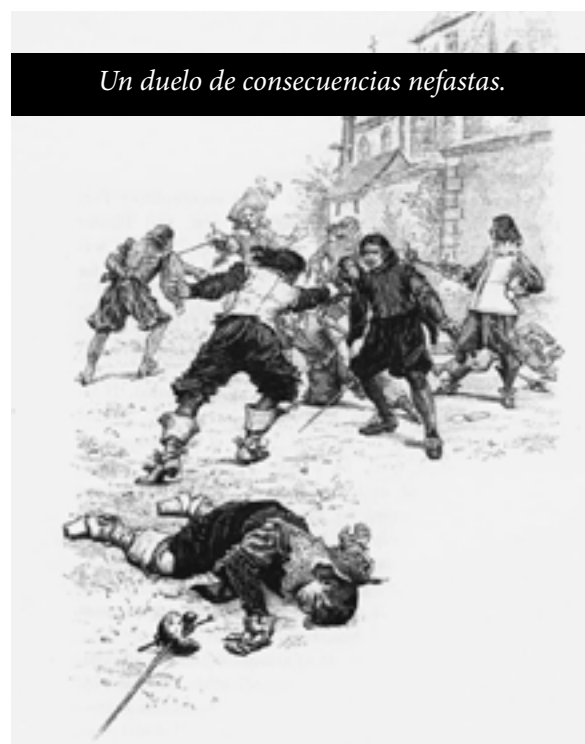
muerto. Cualquier otro resultado es un fallo. **IMPORTANTE:** Siempre que se arroja un arma, quien la lanza queda automáticamente desarmado.

8.4.4. Los modificadores sirven para representar las diferencias entre las distintas armas:

Tabla de modificadores de las armas

Arma	Modif. daño	Valor rotura
Daga	3	1
Florete	6	1
Rapier	8	1
Espada	10	2
Sable	12	3
Mandoble	15	4

8.4.5. Cuando la resistencia de un jugador sea menor o igual que la original, éste deberá añadir una Pose obligatoria en cada secuencia. Si la resistencia llega a cero o menos, el personaje se encuentra seriamente herido; cae inconsciente, queda incapacitado para continuar sus actividades el resto del mes, y pierde permanentemente un punto de constitución. Si la resistencia llega a tener un valor negativo mayor que la suma de fuerza+constitución, el personaje muere.



8.5. Rotura de armas.

8.5.1. Cada vez que un jugador pare completamente un ataque de otro jugador (un resultado de cero heridas en la tabla de daños), hay una posibilidad de que se rompa el arma del atacante. Buscar en la tabla anterior el número que figura entre paréntesis junto a ambas armas y restar la del atacante menos la del defensor; éste tirará un dado; si saca el número obtenido como resultado de la resta o menos, el arma se romperá. Esta regla no se aplica si el defensor efectuó un salto atrás ese mismo turno.

8.5.2. Un arma rota es tratada como una daga excepto al arrojarla, donde se tratará como una espada. Un personaje con una daga rota está desarmado.

8.6. Diferencias entre armas.

8.6.1. Aunque el rapier es el arma más utilizada en un duelo, los jugadores pueden elegir el arma que deseen. La siguiente tabla lista las distintas armas y sus características en ataque.

Tabla de diferencias entre armas

Acción	Daga	Rapier	Florete	Espada	Sable	Mandoble
F	1	1	1	½	0	0
T	½	1	0	2	4	3
E	½	1	0	2	0	2
K	1	1	1	1	½	½
A	2	1	1	½	(*)	(*)
R	1	1	1	½	0	0

(*) Ver la regla sobre arrojar el arma, en el apartado anterior.

8.6.2. Cuando se determine el daño, multiplicar el resultado por el número que aparece en esta tabla que corresponda al arma utilizada y al tipo de ataque.

8.6.3. Cuando un personaje está usando una daga, debe preceder todos los ataques (excepto el Arrojar) con una rutina de acercamiento.

8.6.4. Cuando un personaje lucha contra un mandoble, debe preceder todos los ataques (excepto el Arrojar) con dos rutinas de acercamiento.

8.7. Maestría.

8.7.1. El jugador con la maestría más alta tiene ventaja en un duelo. Si la diferencia entre maestrías es de 3 o de 4, el jugador con la maestría más baja debe añadir obligatoriamente una rutina de pose en cada secuencia; si la diferencia es de 5 o de 6, debe añadir dos poses y, si la diferencia es de 7 o más, debe añadir tres poses (Nota: como los jugadores no tienen por qué conocer la maestría del oponente, será el árbitro quien añadirá estas poses al procesar el combate).

8.7.2. Los personajes pueden practicar para mejorar su maestría. Para ello, deberán practicar durante 4 semanas (no necesariamente seguidas) en un salón de esgrima. Practicar esgrima es duro, y por lo tanto la acción ocupa toda una semana. El practicar cuesta tantas coronas como maestría tenga el personaje; si se está en el ejército, se puede practicar con el arma regimental sin pagar el coste en coronas. Además, el que gane un duelo verá incrementada su maestría en un punto.

8.7.3. En cualquier momento, un personaje puede cambiar 5 puntos de maestría ganada en el juego por un punto de fuerza. No se puede realizar ningún otro cambio y éste, una vez hecho, es irreversible. Esta es la única manera por la cual la maestría de un personaje puede bajar, aparte de que pueda sufrir algún accidente que le haga perder un brazo, una pierna, etc.

8.8. Curación de las heridas.

8.8.1. Los puntos perdidos hasta la mitad de la resistencia se recuperan al final de la semana siguiente al duelo. A partir de ahí, cada semana posterior se recupera una cantidad de puntos igual a la constitución del personaje. Si las heridas del personaje no llegaban al 50% de su resistencia, se comenzará a contar la recuperación desde el final de la semana siguiente al duelo.

8.8.2. Para las heridas graves (por debajo de cero puntos de resistencia), el personaje deberá guardar reposo (no podrá practicar esgrima, beber, batirse ni ir al frente) durante un mes completo; pasado ese mes, se recuperará semanalmente una cantidad de puntos igual a la constitución del personaje.



8.9. Pistolas.

8.9.1. Las pistolas de la época eran armas muy imprecisas y poco fiables; además, impropias de un verdadero caballero. A efectos de juego, se usarán únicamente en ocasiones muy especiales, como emboscadas y casos de inferioridad numérica evidente. En ningún caso se utilizarán en un duelo, bajo pena de caer en desgracia.



Un verdadero caballero no debería usar pistola.



El futuro de un caballero puede estar en el ejército.



8.9.2. La maestría de pistola podrá mejorarse practicando (al mismo coste que las armas de hoja, es decir, la maestría en coronas), pero con cada semana de práctica se perderán además dos puntos de status.

8.9.3. Debido a su relativamente elevado peso, se asume que un personaje que tenga pistola no la lleva consigo a menos que lo indique expresamente; en tal caso, se asume que la lleva cargada para disparar inmediatamente si es necesario, pero después del disparo habrá un tiempo de recarga de unos seis segundos (en términos de esgrima, media secuencia). El jugador podrá dar indicaciones al árbitro de en qué circunstancias piensa emplear la pistola, pero si dichas indicaciones son ambiguas el árbitro empleará su mejor criterio. Evidentemente, emplear la pistola sin motivo puede dar lugar a bellaquería o desgracia.

8.9.4. El disparo dará en el blanco con una tirada de 8 o más en dos dados; si el resultado es de 11 o más, el disparo resulta fatal. Se aplicarán los siguientes modificadores:

Modificadores al disparo de pistola

Maestría de pistola 6 o menos	-2
Maestría de pistola 7-9	-1
Maestría de pistola 10-12	0
Maestría de pistola 13-15	+1
Maestría de pistola 16 o más	+2
Blanco en movimiento	-4
Distancia mayor de 25m	-3
Distancia mayor de 50m	-6
A quemarropa	+5

8.9.5. Además, una tirada de 2 sin modificadores (es decir, un doble uno en los dados) atasca la pistola y el tiro resulta automáticamente fallido.

9. HAZAÑAS BÉLICAS

9.1. Los Regimientos.

9.1.1. Algunos caballeros pueden decidir que su futuro está en el Ejército, y presentarse en el Acuartelamiento de cualquiera de los Regimientos del Ejército de su Majestad, que son los que siguen, ordenados por brigadas y de mayor a menor prestigio:

Tabla de Regimientos

Nombre del Regimiento	Prestigio	Caballeria	Arma	Abrev.	Amigos	Enem.
Brigada de Guardias (6)						
Guardia Real	1	No	Rapier	GR	MDR	--
Guardia del Cardenal	2	No	Rapier	GC	--	MDR
Mosqueteros del Rey	2	No	Rapier	MDR	GR	GC
Brigada Montada (5)						
Guardia de Dragones	3	Sí	Espada	GD	DDM	CDR
Carabineros de la Reina	4	Sí	Espada	CDR	CDD	GD
Brigada Pesada (4)						
Coraceros del Príncipe de Condé	4	Sí	Espada	CPC	MR	DDM
Coraceros del Delfín	5	Sí	Espada	CDD	CDR	53
Brigada de Dragones (3)						
Dragones del Gran Duque Maximiliano	6	Sí	Espada	DDM	GD	CPC
Dragones Ligeros de la Princesa Luisa	8	Sí	Espada	DPL	69	RCG
1ª Brigada de a Pie (2)						
Marines Reales	6	No	Sable	MR	CPC	69
Mosqueteros de la Picardía	7	No	Rapier	MDP	27	4
2ª Brigada de a Pie (1)						
13º Regimiento de Fusileros	8	No	Rapier	13	53	27
53º Regimiento de Fusileros	9	No	Rapier	53	13	CDD
3ª Brigada de a Pie (1)						
27º Regimiento de Mosqueteros	9	No	Rapier	27	MDP	13
4º Regimiento de Arcabuceros	9	No	Rapier	4	RCG	MDP
4ª Brigada de a Pie (0)						
69º Regimiento de Arcabuceros	10	No	Rapier	69	DPL	MR
Regimiento de Cadetes de la Gascuña	10	No	Rapier	RCG	4	DPL
Regimientos Fronterizos						

9.1.2. La segunda columna indica el prestigio del Regimiento; este número se usa para consultar la tabla siguiente donde aparecen las condiciones para cada rango; en la tercera columna se indica si un Regimiento pertenece al Arma de Caballería; la cuarta lista el arma regimental, y la quinta muestra la abreviatura utilizada en tablas y listas para referirse al Regimiento.

9.1.3. El número entre paréntesis al lado del nombre de cada Brigada es la cantidad de puntos de status que reciben el Jefe de la Brigada y el Mayor de la misma, adicionalmente a los normales de sus respectivos cargos.

9.1.4. Existe además una unidad especial, llamada Regimiento de Cazadores de Montaña, que no está encuadrada en ninguna Brigada y actúa independientemente de cualquier otro Regimiento. Esta unidad siempre está en campaña y, dada la dureza de sus condiciones de vida y combate, siempre tiene vacantes libres para todo tipo de grado hasta Mayor, aunque un caballero que ostente un rango superior puede intentar entrar en el RCM con grado de Mayor, conservando su puesto en su Regimiento original cuando vuelva a él. El status y paga de esta unidad es igual que los de un Fronterizo; sin embargo, es más fácil obtener menciones en la orden o botín (¡o un disparo en la frente!)

9.1.5. Para ser admitido en los Cazadores de Montaña se necesita tener una constitución mínima de 11 y una fuerza mínima de 10, amén de una maestría base mínima de 10. Además, los puestos de Capitán exigen una habilidad militar mínima de 2, y los de Mayor exigen un mínimo de 3. Si se cumplen estas condiciones, la admisión es automática (sin tirada de dados). No se pueden comprar rangos en esta unidad, sino que se conservarán los que se tengan en el Regimiento de origen si tal es el caso.

9.1.6. La tabla siguiente muestra las condiciones de cada cargo en cada Regimiento y para los cargos que quedan por encima de los mismos; entre paréntesis, el número de plazas en cada Regimiento:

Tabla de rangos en los Regimientos

Prestigio del Regimiento.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Soldado (1080)										
Nivel social mínimo:	7	6	5	4	3	2	--	--	--	--
Precio de compra:	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
Paga mensual:	12	10	10	8	8	6	4	4	2	2
Status por mes:	6	5	4	3	3	2	1	0	0	0
Subalterno (18)										
Nivel social mínimo:	8	7	6	5	4	3	2	2	--	--
Precio de compra:	140	130	120	110	100	90	80	70	60	50
Paga mensual:	16	14	14	10	10	8	6	6	4	4
Status por mes:	7	6	5	4	4	3	2	1	0	0
Capitán (6)										
Nivel social mínimo:	9	8	7	6	5	4	3	3	2	2
Precio de compra:	150	140	130	120	110	100	90	80	70	60
Paga mensual:	18	16	16	14	14	12	10	10	8	8
Status por mes:	8	7	6	5	5	4	3	2	1	0
Mayor (2)										
Nivel social mínimo:	10	9	8	7	6	5	4	4	3	3
Precio de compra:	170	160	150	140	130	120	110	100	90	80
Paga mensual:	22	20	20	18	18	16	14	14	12	12
Status por mes:	9	8	7	6	6	5	4	3	2	1
Teniente Coronel (1)										
Nivel social mínimo:	11	10	9	8	7	6	5	5	4	4
Precio de compra:	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
Paga mensual:	26	24	24	22	22	20	18	18	16	16
Status por mes:	10	9	8	7	7	6	5	4	3	2
Coronel (1)										
Nivel social mínimo:	12	11	10	9	8	7	6	6	5	5
Precio de compra:	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
Paga mensual:	30	28	28	26	26	24	22	22	20	20
Status por mes:	11	10	9	8	8	7	6	5	4	3



Cada regimiento tiene su reconocido prestigio.

Tabla de rangos en los Regimientos

Prestigio del Regimiento	
Brigadier General (8)	
Nivel social mínimo:	6
Paga mensual:	30
Status por mes:	8
Teniente General (Variable)	
Nivel social mínimo:	8
Paga mensual:	35
Status por mes:	9
General (Variable)	
Nivel social mínimo:	10
Paga mensual:	40
Status por mes:	10
Mariscal de Campo (Variable)	
Nivel social mínimo:	12
Paga mensual:	45
Status por mes:	12

9.2. Organización regimental.

9.2.1. El Ejército de Su Majestad está organizado de la manera siguiente: Un “Ejército” (de hecho, el nombre completo es “Cuerpo de Ejército”) puede estar compuesto de una o más Divisiones, según decida el Generalato para las necesidades específicas de la guerra, y lo comanda un General. Cada División, mandada por un Teniente General, se compone igualmente de un número variable de Brigadas; cada Brigada está mandada por un Brigadier General, y la componen siempre dos Regimientos (excepto la de Guardias, que tiene tres por motivos históricos). Veamos la composición de un Regimiento, que es la más importante a efectos de juego:

REGIMIENTO (Coronel)

PRIMER BATALLON (Teniente Coronel)

Compañía “A” (Capitán)

Primera Sección (Subalterno)

60 soldados

Segunda Sección (Subalterno)

60 soldados

Tercera Sección (Subalterno)

60 soldados

Compañía “B” (Capitán)

Primera Sección (Subalterno)

60 soldados

Segunda Sección (Subalterno)

60 soldados

Tercera Sección (Subalterno)

60 soldados

SEGUNDO BATALLON (Mayor)

Compañía “C” (Capitán)

Primera Sección (Subalterno)

60 soldados

Segunda Sección (Subalterno)

60 soldados

Tercera Sección (Subalterno)

60 soldados

Compañía “D” (Capitán)

Primera Sección (Subalterno)

60 soldados

Segunda Sección (Subalterno)

60 soldados

Tercera Sección (Subalterno)

60 soldados

TERCER BATALLON (Mayor)

Compañía “E” (Capitán)

Primera Sección (Subalterno)

60 soldados

Segunda Sección (Subalterno)

60 soldados

Tercera Sección (Subalterno)

60 soldados

Compañía “F” (Capitán)

Primera Sección (Subalterno)

60 soldados

Segunda Sección (Subalterno)

60 soldados

Tercera Sección (Subalterno)

60 soldados

Un regimiento suele estar compuesto por más de un millar de hombres, a las órdenes de su coronel.



9.2.2. Esto da un total de 1080 soldados, 18 subalternos, 6 capitanes, 2 Mayores, 1 Teniente Coronel y 1 Coronel, o sea 1108 hombres. En Caballería, sin embargo, cada sección tiene únicamente 40 soldados con sus caballos, por lo que el total es de 748 hombres. En Caballería la unidad tipo compañía recibe el nombre de Escuadrón (como anécdota y aunque no aparece en el juego, os diré que la unidad tipo compañía en el arma de Artillería recibe el nombre de Batería).

9.3. Vida regimental.

9.3.1. Para entrar en un Regimiento, hay que presentar solicitud al Coronel del mismo. Si éste es un personaje no-jugador, se realizará una tirada de dados (modificable mediante influencias) en la que también influirá el nivel social del personaje; si el Coronel es un jugador, será éste quien decida directamente si el personaje entra o no entra en el Regimiento (dando por sentado que tiene el nivel social mínimo, etc, etc), por lo que deberá escribirse un mensaje de e-mail solicitándolo; naturalmente, además deberá consignarse la jugada de “intentar entrar” en el turno enviado al árbitro, de la forma habitual.

9.3.2. La siguiente tabla muestra la tirada mínima para entrar en cada Regimiento según el nivel social; esta tirada puede verse modificada por la influencia a favor o en contra, de modo que incluso los resultados negativos pueden tener sentido (por ejemplo: un personaje de nivel social 13 podría intentar entrar en el 53º de Fusileros, encontrarse con que algún enemigo suyo está influyendo al Coronel en su contra, sacar un 1 y todavía entrar en el Regimiento).

Tabla de admisión en los Regimientos

Nivel Social:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16+
Guardia Real	--	--	--	--	--	--	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
Guardia del Cardenal	--	--	--	--	--	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0
Mosqueteros del Rey	--	--	--	--	--	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0
Guardia de Dragones	--	--	--	--	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0
Carabineros de la Reina	--	--	--	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1
Coraceros del Príncipe de Condé	--	--	--	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1
Coraceros del Delfín	--	--	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1
Marines Reales	--	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2
Dragones del Gran Duque Max	--	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2
Mosqueteros de Picardía	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2	-2
13º Fusileros	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3
Dragones Ligeros de la Princesa Luisa	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3
53º Fusileros	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3
27º Mosqueteros	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3
4º Arcabuceros	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3
69º Arcabuceros	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4
Cadetes de Gascuña	4	3	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4
Regimientos Fronterizos	AUTOMÁTICO															

9.3.3. La jugada de “intentar entrar en un Regimiento” ocupa una semana entera (papeleo, revisión médica, etc); sin embargo, en la misma semana se puede intentar hasta en tres Regimientos a la vez; en caso de ser aceptado en más de uno, el árbitro tomará el de más prestigio de la lista de tres que haya mandado el jugador, a no ser que éste indique lo contrario en el turno. Si un jugador es rechazado en un Regimiento, puede probar suerte otra semana, pero por cada dos veces que se le rechace tendrá un -1 para entrar en ese Regimiento.

9.3.4. Si uno tiene el nivel social y el dinero suficiente puede, en el mismo momento de entrar en el Regimiento, comprar la comisión de mando de subalterno, capitán o mayor (suponiendo que haya vacantes); para ello, deberá pagar el precio de compra del rango que desea comprar (ver tabla de condiciones, más arriba) y las comisiones de los rangos inferiores; por ejemplo, para ser Mayor de los Coraceros del Delfín (de prestigio 5), deberán pagarse $100+110+130=340$ coronas. Las comisiones de mando superiores a Mayor no pueden comprarse. Una vez dentro del Regimiento, la única forma de ascender será por méritos en combate.

9.3.5. Un soldado raso debe emplear dos semanas al mes en el Regimiento, limpiando los establos, haciendo instrucción, montando guardias, etc, etc. Esto es lo que en los turnos se suele consignar como “obligaciones regimentales”. Un subalterno debe emplear una semana al mes en obligaciones regimentales (servicio de suboficial de cuartel, instructor de la tropa, supervisión del equipo, etc). Los capitanes y superiores no tienen que emplear su tiempo en el Regimiento (de hecho se supone que tienen que dedicar algún tiempo a obligaciones del mando, pero es tan poco que a efectos de juego no se tiene en cuenta).

9.3.6. Ya sea para excusarse de una semana de obligaciones Regimentales o para volver temporalmente del frente, los soldados y subalternos pueden solicitar una semana de permiso al Jefe de su Batallón, quien la concederá con una tirada de 5 o más con un dado (influyente). Circunstancias como casarse o el fallecimiento del padre pueden dar modificadores positivos a esta tirada, mientras que pedir demasiados permisos hace más difícil su concesión.

Los capitanes, mayores y tenientes coroneles deberán pedir la semana de permiso al coronel de su Regimiento, y

éste deberá pedirla al mando de su brigada. Los brigadieres y superiores no necesitan pedir autorización, aunque su ausencia está limitada igualmente a una semana por mes.

9.3.7. Un capitán de Infantería y cualquier persona que esté en Caballería debe poseer un caballo. El caballo puede comprarse en cualquier momento (es una acción corta, que no ocupa una semana) y cuesta 100 coronas. Además, deberán contratar un criado que les cuide el caballo. Mantener un caballo cuesta 3 coronas mensuales, y pagar al criado cuesta 2 coronas mensuales. Los Mayores y superiores de cualquier Regimiento deberán poseer tres caballos (pero sigue bastándoles con un solo criado).

El verano suele ser la estación en la que el grueso del ejército acude al frente.



9.4. En campaña.

9.4.1. Como podrá suponerse, la vida en campaña no es tan divertida como la vida en la ciudad. Cada campaña dura tres meses y, debido a los factores meteorológicos, que influyen en el combate, las campañas se hacen coincidir con las estaciones del año, de modo que se hacen comenzar en Junio, Septiembre, Diciembre y Marzo. En las crónicas

anteriores a esos meses el Alto Mando decidirá qué Regimientos van al frente y lo notificarán públicamente en la página Web de la partida (normalmente en la crónica) para que los jugadores afectados tengan tiempo de poner sus asuntos en orden antes de irse al frente. De todas formas, en casos de crisis militar sería posible que uno o más Regimientos fuesen enviados a campaña por sorpresa, de modo que los militares deben estar siempre en forma y dispuestos para el combate.

9.4.2. Además, un soldado, subalterno o capitán puede pedir ser agregado a un Regimiento fronterizo para irse voluntario al frente; dicha agregación durará hasta el final de la campaña en curso y, por supuesto, durante la misma y al volver a su Regimiento original, mantiene su rango si lo tuviera.

9.4.3. Los Mayores y superiores pueden “voluntarizar” la totalidad o una parte de la unidad que mandan y enviarla a combatir al frente aunque no le corresponda (la unidad mínima es el Batallón, de modo que un Mayor no puede enviar solamente una parte de su unidad). Si toda la unidad va voluntarizada al frente, el mando deberá acompañarla; si solamente va una parte, no tiene por qué ser así. Un mando no-jugador voluntarizará su unidad con una tirada de 6+ en un dado (influenciable). Los miembros del Personal General (exceptuando a los Brigadieres Generales en suplencia) no pueden irse al frente puesto que no comandan ninguna unidad, a no ser que tengan un cargo que les dé mando efectivo, como por ejemplo Jefes de Ejército o de Brigada. Sin embargo, si lo desean pueden pedir su agregación temporal a un Regimiento fronterizo, conservando su rango y puesto en su Regimiento de origen y recuperándolo al finalizar la campaña. Un civil adquiere el rango de soldado raso mientras esté en un fronterizo de forma temporal. La paga en los fronterizos es la misma que para los Cadetes de la Gascuña.

9.4.4. Una vez en campaña, el personaje debe permanecer en el frente hasta el final de la misma, con un mínimo de un mes. En otras palabras, no se pueden voluntarizar personas ni unidades pasada la primera semana del último mes de campaña. En el frente el personaje no pagará su mantenimiento, aunque deberá pagar el de su Dama, caballos, club, etc. Los puntos de status no se tendrán en cuenta, y si un personaje gana o pierde puntos por su actuación en campaña se le “guardarán” hasta el primer mes en que vuelva a estar en París. Un personaje nunca ascenderá ni descenderá de nivel social en el frente, a menos que reciba un título nobiliario.

9.5. La tirada de muerte.

9.5.1. El jugador que se encuentre en el frente no podrá hacer gran cosa; para todo el mes, lo único que tendrá que hacer es enviar su “tirada de muerte”, consistente en una lista de números que reflejan su comportamiento en combate. La lista de números tiene el formato siguiente:

Dureza del combate:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
Mi comportamiento:	7	7	7	7	7	7	7	8	9	10	10	10	10

9.5.2. La primera línea es fija, y expresa un rango de posibles “niveles de dureza” que pueden alcanzar los combates. El nivel 1 viene a ser equivalente a resistir un ataque nuclear con una bolsa de plástico en la cabeza. Para el 13 es imprescindible llevarse la cesta de la merienda y la baraja de mus. Entre estos dos extremos (que probablemente no se alcanzarán nunca y que los ejemplos, aunque jocosos, no pretenden exagerar) hay toda una gama de posibilidades.

9.5.3. En el momento de procesar el turno, el árbitro analiza las circunstancias que prefiguran la acción bélica en ese mes y para la unidad en la que el personaje sirve; el resultado de dicho análisis es un número de la escala. Ese número es el “número de muerte” y, una vez obtenido, se tirarán dos dados; si el resultado es mayor que el “número de muerte”, el personaje



El comportamiento en el frente es decisivo.



Toda hazaña en el frente conlleva un riesgo.

la dureza de 5 haciendo que ésta sea solamente de 7; en otras palabras: “si sale un 5 como dureza de combate, cámbiamelo a 7”.

Por contra, si el “número de muerte” resulta ser 12, ocurre que el combate es tan insulso que el personaje desea un poco más de acción, y se dedica a avanzar al frente de las tropas, urdir emboscadas, etc. En otras palabras: “si la cosa se pone tan aburrida que sale un 12, échale un poco más de riesgo cambiándolo a 10”. Este sistema, aunque parece complicado a primera vista, es una forma de asegurar una “interactividad” que haga que el personaje reaccione en campaña según lo que vea a su alrededor.

9.6. Cobardía y valentía.

9.6.1. Por supuesto, esta modificación voluntaria de las tiradas puede tener consecuencias. Si la modificación es en su propia contra, el personaje está teniendo un comportamiento valiente, lo que redundará en modificadores positivos a la hora de recibir menciones por comportamiento heroico, ascensos, etc.

9.6.2. Los mismos modificadores positivos o negativos por cobardía o valentía se aplicarán también a las tiradas para botín, promociones y menciones. Es decir, siguiendo el ejemplo anterior, el jugador que ha cambiado el 12 por un 10 para mostrar un comportamiento más valiente tendrá un +2 ($12 - 10 = 2$) en las tiradas de promoción, botín, mención en la Orden del Día, etc.

9.6.3. Por el contrario, si la modificación implica cobardía, se tirará un dado:

1-2 La cobardía no es vista. Con este resultado, el personaje no podrá obtener botín de guerra (está demasiado ocupado salvando su valioso pellejo), y tendrá un modificador negativo para las otras recompensas igual a los

ha muerto. Si el resultado es exactamente igual al “número de muerte”, el personaje ha sido gravemente herido o ha caído prisionero: en caso de herida grave, la resistencia cae a cero y las reglas de curación son las mismas explicadas en el apartado de duelos; para los prisioneros existen reglas específicas más adelante. Como puede verse, los combates por debajo de 5 son un verdadero infierno, puesto que eso significa que es necesario sacar menos de 5 con dos dados para sobrevivir sin novedad; por contra, los combates de más de 10 son de muy bajo riesgo.

9.5.4. Bien, hasta aquí hemos visto cómo se desarrollan las operaciones militares alrededor del personaje; ahora vamos a analizar la segunda fila, que es el comportamiento de éste en la batalla. Los números de la segunda fila los pone el jugador a su gusto, y son modificadores a los “números de muerte” de la fila superior. Viendo el ejemplo anterior, esto significa que, si el combate alcanza por ejemplo una dureza de 5, el jugador se mostrará prudente (manteniéndose en segunda línea, escondiéndose, etc) y eso compensará



Los valientes que sobreviven obtienen recompensas.

puntos en que ha modificado la tirada.

3-4 La cobardía es vista, y pierde el doble de puntos de status con los que modificó la tirada, cada mes, hasta que sea mencionado en la Orden. Con este resultado, el personaje no podrá obtener recompensa de ningún tipo. Además, el Coronel podrá expulsarlo del Regimiento si cuenta con el acuerdo de todos los oficiales.

5-6 La cobardía ha resultado especialmente dañina para el resto de la unidad y, adicionalmente al anterior resultado, el personaje es inmediatamente expulsado del Regimiento y no se podrá presentar a otro hasta que resulte mencionado en la Orden en un fronterizo. Aún así, bajo ninguna circunstancia podrá volver a su antiguo Regimiento.



En campaña, la cobardía se castiga duramente.



9.7. Rangos en suplencia.

9.7.1. Cuando un personaje obtiene un ascenso por méritos en combate pero no tiene el nivel social suficiente como para ocupar su nuevo rango, se le concede dicho rango en suplencia. A partir de este momento, tendrá un año para conseguir el nivel social necesario para el rango. Cuando lo consiga, el nuevo rango le quedará confirmado automáticamente. Por el contrario, si en un año no consigue el nivel social requerido, volverá a su rango anterior. Un rango en suplencia no puede ascender a otro rango superior (por ejemplo, un subalterno que esté actuando como capitán en suplencia no podrá ascender a Mayor); sin embargo, si durante ese año de suplencia consigue un nuevo ascenso, lo que hará será confirmar su rango de manera definitiva aunque no tenga el nivel social requerido (siguiendo el ejemplo anterior, si el capitán en suplencia consigue un nuevo ascenso no pasará a ser Mayor, sino capitán definitivamente).

9.7.2. Si un personaje asciende a Brigadier General o a un rango superior, dicho ascenso será siempre en suplencia en un primer momento, aunque tenga el nivel social necesario. Si durante el año que dura la suplencia el personaje consigue un cargo que requiera ese rango, se prolongará la suplencia durante todo el tiempo que le dure el cargo. Puede ir encadenando o renovando cargos para ir manteniendo la suplencia indefinidamente, pero en el momento en que no ostente un cargo que requiera ese rango, lo perderá (si ya ha pasado un año desde el ascenso) y volverá a su rango anterior. De la misma manera, si durante su suplencia recibe otro ascenso, pasará a confirmar el rango de manera definitiva, sin depender ya de cargos para mantenerlo.

Los prisioneros de guerra pueden intentar fugarse.



9.8. Prisioneros de guerra.

9.8.1. En caso de que un personaje sea hecho prisionero en combate, será conducido al enclave enemigo más próximo y mantenido allí durante un máximo de tres meses, tras los cuales será puesto en libertad (se supone que mediante un intercambio de prisioneros) o ejecutado (un 50% de cada posibilidad).

9.8.2. Además, debido a las precarias condiciones en que se lo mantiene, cada mes se tirará un dado por él: con un resultado de 1, caerá enfermo, con las limitaciones que veremos en las tablas de intentos de fuga y rescate.

9.8.3. Un personaje enfermo que consiga volver a París se recuperará mediante reposo (nada de esgrima).

ni bebida) y buena alimentación durante el mes siguiente a su regreso.

9.8.4. Los amigos del prisionero pueden ofrecer un rescate, que será de 100 veces su nivel social. Existe un 50% de posibilidades de que la oferta sea aceptada. Si se ofrecen 200 veces su nivel social, las posibilidades ascienden al 75%. Las ofertas no pueden realizarse más de una vez.

Intentos de fuga

Tirada (2 dados)	Resultado
4-	Éxito
5,6	No hay ocasión, intento abortado
7,8	Capturado y torturado (pierde 25% resistencia)
9+	Muerto en el intento, o capturado y ejecutado



Una fuga tiene un resultado incierto.

Notas:

Un enfermo no puede escapar solo.

Un intento de escapar en grupo tiene un -1 al dado.

Fuerza de 15 o más: -1 al dado; en un grupo se puede usar hasta dos veces.

Soldado raso o subalterno: -1 al dado; coronel o superior: +1 al dado.

(Un grupo en el que haya ambos tipos de rango obtendrá el modificador más desfavorable).

Cada enfermo: +1 (hasta dos veces en un grupo).

En caso de fugas en grupo, todo el grupo comparte el mismo resultado.

9.8.5. Por supuesto, los camaradas del prisionero pueden intentar rescatarlo utilizando métodos más directos.

Para realizar una acción de rescate, los que vayan a participar deberán reunirse una semana antes del lance para planificar la operación; los que estén en el frente deberán pedir la semana de permiso, aunque tendrán un +2 a la tirada si el responsable de concederles el permiso es un no-jugador. Llegado el momento de la acción, el grupo partirá y el árbitro determinará el resultado mediante la siguiente tabla:

Intentos de rescate

Tirada (2 dados)	Resultado	Tirada de muerte
2-	Éxito total (*)	12 (para rescatadores y prisioneros)
3,4	El rescate funciona pero son descubiertos (*)	10+ (para rescatadores y prisioneros)
5,6	Los guardias están demasiado alerta, plan abortado	12 (sólo para los rescatadores)
7,8,9	Se da la alarma, no hay rescate	9+ (sólo para los rescatadores)(**)
10+	Los rescatadores sufren una emboscada	8+ (sólo para los rescatadores) (***)

Notas:

Si tres o más participan en el rescate: -1 al dado (no vale usar no-jugadores).

Si alguien del grupo tiene Habilidad Militar 6 o superior: -1 al dado.

Alguien del grupo tiene fuerza de 15 o más: -1 al dado; en un grupo se puede usar hasta dos veces.

Si el/los prisioneros habían planeado su propia fuga también: -1 al dado.

Soldado raso o subalterno: -1 al dado; coronel o superior: +1 al dado.

(*): Los rescatadores son automáticamente mencionados en la Orden si uno o más rescatados sobrevive.

(**): Con 9 ó 10, los rescatadores son capturados a su vez.

(***): Con 8 ó 9, los rescatadores son capturados a su vez.

9.9. Revueltas.

9.9.1. A efectos militares, Francia está dividida en seis provincias: Bretagne, Champagne, Bourgogne, Loire, Languedoc y l'Ille-de-France, donde se encuentra París. En cualquiera de estas provincias puede ocurrir un levantamiento civil o un motín. Si esto ocurre, el Gobernador Militar debe enviar una fuerza para aplacarlos; dicha fuerza estará compuesta por un Regimiento fronterizo (que, de hecho, es la propia guarnición militar de

la provincia y siempre se encuentra en ella). Si la guarnición provincial no consigue aplastar la rebelión, el Gobernador militar deberá liderar personalmente la unidad (es decir, irse de campaña con ella) y permanecer allí hasta que logre acabar con la rebelión.

9.9.2. Como refuerzo, el Gobernador puede pedir al Ministro de la Guerra o a los Inspectores Generales el uso de fuerzas que no se encuentren en el frente en ese momento; si los cargos están ocupados por no-jugadores, se podrá aplicar influencia para conseguirlo. El uso de las fuerzas de cada provincia, tanto de las de guarnición como de las extraordinarias, queda a la discreción del Gobernador, aunque cualquier otro uso que no sea el de aplastar una revuelta caería fuera de sus responsabilidades y sería abuso de poder. Se han conocido casos en que los Gobernadores Militares han levantado sus fuerzas contra París.

9.9.3. La provincia de Ile-de-France, por su importancia, es un caso especial: el Gobernador Militar puede llamar directamente a tropas de reserva (es decir, que no estén en campaña) para aplastar una rebelión; sin embargo, los Inspectores Generales podrán anular la orden, aunque en tal caso podrían compartir las consecuencias de la negligencia.

El ejército puede intervenir para aplacar revueltas.



10. LA LLAMADA DEL SEÑOR

10.1. La vida sacerdotal.

10.1.1. La Iglesia en el S.XVII representa un poder tanto religioso como político nada despreciable. Por lo tanto, aquellos jugadores que consideren esta carrera como un buen medio para la ascensión en la escala social pueden intentar entrar en alguna de las Órdenes religiosas que tienen casa en París.

10.1.2. La vida sacerdotal, sin embargo, presenta algunas diferencias con la seglar: un personaje eclesiástico no puede luchar en duelos (excepto casos muy excepcionales que serán decididos individualmente por el árbitro). No necesita cumplir los requisitos de compañía femenina y no puede tener una dama, pero sí puede ser el amante secreto de una mujer casada (para aprovechar su influencia, etc). Puede pertenecer a un club, pero no puede beber (aunque puede alternar). No puede realizar apuestas. No puede practicar esgrima más que con florete y como máximo una vez al mes. No puede estar en un Regimiento (excepto como se explica más adelante). Bajo ningún concepto entrará en una taberna ni en el Casino. No puede asistir al teatro, excepto si es invitado por otro caballero.

10.2. Órdenes religiosas.

10.2.1. Para entrar en una de las cuatro órdenes religiosas existentes en París, es necesario tener como mínimo el nivel social requerido y emplear una semana en los trámites. El árbitro realizará una tirada con dos dados. A esta tirada puede aplicársele influencia de nivel 1. Si el personaje es admitido, deberá pasar al menos una semana al mes estudiando durante el período indicado en la tabla. Estudiar más de una semana mensual no reduce la cantidad de meses necesaria. Pasado este período, el personaje será ordenado sacerdote y pasarán a aplicársele las reglas especiales mencionadas en el párrafo anterior.

No hay que menospreciar el poder de la Iglesia.



10.3. Rangos eclesiásticos.

10.3.1. Una vez el personaje ha entrado en la Orden de su elección, tiene el rango de fraile, y puede recibir el tratamiento de “hermano” o “fray” (“el hermano Pierre” o “fray Jean-Paul”, por ejemplo). Si desea ascender en la jerarquía eclesiástica, deberá esperar a que haya vacantes. Las vacantes se producen cada seis meses (en enero y julio), y serán anunciadas públicamente. Cuando haya vacantes, el personaje se presentará al rango y, si tiene éxito en la tirada de promoción (dos dados), accederá al mismo.

10.3.2. Los personajes con el rango de Abad o vicario reciben el título de “padre”; los obispos y arzobispos, el de “Su Excelencia”; los cardenales, el de “Su Eminencia”. Además, los jesuitas de cualquier rango deben añadir a su firma las iniciales “s.J.”, es decir, “servidor de Jesús”. Por ejemplo, una firma de jesuita podría ser: “Antoine de la Rochelle, s.J.”.

10.3.3. A continuación se detallan los distintos rangos y órdenes religiosos existentes:

Tabla de rangos eclesiásticos

Rango	Orden			
	Jesuitas	Dominicos	Benedictinos	Franciscanos
Fraile	Nivel social mín.: 6 Meses estudio: 4 Tirada para entrar: 8+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 3 dados Puntos de status: 4 Infl. conseguida: -	Nivel social mín.: 6 Meses estudio: 3 Tirada para entrar: 7+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 2 dados Puntos de status: 3 Infl. conseguida: -	Nivel social mín.: 5 Meses estudio: 3 Tirada para entrar: 7+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 2 dados Puntos de status: 3 Infl. conseguida: -	Nivel social mín.: 4 Meses estudio: 3 Tirada para entrar: 7+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 5 dados Puntos de status: 2 Infl. conseguida: -
Cura	Nivel social mín.: 7 Tirada promoción: 8+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 4 dados Puntos de status: 5 Infl. conseguida: 1	Nivel social mín.: 6 Tirada promoción: 7+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 3 dados Puntos de status: 4 Infl. conseguida: -	Nivel social mín.: 6 Tirada promoción: 7+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 3 dados Puntos de status: 4 Infl. conseguida: -	Nivel social mín.: 5 Tirada promoción: 6+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 5 dados Puntos de status: 3 Infl. conseguida: -
Abad	Nivel social mín.: 8 Tirada promoción: 10+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 4 dados + 10 Puntos de status: 7 Infl. conseguida: 1	Nivel social mín.: 7 Tirada promoción: 9+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 3 dados + 10 Puntos de status: 6 Infl. conseguida: 1	Nivel social mín.: 7 Tirada promoción: 8+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 3 dados + 10 Puntos de status: 5 Infl. conseguida: -	Nivel social mín.: 6 Tirada promoción: 8+ Infl. para la tirada: 1 Limosnas: 5 dados Puntos de status: 5 Infl. conseguida: -
Vicario	Nivel social mín.: 11 Tirada promoción: 11+ Infl. para la tirada: 2 Limosnas: 6 dados Puntos de status: 10 Infl. conseguida: 2	Nivel social mín.: 10 Tirada promoción: 10+ Infl. para la tirada: 2 Limosnas: 5 dados Puntos de status: 9 Infl. conseguida: 2	Nivel social mín.: 10 Tirada promoción: 10+ Infl. para la tirada: 2 Limosnas: 5 dados Puntos de status: 9 Infl. conseguida: 2	Nivel social mín.: 9 Tirada promoción: 9+ Infl. para la tirada: 2 Limosnas: 5 dados Puntos de status: 8 Infl. conseguida: 2
Obispo	Nivel social mín.: 13 Tirada promoción: 11+ Infl. para la tirada: 4 Limosnas: 3 dados x 2 Puntos de status: 12 Infl. conseguida: 4	Nivel social mín.: 12 Tirada promoción: 10+ Infl. para la tirada: 4 Limosnas: 2 dados x 2 Puntos de status: 11 Infl. conseguida: 4	Nivel social mín.: 12 Tirada promoción: 10+ Infl. para la tirada: 4 Limosnas: 2 dados x 2 Puntos de status: 11 Infl. conseguida: 4	Nivel social mín.: 11 Tirada promoción: 9+ Infl. para la tirada: 4 Limosnas: 5 dados x 2 Puntos de status: 11 Infl. conseguida: 4
Arzobispo	Nivel social mín.: 14 Tirada promoción: 10+ Infl. para la tirada: 6 Limosnas: 3 dados x 5 Puntos de status: 14 Infl. conseguida: 5	Nivel social mín.: 13 Tirada promoción: 10+ Infl. para la tirada: 6 Limosnas: 2 dados x 5 Puntos de status: 14 Infl. conseguida: 5	Nivel social mín.: 13 Tirada promoción: 10+ Infl. para la tirada: 6 Limosnas: 2 dados x 5 Puntos de status: 14 Infl. conseguida: 5	Nivel social mín.: 12 Tirada promoción: 10+ Infl. para la tirada: 6 Limosnas: 5 dados Puntos de status: 14 Infl. conseguida: 5
Cardenal	Nivel social mín.: 16 Tirada promoción: 13+ Infl. para la tirada: 9 Limosnas: 3 dados x 10 Puntos de status: 20 Infl. conseguida: 6	Nivel social mín.: 15 Tirada promoción: 13+ Infl. para la tirada: 9 Limosnas: 3 dados x 10 Puntos de status: 20 Infl. conseguida: 6	Nivel social mín.: 15 Tirada promoción: 13+ Infl. para la tirada: 9 Limosnas: 3 dados x 10 Puntos de status: 20 Infl. conseguida: 6	Nivel social mín.: 15 Tirada promoción: 13+ Infl. para la tirada: 9 Limosnas: 5 dados Puntos de status: 20 Infl. conseguida: 6

10.3.4. El personaje avisado puede utilizar su influencia para favorecer la aparición de una vacante para el grado al que aspira. Para ello, deberá aplicar una influencia de nivel igual al puesto al que quiere acceder, tal como figura en la tabla de niveles de favor que aparece en el capítulo dedicado a las influencias. Para entrar en una Orden (y, por tanto, recibir el rango de fraile), no es necesario aplicar influencia porque siempre hay vacantes, y se puede intentar entrar en cualquier momento del año.

10.4. Misas y limosnas.

10.4.1. La vida del siervo del Señor es muy modesta: vive de la caridad que recibe de los buenos católicos. El

personaje puede dedicar una semana al mes a pedir limosna; el dinero obtenido será entregado a sus superiores, quienes lo distribuirán para limosnas y para el mantenimiento de la Orden, y le darán una parte para que pueda subsistir. El importe se determinará tal como indica el apartado “limosnas” de la tabla de rangos vista anteriormente; para simplificar, en la tabla aparece el importe final que recibe el personaje de su Orden, no lo que él recauda.

10.4.2. Se asume que cada domingo se celebran misas en todas las parroquias de París (que en el juego no tienen ninguna repercusión) pero, en determinadas ocasiones, un sacerdote puede officiar una misa extraordinaria: regreso del frente, Navidad, en honor de los difuntos, etc. Asistir a una misa es jugada larga, y no da puntos de status por alterne.

10.4.3. El templo en el que se celebra la misa contribuye a la calidad del sermón, pues están contruidos con la intención de crear una atmósfera espiritual que sirva para elevar el sentimiento religioso, por lo que los feligreses se podrían sentir «más cercanos a Dios».

Tabla de modificadores por templo

Templo	Modificador	Rango mínimo necesario
Ermita o al aire libre	-2	Fraile
Iglesia	0	Cura
Abadía o Priorato	+1	Abad
Basílica	+2	Vicario
Catedral	+3	Obispo

La catedral de Nôtre Dame de París es la famosa catedral de la Cité. La basílica de Nôtre Dame des Victoires es la única basílica de París durante la época del juego.

10.4.4. El sacerdote recibirá (o perderá) el doble de los puntos de status indicados en la tabla de status por misas. Si la afluencia es demasiado baja, no se hará ninguna tirada para la calidad del sermón y en su lugar el sacerdote perderá 2 puntos de status (a efectos de juego, deberá asistir como mínimo un personaje-jugador de la partida en calidad de feligrés).

10.4.5. La calidad del sermón y la inspiración del sacerdote, modificadas por el carisma de éste y por el lugar donde se celebre la misa, influirán en los puntos de status recibidos, según se detalla en la siguiente tabla:



Tabla de status por misas

Dado	Calidad del sermón	Status
0-	Ofensivo	-3
1	Soporífero	-1
2	Aburrido	0
3-5	Estimulante	+1
6	Edificante	+2
7+	Experiencia mística	+3

Un debate entre vicarios sobre la importancia de la misa.

10.4.6. Al estar en la casa de Dios y por lo tanto centrados en la vida espiritual, los personajes no podrán alternar. Además, desafiar o aceptar un desafío se considera un insulto a la Iglesia y por lo tanto un acto de bellaquería. Si además el duelo tiene lugar en recinto sagrado, los duelistas perderán un nivel social y caerán en desgracia. Podría haber excepciones (por ejemplo, batirse contra un asesino para salvar la vida de Su Majestad, como en la película de Los Tres Mosqueteros), pero éstas serán contadísimas y quedarán exclusivamente a la discreción de los árbitros. También se consideran suelo sagrado los cementerios o cualquier otro espacio sacralizado por la Iglesia. Los enemigos regimentales quedan exentos de batirse cuando se encuentren en suelo sagrado, sin recibir penalización alguna por ello.

10.5. Los Santos Sacramentos.

El bautismo.

10.5.1. Cuando un jugador tenga descendencia, ésta deberá ser bautizada. No hacerlo el mes siguiente al nacimiento produce una pérdida de puntos de status igual al nivel social, que se irá repitiendo cada mes hasta que se bautice al niño. El bautismo deberá ser realizado por un sacerdote elegido por los padres de la criatura (si no hay ningún personaje sacerdote disponible, podrá ser un sacerdote no-jugador controlado por el árbitro), y vendrá seguido por una recepción-fiesta análoga a la que dan los recién casados en su nuevo hogar. Como el sacerdote es el encargado de recibir al nuevo cristiano en la casa de Dios, recibirá los mismos puntos de status que el anfitrión de la fiesta... amén de algún jugoso donativo para la Iglesia por parte de éste (Nota orientativa: una cantidad aceptable puede ser 5 veces el nivel social del padre en coronas, pero eso se deja a discreción del mismo).



Una dama puede elegir a su sacerdote para la confesión.

La confesión.

10.5.2. Un sacerdote puede ser elegido por una dama para ser su confesor. Para ello, deberá ganarse la confianza de ésta frecuentando su trato. La decisión de elegirlo siempre procederá de la dama: proponerle a ésta ser su confesor sería un grave pecado de soberbia (aunque, por supuesto, el jugador debe indicar en su turno que está intentando ganarse la confianza de la dama). Naturalmente, el amante secreto de una mujer casada no puede ser su confesor.

10.5.3. Las ventajas de ser confesor son, principalmente, dos: en primer lugar, el confesor podrá utilizar la influencia de la dama en provecho propio como si de su marido se tratase; en caso de que el marido o el amante intentasen utilizar dicha influencia en el mismo mes, éstos tendrán preferencia. La segunda ventaja es que el confesor estará al corriente de las

infidelidades de la dama para con su marido; naturalmente los labios del sacerdote están sellados por el secreto de confesión pero, si su conciencia es lo bastante flexible, siempre puede aparecer algún anónimo en un lugar inoportuno... Además, si un personaje corteja sin éxito a la dama de otro y ésta tiene confesor, éste podrá decidir difundir el hecho y entonces el caso se tratará como si el galán hubiese cometido una indiscreción, tal como se explica en el apartado de cortejo. Es importante notar aquí una diferencia con respecto al caso de las casadas infieles: como en el caso de un cortejo frustrado la dama no ha pecado ni ha realizado ningún acto ilegítimo sino que simplemente ha sido objeto de él (y lo ha confesado sólo para descargar su conciencia inocente sobre la posibilidad de haber provocado al galán), el confesor puede prescindir del anonimato y exponer el caso pública y abiertamente sin romper el secreto de confesión... aunque es posible que deba temer represalias.

El matrimonio.

10.5.4. La pareja que decida casarse elegirá a un sacerdote de su confianza para que oficie la ceremonia; éste deberá invertir una semana (la misma que invierten los novios en preparar la boda) en catequizarlos y hacer sus propios preparativos. La ceremonia es una acción corta que se celebra en la misma semana que la recepción, y a los efectos de juego se considera parte de ésta.

La cantidad de puntos de status que le reporte la ceremonia se calculará de modo parecido al de la posterior recepción de los recién casados: el total de los niveles sociales de los asistentes (sin incluir a las damas) dividido entre 5, redondeado hacia abajo y con un mínimo de un punto (es decir, si el resultado es cero se contará como uno).

Todo esto además de aplicarse la tabla de alterne para el sacerdote. Los invitados no reciben puntos por asistir a la ceremonia en sí, sino que los recibirán en la posterior fiesta de los recién casados (que, como ya hemos visto, forma parte de la misma jugada).

Como el sacerdote no tiene por qué acudir a la recepción (a no ser que sea expresamente invitado, claro está), la semana puede quedarle libre para otros menesteres. Como en el caso de los bautizos, el novio puede decidir hacer un generoso donativo a la Iglesia.

La extremaunción.

10.5.5. La extremaunción es un sacramento que se administra a los que están en peligro de muerte. Dejando aparte las acciones de guerra (en las que, a efectos de juego, los capellanes militares ya realizan su cometido de forma automática), las situaciones de más peligro en que se puede encontrar un parisino honorable son los duelos.

10.5.6. La Iglesia prevé duras penas de excomunión para cualquier cristiano que participe en un duelo o, incluso, que asista voluntariamente a él. Los sacerdotes



La ceremonia del matrimonio es todo un evento.

Misa pro defunctis para un notable caballero.



no están libres de dicha prohibición, de modo que su presencia en un duelo se limitará a aparecer antes del mismo e intentar convencer a los duelistas de que desistan de su insensata actitud. Los jugadores que participen en el duelo deberán indicar si escuchan al sacerdote en caso de que éste apareciese; si lo hacen, con una tirada de 6 serán convencidos y desistirán de batirse.

El personaje que decida desistir será tratado como si hubiese perdido el duelo o se hubiese disculpado, pero los puntos de status correspondientes al ganador no pasarán a éste sino al sacerdote.

Si ambos deciden retirarse, ambos serán tratados como perdedores y el sacerdote recibirá los puntos de ganador que habrán correspondido a ambos.

Si un duelista no especifica nada al respecto, el árbitro entenderá que escucha al sacerdote, por respeto a la autoridad moral que las figuras eclesiásticas siempre irradian.

10.5.7. Modificadores a la tirada del sacerdote (acumulativos):

Si el duelista está casado (excepto si se bate por su esposa): +1

Si tiene hijos: +1

Por cada tres niveles que la reputación de duelista del oponente esté por encima de la suya: +1

10.5.8. Si el sacerdote no consigue hacerlos desistir, no podrá asistir al duelo: deberá retirarse discretamente a rezar aunque permanecerá cerca por si se requieren sus servicios ante un desenlace fatal, en cuyo caso administrará la extremaunción a la víctima.

Sepultura y oficios fúnebres.

10.5.9. Cuando un personaje muere, un sacerdote puede, por iniciativa propia o a petición de los amigos del difunto, oficiar una misa pro defunctis por su alma. Esta acción se regirá por las reglas de misas explicadas anteriormente.

11. CARGOS

11.0.1. El gobierno de Francia, su Ejército y su Iglesia requieren de hombres capaces y preparados. Los caballeros que crean reunir las cualidades necesarias podrán optar a cargos de responsabilidad que les reportarán status, influencia y riquezas.

11.0.2. Los cargos se renuevan anualmente, y cada cargo se renueva en un mes específico. Para optar a un cargo, el jugador deberá comunicar con un mes de antelación su intención de presentarse, es decir, en el turno correspondiente al mes anterior (por ejemplo: para un cargo que se renueve en marzo, el jugador deberá indicarlo en el turno de febrero). Este anuncio es una jugada corta y no corresponde a ninguna semana en concreto (es decir, basta con hacerlo constar como “observaciones”). Los árbitros harán públicos todos los anuncios que reciban, normalmente a través de la crónica del turno. Esto dará la oportunidad a otros jugadores de preparar acciones al respecto (utilizar influencias, etc).

11.0.3. Un jugador puede anunciar que se presentará a un cargo aunque no reúna las condiciones necesarias, siempre que exista la posibilidad de que llegue a reunir las cuando llegue el momento de presentarse. Por ejemplo, un jugador de nivel social 7 puede anunciar que se presentará a un cargo que requiere nivel 8 contando con que subirá de nivel este mismo mes; sin embargo es absurdo que se anuncie para un cargo de nivel 9 puesto que no se puede subir más de un nivel por turno. El máximo de cargos que un jugador puede anunciar en un turno es de tres.

11.0.4. Después, llegado el mes en que se renueva el cargo, el jugador podrá presentarse si cumple los requisitos necesarios. Lo indicará en su turno, especificando también si emplea alguna influencia propia (si sabe de algún otro jugador que vaya a influir en su favor también puede indicarlo, aunque no es necesario puesto que no tiene por qué saberlo). Por supuesto, si el encargado de la designación es un jugador, deberá haberle enviado antes un mensaje de solicitud, con tiempo suficiente para que pueda tomar una decisión y comunicarla a los árbitros en su propio turno.

11.0.5. Presentarse a cargos es una jugada larga y debe hacerse en la primera semana del mes, pero durante esa



semana el jugador podrá presentarse a más de un cargo si lo desea, hasta un máximo de tres. Si resulta elegido para dos o más cargos incompatibles entre ellos, se le asignará el primero que haya especificado en el turno.

11.0.6. En caso de que dos o más jugadores se presenten a un mismo cargo, lo obtendrá el que obtenga la tirada más alta (incluyendo influencias y otros modificadores) y, en caso de empate, se resolverá a favor del nivel social más alto o, llegado el caso, mediante una tirada de desempate (naturalmente, si el responsable de la designación es un jugador, será él quien tome la decisión sin necesidad de tiradas).

11.0.7. Si el jugador decide no presentarse al cargo o no puede hacerlo (por ejemplo, porque esperaba subir de nivel social y no lo ha hecho), no recibirá ninguna penalización. Asimismo, si otros jugadores utilizan su influencia en favor o en contra del primero, ésta no se dará por utilizada.

11.0.8. En caso de que un cargo quede vacante fuera de su mes de nombramiento (fallecimientos, caídas en desgracia, incompatibilidades, condenas judiciales, etc), en principio dicho cargo seguirá vacante (se entiende que gestionado interinamente por un secretario no-jugador) hasta su próxima época de renovación.

11.0.9. Sin embargo, si quien nombra el cargo es un personaje jugador, podrá decidir abrir concurso público para su renovación, es decir, activar el mismo procedimiento que se utilizaría para renovarlo en el mes en que correspondería. Para ello, deberá anunciarlo claramente en la lista de correo con tiempo para que los candidatos puedan incluir su anuncio de presentación en el turno. A partir de aquí se seguirá el procedimiento normal, es decir, el cargo se renovará el mes siguiente; por ejemplo, si en octubre el cargo de Ministro de Ciencias queda vacante y el Ministro de Estado decide renovarlo, deberá anunciarlo antes del cierre del turno de noviembre; los candidatos deberán enviar el anuncio con sus turnos de noviembre para ser publicados en la crónica, y en diciembre se realizará la renovación propiamente dicha (es decir, los candidatos realizarán la jugada de “presentarse a un cargo” y el jugador Ministro de Estado decidirá a quién nombra).

11.0.10. Si el responsable de nombrar el cargo vacante es un no-jugador, en principio éste siempre optará por dejarlo en manos de un secretario interino; sin embargo, se le podrá influenciar para que cambie de opinión y convoque el concurso, con una tirada de 7 en un dado (obviamente esto hace imprescindible la influencia).

11.0.11. Si quedan dos meses o menos para la renovación normal del cargo, no se podrá activar este procedimiento y se deberá esperar a que llegue el momento de la renovación normal.

11.0.12. Un jugador en posesión de un cargo no podrá abandonarlo voluntariamente; deberá producirse una circunstancia que le obligue a abandonarlo: ascenso militar, caída en desgracia, condena judicial, fallecimiento, incompatibilidad con otro cargo, etc.

11.0.13. Ostentar un cargo ministerial no es incompatible con cargos militares o eclesiásticos.

11.1. Cargos ministeriales.

11.1.1. Su Majestad Luis XIII rige el reino de Francia por derecho divino.

Sin embargo, puede nombrar a una serie de súbditos para que le ayuden a gobernar en calidad de Ministros. La posición de Ministro es de gran poder ejecutivo y prestigio. Los personajes podrán presentarse a cargos ministeriales si cumplen las condiciones mostradas en la siguiente tabla:



Un cargo ministerial conlleva deberes y responsabilidades.

Tabla de cargos ministeriales

Cargo	Requisitos	N.S. mín.	Quién nombra	Cuándo	Status	Influ.	Paga	Dado
Teniente Gral de Policía	Coronel, Vicario o Chevalier	6	Min.Estado	Febrero	6	7	50	8
Ministro de Justicia	Brigadier, Obispo o Barón	8	Min.Estado	Febrero	12	7	50	7
Canciller de Finanzas	Brigadier, Obispo o Barón	10	Min.Estado	Febrero	14	7 y 8	50	7
Ministro del Bienestar	Brigadier, Obispo o Barón	10	Min.Estado	Marzo	16	9	50	7
Ministro de Ciencias	Brigadier, Obispo o Barón	10	Min.Estado	Junio	16	9	50	7
Ministro de Exteriores	Brigadier, Obispo o Barón	10	Min.Estado	Septiembre	16	9	50	7
Ministro de Humanidades	Brigadier, Obispo o Barón	10	Min.Estado	Diciembre	16	9	50	7
Ministro de la Guerra	Tte.Gral, Arzobispo o Viscomte	12	Rey	Enero	18	8 y 9	50	8
Ministro de Estado	General, Arzobispo o Comte	12	Rey	Enero	20	9 y 9	50	9

11.1.2. Las columnas de “Status”, “Influencia” y “Paga” listan los beneficios que obtiene el personaje que ocupe ese cargo. En la columna “Influencia”, donde aparecen dos valores es porque se obtienen dos favores, de los niveles indicados.

La columna “Dado” muestra la tirada que deberá obtenerse, con un dado, para obtener el puesto. Por cada tres niveles sociales por encima del mínimo requerido, se obtiene un +1 a la tirada. Además, quien se presente a la renovación de un cargo que ya esté ocupando recibirá otro +1.

11.1.3. Un personaje no puede ocupar más de un cargo ministerial en cualquier momento, con la única excepción del Teniente General de Policía. Si ningún personaje jugador consigue ser nombrado para el cargo, entonces se nombrará a un personaje no jugador; dichos individuos pueden ser influenciados. Los personajes jugadores que pasen a ocupar un cargo ministerial con poder para nombrar otros cargos (Ministros de Guerra y Estado) pueden nombrar a quien quieran cuando llegue el momento de renovar dichos cargos, siempre que ese personaje cumpla los requisitos. Similarmente, al año siguiente pueden decidir renovarle su confianza o despedir a cualquier personaje que hayan nombrado.

11.2. Deberes y poderes de los ministros.

11.2.1. Canciller de Finanzas: Puede desfalcar fondos públicos. El Canciller escoge la cantidad que quiere desfalcar. Evidentemente, cuanto mayor sea la cantidad más fácil será que le descubran.

Si el Canciller es descubierto, será cesado del cargo y encerrado en la Bastilla esperando juicio. Si el Ministro de Justicia no es un jugador, se le ejecutará con un 7 o más en dos dados (influenciable). El Rey conmutará la sentencia de muerte con un 7 en un dado (es decir, hay que influenciar para evitarlo).

11.2.2. **Teniente General de Policía:** Se encarga de buscar traidores a la Corona. Puede nombrar hasta tres espías y recibe mensualmente 10 Coronas para pagarles, aunque puede pagarles lo que desee de su bolsillo. Cada uno de estos espías podrá seguir a un personaje que el Teniente General de Policía (Tte Gral de Policía) indique y obtener información sobre las actividades de éste (los árbitros le remitirán dicha información partiendo de los turnos del jugador espía). Evidentemente, los espías no son perfectos y puede ocurrir que no obtengan información útil,

ya sea porque consigan engañarlos o despistarlos, o simplemente porque el jugador no hace nada especial ese mes.

11.2.3. Puede realizar hasta 5 arrestos al año, durante los cuales la víctima es encarcelada e interrogada durante una semana. También puede levantar cargos contra 5 personajes al año.

Durante sus seis primeros meses en el puesto, debe levantar cargos con éxito (que acaben en condena) al menos contra un personaje. Por lo tanto, puede “fabricar” la evidencia. Si no consigue que se condene a nadie durante los seis primeros meses, perderá el cargo, aunque puede abandonarlo voluntariamente en cualquier momento. El Ministro de Estado juzga todos los casos presentados por el Tte Gral de Policía; si dicho ministro es un no-jugador, la sentencia es influenciable y se decidirá mediante la siguiente tabla:



La policía puede tener espías.

Tabla de condenas por desfalco / traición

Nivel social acusado	Para condenar (2 dados)	Sentencia
3	12	Un año de fronterizos
4 - 7	10	Multa (1 dado x 200cr)
8 - 12	9	Todas sus propiedades confiscadas (la mitad se las queda el TGP)
13+	7	Muerte (el TGP también se queda la mitad de las propiedades)

11.2.4. Si un ministro es declarado culpable, se le concede la cartera al Tte Gral de Policía como medida de emergencia hasta que llegue la época de renovar este cargo. La mitad de todas las propiedades confiscadas serán entregadas al Tte Gral de Policía. Un ministro no-jugador empleará toda su influencia en librarse de los cargos (defensa propia). Los casos que involucren al Ministro de Estado serán juzgados por el Rey.

11.2.5. El Rey conmutará cualquier sentencia con un 6+ en un dado, y una sentencia de muerte con un 7+ en un dado (ambas influenciables). Los testigos pueden ayudar en el juicio: un testigo de igual o mayor nivel social que el acusado actúa como un modificador de 1 a la tirada de “culpable”. Un miembro del mismo Regimiento o un empleado también será válido como testigo. Se puede presentar un máximo de dos testigos, tanto para la defensa como para la fiscalía.

11.2.6. **Ministro de Justicia:** Determina la inocencia o culpabilidad en los casos de desfalco. Siempre que alguien desfalque y sea pillado, se le pasará una pequeña nota al Ministro de Justicia, y él ya decidirá qué hacer. En caso de que no haga nada en el siguiente turno (plazo máximo para presentar cargos por desfalco), existe una pequeña posibilidad de que el Ministro de Estado descubra el complot. Esta posibilidad queda a la discreción del árbitro.

11.2.7. **Ministro de Estado:** Nombra diversos Ministros. Juzga los casos presentados por el Teniente General de Policía.

11.2.8. **Ministro de la Guerra:** Nombra a los Inspectores Generales, determina el envío de tropas; por lo tanto, puede enviar miembros del Ejército a la campaña enviando a sus Regimientos.

11.2.9. Ministro de Humanidades: Puede influir en la programación del Théâtre Royale. Para ello, deberá emplear una semana en intervenir en la gestión del teatro (leyendo y examinando propuestas de obras, entrevistando actores, asistiendo a los ensayos, etc.) y esto dará un +2 a la tirada de éxito de la obra teatral del mes siguiente. Esta acción no es acumulativa, es decir, no puede emplearse más de una semana para incrementar más el modificador. Tampoco podrá realizarse esta acción si el Ministro está en campaña, ni podrá tomarse una semana de permiso para la acción (es decir, el personaje puede pedir o concederse un permiso de la forma normal, pero esa semana no podrá emplearse en esta acción).

11.2.10. El Ministro recibirá (o perderá) el doble de los puntos de status indicados en la tabla de éxito teatral, incluyendo los modificadores por estreno. Además podrá asistir a la obra como un espectador más, pero solamente en un palco (pagando su precio a no ser que le inviten), y en ese caso se le aplicarán también los puntos correspondientes.

11.2.11. Los personajes que escriban una obra de teatro y deseen estrenarla deberán convencer al Ministro (o usar influencia si el cargo lo ocupa un personaje no jugador, aunque si la obra es buena recibirán los mismos modificadores que para el estreno). Evidentemente, si el Ministro es un personaje jugador, tomará directamente la decisión.

11.2.12. Ministros de Bienestar, Ciencias, Exteriores:
A efectos de juego no tienen funciones especiales.

El soborno puede preceder un complot.

11.3. Cargos militares.

11.3.1. Dentro de la estructura del Ejército de Su Majestad, existen ciertas posiciones de responsabilidad que hombres capaces pueden ocupar. Los personajes que reúnan los requisitos necesarios pueden buscar cargos de la manera que se describe a continuación.

11.3.2. La tabla de cargos militares lista todos los cargos disponibles con toda la información necesaria para los jugadores. La columna “Rango” nos da el rango exacto que debe tener un personaje en el Ejército para poder ocupar el puesto. La columna “NS Mín” lista el mínimo nivel social necesario. Los “Req Esp” (Requisitos Especiales) listan cualquier otro requisito para el puesto; normalmente consiste en ser de un Regimiento concreto o tener Habilidad Militar (HM), que contará como modificador al dado.



Tabla de modificadores al cargo por la Habilidad Militar

Habilidad Militar	Modificador
1	-1
2 a 5	0
6 a 7	+1
8 o más	+2

Tabla de cargos militares

Cargo	NS Mn	R. E.	Quién nombra	Cuándo	Plazas	Ptos St.	Infl	Paga	Dado
CARGOS PARA SOLDADOS									
Sold. Escolta Cardenal	5	(1)	Cap.Escolta	Noviembre	--	2	--	--	6
Sold. Escolta Real	8	(2)	Cap.Escolta	Noviembre	--	2	--	--	6
CARGOS PARA SUBALTERNOS									
Ayud.Cámara Brg.Gral	2	---	Brigadier G.	Septiembre	1/B	3	1	--	7
Abdo. Esc.Cardenal	6	(1)	Gob.Mil.París	Octubre	1	4	--	--	6
Abdo. Escolta Real	9	(2)	Gob.Mil.París	Octubre	1	5	--	--	6
CARGOS PARA CAPITANES									
Ayudante Regimental	3	HM	Coronel Rgto.	Septiembre	1/R	3	1	--	5
Ayud.Cámara Tte.General	4	---	Tte. General	Septiembre	1/T	4	2	--	7
Cpt. Escolta Cardenal	7	(1)	Gob.Mil.París	Octubre	1	5	--	--	6
Cpt. Escolta Real	9	(2)	Gob.Mil.París	Octubre	1	9	--	--	6
Ayda Cámara Dauphin	9	---	S.A.R.Le Dauphin	Septiembre	1	9	8	--	7
CARGOS PARA MAYORES									
Mayor de Brigada	3	HM	Jefe Brigada	Abril	1/B	4	1	--	6
Ayuda Cámara de General	6	---	General	Septiembre	1/G	6	3	--	7
CARGOS PARA TENIENTES CORONELES									
Ayudante de División	4	HM	Jefe División	Mayo	1/D	6	2	--	6
Ayuda Cámara Mariscal	8	---	Marechal France	Marzo	1	10	4	--	7
CARGOS PARA CORONELES									
Ayudante de Ejército	5	HM	Jefe Ejército	Abril	3	8	3	--	7
CARGOS PARA BRIGADIERES GENERALES									
Jefe de Brigada	6	HM	Inspector Gral.	Marzo	1/B	6	3	--	5
General Quartermaster	6	---	Jefe Ejército	Abril	3	8	4	5	7
CARGOS PARA TENIENTES GENERALES O SUPERIORES (se admiten en suplencia)									
Gobern.Mil.Provincia	8	---	Rey	Septiembre	5	6	3	10	6
Jefe de División	8	HM	Ayudante Gral.	Abril	6	10	4	--	6
Ayudante General	8	---	Marisc.France	Marzo	1	14	6	25	6
Gobern.Mil.París	10	---	Rey	Septiembre	1	14	5	10	6
Inspect.Gral.Infantería	10	---	Minist.Guerra	Febrero	1	16	6	25	6
Inspect.Gral.Caballería	12	---	Minist.Guerra	Febrero	1	18	6	25	6
CARGOS PARA GENERALES O SUPERIORES (se admiten en suplencia)									
Jefe de Ejército	10	HM	Marisc.France	Marzo	3	14	5	50	7
Marechal de France	12	--	Rey	Febrero	1	20	9	60	7

Abreviaturas:

(1) = Miembro de la Guardia del Cardenal

(2) = Miembro de la Guardia Real

1/D = 1 por División

1/B = 1 por Brigada

1/R = 1 por Regimiento

1/G = 1 por General

1/T = 1 por Teniente General

11.4. Deberes y poderes de los cargos militares.

11.4.1. **Ayudante General:** El oficial administrativo más importante del personal general. Nombra a los Jefes de División, pero aparte de esto no tiene otras responsabilidades.

11.4.2. **Ayudante del Brigadier General:** Si su jefe no va al frente, el tampoco irá a menos que lo desee. Si su jefe va al frente, se llevará al ayudante.

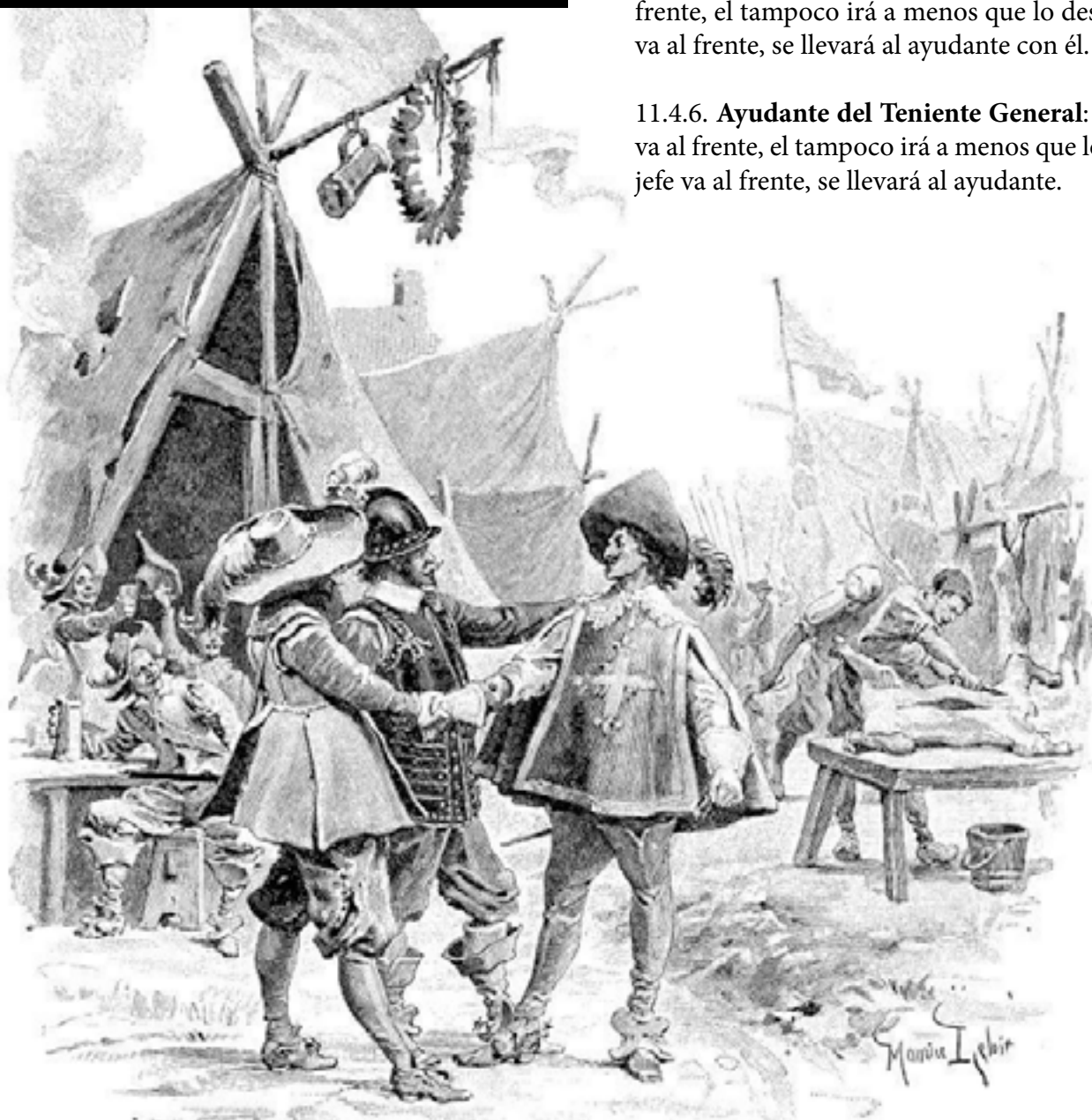
11.4.3. **Ayudante del Dauphin:** Puede alternar con el Dauphin (Príncipe heredero de la Corona) una vez al mes en L'Epée D'Or, llevándose a un amigo con él. El Dauphin pagará las copas. El Ayudante será excusado de sus deberes militares en el frente a menos que el Dauphin sea influenciado.

*Detrás de una campaña militar,
hay muchos cargos militares involucrados.*

11.4.4. **Ayudante del Mariscal:** Si su jefe no va al frente, el tampoco irá a menos que lo desee. Si su jefe va al frente, se llevará al ayudante con él.

11.4.5. **Ayudante del General:** Si su jefe no va al frente, el tampoco irá a menos que lo desee. Si su jefe va al frente, se llevará al ayudante con él.

11.4.6. **Ayudante del Teniente General:** Si su jefe no va al frente, el tampoco irá a menos que lo desee. Si su jefe va al frente, se llevará al ayudante.



11.4.7. Mayor de Brigada, Ayudantes de Ejército, de División y de Regimiento: Pueden ser enviados de campaña por el Jefe de la unidad a la que están asignados, y deben siempre acompañarla. Si su habilidad militar es 2 o más puntos superior a la del Jefe de la unidad, entonces el Jefe ve incrementada su habilidad militar en 1 mientras el ayudante está con él. Los Mayores de Brigada reciben puntos adicionales de status según la Brigada en la que sirvan, de acuerdo con el nº entre paréntesis que aparece en la Tabla de Regimientos junto al nombre de cada Brigada.

11.4.8. Jefe de Ejército: Un mando activo, ya que comanda unidades en el frente, aunque no tenga poder para enviarlas allí. Siempre puede asumir el mando de unidades allí presentes. Existen tres Jefes de Ejército, pero no son asignados a un mando particular hasta que el Mariscal tenga necesidad de enviar tropas al frente.

11.4.9. Jefe de Brigada: El Jefe de una Brigada específica puede enviarla al frente con él, o enviar a un Regimiento que forme parte de ella. Recibe puntos de status adicionales dependiendo del prestigio de la Brigada (ver el nº entre paréntesis junto al nombre de la Brigada en la Tabla de Regimientos). Para que un personaje sea nombrado, debe haber ostentado el rango de Mayor o superior en un Regimiento del tipo de tropa correspondiente (Infantería o Caballería); si un personaje es Brigadier General en suplencia (es decir, es todavía Coronel de un Regimiento), únicamente podrá comandar la Brigada a la que pertenezca su Regimiento.

11.4.10. Quartermaster: Se encarga de la compra de material para el Ejército. Su principal área de influencia en el juego está en el capítulo de Inversiones. Sin embargo, también puede desfalcar fondos que en principio estaban destinados a comprar equipamiento para el ejército. Una vez por campaña puede elegir el importe total que desfalta. Si obtiene la tirada indicada en la columna “Descubierto”, pierde el cargo y es condenado a muerte de la misma forma que el Canciller de Finanzas.

Tabla de desfalcos del Quartermaster

Cantidad	Descubierto (2 dados)	Modificador al ejército (*)
500 Cr	12	0
1000 Cr	11	0
2000 Cr	9	-1
5000 Cr	7	-1
10000 Cr	5	-2
20000 Cr	4	-3

(*) El modificador al ejército se aplica al resultado de batalla debido al equipamiento deficiente.

11.4.11. Escoltas del Cardenal (soldados, abanderado y capitán): El Capitán de la Escolta nombra a los soldados; además, existe la posibilidad de que el Cardenal se fije en cualquier miembro de su escolta. Todos los miembros de la Escolta son excusados de ir a campaña a menos que el Gobernador Militar de París ordene lo contrario (se puede usar influencia).

11.4.12. Jefe de División: Un mando activo, como el Jefe de Ejército. Se nombran seis pero no se asignan hasta que el Mariscal tenga necesidad de enviar Divisiones al frente.

11.4.13. Mariscal de Francia: El Mariscal es el mando uniformado más importante de Francia. Determina el despliegue de las tropas (número de Ejércitos y Divisiones que se formarán a partir del envío de tropas del Ministro de la Guerra). Puede formar un Ejército de campo y optar por liderarlo él mismo, pero no podrá ir al frente de otra manera. Puede también substituir un Regimiento enviado por el Ministro de la Guerra y poner en su lugar a otro del mismo tipo (Infantería o Caballería). Puede nombrarse un ayudante, pero no puede tener un Ayudante de General al mismo tiempo.

11.4.14. Inspector General de Caballería: Nombra a los Jefes de las Brigadas de Caballería, y puede voluntarizar a cualquier unidad de Caballería para ir de campaña. Para ser nombrado, un personaje debe haber servido como Mayor o un rango superior en un Regimiento de Caballería.

11.4.15. Inspector General de Infantería: Nombra a los Jefes de las Brigadas de Infantería, y puede voluntarizar a cualquier unidad de Infantería para ir de campaña. Para ser nombrado, un personaje debe haber servido como Mayor o un rango superior en un Regimiento de Infantería.

11.4.16. Escolta Real: El Capitán de la Escolta Real nombra a los soldados; además, existe la posibilidad de que un miembro de la familia real se fije en cualquier miembro de su escolta. Todos los miembros de la Escolta son excusados de ir a campaña a menos que el Gobernador Militar de París ordene lo contrario (se puede usar influencia).

11.4.17. Gobernador Militar de provincias:

11.4.17.1. Los personajes solamente pueden ser gobernadores militares de una única provincia, incluida la de París, aunque se pueden presentar a más de una y, si son elegidos, se les asignará el primero de los que haya especificado.

11.4.17.2. Los Gobernadores militares pueden extorsionar a las masas subiendo los impuestos. Una vez por estación un Gobernador Militar puede escoger la cantidad que quiere extorsionar de acuerdo con la siguiente tabla:

Tabla de abusos fiscales y rebeliones

Cantidad	Tirada para alzamiento civil (2 dados)
500 Cr	11
1000 Cr	10
2000 Cr	9
5000 Cr	7
10000 Cr	5
20000 Cr	4

11.4.18. Gobernador Militar de París: También gobierna la provincia militar de L'Ile-de-France, de la que París es capital. Además de lo indicado para las otras provincias, es responsable de la ley y el orden en la ciudad, y nombra a los capitanes de las escoltas del Cardenal y del Rey. También es responsable de la Bastilla y de sus ocupantes, así como del arresto de los duelistas sorprendidos por las patrullas. Al igual que el Teniente General de Policía, puede nombrar hasta tres espías, que funcionan de la misma manera que los de éste.

11.5. Cargos religiosos.

11.5.1. Además de la influencia propia del rango que se ostenta, los personajes pueden acceder a cargos que les hagan todavía más influyentes; un aliado en la Iglesia siempre será un excelente compañero de intrigas.

Tabla de cargos eclesiásticos

Cargo que ostenta	N.S. mínimo	Rango necesario	Quién nombra	Cuándo (mes)	Puntos status	Influencia ganada	Tirada (1 dado)
Rector	6	Cura	Vicario	Enero	2	-	5
Ayte.del Obispo	8	Abad	Obispo	Diciembre	3	1	5
Of.Diocesano	10	Vicario	Arzobispo	Noviembre	2	1	6
Chancellor	11	Vicario	Arzobispo	Octubre	3	2	6
Vicario general	12	Vicario	Arzobispo	Septiembre	4	3	7
Tte.Coronel Capellán	11	Obispo	Coronel	Junio	Del Rgto.	2	6
Ayte.del Cardenal	12	Obispo	Cardenal	Mayo	5	6	7
Admin. diocesano	12	Obispo	Cardenal	Abril	5	6	7
General Capellán	13	Arzobispo	Mariscal	Marzo	13	6	8

11.5.2. Los dos cargos militares mencionados no mandan unidades, pero pueden reportar menciones en la Orden del Día y, en casos muy excepcionales (decisión del árbitro), botín. Los oficiales capellanes no ocupan lugar en el escalafón, de modo que en un Regimiento puede haber dos Tenientes Coroneles: uno activo y el otro capellán; además habrá un General capellán en cada Ejército, aparte del General que tenga el mando efectivo de la unidad.

11.5.3. Por otra parte, los ayudantes de Cardenal solamente pueden ser cuatro, ya que hay cinco cardenales en Francia y el puesto de ayudante para Richelieu nunca quedará vacante.

11.5.4. La Iglesia a altos niveles es un mundo apto solamente para los políticamente activos y fuertes. Muchos resortes del poder pasan por sus manos. (¡Y si no que se lo pregunten a Su Eminencia el Cardenal Richelieu!)

12. CAER EN DESGRACIA

12.0.1. Existen varias formas de caer en desgracia: la más usual es por insolvencia, es decir, por no poder pagar las deudas cuando a uno se le reclaman. También puede caerse en desgracia batiéndose en duelo contra un miembro de su propio Regimiento, matando al marido en un duelo por una mujer casada o, si se es Gobernador militar, fracasando en aplastar una rebelión. El árbitro también podrá penalizar con la desgracia a los personajes que cometan actos merecedores de tal castigo.

12.0.2. Cuando un personaje cae en desgracia debe huir al frente; si su unidad no está en ese momento en campaña (lo más probable, ya que de lo contrario él ya estaría allí, pero ya sabemos que puede haber excepciones), deberá enrolarse en un Regimiento fronterizo. Si la desgracia es ocasionada por batirse con un miembro de su Regimiento u otro problema regimental, será expulsado del Regimiento para siempre y deberá obligadamente ir a parar al fronterizo. Además, en este último caso (y en el de matar a un marido), perderá el rango y cargos militares que tuviese.

12.0.3. En el caso de las deudas, el personaje permanecerá en el frente hasta que a base de botín, ahorrando o mediante herencia o algún otro medio, consiga pagarlas junto con sus intereses. En los otros casos, deberá permanecer un mínimo de seis meses, aunque no podrá volver a París hasta que termine la estación de campaña en la que se encuentra (es decir, si uno cae en desgracia en el segundo mes de una estación, deberá permanecer los seis meses más uno que será el tercero de la segunda estación que pasará en el frente). Hay una excepción: si el personaje resulta

Las deudas pueden provocar una caída en desgracia.



mentado dos veces en la orden durante un mismo mes, podrá volver al cabo de tres meses solamente (o más si no le coinciden con un final de estación, como en el caso anterior). Además, mientras se está en desgracia las tiradas para obtención de títulos se ignoran.

12.1. La bellaquería.

12.1.1. La bellaquería es un tipo más leve de desgracia, que hace que el bellaco o canalla no se vea obligado a huir de París pero que tenga las siguientes desventajas:

- Tiene un -1 para todas sus aplicaciones a Regimientos, cargos, etc. y también para cortejar.
- Es tratado como enemigo regimental por todo el mundo (es decir, reto inmediato en cuanto se le encuentre).

12.1.2. Para convertirse en bellaco puede haber varias causas: tener un duelo con el marido de una mujer casada por la posesión de ésta (sin matarlo, puesto que entonces caería en desgracia), insultar a la Iglesia, a la Familia Real o a alguna de las damas del juego, declinar varios duelos en poco tiempo (el número exacto dependerá de las circunstancias), dejar embarazada a una dama y no casarse con ella y, en general, cuando el árbitro considere oportuno penalizar a un jugador. La forma de dejar de ser bellaco dependerá de las circunstancias, aunque normalmente será seis meses después de la falta cometida, o cuando su honor haya quedado lavado.



Un bellaco puede verse obligado a huir.

13. INVERSIONES

13.0.1. Los personajes pueden invertir su capital en empresas financieras con el fin de ganar dinero. La inversión mínima es de 1000 coronas, aunque varios jugadores pueden unirse para alcanzar esa cantidad. Las inversiones siempre se harán en bloques de 1000 coronas, sin que se permitan fracciones. Las inversiones deberán realizarse a finales del último mes de cada estación, de cara a la siguiente, es decir, en los meses de febrero, mayo, agosto y noviembre. Los beneficios se entregarán al final de la estación que va a comenzar (es decir, en los meses de mayo, agosto, noviembre y febrero respectivamente).

Existen tres tipos de inversiones; vamos a analizarlos:

13.1. En armamento

13.1.1. El que invierte en armamento espera que vaya gran cantidad de tropas al frente, puesto que eso significa que tendrá más pedidos y, por tanto, más beneficios. Es interesante para los inversores de armamento recordar un detalle: el encargado de decidir los envíos de tropas al frente es el Ministro de la Guerra, quien puede ser influenciado en este sentido.

Además, el Quartermaster se encarga de la compra de material; si se le influye, puede escoger un “proveedor predilecto” que recibirá más pedidos y, por tanto, unos beneficios mayores. Incluso al propio Quartermaster se le puede ocurrir invertir en armamento, con todo lo que eso supone...

Para invertir en armamento, alimentos o bienes de consumo es oportuno analizar las circunstancias.



13.2. En alimentos

13.2.1. La inversión en alimentos y materias básicas depende directamente de la población que se quede en París; es decir: cuantas menos tropas vayan al frente, más beneficio obtendrá el inversor. De nuevo, el Ministro de la Guerra puede ser influenciado al respecto, y los quartermasters pueden ser influenciados para que la alimentación de la tropa se compre a un proveedor determinado...

13.3. En bienes de consumo

13.3.1. En el siglo XVII entendemos por “bienes de consumo” la ropa, joyas, regalos, mobiliario, etc... El éxito en estas inversiones depende del nivel de vida de la población, que vendrá a su vez afectado por la pujanza de Francia como nación, determinada por los resultados en las batallas.

El inversor en este tipo de bienes puede influir al Canciller de Finanzas para que modifique la política económica en su favor, de modo que recibirá más pedidos y, por tanto, unos beneficios mayores.

Para simplificar, en las inversiones no se contabilizan los Regimientos fronterizos, que se consideran como una constante.

Una buena inversión puede aportar generosos beneficios.



CONCLUSIÓN

99.0.1. Bien, hasta aquí (de momento) las reglas para la partida de “En Garde!” titulada “Preux et audacieux”. Muchas de estas reglas han sido tomadas de la partida “Les Liaisons Dangereuses” arbitrada por Miguel Antón mediante correo postal entre 1991 y 1996; otras de “Fleur de Lys”, partida que lleva un montón de años funcionando en la Gran Bretaña, y algunas son de cosecha propia. De todos modos, los que conozcais alguna de dichas partidas no os fiéis: muchas cosas han sido modificadas, tablas alteradas, condiciones añadidas o suprimidas... en resumen, los que tengais las reglas de alguna otra partida de “En Garde!” y pretendais suplir con ellas alguna información que en éstas he preferido dejar reservada para el árbitro, podéis llevaros un chasco.

99.0.2. Sigo teniendo nuevas reglas en proyecto, que irán apareciendo y entrando en vigor en futuras revisiones. Mientras tanto, estoy abierto a sugerencias, ideas, propuestas de reglas, etc.

99.0.3. No quiero terminar sin expresar mi agradecimiento a cuatro personas sin las cuales “Preux et audacieux” no habría sido posible: en primer lugar, Miguel Antón, que me dio a conocer el juego y me dio indicaciones y solucionó problemas para organizar la partida en FidoNet (y los mismos consejos que me dio me han servido para la migración a Internet); posteriormente (el orden es cronológico y no de importancia) a Jordi Carrasco, que me aportó una imprescindible ayuda durante la primera etapa del juego y creó las reglas iniciales para Damas, Edu Simón, que aceptó echarme una mano cuando Jordi ya no pudo seguir, y, ahora, Marc Bardina, que tomó un brillante relevo hace algo más de cinco años.



¡Disfruten de esta aventura ambientada en el siglo XVII!



Tirs Abril

Barcelona, Día de la Merced de 1995

Traducción a HTML: Día de la Merced de 1996

Cambios para la migración a Internet: Día de la Merced de 1998

Reglas para personajes eclesiásticos: Día de la Epifanía de 2000

Diseño y maqueta reglamento PDF: Luis d'Estrées