



AMBIENTACIÓN

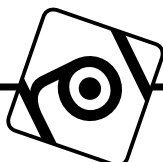
Aquelarre es un juego de rol en el que los jugadores interpretan a habitantes de la Edad Media española, desde campesinos castellanos hasta nobles de la Corona de Aragón, pasando por soldados de los Reinos de Taifas. A diferencia de otros juegos de rol, **Aquelarre** propone una ambientación realista, donde los combates son mortales, las enfermedades un riesgo a tener en cuenta y las fronteras son las que determinan el enemigo a abatir.

La Península Ibérica ofrece un excelente marco de juego para grandes historias. Aprovechándose de eso, **Aquelarre** propone usar la Historia para crear ficción, de manera que los jugadores se encuentren ante todo tipo de situaciones: pueblos en peligro de ser asaltados por bandidos, monasterios donde se ocultan secretos insondables y grandes ciudades con intrigas políticas, entre otros. Pero los mayores peligros para los personajes jugadores no proceden de este mundo, porque en este juego los mitos y leyendas son ciertos, existiendo personas que han hecho grandes sacrificios para dominar las artes arcanas, seres misteriosos como los baharis, criaturas mágicas como los silfos, e incluso demonios

disfrazados. Todos ellos aguardan el momento de involucrarse en las vidas de los personajes jugadores, que deberán confiar en sus propias capacidades, su suerte y quizás la ayuda de algún Santo para vivir un día más.

En el manual de juego se describe no solamente la situación política de nuestro país durante la Edad Media, sino también los usos y costumbres en los diferentes estamentos sociales: qué es lo que se come en la época, a qué se dedican los monjes en los conventos, cómo es una casa medieval, cuál es el papel de la mujer en la época... toda esta información histórica se superpone a los mitos y leyendas de cada región, como los lobisomes en Galicia o la Dama de Amboto es Euskadi, detallándose las particularidades, objetivos, y capacidades sobrenaturales de todas estas criaturas.

Aquelarre es un juego de rol donde historia y leyenda van de la mano, facilitando que los jugadores aprendan la dura realidad tras las historias de caballerías mientras se divierten. Es, además, el primer juego de rol publicado en España. Todo un clásico que todo aficionado a los juegos de rol debería jugar al menos una vez en la vida.



Nosolorol
E D I C I O N E S



REGLAMENTO

Aquelarre utiliza un sistema de juego sencillo e intuitivo, en el que los personajes tienen una serie de rasgos que los describen: Características, Competencias, Racionalidad/Irracionalidad, Templanza y Suerte.

Las Características son rasgos que todos los personajes tienen. Desde el aguerrido almogávar hasta el gracioso bufón, todos tienen algún grado de Fuerza, siendo la puntuación en esta Característica lo que establece las diferencias entre ellos. En **Aquelarre** existen siete características (Fuerza, Agilidad, Habilidad, Resistencia, Percepción, Comunicación y Cultura), y cuanto mayor sea el valor del personaje en ellas, mejor será.

Las Competencias son lo que el personaje sabe hacer. Por ejemplo, no todas las personas saben conducir un carro, rastrear, o disparar una ballesta. Según la profesión de tu personaje y la profesión de su padre, tendrá una serie de Competencias para representar sus conocimientos y habilidades. Las Competencias se expresan en términos de porcentaje, de manera que alguien que sabe "Leer y escribir" al 40% sabe hacerlo mejor que alguien que tiene la misma Competencia al 38%.

La Racionalidad/Irracionalidad representa en qué medida el personaje está dispuesto a creer en lo sobrenatural. Criaturas de cuento y magia no son cosas que uno observe todos los días, y por ello cada personaje tiene

100 puntos repartidos entre la Racionalidad y la Irracionalidad. Estos rasgos se usan en juego para determinar cómo afecta al personaje interactuar con lo fantástico.

La Templanza es la fuerza de voluntad del personaje, su capacidad de sobreponerse ante situaciones que amedrentarían a otros.

La Suerte, como su nombre indica, representa la fortuna del personaje, pudiendo utilizarse durante las partidas para mejorar las posibilidades de éxito de alguna acción.

Existen otros rasgos en el juego, incluyendo la Magia, pero su uso es mucho menos frecuente y dependerá de la partida que se esté jugando.

El sistema de juego de **Aquelarre** se basa en realizar tiradas de Competencia cuando el resultado de una acción es incierto. Como las Competencias se expresan en porcentajes, el jugador debe lanzar dos dados de diez caras (uno representando las decenas, y otro las unidades) y obtener un resultado igual o menor al valor de su Competencia. Si lo consigue, habrá tenido éxito en su acción. En ocasiones el Director de Juego puede aplicar algunos modificadores a la tirada para hacerla más fácil o difícil según las circunstancias, pero la esencia sigue siendo la misma: sacar un resultado igual a la Competencia, o menos.



Nosolorol
DISEÑO DE JUEGOS