# **Fase de Invierno**

Diferentes Pasos

1. Realizar aventuras en solitario (si se desea).

2. Tira experiencia (si corresponde).

3. Comprueba el envejecimiento.

4. Comprueba las circunstancias económicas.

5. Haz tiradas de Establo.

6. Haz tiradas de Familia.

7. Entrenamiento y práctica..

# **Paso 1: Realizar aventuras en solitario (si se desea).**

Tu personaje puede realizar una o más «aventuras en solitario» Esto es particularmente importante si has estado ausente en una sesión de juego y tu personaje se ha perdido el último año de juego. Más adelante, en la campaña, se pueden llevar a cabo romances en secreto, por lo que los caballeros románticos pueden desear utilizar este paso.

Consúltalo con el director de juego.

# **Paso 2: Tira experiencia (si corresponde).**

Los personajes pasan parte del invierno reflexionando sobre lo que ha sucedido en el año que acaba. Este proceso se simula con las «tiradas de experiencia». A lo largo de la partida que se ha jugado en verano, se han anotado las mejoras potenciales como marcas junto a las habilidades, pasiones y rasgos de personalidad (ver «Obtener experiencia»).

El proceso de una tirada de experiencia es el mismo sin importar qué se esté intentando aumentar una habilidad, una pasión o un rasgo de personalidad. Las características (FUE, DES, etc.) no se pueden aumentar de este modo. Tira 1d20 una vez por cada marca de experiencia que tengas en tu hoja de personaje. Si el número que obtengas es mayor que el valor actual, el personaje habrá aprendido de su experiencia y añadirá un punto a su valor. Si el valor ya era de 20 o más, una tirada de 20 sigue aumentándolo en un punto. De este modo, un personaje con un rasgo de personalidad de Orgulloso con una marca y un valor de 24 y que obtenga un 20 en su tirada de experiencia verá como su valor de Orgulloso sube a 25. Este proceso se repite para cada marca de experiencia de la hoja de personaje. Cada habilidad puede obtener una única marca de experiencia al año, pero se pueden obtener marcas en todas las habilidades disponibles. El número de éxitos que se obtengan durante el juego no importa: solo se puede tener una marca de experiencia en cada habilidad. El jugador decide en qué orden realiza las tiradas de experiencia. En caso de que tu escudero principal tenga marcas de experiencia, puedes realizar las tiradas normales para sus habilidades si lo deseas.

# **Paso 3. Comprueba el envejecimiento.**

Proceso de envejecimiento: Todos los personajes con 35 años o más deben realizar una tirada en la Tabla de Envejecimiento todos los inviernos. El resultado final es una posible reducción en una o más de las características del personaje.

Por ejemplo, en un año un personaje podría perder un punto de FUE y un punto de CON o dos puntos de TAM. Durante muchos años no se pierde ningún punto de característica, pero en el peor de los caso se pueden perder cuatro puntos en un solo año de envejecimiento.

Tira 2d6 y consulta la tabla para saber el número de características afectadas este año. El resultado de la primera tabla es el número de tiradas que debes realizar en segunda tabla Por ejemplo, si la primera tirada es un 4, debes realizar dos tiradas en la segunda tabla.

| Resultado | Número de tiradas |
| --- | --- |
| 2 | 4 |
| 3 | 3 |
| 4 | 2 |
| 5 | 1 |
| 6-8 | 0 |
| 9 | 1 |
| 10 | 2 |
| 11 | 3 |
| 12 | 4 |

Tirar 1d6 en la siguiente tabla determinará qué valores de características se reducen en un punto, si es que se reduce alguna. Por ejemplo, si la anterior tabla ha indicado que debes tirar tres veces en la siguiente tabla y las tres veces sacas un resultado de 2, entonces tu personaje pierde tres puntos de DES.

| Resultado | Caracteristica afectada |
| --- | --- |
| 1 | TAM |
| 2 | DES |
| 3 | FUE |
| 4 | CON |
| 5 | APA |
| 6 | Ninguna |

Cuando cualquier característica, incluyendo APA, llega a tener un valor de 3 o menos, se considera que el personaje está postrado en su cama y que no puede seguir participando en el juego.

# **Paso 4. Comprueba las circunstancias económicas.**

Todos los personajes deben determinar su situación con respecto a la comida, dinero, ropas, posesiones y tierras de acuerdo con su director de juego. A partir de ese cálculo se debe establecer un nivel de manutención para tu personaje.

Pregunta al director de juego si les ha sucedido algo importante a las tierras del personaje o a sus circunstancias económicas y toma notas sobre ello. Las incursiones, las visitas no programadas de tu señor o incluso las maldiciones de las hadas pueden empeorar las circunstancias económicas de un caballero, haciendo que deba reducir su grado de manutención, mientras que una gran cosecha puede permitir a un caballero incrementar dicho grado.

Los regalos que recibe un caballero de su señor, si los hay, también deberían determinarse en este momento, así como evaluar el valor monetario de cualquier botín u objeto precioso obtenido a lo largo del año (en este punto se podría requerir una serie de compraventas para convertir los bienes en monedas). Los regalos y el botín pueden ser lo suficientemente importantes como para que un caballero vasallo mantenga o incluso mejore su grado de manutención, aunque su señor no le haya proporcionado medios para ello.

Ahora, basándose en las consideraciones anteriores, a los personajes jugadores se les asigna uno de los grados de manutención habituales. Si no ha sucedido nada destacable en

cuanto a la riqueza material de tu personaje, ni para bien ni para mal, se usa el mismo grado de manutención que se tuviera el año anterior.

## Grados de manutención

Dependiendo del grado de manutención obtenido anteriormente, un caballero tendrá una serie de modificadores en los siguientes pasos de la Fase de Invierno. Ten en cuenta estos modificadores.

**Indigente**: Esta es una situación económica desastrosa en la que un caballero se encuentra poco mejor que la mayoría de los campesinos. Ningún caballero debería permanecer en este estado si existe alguna alternativa compatible con los dictados de la lealtad y el honor.

Un caballero Indigente sufre un modificador de –15 en todas las tiradas que efectúe durante los pasos 5 y 6 de la Fase de Invierno, aunque una tirada de 0 o menos se considera un 1.

Además, su armadura sufre una pérdida permanente de un punto (aplicable todos los inviernos) debido a la oxidación y la falta de reparaciones y cuidados. Finalmente, debe realizar una tirada de CON o perder un punto de CON, como si hubiera sufrido los efectos del envejecimiento, debido a las penurias derivadas de no disponer de un alojamiento adecuado. Sin embargo, incluso con todo este sufrimiento, el caballero no pierde Gloria, ni cambian sus valores de rasgos de personalidad o pasiones. La reputación de un caballero está por encima de cuestiones tan mezquinas como el dinero.

**Pobre**: Este nivel de manutención es desafortunado, pero no desastroso. Muchos caballeros vasallos (la mayoría de los personajes jugadores) pueden sufrir este estado durante un año o dos a lo largo de sus carreras. Los caballeros mantenidos tienen poco control sobre su grado de manutención y puede que se les mantenga en este nivel si no gozan del favor de su señor o si este es pobre a su vez.

El caballero sufre un modificador de –3 en todas las tiradas que realice durante el paso 5 y en las tiradas de Supervivencia de Hijos del paso 6. Cualquier resultado de 0 o menos se considera un 1 y cada año consecutivo en el que el caballero se mantenga como Indigente o Pobre, sufre un modificador adicional de –3 a estas tiradas, por lo que un caballero que ha sido pobre durante cuatro años sufre una penalización de –12. También tiene un modificador de –5 a las tiradas en la tabla de nacimientos del paso 6.

**Normal**: Los caballeros mantenidos suelen tener este grado de manutención. En general, los caballeros vasallos (la mayoría de los personajes jugadores) son capaces solo de mantenerse en este nivel, a menos que hayan obtenido riqueza adicional a base de saqueos o rescates.

No se aplican modificadores o efectos especiales. Se tira con normalidad en todas las tablas.

**Rico**: Normalmente se espera que los caballeros señores se mantengan en este nivel de manutención. Suelen tener los recursos necesarios para hacerlo, a menos que la guerra o algún otro desastre afecte a sus tierras. En raras ocasiones un caballero mantenido, cuyos señores sean excepcionalmente ricos, tendrá este grado de manutención.

Durante el paso 6, el caballero recibe un modificador de +1 en las tiradas en la tabla de Supervivencia de Hijos y un modificador de +3 en la tabla de Nacimientos.

**Muy Rico**: Solo los caballeros más ricos y los señores más poderosos pueden mantenerse a este nivel. Durante el paso 5, el caballero recibe un modificador de +2 en la tabla de Supervivencia de Caballos y un modificador de +3 en la tabla de Nacimientos. Durante el paso 6 recibe un modificador de +1 en la tabla de Supervivencia de Hijos y un modificador de +5 en la tabla de Nacimientos.

## Valor de las ropas

Sea cual sea el nivel de manutención, reduce el valor de las mejores ropas de tu personaje a la mitad de su valor anterior.

Esto refleja el hecho de que incluso las ropas de gala más caras terminan pasando de moda, además del desgaste habitual de los tejidos. Se pueden comprar nuevas ropas si el caballero tiene los medios para hacerlo.

# **Paso 5. Haz tiradas de Establo.**

Un caballero vasallo, al igual que un caballero mantenido, dispone de una manada de caballos que le proporciona monturas de repuesto. Estas tiradas solo las tiene que realizar un caballero errante o un caballero que dispone de un caballo fuera de lo común, como un caballo de batalla enorme, un caballo importado, de un color especial o con cualquier otra característica que lo haga inusual o único.

Tira 1d20 por cada caballo, aplicando los modificadores adecuados. Todos los caballos sufren un modificador de –1 por cada año de edad de la montura a partir de los siete años.

| Resultado | Efecto |
| --- | --- |
| 1-2 | El caballo muere o queda inútil |
| 3 o mas | El caballo esta sano |

Los caballeros vasallos pueden obtener nuevos animales de su señor en cualquier momento durante la siguiente aventura anual, para mantener un establo mínimo de un caballo de batalla, dos rocines y una acémila. Cualquier caballo adicional o especial (caballos de batalla superiores, destreros, caballos únicos) que muera no será reemplazado.

# **Paso 6. Haz tiradas de Familia.**

## Matromonio

Cuando un jugador desea que su personaje se case, el director de juego determinará si este honor es posible para el personaje en este punto de la campaña. Un matrimonio puede exigir algo de interpretación para encontrar esposa o se puede usar la tabla de Matrimonio Aleatorio. Ningún personaje puede comenzar el juego ya casado.

La mayoría de los matrimonios de los caballeros son de dos tipos: un matrimonio con alguien por debajo de su rango o un matrimonio con alguien de su misma posición. Casarse

con alguien por encima de su clase, como la hija de un conde o un duque, exige tiempo de juego, no simples tiradas de dados.

Cualquier caballero puede escoger tener «concubinas» (amantes que no son su esposa), pero cada una requiere un pago de 1 £ al año. Si no se puede realizar el pago, entonces el caballero no podrá mantener la salud o el interés de la mujer y esta se marchará. Las esposas no necesitan un gasto extra de este tipo, sus costes están incluidos en el estipendio o los ingresos por posesiones normales de un caballero.

**Por debajo de tu rango**: Utiliza este procedimiento cuando tu personaje desee obtener una esposa, sin importar quién sea. Probablemente sea una doncella de la esposa de tu señor, una criada, una costurera asistente de un rico mercader o la hermana pequeña de otro caballero. Los caballeros mantenidos normalmente se casan con estas mujeres.

El director de juego debería permitir siempre este tipo de matrimonios, a menos que el personaje lleve años lejos de su hogar, sea indigente o haya caído en vergüenza, o a menos que el matrimonio no encaje con las aventuras que se van a jugar.

El procedimiento es simple. Tienes que conseguir el permiso de tu señor realizando una tirada de Lealtad (señor). Si la tirada tiene éxito, el señor te concede su permiso para casarte. Si tu caballero no ha escogido ya a una mujer, el señor seleccionará una candidata adecuada. A partir de entonces, estarás casado con una mujer normal con una dote de 1d6 £ y 10 puntos de Gloria.

Si la tirada de Lealtad falla, tu señor se niega a darte permiso para casarte, aunque puedes volver a intentarlo el siguiente invierno. Una pifia indica que el señor se ofendió de algún modo o que sucedió algo jocoso, pero una pifia nunca debería significar que se acuerda un matrimonio con una mujer poco apropiada, a menos que el director de juego y el jugador estén de acuerdo.

**Dentro de tu rango:** Un caballero vasallo o un noble de más rango pueden tardar un cierto tiempo en encontrar a una candidata adecuada para el matrimonio. El director de juego debería personalizar a las esposas potenciales que tienen grandes dotes y gran Gloria.

Para encontrar una mujer normal dentro del rango de tu personaje, haz una tirada de Cortesía. Si tienes éxito, puedes realizar una tirada en la tabla de Matrimonio Aleatorio o esperar un año. Si escoges esperar hasta la siguiente Fase de Invierno, escribe «he conocido a una candidata para el matrimonio, pero sigo esperando» (o algo similar) en la sección con la historia de tu personaje. Puedes esperar tantos años como desees, si no hay ninguna presión por parte de tu señor.

Por cada año en el que realices una tirada de Cortesía con éxito pero escojas no casarte, conseguirás un +1 a la tirada de 1d20 que harás en la tabla de Matrimonio Aleatorio cuando decidas realizarla. Si fallas la tirada de Cortesía en un año concreto, no ganas el +1 ese año.

Cuando decidas realizar la tirada de matrimonio, tendrás una única oportunidad. Si obtienes un resultado que pueda parecer poco beneficioso financieramente hablando, se considerará que este matrimonio ofrece algún tipo de beneficio político para tu señor (lo cual puede o no afectar a tu personaje directamente).

| Resultado tirada | Rango | Dote en Libras | Gloria |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-5 | Plebeya rica | 3d6+6 | 0 |
| 6-8 | Hija\* de escudero | 3 | 10 |
| 9-10 | Hija\* de caballero mantenido | 1d6 | 50 |
| 11 | Hija mayor de un caballero vasallo rico | 6+1d3 | 100 |
| 12-20 | Hija\*\* de un caballero vasallo | 1d6 | 100 |
| 21-25 | Heredera de un caballero vasallo | 1 señorío, 10 + 1d6 | 100 |
| 26-27 | Heredera de un caballero vasallo rico | 2 señoríos, 1d6 | 300 |
| 28 o más | Hija joven de un barón | 1 señorío, 10 + 1d6 | 250 |

\* Tira 1d6 para determinar el número de hija

\*\*Tira 1d6 para determinar el número de hija y 1d6 para determinar el número de hermanos varones.

## Hijos

Los personajes normalmente realizan una tirada de 1d20 en la tabla de Nacimientos una vez al año, estén casados o no, ya sea para una esposa, concubina, amante, moza de campamento o simplemente una mujer que hayan conocido durante la partida del pasado año.

Si el director de juego lo permite, se puede realizar una tirada en la tabla de Nacimientos para cada una de las esposas, amantes o concubinas si durante la partida surgieron las oportunidades suficientes para hacer posible la concepción.

| Tirada | Nacimientos |
| --- | --- |
| 1-10 | Ningún hijo |
| 11 | La mujer y el hijo mueren durante el parto |
| 12 | El hijo\* vive, pero la mujer muere durante el parto |
| 13 | Nacen gemelos\* |
| 14 o más | Nace un hijo\* |

\* Tira 1d6 por cada hijo nacido, donde un número impar indicauna niña y un número par, un varón.

Después de comprobar si nace un hijo este año, tira 1d20 por cada hijo menor de 15 años que tenga el personaje (si tiene alguno), incluido el recién nacido, y consulta la tabla de supervivencia de hijos. Se asume que los hijos que sobreviven hasta los 15 años llegarán a vivir hasta ser adultos.

| Tirada | Consecuencia |
| --- | --- |
| 1-2 | El hijo muere |
| 3-10 | El hijo está enfermo, pero sobrevive |
| 11 o más | El hijo vive |

## 

## Acontecimientos familiares

Esta sección sirve para determinar si tiene lugar algún suceso importante o inusual dentro de tu familia. Recuerda que los padres y abuelos de los caballeros creados con este libro ya están muertos y que toda su Gloria y sus bienes heredados ya se han repartido.

Cada personaje debe realizar durante el invierno una tirada en la siguiente tabla.

| Tirada | Consecuencia |
| --- | --- |
| 1-2 | Muerte en la familia |
| 3-7 | Boda en la familia |
| 8-12 | Nacimiento en la familia |
| 13-15 | Un miembro de la familia desaparece. |
| 16-18 | Ningún evento. |
| 19-20 | Rumores de escándalo (tira en la siguiente tabla) |

| Tirada | Consecuencia |
| --- | --- |
| 1 | Insultó a un señor. |
| 2-3 | Hizo trampas en un torneo. |
| 4 | Se arruinó y acumuló deudas. |
| 5-7 | Acusado de adulterio. |
| 8 | Acusado de secuestro. |
| 9-10 | Acusado de robo de caballos. |
| 11-16 | Historia de amor ilícito. |
| 17 | Acusado de asesinato. |
| 18 | Acusado de herejía. |
| 19 | Rumores de nigromancia. |
| 20 | Tira de nuevo (ignora los resultados de 20), pero esta vez, ¡se prueba que el rumor es cierto! |

A continuación, tira en la siguiente tabla para encontrar a la persona que se ha visto afectada de forma más directa por el suceso que ha tenido lugar. Si el resultado es ridículo, como que alguien se case mientras su cónyuge aún está vivo o que tu abuela sea una ladrona de caballos (¡o que alguien muerto haga cualquier cosa!), entonces vuelve a tirar de nuevo.

| Tirada | Miembro de la familia |
| --- | --- |
| 1-3 | Padre |
| 4-6 | Madre |
| 7-10 | Hermano |
| 11-14 | Hermana |
| 15 | Tío |
| 16 | Tía |
| 17 | Abuelo |
| 18 | Abuela |
| 19-20 | Primo |

# **Paso 7. Entrenamiento y práctica.**

Este paso incluye cualquier entrenamiento con armas y prácticasrealizadas durante el invierno, y permite realizar cambios deliberados en características, rasgos de personalidad y

pasiones.

Si el director de juego lo permite, el escudero de tu personaje también puede aumentar sus tres habilidades principales (indicadas en la hoja de personaje) en este momento, usando las mismas opciones que tu caballero.

Durante este paso, puedes realizar una de estas tres cosas:

1. Ganar 1d6+1 puntos en habilidades (hasta un máximo de 15): Tira 1d6+1 para saber el número de puntos disponible para repartir entre tus habilidades. Puedes mejorar el valor de cualquier combinación de habilidades, tanto de combate como normales, pero no puedes mejorar una habilidad no caballeresca (En negrita en la ficha de personaje) de este modo y ninguna habilidad puede aumentar por encima de 15.

2. Ganar un punto en una habilidad (hasta un máximo de 20):

Puedes aumentar cualquier habilidad en un punto hasta un valor máximo de 20. El valor de una habilidad puede aumentar por encima de 20 únicamente a través de la experiencia o de la Gloria (ver pasos 2 y 9).

3. Mejorar una característica, rasgo de personalidad o pasión:

Puedes aumentar o disminuir una característica, rasgo o pasión en un punto (recuerda que alterar el valor de un rasgo de personalidad hace que se modifique también el valor del rasgo opuesto). Hay varias limitaciones: no se puede aumentar un rasgo de personalidad por encima de 19 y no se puede aumentar una pasión por encima de 20.

El TAM de un personaje no puede aumentar después de que cumpla los 21 años y, además, un personaje no puede aumentar ninguna otra característica (FUE, DES, CON o APA) después de cumplir los 35 años.