

PEONES EN LIZA



“La Torre Áurea es todo lo que queda de la vieja gloria de las tierras del sur, un vestigio de lo que en su día fue una región rica y orgullosa. Centrada en un angosto terreno junto al río, la torre vigila las dos orillas y la llanura que la separa del resto de la urbe. Desde nuestra llegada, su forma se ha malogrado con intencionadas defensas adicionales, que en cierta manera mancillan su sencilla y bella estampa original, y es común el bullir de guardias y mercenarios que la defienden día y noche de los posibles ataques que llegan desde nuestro lado del Betis.

Y yo digo que todo eso sólo sirve para dilapidar los pocos aceros y Maravedíes de Iberia, que deberían estar dirigidos a la reconquista de nuestra tierra. Don Eduardo debería verlo, pero está demasiado ciego para comprender todo lo que acaece a su alrededor, y nunca fue un hombre perspicaz. Él y sus Guardias de Ysbilia no son más que perros amaestrados. Mantienen al pueblo engañado y sometido a un régimen que los condena a la desaparición y al olvido de los frágiles.

Si bien dicen mantener a los galos a raya con la fuerza de su determinación y el legítimo poder de Iberia, lo cierto es que la única razón por la que el Norte se mantiene sosegado son sus generosos desembolsos a “El Grande”. Un estipendio que el rey crió no merece y que lapida nuestra hacienda, y nos hace parecer débiles frente al resto del mundo.

Por suerte, aún quedan Íberos de alta honra en estas buenas tierras. Todos ellos capaces de ver en mi mirada, y en la de mis hombres, el buen porvenir que será alcanzado cuando los cálidos rayos de sol de la mañana calienten los marchitos despojos de todos estos infames farsantes”.

- Álvaro de Toledo Fernández, Duque de Alba y Maestre de Campo de los Morados Viejos -



Alguacil

Paga 75

Incentivo	-----	4
Audacia	-----	4
Defensa	-----	2/1
Vigor	-----	9



● Ropera	-	4	6	-	4/6	
● Pie de Pato	20	-	-	6	4/6	Ensarta, Lenta(2), Humo(1)

Peculiaridades: Líder (30), Autoritario, Diestro y ¡Daos Preso!



TERCIO CREAT.IV.O

El Alguacil es uno de los principales líderes de la facción del Antiguo Régimen y el mando superior de la Guardia de Ysbilia. Cuando este hidalgo toma el control de las rondas de la villa, la disciplina y el miedo, tan necesarios en estos funestos tiempos, se extienden por toda la urbe.

Sargento

Paga 75

Incentivo	-----	3
Audacia	-----	4
Defensa	-----	3/1
Vigor	-----	10



●● Alabarda	5	3	6	-	5/7
-------------	---	---	---	---	-----

Peculiaridades: Líder (20), Avezado, Diestro y ¡A mí la Guardia!



TERCIO CREAT.IV.O

Cuando los métodos del Alguacil resultan demasiado considerados para una situación, el Sargento toma el control. No hay líder de la Guardia más duro ni más respetado. Es tal la devoción que le profesan sus hombres, que no es extraño que se vea arrojado por nuevos refuerzos en cuanto pronuncia las temidas palabras: "¡A mí la Guardia!"

Verdugo

Paga 56

Incentivo	2
Audacia	5
Defensa	1/1
Vigor	10



● Hacha de Verdugo - 5 7 - 6/8 Fractura, Pánico

Peculiaridades: Pendenciero, Turbador y Fanático



TERCIO CREATIVO

Este antiguo Convicto es ahora uno de los miembros indispensables de la Guardia de Ysbilia, aunque uno que debe ocultar su rostro para evitar las represalias de las familias de aquellos a los que ha ejecutado a lo largo de estos años de leal servicio

Arcabucero

Paga 54

Incentivo	1
Audacia	5
Defensa	2/1
Vigor	9



● Ropera - 4 6 - 4/6
 ● Arcabuz 40 - - 6 5/7 Ensarta, Lenta(1), Humo(2)

Peculiaridades: Diestro



La inmensa mayoría de las armas de pólvora fabricadas en Iberia traspasaban la frontera. De echo, su uso en las calles estaba terminantemente prohibido por decreto real. Sin embargo, en los tiempos que corren, incluso las fuerzas de la ley se permiten ciertas licencias...

Guardia

Paga 43

Incentivo -----	1
Audacia -----	5
Defensa -----	3/1
Vigor -----	9



● Ropera	-	4	6	-	4/6
Broquel	-	-	5	-	Parada(5)

Peculiaridades: Diestro



La élite de la Guardia de Ysbilia se compone de Guardias veteranos. Antiguos soldados o espadachines que se unieron a la Guardia de Ysbilia hace ya mucho tiempo y que mantienen su fidelidad al Antiguo Régimen

Guarnicionero

Paga 42

Incentivo -----	1
Audacia -----	5
Defensa -----	2/1
Vigor -----	9



●● Alabarda	5	4	7	-	5/7
-------------	---	---	---	---	-----

Peculiaridades: Diestro



Los Guarnicioneros son aquellos miembros de la Guardia de Ysbilia dedicados casi por entero a la custodia de palacios y edificios públicos. Aun así, no hacen ascó a una buena reyerta en la que ejercitar los músculos

Recluta

Paga 25

Incentivo	-----	0
Audacia	-----	6
Defensa	-----	1/0
Vigor	-----	8



● Daga	-	5	7	-	3/5	Parada(4)
● Ballesta	40	-	-	7	3/5	Fractura

Peculiaridades: Pendenciero



TERCIO CREAT.IV.O

Siempre hay cabida para nuevos Reclutas entre las filas de la Guardia de Ysbilia. Sin embargo, los voluntarios son difíciles de encontrar y conservar. Por esa razón, a aquellos pocos que tienen los redaños de unirse a la Guardia, se les permite luchar desde la distancia, con el fin de que se sientan seguros... y pervivan más tiempo

Mozo

Paga 19

Incentivo	-----	0
Audacia	-----	6
Defensa	-----	1/0
Vigor	-----	8



● Lanza	5	6	7	-	4/6	Ristre
---------	---	---	---	---	-----	--------

Peculiaridades: Pendenciero



TERCIO CREAT.IV.O

Tras un breve pero intenso adiestramiento de 2 semanas, los Mozos se unen a la Guardia para hacer "lo que buenamente puedan". Y quien sabe, si sobreviven lo suficiente, puede que lleguen a convertirse en eficientes Guardias o Guarnicioneros

Convicto

Paga 13

Incentivo	0
Audacia	7
Defensa	1/0
Vigor	9



● Daga	-	5	7	-	3/5	Parada(4)
● Puñal	-	5	7	6	2/4	Arrojadiza(15)

Peculiaridades: Escurreidizo, Inexperto e Insignificante



TERCIO CREAT.IV.O

Si cometes un delito de sangre en Ysbilia, sólo hay dos formas de salir del calabozo: Con los pies por delante, o como carne de cañón de la Guardia. Tú decides

Perturbado

Paga 16

Incentivo	0
Audacia	7
Defensa	1/0
Vigor	9



● Arma Improvisada	-	6	7	-	4/6	Sacudida
--------------------	---	---	---	---	-----	----------

Peculiaridades: Escurreidizo, Inexperto, Insignificante y Febril



TERCIO CREAT.IV.O

Como último recurso, a los criminales más inestables se les permite salir de sus celdas, bajo estricta vigilancia, con tal de dirigir su cólera a menesteres más provechosos que ejercer de verdugos de sus compañeros. Y aunque no se les permite llevar armas, siempre encuentran la forma de pertrecharse con cualquier utensilio a mano

PECULIARIDADES

¡A mí la Guardia! Puedes utilizar esta Peculiaridad de tu peón al inicio de su *activación* invirtiendo 3 Maravedíes.

Al utilizar esta Peculiaridad, un Guardia, Guarnicionero o Arcabucero que hubiese sido eliminado durante la Contienda, aparecerá por el borde de la superficie de juego que tú elijas.

El nuevo peón no podrá *activarse* durante el turno en el que aparezca (adelanta su Carta de Contrata para indicarlo) y contará con un valor de Incentivo 0.

Si estos peones son eliminados, deberá contabilizarse su Paga, como viene siendo habitual.

Autoritario: Este peón no puede ser trabado mediante una carga bajo ningún concepto.

Avezado: Si este peón es trabado en una refriega cuando ya se había *activado* durante el mismo turno, podrá *activarse* de nuevo y luchar normalmente contra su enemigo, pero será automáticamente el peón replicante de la refriega.

Este peón continuará *activándose* y luchando siempre que sea trabado por un enemigo, sin importar cuántas veces haya utilizado esta Peculiaridad.

¡Daos Preso! Puedes utilizar esta Peculiaridad de tu peón en cualquier momento, invirtiendo 3 Maravedíes. Si lo deseas, puedes incluso interrumpir al jugador contrario para hacerlo.

Al utilizar esta Peculiaridad, cualquier peón de tu cuadrilla que se encuentre a 20 cm. o menos de distancia de este peón y que sea el vencedor de una refriega, podrá apresar a uno de los peones enemigos con los que se encuentre trabado.

El peón apresado deberá ser retirado de la superficie de juego durante el resto de la Contienda, aunque no contará como baja.

Diestro: Este peón puede utilizar Cartas de Destreza Vulgar y Verdadera.

Escurridizo: Este peón no puede ser tomado como objetivo de Maniobras de Descarga de "Fuego de Reacción".

Fanático: Este peón puede repetir una *tirada de Audacia* fallida por turno. Al hacerlo, deberá aceptar el segundo resultado, aunque sea peor que el primero.

Febri! Si este peón marca alguna de las casillas de su Tabla de Vigor, pasará a ignorar la Defensa de los enemigos a los que impacte, como si sus armas tuviesen la Regla Especial "Ensarta", durante el resto de la Contienda.

Inexperto: Este peón no puede beneficiarse de la Peculiaridad "Líder", ni de ninguna otra Peculiaridad del Líder de tu cuadrilla.

Insignificante: Ningún peón de tu cuadrilla deberá efectuar *tiradas de Audacia* en caso de que este peón sea eliminado.

Líder (X): Cualquier peón de tu cuadrilla a X cm. o menos de distancia de este peón, podrá utilizar sus valores de Incentivo y Audacia.

Sólo puedes incluir un peón con esta Peculiaridad por cada 250 Maravedíes en tu cuadrilla.

Pendenciero: Este peón puede utilizar Cartas de Destreza Vulgar.

Turbador: Cualquier peón enemigo que desee trabar a este peón en una refriega cargando, deberá superar una *tirada de Audacia*. Si el peón enemigo no supera dicha tirada, no podrá desplazarse y deberá dar por concluida su *activación* automáticamente.

“Los mandos del tercio de los Morados Viejos conspiran desde el usurpado castillo de San Georgio. Cobardes supervivientes de la caída de la Matriz, contrarios al legítimo poder de la Corona y, por tanto, a los designios de la Santísima Trinidad.

Estos felones, que ya defraudaron a nuestro señor José Felipe III en vida, incitaron a la multitud hacia un levantamiento contra el orden establecido, extendiendo sus ideas subrepticias como la Peste por la mísera barriada de Tres Aguas. Desde entonces, estos soldados yerran pretendiendo mantener el sitio de la parte antigua de la ciudad con sus constantes bombardeos, asaltos y saqueos. Sin embargo, somos nosotros quienes hemos sellado Tres Aguas, pues somos nosotros, y no ellos, quienes controlan los caminos y el comercio con las Yndias. Con todo ello, nos obligan a compartir nuestra atención entre ellos y el verdadero enemigo, que, dicho sea de paso, se mantiene en la frontera con el territorio conquistado únicamente porque tal es nuestro deseo.

Falsamente proclaman que el pueblo, ese hediondo cúmulo de ignorancia y superstición, es suficientemente cabal como para dirigir su propio futuro, o al menos, elegir a aquellos que tomarán las decisiones por él. Y sin embargo, Del Alba se ha autoproclamado Administrador Interino y ordena y manda en solitario a toda su prole de descastados.

De ser verdaderos patriotas, como aseguran, verían que el Antiguo Régimen es el único camino para restaurar el imperio sobre las cenizas de nuestro calcinado orgullo, que hombres como Del Alba, dejaron arder con su incompetencia y deslealtad”.

- José Carlos Ríos Gutiérrez de los Ríos y Sarmientos, Duque de Fernando Núñez y Veinticuatro de Ysbilia -



Oficial

Paga 78

Incentivo	3
Audacia	3
Defensa	2/1
Vigor	10



Tizona	-	3	4	-	4/6	Fractura(C)
Vizcaina	-	4	3	-	3/5	Parada(4)

Peculiaridades: Líder (20), Embate, Diestro y ¡Cierra Viejeino!



TERCIO CREATIVO

El Oficial es uno de los líderes de la facción del Nuevo Orden y el mando superior de los Morados Viejos. Veterano del tercio y hábil espadachín, resulta uno de los peones más peligrosos de los que ocupan el castillo de San Georgio

Suboficial

Paga 68

Incentivo	3
Audacia	4
Defensa	3/1
Vigor	10



Ropera	-	4	5	-	4/6
Broquel	-	-	4	-	Parada(5)

Peculiaridades: Líder (20), Diestro y ¡Recordad la Instrucción!



El Suboficial no es un líder tan competente como el Oficial, pero al haberse encargado de la instrucción de la mayoría de los Morados Viejos, sabe exactamente hasta qué punto puede exigirles un esfuerzo y cómo obtener lo mejor de cada uno de ellos

MORADOS VIEJOS

Recio

Paga 50

Incentivo	2
Audacia	5
Defensa	2/2
Vigor	10



●● Mandoble - 4 6 - 5/7 Fractura, Pánico

Peculiaridades: Diestro, Embate y Fogueado



El Recio es uno de los mayores veteranos de los Morados Viejos. Siempre cubriendo las espaldas de su líder, el Recio es uno de los peones más buscados por la Facción del Nuevo Orden.

Curtido

Paga 50

Incentivo	2
Audacia	5
Defensa	2/2
Vigor	10



● Ropera - 4 5 - 4/6
● Vizcaina - 5 4 - 3/5 Parada(4)

Peculiaridades: Diestro, Embate y Fogueado



Tan experimentado como el Recio, y puede que incluso más orgulloso, el Curtido supe su menor ímpetu con una mayor versatilidad gracias al manejo de sus dos armas blancas. Con ellas, este peón va a la zaga del oficial, en cuanto a amenaza se refiere.

Zurriago

Paga 50

Incentivo	-----	1
Audacia	-----	6
Defensa	-----	1/0
Vigor	-----	9



● Ropera	-	5	6	-	4/6	
● Mosquete	60	-	-	6	5/7	Ensarta, Lenta(1), Humo(2), Tardo

Peculiaridades: Pendenciero y Fogueado



Los Morados Viejos prefieren combatir cara a cara, pero cuando el enemigo conoce sus habilidades y no está por la labor, siempre es bueno tener un Zurriago que le haga plantearse si no es preferible vérselas con las hojas de las roperas a morir por el plomazo de un atacante invisible

Puyo

Paga 45

Incentivo	-----	1
Audacia	-----	6
Defensa	-----	1/0
Vigor	-----	9



● Ropera	-	5	6	-	4/6	
● Arcabuz	40	-	-	6	5/7	Ensarta, Lenta(1), Humo(2)

Peculiaridades: Pendenciero y Fogueado



Muchos olvidan que el tercio es el cuerpo militar mejor preparado y equipado de toda Europa. Y aunque sean delicados y difíciles de conseguir, los arcabuces se han convertido en una de sus principales herramientas para demostrar su poderío

Bisoño

Paga 20

Incentivo	0
Audacia	7
Defensa	1/1
Vigor	8



● Ropera	-	5	6	-	4/6
Broquel	-	-	5	-	Parada(5)

Peculiaridades: Premura



Como nadie nace sabiendo, es lógico pensar que incluso entre los veteranos del tercio existan peones de poca experiencia

Quinto

Paga 20

Incentivo	0
Audacia	7
Defensa	1/1
Vigor	8



● Pica	5	6	5	-	4/6	Ristre
--------	---	---	---	---	-----	--------

Peculiaridades: Premura



Algunos jóvenes se unen al tercio por miedo al apetito, o forzados por alguna ley. Los menos, nacen y crecen en un campamento, sin más estímulo en sus vidas que pasar de Mochilero a Quinto. En cualquier caso, para los mandos de los Morados Viejos, el Quinto es el unto que mantiene la maquinaria del ejército en funcionamiento

Mochilero

Paga 8

Incentivo -----	0
Audacia -----	7
Defensa -----	1/1
Vigor -----	7



● Daga	-	6	7	-	2/4	Parada(4)
● Hacha	20	-	-	7	1/4	

Peculiaridades: Asistente, Raudo, Inexperto e Insignificante



TERCIO CREATIVO

Estos pequeños "soldados" pronto se convertirán en miembros de pleno derecho del tercio, pero hasta que eso suceda, seguirán siendo tratados como mulas de carga por los adultos

Zapador

Paga 53

Incentivo -----	1
Audacia -----	6
Defensa -----	3/1
Vigor -----	9



● Hachuela	-	5	6	-	4/6	
Granada de Pólvara	15	-	-	6	5/7	Granada, Ensarta, Sacudida, Humo(3)

Peculiaridades: Pendenciero, Fogueado y Furtivo



TERCIO CREATIVO

Dicen que sólo un demente convertiría la pólvora en su oficio, pero en tal caso ¿dónde deja eso a los Zapadores, que emplean los impredecibles ingenios creados con ese polvo volátil para hacer añicos las defensas del enemigo?

PECULIARIDADES

Asistente: Si este peón se encuentra a 5 cm. o menos de un compañero con un arma a distancia con la Regla Especial "Lenta", éste podrá recargar automáticamente si supera una *tirada de Audacia*, en lugar de necesitar un turno completo, como viene siendo habitual.

Esta Regla Especial no es aplicable si hay algún peón enemigo a 15 cm. o menos del compañero con el arma a distancia.

¡Cierra Viejoreino! Puedes utilizar esta Peculiaridad de tu peón en cualquier momento, invirtiendo 1 Maravedí por cada peón de tu cuadrilla a 20 cm. o menos de distancia que quieras que se vea afectado por ella. Si lo deseas, puedes incluso interrumpir al jugador contrario para hacerlo.

Los peones afectados por esta Peculiaridad podrán usar la Audacia de este peón al determinar quienes son los peones atacantes y replicantes de las refriegas en las que se vean envueltos. Además, podrán *activarse* para combatir tantas veces como sean atacados por un enemigo, aunque ya se hubiesen *activado* durante el turno.

El efecto de esta Peculiaridad dura hasta el final del turno en el que se utilice.

Diestro: Este peón puede utilizar Cartas de Destreza Vulgar y Verdadera.

Embate: Este peón puede repetir una *tirada de Acometida* por turno, invirtiendo 1 Maravedí.

Esta Peculiaridad permite incluso lanzar de nuevo uno de los dados de aquellas tiradas en las que se hayan utilizado Maravedíes para tirar un dado adicional.

Fogueado: Este peón puede invertir 1 Maravedí para usar las Peculiaridades "¡Cierra Viejoreino!" o "¡Recordad la Instrucción!" del Oficial y del Suboficial, respectivamente. Para utilizar esta Peculiaridad, este peón debe encontrarse a 20 cm. o menos del peón de cuya Peculiaridad vaya a beneficiarse.

Al utilizar esta Peculiaridad, se aplicarán sobre este peón los efectos de la Peculiaridad escogida.

Furtivo: Durante las Contiendas nocturnas, este peón siempre desplegará en último lugar, una vez hayan desplegado el resto de peones de ambas cuadrillas.

Si hay un peón enemigo con esta misma Peculiaridad, cada jugador deberá lanzar 1D10. El jugador con el resultado menor desplegará a su peón en primer lugar.

Y si hay un peón enemigo con la Peculiaridad "Batidor", este peón deberá desplegarse en primer lugar.

Este peón podrá colocarse en cualquier lugar de la superficie de juego, excepto en la zona de despliegue enemiga, y a más de 30 cm. de cualquier peón enemigo.

Inexperto: Este peón no puede beneficiarse de la Peculiaridad "Líder", ni de ninguna otra Peculiaridad del Líder de tu cuadrilla.

Insignificante: Ningún peón de tu cuadrilla deberá efectuar *tiradas de Audacia* en caso de que este peón sea eliminado.

Líder (X): Cualquier peón de tu cuadrilla a X cm. o menos de distancia de este peón, podrá utilizar sus valores de Incentivo y Audacia.

Sólo puedes incluir un peón con esta Peculiaridad por cada 250 Maravedíes en tu cuadrilla.

Pendenciero: Este peón puede utilizar Cartas de Destreza Vulgar.

Premura: Una vez por turno, puedes repetir una de las tiradas para cargar de este peón, si no estabas satisfecho con el primer resultado. Deberás aceptar el segundo resultado, aunque sea peor que el primero.

Raudo: Este peón ignora los *ataques de oportunidad* al entrar, atravesar o salir del Área de Acción de los peones enemigos. Además, los enemigos que efectúen *ataques de oportunidad* contra este peón cuando abandone una refriega, deberán aplicar un modificador de -2 a su *tirada de Réplica*.

¡Recordad la Instrucción! Puedes utilizar esta Peculiaridad de tu peón en cualquier momento, invirtiendo 1 Maravedí por cada peón de tu cuadrilla a 20 cm. o menos de distancia que quieras que se vea afectado por ella. Si lo deseas, puedes incluso interrumpir al jugador contrario para hacerlo.

Los peones afectados por esta Peculiaridad podrán *activarse* automáticamente, pero sólo para moverse. Una vez se hayan movido, deberán dar por concluida su *acción*.

Los peones que ya se hubiesen *activado* durante el turno, podrán hacerlo de nuevo gracias a esta Peculiaridad. Y los peones que aún no lo hubiesen hecho, podrán *activarse* de nuevo durante el turno, como viene siendo habitual.

Durante un mismo turno, esta Peculiaridad sólo puede utilizarse una vez en cada peón.