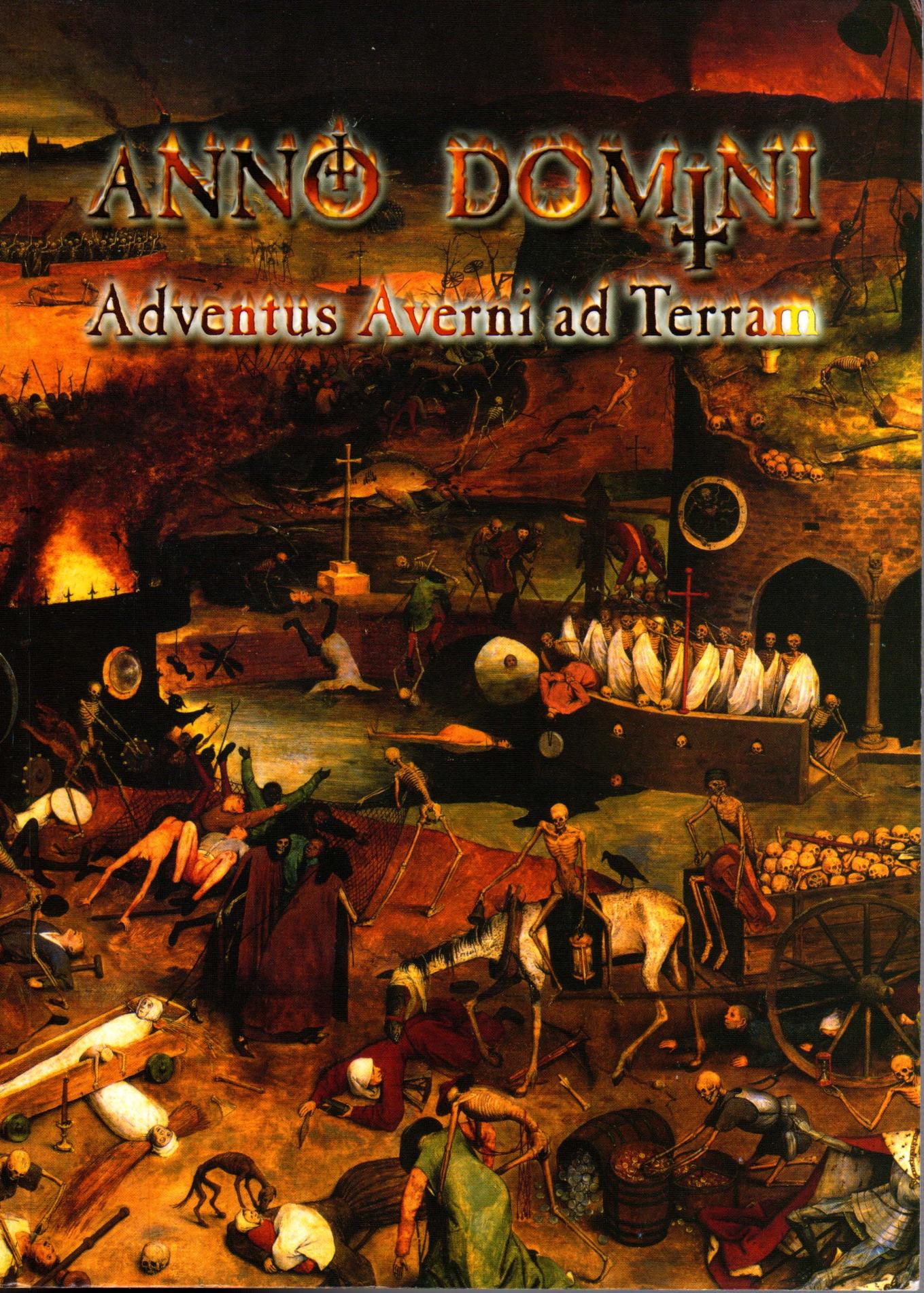
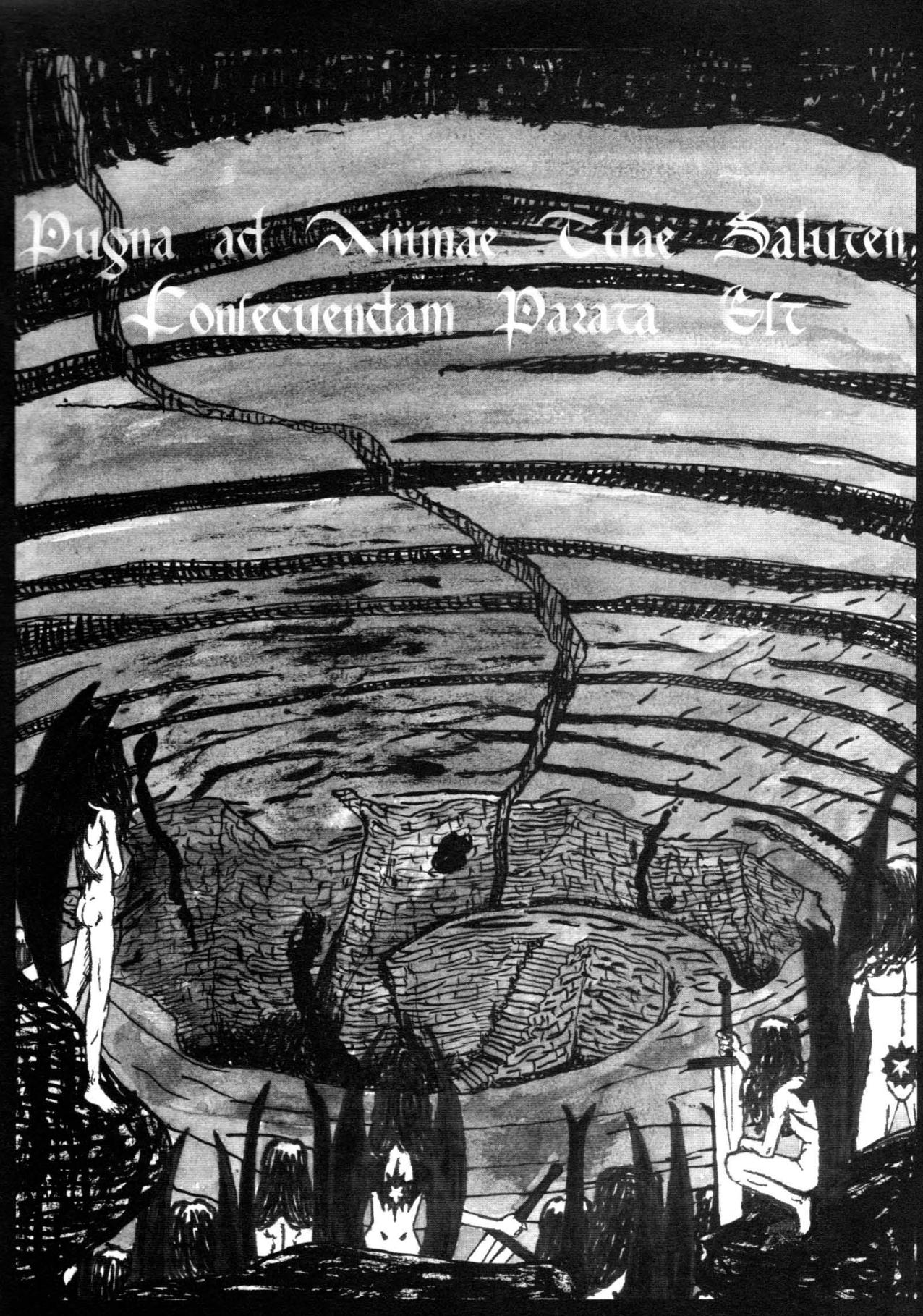


ANNO DOMINI

Adventus Averni ad Terram



Pugna ad Animae Tuae Salutem
Consecuendam Parata Est



Cuando abrió el sexto sello, se produjo un violento terremoto; y el sol se puso negro como un paño de crin, y la luna toda como sangre, y las estrellas del cielo cayeron sobre la tierra, como la higuera suelta sus higos verdes al ser sacudida por un viento fuerte; y el cielo fue retirado como un libro que se enrolls, y todos los montes y las islas fueron removidos de sus asientos; y los reyes de la tierra, los magnates, los tribunos, los ricos, los poderosos, y todos, esclavos o libres, se ocultaron en las cuevas y en las peñas de los montes. Y dicen a los montes y a las peñas: "Caed sobre nosotros y ocultadnos de la vista del que está sentado en el trono y de la cólera del Cordero. Porque ha llegado el Gran Día de su cólera y ¿quién podrá sostenerse?".

Apocalipsis 6, 12-17.

Año de Nuestro Señor Jesucristo 1000. Constantinopla. Iglesia de Santa Sofía.

Ahora, en el término de mis días, en la hora final de todos los tiempos, escribo estas líneas como testimonio fiel de lo temido y anunciado en los evangelios. El fin del mundo ha llegado, Babilonia ha caído.

Íbamos a entrar en el siglo XI de nuestro Señor Jesucristo. Primero fue oscuridad, el sol desapareció de los cielos como si nunca hubiese existido. Más tarde vino el calor, un abrasador calor como en desierto ninguno. Después un breve murmullo que pasaría a convertirse en feroz y atronador bramido de bestias sin igual.

Constantinopla, la antigua Bizancio, la sabia, la mágica. La capital imperial de Constantino I el Grande. Al igual que Roma construida sobre siete colinas, defendida entre otras por las murallas de Teodosio. Victoriosa ante los godos, hunos, persas, árabes y búlgaros. Acostumbrada al asedio, a la crueldad de la guerra y de los hombres, al caos y la miseria de siglos de conflictos armados... Constantinopla gozaba de una época de expansión y esplendor. Nunca, jamás, se había enfrentado a tan cruel y despiadado destino.

El emperador Basilio II salió al frente de la agitación, con los strategos a su lado, cientos de hombres a sus espaldas. Valerosos, entrenados y bien equipados, luciendo estandartes y banderas que la luz del sol ya no podía iluminar. Un día después, apenas volvieron docenas y a ninguno se le podía llamar ya hombre. Penosos desechos, de miradas perdidas, gestos y caras de demencial pesadilla.

Huían de las tinieblas de su propia alma, de huellas dejadas por la temible presencia de un Mal innombrable.

De nuevo se puso Basilio II al frente, con lágrimas en los ojos y semblante inescrutable se dirigió a la temerosa población; ordenó que se cerrasen las puertas y se tocasen trompetas, tambores y campanas. Desde las murallas, con el patriarca a su lado, habló de Jesucristo y su sacrificio, de tantos y tantos santos que habían dado su vida por sus creencias, de la Virgen y los Apóstoles. Habló de la Fe que todos deberíamos tener, mientras el pueblo le miraba y escuchaba temeroso y angustiado. Monjes, sacerdotes y religiosos comprendían, quizás tarde, que las señales eran claras e inequívocas.

A cientos corrieron a encerrarse en iglesias y ermitas.

Primero fue un murmullo, luego una tempestad. Una hueste de oscuridad insondable avanzó sobre nuestra bella ciudad. ¿Sería un castigo al orgullo de nuestro Imperio? ¿Sería una advertencia a la humanidad como fueron Sodoma y Gomorra? ¿Era quizás el fin de los tiempos? ¿La caída de Babilonia? ¿El Apocalipsis? ¿El Día del Juicio? Todas y cada una de mis preguntas tendrían pronta respuesta. Demasiado pronto las conocería y serían terriblemente desesperanzadoras.

El Infierno llegaba a la Tierra.

Gestos de angustia, incomprendión, temor y desconocimiento, el miedo atenazaba nuestras almas sin dejar lugar a la esperanza. Desde la altura de las poderosas pero indefensas murallas contemplábamos sin dar crédito el horror que se nos echaba encima. Como uno solo, miles de criaturas infernales avanzaban hacia

Constantinopla la Grande. En ese momento, Basilio II, llamado desde entonces el Santo por los pocos que sobrevivieron a tan funesto día, gritó, gritó con una voz que desafía lo humano y rozaba lo divino, arengó a sus tropas y al atemorizado pueblo con justas palabras. Palabras de aliento y esperanza, palabras de fortaleza y templanza. Un aura celestial parecía rodearle. Cuando la gran marea negra superó las murallas, durante unos segundos que parecieron días enteros, brillante, su espada atravesó el aire repartiendo estocadas e impartiendo esperanza. Si el Señor hubiese guiado su brazo no hubiese podido batirse mejor. El espejismo duró poco, pero la visión de un hombre haciendo frente a ángeles caídos inspiró a muchos en su hora final, y a unos pocos durante el calvario que a partir de entonces les tocaría vivir.

Y llegó el caos, y con él el horror de una vida que no era tal. Un destino quizás merecido por muchos, pero injusto para tantos otros... Los caminos del Señor son inescrutables, pero en estos momentos, que Dios me perdone, mi fe flaquea. Escondido entre las ruinas fui testigo de actos de horror como jamás se habían visto, depravaciones sin nombre, crímenes salvajes de representación macabra. Pero lo peor estaba por venir.

El Apocalipsis no era exactamente como venía dicho en las Sagradas Escrituras. El Maligno mandaba sus huestes, no para matar y destruir, sino para ocupar y seducir. No había coros de Ángeles Celestiales, la humanidad se encontraba sola sin defensa alguna ante tan terrible adversario. Por ahora, ni la tribu de Judá, ni la de Rubén, ni de la de Gad, Aser, Neftalí, Manasés, Simeón, Levi, Isacar, Zabulón, José o Benjamín gozarían en parte de la bula divina, nadie sería apartado. Como un gran terremoto el día del Advenimiento afectaría a todos por igual, marcaría el comienzo de una nueva y oscura era, y la Humanidad tendría que esperar la hora de su salvación.

Cuando las hordas infernales saciaron su apetito de sangre, los supervivientes nos enfrentamos al inicio de una nueva era. Una era de miserias y sufrimientos, una era de oscuridad y tinieblas en la que el ser humano dejaría de ser el amo de la creación para convertirse en esclavo y víctima de siglos de crueles torturas y terribles vejaciones.

En las puertas de nuestras murallas, en la sagrada Constantinopla, rezaba y estaba escrito; "Cristo nuestro Dios rompe triunfalmente la fuerza de los enemigos". Durante siglos nuestras murallas resistieron todo aquello que osó enfrentársenos, ahora nuestras puertas yacen destrozadas, la oscuridad reina, el sol se ha apagado y al parecer Cristo nos ha olvidado.

El sol volvió a lucir de nuevo, pero la luz que iluminaba nuestros días ya no sería nunca la misma.

Después de esto vi bajar del cielo a otro Ángel, que tenía gran poder, y la tierra quedó iluminada con su resplandor. Gritó con potente voz diciendo: "¡Cayó, cayó la Gran Babilonia! Se ha convertido en morada de demonios, en guarida de toda clase de espíritus inmundos, en guarida de toda clase de aves inmundas y detestables. Porque del vino de sus prostituciones han bebido todas las naciones, y los reyes de la Tierra han fornecido con ella, y los mercaderes de la Tierra se han enriquecido con su lujo desenfrenado".

Apocalipsis 18, 1-3.

CRÉDITOS

AUTORES

Manuel J. Sueiro Abad, Antonio Álvarez de Morales Amorós y Juan Antonio Huerta Domínguez.

SISTEMA DE JUEGO

Manuel J. Sueiro Abad.

ILUSTRACIONES

Antonio Álvarez de Morales, Marta Prieto Mora y Tatiana Delgado Yunquera.

PORADA

Imagen especular de *El triunfo de la muerte* de Bruegel el Viejo. Museo del Prado, Madrid.

MAPAS

Juan Antonio Huerta Domínguez, excepto el Mapa de Santa María obra de Marta Prieto Mora y el Mapa de la Tierra Demoníaca, obra de Juan Antonio Huerta Domínguez, Antonio Álvarez de Morales y Manuel J. Sueiro Abad.

MATERIAL ADICIONAL

Marina de Santiago Buey, autora del *Arca de Noé* y del poema *Un demonio con cara de Ángel*, Marta Prieto Mora, diseñadora de los marcos de las páginas y Emilio Barriga Tomás, diseñador de los logos de Anno Domini y Libros Ucronía.

CORRECCIONES

Laura Vivas Fernández, Marina de Santiago Buey, Luis Moreno Ortí, Óscar Foley Praderas y Luis Delgado Villanueva.

MAQUETACIÓN

Manuel J. Sueiro, excepto portada y contraportada, maquetadas por Emilio Barriga Tomás.

IMPRESIÓN

Aleu, S. A. - Zamora, 45 - 08005 Barcelona

FILMACIÓN

Aleu, S. A. - Zamora, 45 - 08005 Barcelona

PLAYTESTING

Eduardo "Mr. Dudu" Penna, Jaime "Michu" Castells, Luis Tovar, Axel Alonso, Eduardo García, Mario Sánchez, Ángel Paredes, David Gómez, Alberto Hinojosas, Juan Pablo Menchén, Óscar Foley Praderas, Luis Delgado Villanueva, Alejandro Cano Martín, Angelines Buendía Zurita, Gonzalo Álvarez Martínez, Alba Sánchez Muñoz, Miguel Barberas Palmerín, Marina de Santiago Buey y algunos otros que tendrán que perdonar nuestro olvido.

AGRADECIMIENTOS

Alejandro Sánchez Alarcón, David Huerta Domínguez, Luis Moreno Ortí, Gonzalo Álvarez Martínez y Eduardo Andrés Crespo Toro, por su apoyo e interés. Ana María Buey Suárez por el asesoramiento teológico. Pedro de Santiago Gaviña por las traducciones al latín. Luis Delgado Villanueva por el escaner. José Luis Sánchez González y Lorenzo Braschi Diaferia por el material cabalístico. Jaime "Michu" Castells y Eduardo "Mr. Dudu" Penna por los primeros playtestings y por el *Guillotine*. Angelines Buendía Zurita en el papel de *Yasmina*. Vandy y Emilio de Gen-X por los inestimables consejos. Laura Vivas Fernández por su GRAN ayuda casi, casi desinteresada. Marina de Santiago Buey por tantas cosas que difícilmente cabrían aquí. Ioaunarum por ser un brujo de "demencial pesadilla" y ponernos en marcha. Jason Doc y Uribarri por ser esos tipos geniales.

ADVERTENCIA: Esto es sólo un juego. Los autores no pretendemos ofender a nadie, ni tampoco transmitir ninguna opinión ni valoración sobre los temas tratados. El contenido del libro mezcla elementos históricos con otros completamente imaginarios, y en su conjunto no debe ser tomado como otra cosa que no sea una obra de ficción. Si cualquier error u omisión en la documentación transmite información falsa, nuestras más sinceras disculpas.

Publicado por Libros Ucronía S. L., C/ Galileo 7, 2º 16, 28015 Madrid. www.librosucronia.com

DICIEMBRE DE 2000

Todo el material publicado en este libro es propiedad de sus respectivos autores.

DEPOSITO LEGAL: B-49659-2000 - ISBN: 84-931868-0-5

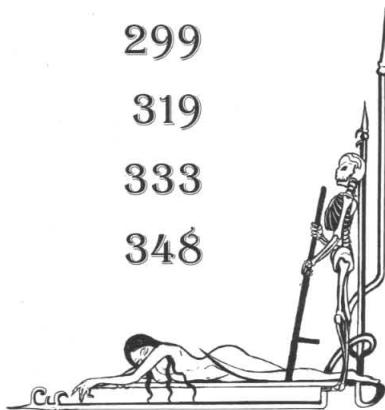
ANNO DOMINI

Adventus Averni ad Terram

CREADO POR MANUEL J. SUEIRO, ANTONIO ÁLVAREZ DE MORALES Y JUAN A. HUERTA DOMÍNGUEZ

CONTENIDO

CAPÍTULO I: EXORDIO	7
CAPÍTULO II: GÉNESIS	19
CAPÍTULO III: PRECEPTOS	33
CAPÍTULO IV: SEÑALES	45
CAPÍTULO V: PRODIGIOS	69
CAPÍTULO VI: CONFLICTO	107
CAPÍTULO VII: LEGIÓN	137
CAPÍTULO VIII: AVERNO	173
CAPÍTULO IX: DOGMA	205
CAPÍTULO X: COMUNIÓN	245
CAPÍTULO XI: REGENCIA	279
AVVENTURA I: IN MEDIA RES	299
AVVENTURA II: SOMBRAS DE ESPERANZA	319
AVVENTURA III: EL DEMONIO NACIDO EN AKOR	333
APÉNDICE: CRONOLOGÍA	348



Saludos y bien hallados, mi nombre es Derra, brujo, alquimista y aspirante a demonio. Mi antiguo nombre era de procedencia más cristiana pero permanece en el olvido de las arcas del Infierno.

Bienvenidos a la tenebrosa y terrible Era del Fin del Mundo, del Infierno en la Tierra. El relato que a continuación tengo a bien contaros es una pequeña obra que con gusto dedico a aquellos que, como vosotros, tienen las suficientes agallas y valor para adentrarse en la mayor época de tinieblas que jamás haya conocido la humanidad. Tuve conocimiento de estos singulares hechos gracias a la privilegiada posición que me dio haber vendido mi alma, modestamente, a un alto precio.

El motivo por el cual dedico mi preciado tiempo a narrar esta peculiar historia es simple: parte de mi ya perdida humanidad pugna por salir de nuevo y de este modo advertir a base de ejemplos de los peligros y sinsabores a los que os enfrentaréis en esta grandiosa odisea en la que para vuestra desgracia os habéis embarcado.

Grandes sufrimientos padeceréis, pero sin duda la aventura está garantizada.

CAPÍTULO I

EXORDIO

LA CUESTIÓN ES... ¿CUÁL SERÁ EL AMO?

LEWIS CARROL

VERBI GRATIA

Director de Juego: "Os encontráis en un gigantesco campo de trigo sumido en la oscuridad, correís para salvar vuestras vidas, debería ser de día pero el sol no luce. Una ligera nieblilla fría lo envuelve todo y el sonido de las bestias que os persiguen se encuentra cada vez más cerca. Súbitamente, entre las gruesas y altas espigas, un claro y una sólida casa de piedra se alza ante vosotros. Aceleráis el paso y os dirigís de inmediato a su puerta en busca de refugio para constatar que se encuentra muy bien cerrada, sin ventanas ni otro posible acceso visible. Aporreáis con firmeza la puerta con la aldaba en forma de cordero con la esperanza de que alguien os abra. Los guturales gruñidos de vuestros perseguidores son cada vez más intensos y con absoluto terror empezáis a comprender que el fin se acerca. De pronto, la puerta se abre y un rostro de apariencia angelical os introduce con rapidez en el interior, el cual, si cabe, se encuentra sumido en una oscuridad mayor que en la que os encontrabais. Vuestro salvador enciende una por una las velas de un candelabro de siete brazos, clava su vista en vosotros y, mientras oís a vuestras espaldas brutales golpes y furiosos arañazos contra el aparentemente resistente portón, el rostro de vuestro anfitrión empieza

a cambiar... Os despertáis con un nervioso presentimiento y bañados en un desagradable sudor frío. Os miráis los unos a los otros y comprendéis que la pesadilla que ha perturbado vuestro descanso debía de ser algo más que un simple sueño, ya que claramente todos la habéis compartido. Está amaneciendo y un cielo despejado y brillante os saluda el nuevo día".

Don Andrés de Belmonte: Miro a mi alrededor y a mis compañeros, para ver si están todos y que aspecto tienen. Me fijo también para ver si ha cambiado algo del campamento.

Director de Juego: La Señorita Isabel, Don Gimeno y el fraile Luis muestran todos la misma cara de susto, con el cansancio reflejado en sus ojos y ese sudor frío que a todos os empapa. Don Julián, que se suponía estaba de guardia también parece acabar de despertar de la misma pesadilla. Por lo demás, el campamento parece estar en la misma situación en que se encontraba cuando os acostasteis.

Don Gimeno: Comienzo a calzarme las botas y cubrirme con mi capa al mismo tiempo que pregunto a mis compañeros si son ilusiones mías o todos hemos compartido el mismo sueño.





Director de Juego: Bueno, venga, pregúntaselo.

Don Gimeno: Por ventura, ¿vuestras mercedes han compartido este desagradable sueño? Por sus rostros y expresiones deduzco que sí, pero decidme, ¿el campo de trigo? ¿El llamador con forma de cordero? ¿El candelabro de los siete brazos?...

La Señorita Isabel: Vive Dios que sí mi buen Gimeno, el miedo todavía hace presa en mi corazón, pero sin duda hemos de preguntarnos el significado de tan desagradable visión. ¿Un día que no es día? ¿Recordáis acaso en qué se transformaba la persona que nos dio cobijo?

Fraile Luis: No recuerdo bien, pero creo haberme despertado antes de completada su transformación. Sin duda nuestro sueño está repleto de significados ocultos y pienso que, tenga el significado que tenga, nos avise de lo que nos avise, no es definitivo. El cambio inconcluso puede darnos a entender que no hay nada decidido o irremediable, tanto podría inclinarse la balanza en un sentido como en otro.

Don Julián: Estoy de acuerdo con el fraile, supongo que por primera vez. Deberíamos seguir cuanto antes nuestro camino hasta la aldea, quizás allí alguien podría ayudarnos a descubrir su significado.

La Señorita Isabel: Sin descubrirme ni quitarme la manta de viaje, me pongo rápidamente mi túnica de lana, me calzo e inspecciono los alrededores inmediatos del campamento para ver si hay algo extraño o que me llame la atención.

Fraile Luis: Me pongo a rezar mis oraciones matutinas, también quiero tirar los dados de mi habilidad de Teología para ver si relaciono de alguna manera el día sin sol, el llamador con forma de cordero, el candelabro con siete brazos y el rostro cambiante. Intento recordar algún escrito sagrado o algún pasaje de los Testamentos que digan algo al respecto.

Don Gimeno: Don Julián, disculpe vuestra merced, pero ¿cómo ocurrió que el sueño hiciese mella en vos? ¡Jamás os había visto faltar a una guardia!

Don Julián: Tampoco yo logro comprenderlo, por mi honor que nunca antes me había ocu-



rrido, pero no recuerdo exactamente cuándo caí dormido.

Director de Juego (a la señorita Isabel): Tu personaje, observa unos extraños símbolos dibujados en la arena cerca de donde dormía Don Julián, parece una palabra escrita en un idioma que no es latín. El fraile Luis, sabe (después de realizar una tirada de dados con éxito, tirada en función de las habilidades reflejadas en la hoja con las características del personaje y la dificultad que el Director de Juego estime que requiere la misma), que tanto el cordero como el candelabro de los siete brazos son símbolos judíos. Antiguamente los judíos, en vez de realizar el culto en las sinagogas en forma de plegarias, lo hacían en grandes templos en forma de sacrificios, y el cordero era habitualmente el sacrificio elegido. El candelabro de siete brazos es la forma en que los judíos representan a Dios. Con respecto al día sin

sol la única referencia que recuerdas haber leído es cuando el Señor mandó las plagas sobre Egipto y una de ellas, la de las langostas, oscureció momentáneamente el sol. ¿Comunicáis vuestros conocimientos al resto de los personajes jugadores?

Señorita Isabel: Sí.

Fraile Luis: Sí.

Don Andrés de Belmonte: Yo sé algo de griego, ¿está escrito en griego? Si es así hago una tirada de Lectura de Griego a ver si sé lo que significa.

Director de Juego (Después de que el jugador falle la tirada de dados): Sabes que es griego, pero no lo que significa.

Don Gimeno: ¿No era el griego el idioma utilizado por los primeros cristianos inicialmente en las liturgias? Quizá tenga algo que ver...

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

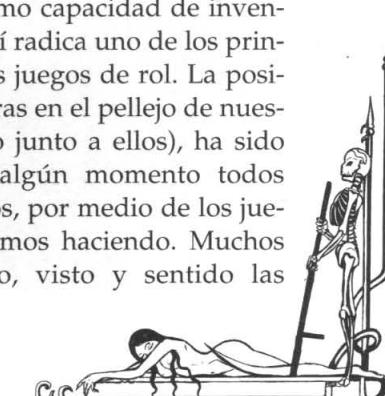
Un juego de rol es un juego de mesa en el que el tablero está en la imaginación de los jugadores. Tal y como indica su nombre, en los juegos de rol los participantes interpretan un rol o papel. Hay dos tipos de jugadores, uno de ellos es el Director de Juego que como vemos en el ejemplo, es el encargado de plantear una historia al resto de los jugadores. El otro tipo serían los jugadores propiamente dichos, que en función de la información que el Director de Juego les proporciona, interpretan un personaje ficticio definido por una serie de características (sexo, oficio, constitución física, personalidad, etc.), decidiendo el curso de acción a tomar.

Un juego de rol es literatura y teatro. Literatura porque cuando como Director de Juego lees, o preparas una aventura, esta tiene que ser tan interesante y apasionante como una buena novela. Literatura porque cuando el Director de Juego describe una situación los jugadores deben ser capaces de imaginar cada detalle, de ver en su mente la escena tal y como nos sumergen en ella los grandes escritores. Y es teatro porque es un juego en el que la interpretación personal que haga cada jugador de su personaje debe primar sobre todo lo demás. También debemos decir que los juegos de rol no son exactamente teatro, ya que los jugadores no andan

de verdad, ni realizan las acciones que en su imaginación llevan a cabo sus personajes.

En los juegos de rol hay reglas y tiradas de dados al igual que en cualquier otro juego de mesa clásico, pero la clave se encuentra en la capacidad de los jugadores para ser auténticos actores y poder situarse en la piel de los diferentes "papeles" que vayan interpretando. Es pues por todo esto que definimos los juegos de rol como literatura interactiva, ya que tal y como en el teatro se escriben obras y los actores las interpretan adaptándose fielmente al guión; en los juegos de rol el Director de Juego pone una serie de acontecimientos en escena, pero son los jugadores, a través de sus personajes, los que deciden cómo se va a desarrollar la obra.

Un juego de rol se define principalmente por el universo y el ambiente en que toma forma. Hay tantas posibilidades como capacidad de inventiva tiene el hombre, ahí radica uno de los principales atractivos de los juegos de rol. La posibilidad de vivir aventuras en el pellejo de nuestros héroes favoritos (o junto a ellos), ha sido una fantasía que en algún momento todos hemos tenido, y algunos, por medio de los juegos de rol, nos divertimos haciendo. Muchos seguro han imaginado, visto y sentido las



murallas de Breda junto al Capitán Alatriste, han querido batirse junto a él, y han sufrido cuando lo inevitable parecía llegar, ¿por qué no? Cuántas veces hemos visto una película o leído un libro en el que llegado el final o una situación límite hemos dicho: "yo haría esto o lo otro". Los juegos de rol nos dan esa fabulosa oportunidad de mezclar literatura, teatro e imaginación, de adentrarnos y explorar mundos mágicos e imposibles, de ucrónias como la nuestra, y tantas otras posibilidades.

Los juegos de rol constituyen hoy en día un importante segmento dentro de los hobbies de la juventud (aunque cada vez hay más adultos que juegan al rol) de las sociedades occidentales, obviamente por detrás de videojuegos, consolas, cómics y un largo etc. Pero la realidad es que existen cadenas de tiendas a nivel nacional y mundial, internacionales con facturaciones multimillonarias, multitud de asociaciones de jugadores y se organizan convenciones de todo tipo. Los juegos de rol son un fenómeno que ya tiene más de un cuarto de siglo de historia y que poco a poco va creciendo. Hemos intentado explicar al lector lo que son los juegos de rol, también

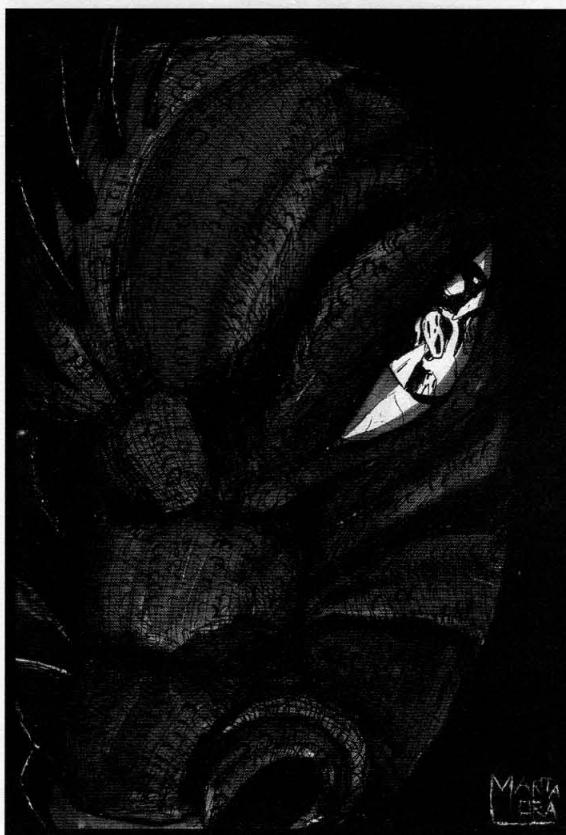
intentaremos centrarle en la dinámica de Anno Domini, pero seguramente, si se ha escogido Anno Domini Adventus Averni ad Terram para iniciarse en los juegos de rol surja la pregunta: ¿qué ventajas o inconvenientes tienen estos juegos con respecto a otros? Bien, aquí va nuestra respuesta.

Muy básicamente, los juegos de rol son como juegos de mesa sin tablero con un montón de reglas más que cualquier juego de mesa clásico. Son juegos interpretativos que requieren participación activa por parte de todos los jugadores. El hecho de que sean necesarios entre dos y siete jugadores (con más el juego es complicado de organizar) para llevar a cabo una partida hace que favorezca el desarrollo social del individuo.

Normalmente para lograr alcanzar los objetivos señalados por el Director de Juego, es necesaria la colaboración de todos los Personajes Jugadores, con lo que los juegos de rol favorecen el juego de equipo y el espíritu de grupo y esta es sin duda una de las principales ventajas de los juegos de rol. En los juegos de rol hay que pensar, razonar y hablar mucho, lo que posiblemente ayude al desarrollo comunicativo.

Defendíamos al principio el concepto de literatura interactiva, y es ahí donde tenemos otra de las grandes ventajas de los juegos de rol: su claro empuje a la lectura. Uno de los libros más leídos de literatura fantástica (sino el que más) es el Señor de los Anillos de Tolkien. Bien, podríamos atrevernos a afirmar que de los miles de jugadores del juego de rol basado en ese libro, pocos, muy pocos no han leído dicho libro. La literatura y el rol están estrechamente relacionados. En el caso del Señor de los Anillos fue la novela quien inspiró el juego de rol, pero hay cada vez más y más casos de juegos de rol que inspiran a los aficionados a escribir, encontrándose muchos juegos apoyados con novelas para introducir al jugador más y más en el ambiente del mundo en cuestión.

Creemos que los juegos de rol pueden ayudar a favorecer la comunicación e interacción, el ingenio, la capacidad de expresión y el espíritu de grupo. Y sobre todo, ayudarnos a pasar un buen rato sumergiéndonos en las aventuras y desventuras de personajes imaginarios.



TIPOS DE JUGADORES EN UN JUEGO DE ROL

Los jugadores suelen interpretar cada uno a un Personaje Jugador, aunque puede haber excepciones en las que un solo jugador controle más de un Personaje, pero eso sólo ocurre en contadas ocasiones. El Director de Juego, por otro lado, controla todo el universo en el que se mueven los Personajes Jugadores y es por ello que deberá prepararse adecuadamente cada sesión de juego.

DIRECTOR DE JUEGO

El Director de Juego es la persona encargada de preparar, dirigir y coordinar la partida, es algo así como el director de una película o una obra de teatro que decide cómo, cuándo, dónde y por qué se interpreta el guión.

La labor del Director de Juego puede parecer difícil, pero en realidad lo único que requiere es un poco de preparación y dedicación. La tarea del Director de Juego esta dividida básicamente en tres partes: arbitrar, interpretar a los personajes no jugadores, que son los secundarios y villanos de la historia, y mantener el ambiente. Las sesiones de interpretación deben ser como literatura interactiva, en la que los jugadores, a través de sus personajes, escenifican un papel determinado. En nuestro caso, el de hombres y mujeres de fe sometidos a continuas tentaciones y viviendo en un clima de opresión y persecución continua por parte de las fuerzas del Maligno y sus propias dudas. El objetivo del Director de Juego consiste en que los jugadores, por medio de sus personajes, vivan (en su imaginación), sientan, e incluso vean en su imaginación las escenas y momentos que él relata y ellos interpretan.

Para más información acerca del Director de Juego y su labor hemos introducido un capítulo (Regencia), dedicado a la forma de dirigir una partida y diseñar aventuras, con ayudas para hacerlo.

JUGADORES

Son los que interpretan, actúan y viven en su imaginación las historias creadas por el Director de Juego. La variedad de personajes que interpretan es infinita. Monjes, caballeros, sacerdotes

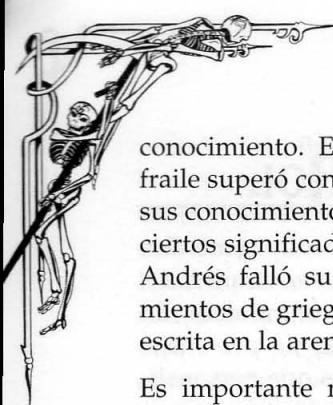
o artesanos son descripciones muy generales que pierden el significado una vez empiezas a desarrollar tu personaje en profundidad. En Anno Domini no hay categorías de personaje: trasfondos y habilidades son los que personalizan y dan color a cada Personaje Jugador que se crea, confiriéndole un carácter único y especial.

La labor de los jugadores será interpretar adecuadamente estas características únicas de su personaje, de forma coherente y de acuerdo con guión que le toque o desee interpretar, en función de la trama que desarrolle el Director de Juego. Un guión que en absoluto es rígido, sino todo lo contrario, quedando a la libre elección de cada uno las acciones y decisiones a tomar por sus Personajes Jugadores en el ambiente creado, eso sí, por el Director de Juego.

Interpretar adecuadamente un rol no está exento de dificultades. Hay que ponerse en la piel del personaje jugador y hacerle reaccionar como se reaccionaría si realmente se fuese él. Cada jugador tiene su manera de hacerlo, hay algunos que simplemente dicen al Director de Juego lo que su personaje hace o dice, otros que prefieren hablar como lo haría realmente su personaje, e incluso hay quien en un momento dado decide levantarse de la silla y gesticular o moverse de una manera determinada para indicar exactamente la forma de actuar de su Personaje Jugador. Ninguna manera es mejor que otra, la buena será la que nos proporcione mayor diversión. Sin embargo, Anno Domini es un juego de ambiente sombrío, de terror incluso, es por eso que recomendamos una actuación lo más personalista posible del personaje, ya que sin duda ello ayuda a la creación de la atmósfera de juego en la que los creadores del Anno Domini pensamos que se encuentra mayor satisfacción.

Los Personajes Jugadores se crean según las reglas establecidas en el Capítulo II: Génesis. Cada personaje debe estar definido por una serie de características básicas como pueden ser su aspecto y cualidades físicas, los conocimientos y habilidades que posee, etc. Estas habilidades y conocimientos se reflejan en una puntuación numérica, con la que nos tendremos que enfrentar mediante dados cada vez que queramos lograr algo relacionado con esa habilidad o





conocimiento. En el ejemplo del principio, el fraile superó con éxito una tirada de dados para sus conocimientos de religión y logró identificar ciertos significados del sueño, sin embargo Don Andrés falló su tirada de dados para conocimientos de griego y no logró traducir la palabra escrita en la arena.

Es importante muchas veces saber distinguir entre los conocimientos del personaje y los del jugador. Un caso claro es que hoy en día casi todo el mundo sabe nadar, pero en la Baja Edad Media (y Anno Domini es una ucronía de esa época) muy poca gente sabía. Si se está jugando con un personaje musulmán, es seguro que no conocerá muchos aspectos de la Biblia, y aunque estemos educados en la tradición cristiana y lo

sepamos, tendremos que interpretar a nuestro personaje jugador como si realmente no lo supiéramos. Lo inverso ocurriría con el Corán, nuestro Personaje Jugador puede sabérselo de memoria y nosotros no, y ser el Director de Juego el que nos facilite la información.

El Director de Juego y los Jugadores tendrán que tener muy en cuenta cómo influyen las acciones u omisiones de los personajes dentro del mundo. Si los Personajes Jugadores logran liberar a un par de esclavos para salvar sus atormentadas almas, seguramente no tendrá mayor incidencia. Pero si en cambio liberan un par de centenares, el Señor Demonio de la zona seguramente tomará las medidas pertinentes para descubrir a los responsables.

ANNO DOMINI: EL JUEGO DE ROL

Un juego de rol se define fundamentalmente por el ambiente y la atmósfera en la que viven los personajes jugadores, o sea por el universo del que forman parte.

AMBIENTACIÓN

Anno Domini Adventus Averni ad Terram transcurre en una ucronía en la que toman forma los miedos y temores de la cristiandad justo antes del año 1000 d.C. Los habitantes de la época temían que el fin del mundo llegase con el inicio del nuevo siglo. Estos temores han resultado terriblemente fundamentados y el Infierno ha llegado a la Tierra. En la fatídica noche que marcaba el comienzo del año nuevo, las hordas del Maligno hicieron su aparición en la tierra que durante tanto tiempo les había estado vedada (salvo quizá por esporádicas excepciones). La resistencia fue fútil, la carnicería no tuvo parangón alguno, y el dominio del hombre sobre la tierra llegó a su fin, pasando de ser el amo de la creación a poco más que ganado en manos de tan terribles amos.

Todas las grandes religiones, Judaísmo, Cristianismo e Islamismo, cada una a su manera, hacían y predicaban lo correcto.

AYER

En un primer momento, los demonios invadieron la Tierra con macabra perfección, marchando como uno solo contra las indefensas y dividi-

das naciones humanas. Con el tiempo, más de dos siglos después del Annus Domini Adventus Averni ad Terram, las cosas son distintas. Los seguidores del Adversario, en especial los que ocupan puestos más altos en la jerarquía infernal, se han repartido la Tierra en feudos. Los grandes demonios esperan la llegada del auténtico Juicio Final en el que por fin se acabe el conflicto de siglos y milenios. Esperan que, cuando llegue ese momento, se encuentren bien surtidos de almas. Mientras, y dado que los grandes núcleos humanos se encuentran bajo su absoluto control, y que la Tierra sigue su lenta pero aparentemente inexorable transformación, pareciéndose poco a poco, pero cada vez más a los Infiernos, los grandes demonios no encuentran demasiada utilidad en rastrear campos y montañas en busca de los pocos humanos que quedan libres, prefiriendo habitualmente centrar su búsqueda de almas en Baronías o Marcas vecinas a las que poder robar. Esta situación ha acarreado que durante las últimas cinco décadas se hayan producido cada vez con mayor frecuencia enfrentamientos entre diferentes señores demonios, interesados en su mayoría mucho más en asuntos de política infernal que en la propia Tierra.

HOY

El Maligno vino en busca de almas, almas que corromper y mandar al infierno, no de mártires que fuesen al cielo. Por eso, sus huestes, desde el

Año del Advenimiento, derraman sangre humana sólo de vez en cuando, prefiriendo la sutil perversión de las almas.

Es por eso que a los recién nacidos y niños de muy pronta edad que viven o nazcan bajo dominación demoníaca se les sigue bautizando, circuncidando, etc. de manera que estén puros para poder ser convertidos después a la causa del Maligno. En el macabro juego de los demonios el Mal necesita realizar el acto de la corrupción.

El desinterés por las grandes "zonas de nadie" entre ciudad y ciudad hace que los hombres libres gocen de cierta tranquilidad ocultos en montañas, cañadas, pantanos y bosques, salvo claro está por las esporádicas cacerías y patrullas de castigo que tan terribles fuerzas de ocupación envían de vez en cuando.

Las comunidades humanas libres sobreviven en agrupaciones de apenas unas docenas de individuos, sometidas a una vida de carencia y peligro y con apenas comunicación unas con otras. Esta situación está cambiando poco a poco, y los dirigentes tanto espirituales como laicos están empezando de nuevo a establecerse en reinos, tal y como sucedía antes del Advenimiento en la Europa de la Baja Edad Media. Estos reinos, en la mayoría de los casos, apenas cuentan con unas pocas aldeas y unos centenares de súbditos, pero de es una situación que da lugar a la esperanza.

¿MAÑANA?

Muchas falsas profecías y versiones circulan al respecto, pero nadie conoce a ciencia cierta la causa del Advenimiento, ni por qué el Señor no intervino con los ejércitos celestiales a favor de su rebaño. Tampoco se sabe si alguna vez lo hará, aunque continuamente aparecen nuevas señales y profetas que anuncian que un gran acontecimiento marcará el final de esta era de tinieblas y el principio de otra nueva y completamente desconocida. Son malos tiempos para los hombres de fe, pero los justos del Señor demuestran continuamente con su valor e inquebrantable voluntad que Dios no nos ha abandonado, sino que la actual situación es algún tipo de dura prueba, y que el Paraíso espera...

COMPLEMENTOS DE JUEGO

El libro que tienes en las manos es sólo el principio. Libros Ucronía te ofrecerá en breve toda una línea de productos oficiales para ampliar el rico universo de juego de Anno Domini.

ESCENARIOS DE AVENTURAS Y MÓDULOS

Para jugar a Anno Domini se puede, o bien desarrollar uno mismo sus propias tramas y aventuras, o bien comprar módulos oficiales listos para jugar. En el libro básico de Anno Domini vienen tres aventuras introductorias para ayudar a captar mejor el ambiente y la atmósfera del juego. Las aventuras oficiales publicadas contienen toda la información necesaria para que el Director de Juego lleve a cabo una trama, por lo que los jugadores no pueden leerlas, de manera que los acontecimientos que se vayan sucediendo lleguen por sorpresa.

SUPLEMENTOS

Libros Ucronía tiene planeado sacar al mercado suplementos de reglas y ambientación para el universo de Anno Domini que amplíen diferentes aspectos del mundo de juego o presenten



otros completamente nuevos para hacer más completo y divertido el juego.

MINIATURAS

Utilizar miniaturas en las partidas ayuda a representar y escenificar mejor ciertas situaciones, sobre todo de combate, en el que suele ser muy importante la disposición de los personajes.

No existen miniaturas oficiales para Anno Domini, pero si un montón para otros juegos de rol, estrategia o simplemente de colecciónismo,

ambientadas en el medievo y que pueden ser utilizadas perfectamente en este juego.

WWW.LIBROSUCRONIA.COM

En la página web de Libros Ucronía S. L. encontrarás la sección oficial en la red de Anno Domini. Aquí encontrarás todo tipo de ayudas de juego, incluido software gratuito. También encontrarás información acerca de todos los productos que Libros Ucronía S. L. pone en el mercado.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

LIBROS

Al-Saleh J., *Ciudades fabulosas, principes y yinn de la mitología árabe*, Anaya 1986. ***

Arié R., *España musulmana (siglos VIII - XV)*, Labor 1984. **

Aznar F., *España medieval, musulmanes, judíos y cristianos*, Anaya 1990 ***

Barthélemy P., *Los vikingos*, Martínez Roca 1989. *

Brooke C., *Europa en el centro de la Edad Media (962- 1154)*, Aguilar 1973. *

Byam M., *Armas y armaduras*, Altea 1990. *

Cahen C., *El Islam. Historia Universal Siglo Veintiuno*. Siglo XXI Editores S.A. 1971.

Cohat Y., *Los Vikingos, Reyes de los Mares*. Aguilar, S.A., de Ediciones. 1989.

Eliade M. Y Couliano I., *Diccionario de las religiones*, Paidós 1992. ***

Embree A. Y Wilhelm F., *Africa*, Siglo XXI 1972. *

Gabrieli F., *Mahoma y las conquistas del Islam*, Guadarrama 1967. **

Georg F., *Bizancio*, Siglo XXI 1987. **

Giordano O., *Religiosidad popular en la Alta Edad Media*, Gredos 1983. **

Graveit C., *Caballeros*, Altea, 1993. *

Greus J., *Así vivían en Al-Andalus*, Anaya 1988. **

Herler V., *Figuras bíblicas*, Rioduero 1985. ***

Ki-Zebo J., *Historia del África negra, de los orígenes hasta el siglo XIX*, Alianza 1980. **

Koestler A., *El imperio Kázaro y su herencia*, Aymá, 1976. *

Küng H., *El judaísmo, pasado, presente, futuro*, Trotta 1993. *

Lambert M., *La herejía medieval, movimientos populares de los bogomilos a los husitas*, Taurus 1986. ***

Lany M., *La Otra Historia de los Templarios*. Martínez Roca. 1999.

Lasoui A., *Historia del Magreb, de los orígenes hasta el despertar magrebí*, Mapfre 1994. *

Le Goff J., *La Baja Edad Media. Historia Universal Siglo Veintiuno*. Siglo XXI Editores S.A. 1971.

Maalouf A., *Las cruzadas vistas por los árabes*, Alianza 1993. **

Maíllo F., *Vocabulario básico de historia del Islam*, Akal 1997. ***

Margeson S., *Vikingos*, Altea, 1994. *

Minois, G., *Historia de los infiernos*, Paidós 1994. **

Montanelli I., *Historia de la Edad Media*, Plaza&Janés 1966. *

Nicolle D., *Los normandos, Ejércitos y batallas nº 20*, Prado 1994. *

Nöel, J., *Diccionario de Mitología universal*, Edicomunicaciones 1987. ***

Pogmon E., *La vida cotidiana en el año mil*, Temas de hoy, 1991. *

Salas Parrilla M., Alarcón, Belmonte y Garcimúñoz. *Tres Castillos del Señorío de Villena en la provincia de Cuenca*. 1997.

Sayas J. y García L., *Romanismo y germanismo, el despertar de los pueblos hispánicos*, Labor, 1981. **

Sellier A. y J., *Atlas de los pueblos de Europa Central*, Acento 1995. *

Sellier A. y J., *Atlas de los pueblos de Oriente*, Acento 1997. *

Sinclair A., *Jerusalén, la cruzada interminable*, Edaf 1997. ***

Valdeón J., *La Alta Edad Media*, Anaya 1988. **

Varela M. y Llaneza A., *La expansión del Islam*, Anaya 1989. **

Varios autores, *Acta 2000 Geografía y países*, Rialp 1992. *

Varios autores, *Acta 2000 Historia universal*, Rialp 1992. **

Varios autores, *Atlas histórico universal*, Aguilar 1995. ***

Varios autores, *El Corán*, Planeta 1963. ***

Varios autores, *Historia del pueblo judío* (2), Alianza 1988 *

Varios autores, *India*, Siglo XXI 1974. *

Varios autores, *La Alta Edad Media*, Alianza/Labor, Madrid 1988. ***

Varios autores, *La Alta Edad Media, Historia de España* 3, Historia16 1980. *

Varios autores, *La santa Biblia*, Paulinas 1989 ***

Varios autores, *Las religiones antiguas* Vol. II, Siglo XXI 1978. **

Varios autores, *Las religiones constituidas en Occidente y sus contracorrientes* Vol. I, Siglo XXI 1982. **

Varios autores, *Las religiones en el mundo Mediterráneo y Oriente Próximo* Vol. II, 1979. **

Varios autores, *Las religiones en los pueblos sin tradición escrita*, Siglo XXI 1982. *

Varios autores, *Los grandes misterios del ocultismo y de las sociedades secretas* Vol. I, Ferni 1973. **

Varios autores, *Nueva Enciclopedia Larousse*, Volumen V., Planeta. 1980.

Varios autores, *Nueva Enciclopedia Larousse*, Volumen VI., Planeta. 1980.

Varios autores, *Enciclopedia Microsoft Encarta*, Microsoft. 1998.

Varios autores, *Rusia*, Siglo XXI 1989. *

Warner, R., *Héroes, monstruos y otros mundos de la mitología rusa*, Anaya 1986. **

JUEGOS DE ROL

Varios autores, *Los vikingos*, suplemento del RQ, Joc Internacional 1989. ***

Strafford G., *Pendragón*, Joc Internacional 1990. ***

Strafford G., *Caballeros aventureros*, suplemento del Pendragón, Joc internacional 1993. ***

Strafford G y Shirley S., *Magia céltica*, suplemento para el Pendragón, Joc internacional 1994. *

Strafford G., *El joven Arturo*, suplemento para el Pendragón, Joc Internacional 1996. *

Varios autores, *Vampiro Edad Osura*, La Factoría de Ideas 1996.

CÓMICOS

Burgeon, *Los compañeros del crepúsculo*, Cimoc Extra Color nº60, 62 y 66, Norma. **

Bordes- Durand, *Foc*, nº 1-3, Zinco. *

Dorisa & Alice, *El tercer testamento*, Glenat 1997.

Leturgie-Luguy, *Percevan* nº 1-10, Grijalbo/ Dargaud. **

PELÍCULAS

Alfred the great, Alfredo el Grande, C. Donner 1969. **

Barabbas, Barabbas, R. Fleischer 1962. *

Ben Hur, W. Wyler 1959. *

Il Vangelo secondo Matteo, El evangelio según San Mateo, P.P. Pasolini 1964. **

Jabberwocky, La bestia del reino, T. Gilliam 1977. **

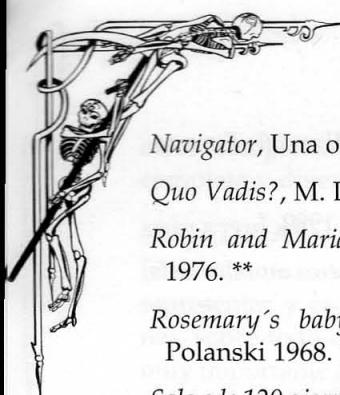
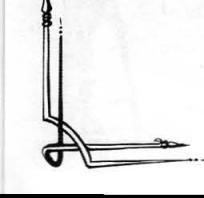
King David, Rey David, B. Beresford 1985. **

King of Kings, Rey de Reyes, N. Ray 1961. *

Mohammad, messenger of God, Mahoma el mensajero de Dios, M. Akkad 1977. **

Monty Phyton and the holy grail, Los caballeros de la tabla cuadrada y sus locos seguidores, T. Jones y T. Gilliam 1974. **



- 
- 
- Navigator*, Una odisea temporal, V. Ward 1988. **
Quo Vadis?, M. Le Roy 1951. *
- Robin and Marian*, Robin y Marian, R. Lester 1976. **
- Rosemary's baby*, La semilla del diablo, R. Polanski 1968. ***
- Salo o le 120 giornate di Sodoma*, Saló o los 120 días de Sodoma, P.P. Pasolini 1975. *
- Salome*, W. Dieterle 1953. *
- Salomon and Sheba*, Salomón y la reina de Saba, K. Vidor 1959. *
- Samsom and Delilah*, Sansón y Dalila, C.B. de Mille 1949. **
- Sodoma e Gomorra*, Sodoma y Gomorra, R. Aldrich 1962. *
- The exorcist*, El exorcista, W. Friedkin 1973. *
- The name of the rose*, El nombre de la rosa, J.J. Annaud 1986. **
- The omen*, La profecía, R. Donner, 1976. *
- The prophecy*, Angeles y demonios, G. Wilden 1995. *
- The robe*, La túnica sagrada, H. Koster 1953. *
- The ten commandments*, Los diez mandamientos, C.B. De Mille 1956. **
- The warlord*, El señor de la guerra, F. Schaffner 1965. *

Sol se ponía en el horizonte mientras una quejumbrosa criatura avanzaba con pasos entrecortados por el pequeño sendero que discurría entre los frondosos árboles. Su caminar era pesado y su avance lento, cualquier observador se daría cuenta casi al instante de que estaba gravemente herido, seguramente agonizando, manteniéndose en pie simplemente por una fuerza de voluntad inquebrantable.

Gantrag, caballero infernal, miraba con indiferencia al insignificante ser y por primera vez en muchos lustros estaba casi tan contento como en el Año del Advenimiento. Por fin se acercaba un desafío un poco digno de su interés, algo que le sacaría del aburrimiento al que estaba sometido desde hacía ya varias décadas. Sus maniobras quizás no merecieran la aprobación de sus superiores, pero el juego estaba servido.

Vanis, uno de los mejores hakim que aún quedaban en la península, sabía que sus días estaban contados, sus heridas eran demasiado profundas y había perdido demasiada sangre, quizás unos años antes todo hubiese sido distinto, pero ahora, a su edad, con casi sesenta años estaba condenado, sólo le quedaba la esperanza de vivir lo suficiente para poder transmitir su mensaje.

El consejo de ancianos, a través del rabino Zacarías le había encomendado una misión. En estos tiempos de tinieblas y oscuridad cualquiera que hubiera escuchado semejantes noticias hubiera saltado de alegría, pero Vanis solía ver más allá y conocía las implicaciones. Se abecinaba una época si cabe aún más sangrienta, más peligrosa, de mayores sufrimientos, aunque sin duda de mucha más esperanza. Esa era la palabra clave, esperanza; esperanza en un futuro libre de la opresión y la amenaza; esperanza en la ayuda de Dios, ya fuese el musulmán, el cristiano, o el suyo propio; esperanza en una vida libre, esperanza... Se había hecho demasiado viejo. Toda una vida dedicada a los demás, al estudio y al análisis del cuerpo humano, de cómo curar sus enfermedades y dolencias, y ahora, cuando sabía que pronto se encontraría con el Altísimo, se daba cuenta de que si de verdad había un juicio, que si de verdad contaban para algo las acciones de los hombres, portar este mensaje sin duda era su mayor y mejor acción.

Hassun ibn Tahar qā'īd de la fortaleza de Medina Azara la Nueva, capital del califato Cordobés, había contraído una terrible y fatal enfermedad. Su visir, ibn Eli Amed, loco de preocupación había buscado ayuda donde ningún otro musulmán se había atrevido o querido hacerlo en muchos años. Había acudido a la comunidad judía de Ismael a sabiendas de que sus conocimientos en medicina sobrepasaban con creces los de cualquier médico disponible en las Alpujarras. Allí había entrado en juego Yānis, hākim desde hacía ya casi cuarenta años, que tenía tras sus espaldas montañas de conocimientos y experiencias que sin duda le podrían ayudar a salvar la vida del jāben y prometedor qā'īd. El consejo no había dudado en su elección y Yānis partió de inmediato.

Le habían recibido en una de las múltiples salas subterráneas del complejo. Hassun ibn Tahar, su visir ibn Eli Amed, el qādi de Medina Azara la Nueva y un fatīb. Su diagnóstico había sido inmediato y la cura, aunque lenta, relativamente sencilla. El jāben y emprendedor qā'īd sobreviría y con él su idea de emprender acciones conjuntas contra los terribles demonios que desde hacía dos siglos asolaban la Tierra. La desunión había sido uno de los motivos por los cuales el avance de la Oscuridad había sido tan efectivo en el Advenimiento; todos lo sabían y nunca se había hecho nada, y ahora por fin existía la voluntad y el deseo de poner soluciones conjuntas olvidando siglos de enemistad y recelos.

El dolor era indescriptible, el sufrimiento inimaginable, pero un pie tras el otro iba formando los pasos que le acercaban a su destino. Esperaban atravesar el bosque antes del anochecer, pero ya no había más remedio. Habían sido sorprendidos a mitad de camino. La preparada guardia berebere que el visir había mandado para su protección de poco había servido, las sibilinas criaturas les sorprendieron y apenas dejaron tiempo para reaccionar, acabando con la mayoría de su escolta en un abrir y cerrar de ojos. Todavía no se explicaba como había logrado escapar, aunque claro, tampoco es que fuera a llegar muy lejos...

CAPÍTULO II:

GÉNESIS

ESE ES EL ÚLTIMO PERFIL DEL AVENTURERO; BENEFACTOR DE LA SOCIEDAD Y
TAMBIÉN SU PLAGA.

WILLIAM BOLITHO, DOCE CONTRA LOS DIOSES

CREACIÓN DE PERSONAJES

Este capítulo está dedicado al diseño del eje sobre el que giran los juegos de rol y con ellos Anno Domini: los personajes. En esta sección examinaremos varios conceptos previos al proceso de creación en sí que deben conocerse para llevar este acabo, así como los distintos pasos que lo componen.

PUNTOS DE PERSONAJE

Durante la creación de personajes emplearemos puntos para determinar el valor de sus características, facultades, trasfondos, habilidades y poderes religiosos, si los poseen. Estos puntos se denominan Puntos de Personaje. En pocas palabras, cuantos más Puntos constituyen un personaje más poderoso es.

Los Puntos de Personaje se distribuyen en los cinco aspectos del personaje: características y facultades, trasfondos, habilidades y poderes. Características y facultades reciben un número común de puntos porque las facultades no son más que un tipo especial de característica.

Los puntos disponibles en cada categoría dependen del tipo de personaje que estemos creando, como veremos más adelante.

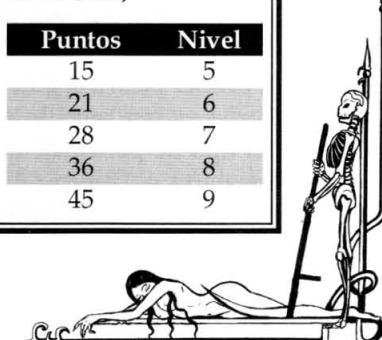
PUNTOS Y NIVELES

Para crear personajes se utilizan puntos, sin embargo, las puntuaciones de un personaje se miden en niveles. ¿Cómo se corresponden ambas escalas? La equivalencia es muy sencilla. Cada puntuación de un personaje tiene un coste en puntos igual a su nivel, más todos los niveles anteriores. De este modo, para obtener una puntuación de 3 en una habilidad, por ejemplo, deberán emplearse 6 (3 + 2 + 1) puntos de personaje correspondientes a habilidades, en este caso. Una puntuación de 4 en una característica tendrá un coste de 10 (4 + 3 + 2 + 1) puntos de los destinados a características.

Si sobran puntos en una categoría, pero son insuficientes para incrementar en un nivel nin-

T1 - PUNTOS Y NIVELES (EQUIVALENCIA)

Puntos	Nivel	Puntos	Nivel
0	0	15	5
1	1	21	6
3	2	28	7
6	3	36	8
10	4	45	9



gún atributo, deberán transferirse a otra categoría o se perderán.

TRANSFERIR PUNTOS

Pueden transferirse puntos de unos aspectos a otros siguiendo las siguientes directrices: 1 punto de característica, o poder demoníaco equivale a 2 puntos de trasfondos; 1 punto de trasfondo equivale a 2 puntos de habilidad. De este modo, si se desean transferir puntos de habilidades a características, se necesitarán 4 puntos de habilidad por cada punto de característica.

El número máximo de puntos que pueden transferirse en cualquier sentido en una misma categoría es de 10. Esto quiere decir que una categoría no puede transferir más de 10 puntos a otra u otras categorías, ni recibir más de 10 puntos extra.

EL PRIMER PERSONAJE

Nuestro primer personaje será un Justo cristiano o musulmán, un nazareo o un Cabalista judío. Un nazareo viene a ser como un Justo judío. Se recomienda jugar con este tipo de personajes hasta que se conozca bien la mecánica de juego y exista familiaridad con las reglas y la ambientación del juego.

Recomendamos que el personaje sea un Justo o Cabalista porque este es el nivel de juego por defecto para el que se ha diseñado Anno Domini. Justos y Cabalistas son personas cuya vida ejemplifica ciertos valores de su religión, y que ha recibido como recompensa el beneficio de Dios en forma de dones o poderes divinos.

Suponemos además que la mayor parte de los jugadores que utilicen este libro serán cristianos o procedentes de culturas cristianas, por lo que asumimos que estarán más familiarizados con esta religión que con el Islam o la tradición judía. Los diseñadores del juego así lo establecemos y por eso recomendamos empezar a jugar desde esta perspectiva.

CONCEPCIÓN PREVIA

El primer paso a seguir en la creación de un personaje es tan sencillo como hacernos una idea del tipo de personaje que estamos creando. Por una parte, el Director de Juego condicionará esto por la elección del lugar geográfico donde se

desarrollará el juego y por el nivel de poder que fije para la historia. Naturalmente no es igual jugar con gente corriente que con Elegidos o Demonios. Sin embargo, dentro de estas directrices la variabilidad es ilimitada.

Ten en cuenta que Anno Domini es un juego medieval de fantasía religiosa, lo que significa que pretende ser todo lo fiel a la historia que sus elementos fantásticos permiten. Puedes fijarte en un personaje de ficción para obtener una idea aproximada del tipo de personaje que quieras, o incluso un personaje histórico que haya inspirado cierta leyenda puede ser una referencia perfecta.

Trata de imaginar el papel que tu personaje desempeñará en la historia: un tipo silencioso y atormentado que busca la muerte en su enfrentamiento con los demonios, o un guardián espiritual que velará por el alma de sus compañeros. Una cierta idea sobre su aspecto puede ayudar también bastante.

No te preocupes si tus primeros personajes los creas a ciegas porque no sabes muy bien que es lo que puedes hacer. Más adelante, conforme conozcas el juego podrás cada vez más adelantar una idea sobre el personaje a crear.

INFORMACIÓN DE TRASFONDO

Todos los detalles importantes del personaje pero que no poseen valor numérico en el juego se denominan información de trasfondo. Muchos jugadores prefieren completar esta información al final, aunque adelantar algún dato puede ayudar al proceso siguiente.

Debe determinarse el Nombre, la Edad y el Sexo del personaje. La Edad es especialmente importante de determinar ahora, ya que los puntos disponibles para habilidades dependerán del valor de esta. Elige un valor entre 18 y 35 años.

También en este punto debe escogerse la tradición del personaje, es decir, a cual de las tres religiones pertenece.

CARACTERÍSTICAS Y FACULTADES

Para las características y facultades del personaje, el jugador dispone de 50 puntos para comprar los niveles, según la equivalencia explicada anteriormente. Ninguna puntuación puede ser menor que 1 ni mayor que 5. Las características son las siguientes:

- **Fortaleza.** Mide la masa física del personaje, su capacidad muscular y su aguante.
- **Destreza.** Determina la coordinación, velocidad y habilidad manual del personaje.
- **Inteligencia.** Es la capacidad intelectual del personaje, su rapidez mental y su sabiduría.
- **Percepción.** Capacidad sensorial y, en cierta forma, sexto sentido del personaje.
- **Presencia.** Esta característica es la medida de la capacidad de comunicación de personaje, su atractivo, simpatía, etc.

Además, nuestro primer personaje tendrá las siguientes facultades, en las que deberá gastar un mínimo de 12 de los 50 puntos anteriores:

- **Voluntad.** Representa su tenacidad, perseverancia y firmeza.
- **Virtud.** Esta es la facultad propia de los creyentes, que representa su confianza en Dios y la aceptación ciega de sus designios.
- **Gracia.** Es la energía divina que Nuestro Señor ha depositado en el personaje. Servirá para contar con el auxilio de Dios y solicitar su intercesión mediante el empleo de Dones o milagros.

RASGOS

Para dar mayor profundidad a las características de un personaje se emplean rasgos. Si decides no utilizarlos, obvia cualquier referencia a ellos que encuentres en las reglas y utiliza sólo las características básicas. Un rasgo es un aspecto específico de una característica. Cada una de ellas tiene tres rasgos distintos, que son los siguientes:

- **Fortaleza.** Fuerza, Resistencia, Vitalidad.
- **Destreza.** Agilidad, Habilidad, Rapidez.
- **Inteligencia.** Sagacidad, Erudición, Razonamiento.
- **Percepción.** Intuición, Atención, Concentración.
- **Presencia.** Atractivo, Carisma, Elocuencia.

Para una descripción de cada uno de los rasgos consulta el Capítulo IV.

Los rasgos adoptan valores entre -2 y +2 teniendo en cuenta que la suma de un rasgo y su respectiva característica no puede ser menor que 1 ni mayor que 5. Sólo puede tenerse una pun-

tuación distinta de cero en dos de los tres rasgos de una característica. Además, ambos rasgos deberán ser de signo contrario. Es decir, si se posee más de un rasgo en la misma característica, no podrán ser los dos negativos ni los dos positivos.

Los rasgos se adquieren con los mismos puntos que las Características y Facultades. El coste de un rasgo +1 es de un punto y el de un +2 de tres puntos, con independencia del valor de la característica que lo rija. Un rasgo negativo de -1 otorga un punto extra para características, mientras que un -2 otorga tres puntos.

TRASFONDOS

Los trasfondos son aspectos únicos de nuestro personaje que pueden resultar beneficiosos o perjudiciales. Los trasfondos sirven fundamentalmente para hacer al personaje más completo y sólido. De este modo, con alguna debilidad y unos cuantos rasgos distintivos se convertirá en un ser único. Disponemos de 10 puntos para adquirir trasfondos. Son pocos, sin embargo, disponemos de trasfondos negativos, denominados Desventajas, que nos proporcionan más puntos de trasfondo con los que adquirir trasfondos positivos, que llamamos Ventajas. Consulta el Capítulo IV para obtener descripciones de los trasfondos. Recuerda que el número máximo de puntos adicional obtenidos por la adquisición de Desventajas es 40.

Además, si nuestro personaje es cristiano o musulmán, dispone gratis del trasfondo teológico Don, a Nivel 5. Pueden invertirse puntos para adquirir nuevamente este trasfondo si se desea. Más adelante hablaremos de su contenido. Si por el contrario se trata de un judío, el personaje deberá elegir entre las Ventajas Teologales Cabalista y Nazareo, ambas de Nivel 5. Si el jugador lo cree oportuno, podrá adquirir la Ventaja que no elija gastando puntos de trasfondos.

POSICIÓN

La Posición es un trasfondo que todos los personajes poseen. Representa la consideración social que el personaje recibe, y afectará a sus relaciones con aquellos que reconozcan y acepten su condición social. La posición inicial de un personaje Justo o Cabalista en su comunidad es 1. Sin embargo, esta puntuación puede variar si



T2 - TRASFONDOS

Ventajas	Nivel	Desventajas	Nivel
Ventajas Físicas		Desventajas Físicas	
Curación rápida	5	Artrosis	3, 6 ó 9
Duro	4 ó 6	Ciego	7
Frugal	3	Cojo	3 ó 5
Infatigable	4	Corto de Vista	2 ó 4
Maniego	2	Curación lenta	4
Robusto	6	Dormilón	1 ó 2
Sentido Agudo	2 ó 4	Herida Crónica	2, 4, 6 u 8
Sueño Ligero	2 ó 3	Mudo	4
Ventajas Materiales		Sordo	2 ó 5
Artefacto	variable	Tartamudo	2
Legado	variable	Tuerto	3
Posesión	variable	Vulnerable	4 ó 6
Riqueza	variable	Desventajas Materiales	
Ventajas Mentales		Deudas	2, 4 ó 6
Impávido	2, 4 ó 6	Pobreza	3
Sobrio	3, 6 ó 9	Desventajas Mentales	
Ventajas Sociales		Atormentado	3
Afiliación	2, 4 ó 6	Debilidad	2, 4 ó 6
Aliado	2, 4 ó 6	Excentricidad	3
Favor	2, 4 ó 6	Memoria Perdida	3
Linaje	2	Remordimientos	2, 4, 6 u 8
Mascota	1, 2 ó 3	Desventajas Sociales	
Mentor	3, 5 ó 7	Deber	2, 4 ó 6
Posición	variable	Enemigo	2, 4, 6 u 8
Reputación	2 ó 3	Esclavo	4
Ventajas Teologales		Estigma Social	4
Ángel Guardián	8	Infamia	2 ó 3
Cabalista	5	Minoría Cultural	3
Don	3, 4, 5, 6 ó 7	Perseguido	2, 4 ó 6
Elegido	9	Protegido	1, 3 ó 5
Nazareo	5	Secreto	2, 4 ó 6
Ordenación Religiosa	3	Desventajas Teologales	
		Azote Diabólico	variable
		Maldito	3, 6 ó 9
		Mandato Divino	4 ó 7
		Voto	4

el jugador elige mejorarla mediante el trasfondo Posición ó, por el contrario, empeorarla mediante alguna Desventaja Social que resulte apropiada.

Además si el personaje pertenece a algún grupo ajeno a su comunidad, deberá poseer un trasfondo Posición adicional, o se asumirá que su Posición en dicho grupo es 0. Consultese la descripción de este trasfondo y la tabla de Posición del Capítulo IV para mayor detalle.

RIQUEZA

El trasfondo Riqueza indica la capacidad económica del personaje. Según su puntuación en este trasfondo podrá poseer determinados bienes. En el Capítulo X se ofrece una lista de posibles bienes y la Riqueza necesaria para poseerlos.

La Riqueza inicial de un personaje es 0, pero puede aumentarse mediante la adquisición de la Ventaja Material Riqueza o disminuirse a X si se adquiere la Desventaja Pobreza.

HABILIDADES

Son las aptitudes y conocimientos que el personaje ha desarrollado o adquirido desde su nacimiento. Incluyen cosas tan aparentemente triviales como el idioma que habla y otras tan complejas como su destreza en el manejo de un arma o sus conocimientos sobre la palabra del Señor.

Las habilidades se describen en el Capítulo IV. La equivalencia entre puntos y nivel de las habilidades es idéntica a la utilizada hasta ahora con una ligera complicación. Las habilidades tienen una base o nivel básico, que puede ser X, 0 ó 1. Incrementa el coste en puntos de la habilidad en uno si su base es X y disminúyelo en un punto si es 1. Además, la habilidad de Habla para el idioma propio comienza a nivel 3, por lo que deberá reducirse en seis el coste en puntos de la habilidad si quiere desarrollarse más, mientras que la habilidad Conocimiento de Lugar, referida a la comunidad del personaje, comienza a Nivel 2, luego deberán descontarse 3 puntos del coste de la misma si se desea comenzar con una puntuación mayor.

El límite a la puntuación que un personaje puede adoptar en una habilidad depende de la siguiente regla: no pueden emplearse en una habilidad más puntos que la mitad de la edad del personaje. De este modo, un personaje de veinte años no podrá emplear más de diez puntos en la misma habilidad, lo que equivale a una puntuación de nivel 4 si el nivel básico de la habilidad es 0.

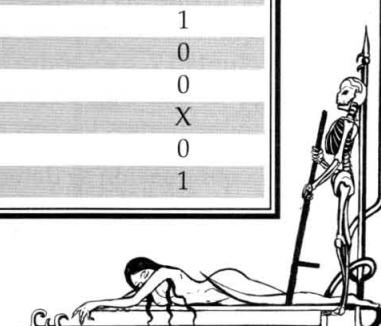
Algunas habilidades de Conocimiento, en concreto Cábala, Ciencia, Demonología, Medicina, Ocultismo y Teología no pueden ser superiores en más de 1 Nivel a una habilidad de Lectura y Escritura de una lengua culta, como el Latín, el Hebreo, el Árabe o el Arameo. Los personajes que no sepan leer podrán desarrollar estas habilidades a Nivel 1. Además, ningún personaje Justo o Cabalista podrá comenzar el juego con la habilidad de Ocultismo, destinada a los personajes brujos.

La habilidad de Cábala merece una consideración especial: sólo los personajes judíos con el trasfondo Cabalista podrán desarrollar esta habilidad. La puntuación en la misma deberá ser igual o menor a la de la habilidad Teología

(Judaísmo) del personaje, además de la restricción normal de Lectura y Escritura (en este caso Hebreo o Arameo). Además, el coste en puntos de esta habilidad es el doble. Así, poseer Nivel 2 en esta habilidad supondría un coste de ocho puntos (los tres normales, más uno por el nivel básico X de la habilidad, multiplicados por dos).

T3 - HABILIDADES

Habilidad	Nivel Básico
Conocimientos	
Cábala	X
Ciencia	X
Conocimiento de Lugar	X
Demonología	X
Lectura y Escritura	X
Medicina	X
Ocultismo	X
Teología	X
Destrezas	
Atletismo	1
Arco	X
Cayado	0
Cuchillo	0
Equitación	0
Escudo	0
Espada	0
Hacha	0
Honda	X
Lanza	0
Lanzamiento	0
Maza	0
Pelea	1
Pericias	
Conducción de Carros	X
Discreción	1
Enigmas	0
Expresión	1
Farsa	1
Habla	X
Indagación	1
Interpretación	X
Intimidación	1
Labor	X
Liderazgo	1
Manejo de Animales	0
Maña	0
Navegación	X
Supervivencia	0
Vigilancia	1



Para sus habilidades, un personaje Justo o Cabalista dispone de tantos puntos como resultado de multiplicar por dos su propia edad. De este modo, un personaje con 23 años tendrá un total de 46 puntos para habilidades, mientras que otro con 29 años tendrá 58 puntos.

DONES Y PODERES

Como Justo cristiano o musulmán, el personaje dispondrá al menos un Don propio de su religión con modificador 0. Si hemos adquirido el trasfondo Don de forma adicional, se dispondrá de los dones correspondientes, con sus modificadores respectivos.

Si el Director de Juego lo cree apropiado, puede limitarse a dos, o excepcionalmente tres, el número de dones con los que un Justo puede comenzar el juego. Debe tenerse en cuenta que los dones inicialmente fuera del alcance del personaje pueden desarrollarse durante el juego.

Si el personaje es un judío nazareo, incrementa en +2 su Característica mayor, incluso si esto la eleva por encima de 5. Si son dos las características mayores, incrementa la que posee el Rasgo más alto. Si el empate persiste, el jugador puede elegir a cuál característica recibe el incremento. Consulta el Capítulo V para una descripción más detallada y otras particularidades de este tipo de personajes.

Respecto a los personajes judíos cabalistas, en el Capítulo V se explican el funcionamiento de la habilidad Cábala, cuyo manejo permite el uso de variados poderes divinos.

OTRAS PUNTUACIONES

A continuación se calculan otros valores importantes para el juego que se derivan de los ya conocidos.

En primer lugar los **Puntos de Voluntad**, que son las casillas que se encuentran bajo la facultad Voluntad en la hoja de personaje. En total se cuenta con el doble del nivel de dicha facultad, por lo que las casillas excedentes deberán sombrearse. De este modo, si nuestro personaje tiene Voluntad 2, dispondrá de 4 Puntos de Voluntad, por lo que tras dejar cuatro casillas en blanco sombrearemos las seis restantes.

A continuación se determinan las **Puntuaciones de Herida**. La primera de ellas se denomina

T4 - REACCIÓN

Inteligencia+Sagacidad + Destreza+Rapidez	Modificador Básico
0-1	6
2-4	5
5-8	4
9-12	3
13-16	2
17 ó Más	1

Herida leve y es igual a la Fortaleza del personaje más el rasgo de Resistencia, si lo posee. La siguiente es Herida Seria y es el doble de esta suma. Herida Grave corresponde a la Fortaleza + Resistencia por tres, mientras que Muy Grave y Mortal lo hacen a Fortaleza + Resistencia por cuatro y por cinco, respectivamente. Estas puntuaciones sirven para conocer el estado físico de nuestro personaje y cómo su cuerpo responde ante el sufrimiento de cierto daño.

Por último, pero en absoluto menos importante, debe obtenerse el **Modificador Básico de Reacción** del personaje. Esta puntuación indica la velocidad de reacción y por tanto la rapidez con la que se actúa. Para conocerlo, suma la Inteligencia + Sagacidad y la Destreza + Rapidez del personaje y busca el valor correspondiente en la tabla adjunta. Observa que cuanto menor sea el Modificador Básico, más rápido será el personaje.

TOQUES FINALES

Ultima y concreta ahora todos los detalles que puedes sobre el personaje. Determina un poco de la historia de su vida y unos cuantos rasgos de su personalidad que resulten destacables. Dótale de un aspecto físico si aún no lo habías hecho y redondea el concepto previo que tenías para dar cabida a los valores de juego que has elegido.

En último lugar, elige el equipo que tendrá el personaje de entre el que figura en el Capítulo X: Comunión, y que dependerá de sus trasfondos Posesión y Riqueza y calcula la carga que transporta si se deciden utilizar las reglas de Fatiga tal y como se explica en el Capítulo VI: Conflicto.

VERBI GRATIA

Yasmina

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 2, Destreza 3, Inteligencia 4, Percepción 3, Presencia 4 Carisma -1, Voluntad 2, Virtud 4 y Gracia 2 = $3 + 6 + 10 + 6 + 10 (-1) + 3 + 10 + 3 = 50$.

TRASFONDOS

Debilidad (soberbia) 6, Don 5 (Justo, Agua de Alá)*, Posición 1 (Justo)*, Impávida 4, Riqueza 5, Linaje 2, Estigma social (repudiada) 3, Maniega 2 y Frugal 3 ($-21 + 10 + 15 + 3 - 6 + 3 + 6 = 10$).

* Son gratis por ser un personaje Justo.

HABILIDADES

Edad 26 = 52 puntos. Conocimiento del lugar 3 (hasta 2 es gratis para todos los personajes), Supervivencia 4, Cimitarra 3, Lanzamiento 2, Atletismo 4 (el 1º es gratis), Liderazgo 4 (el 1º es gratis), Vigilancia 2 (el 1º es gratis), Manejo de animales 2, Maña 2, Interpretación -canto 2 (cuesta 1 más) ($3 + 10 + 6 + 3 + 9 + 9 + 2 + 3 + 3 + 4 = 52$).

OTRAS PUNTUACIONES

Puntuaciones de Herida: Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10.

Modificador Básico de Reacción: 4.

Yasmina es una mujer musulmana. Es alta y delgada, con el pelo negro y liso que le cae sobre los hombros, la tez extrañamente pálida y unos grandes ojos grises. Tiene porte altivo, aunque sus rasgos son dulces, su voz es dura, claramente dotada para el mando.

Lo primero a destacar de este personaje, es que es una mujer musulmana repudiada. Repudiada por su familia no se sabe exactamente porque, pero se intuye en su constante desafío a algunas normas del Profeta: insiste en ir con la cara descubierta y en no permanecer encerrada en su comunidad.

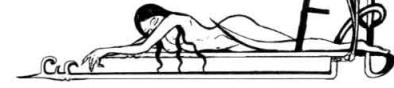
La comunidad donde vive ahora no es la de su origen, de allí vino con todas sus riquezas y con ese carácter insoportablemente soberbio. En suma la gente de su comunidad no la acep-

ta y siempre trata de evitarla o la trata con frialdad. Es así porque son presas de una duda. Es evidente que no es una buena mujer musulmana, desafía tanto al Corán como a los hombres de la comunidad, pero es bendecida por Alá con riquezas y un Don.

Así que de momento la toleran, puesto que a pesar de ser soberbia, no ostenta sus riquezas, y a pesar de no llevar velo y comportarse como un hombre, observa con gran diligencia lo dicho por Mahoma, y tiene un Don. En suma se la admite como miembro de la comunidad porque no es una carga, con su Don y sus riquezas contribuye bastante a los recursos de la comunidad, y es decisiva cuando los alimentos escasean. Elementos que por ahora compensan su soberbia y su ruptura con algunas cosas que ha de cumplir la mujer musulmana

Por su parte ella soporta este ostracismo, gracias a su soberbia, que la hacen considerarse casi por encima del resto de los humanos, su impavidez que la ayuda a enfrentarse con todo y al apoyo de Alá, evidente en sus riquezas y en su Don.

NOMBRE <u>Yasmina</u>		TRASFONDOS	
EDAD <u>26</u>	SEXO <u>M</u>	Don <u>5</u>	
TRADICIÓN <u>Musulmana</u>	Posición <u>1</u>	Posición (Soberbia) <u>6</u>	
COMUNIDAD <u>De Fatima</u>	Debilidad (Soberbia) <u>6</u>	Impávida <u>4</u>	
ORIGEN <u>Marca de los Profetas</u>	Impávida <u>4</u>	Riqueza <u>5</u>	
CARACTERÍSTICAS	Linaje <u>2</u>	Linaje <u>2</u>	
FORTALEZA <u>2</u>	Estigma social <u>3</u>	Estigma social <u>3</u>	
DESTREZA <u>3</u>	Maniega <u>2</u>	Maniega <u>2</u>	
INTELIGENCIA <u>4</u>	Frugal <u>3</u>	Frugal <u>3</u>	
PERCEPCIÓN <u>3</u>	REACCIÓN <u>4</u>	ATAQUES <u>R F</u>	
PRESENCIA <u>4</u>	ARMADURA D P	Cimitarra <u>5 4</u>	
Carisma <u>-1</u>	PUNTUACIONES DE HERIDA	HERIDAS	
VOLUNTAD <u>2</u>	HERIDA LEVE <u>2</u>		
VIRTUD <u>4</u>	HERIDA SERIA <u>4</u>		
GRACIA <u>2</u>	HERIDA GRAVE <u>6</u>		
DONES	HERIDA MUY GRAVE <u>8</u>		
Agua de Alá	HERIDA MORTAL <u>10</u>		
	ATURDIMENTO	HERIDAS LETALES	
	<u>-1</u> <u>-2</u> <u>-3</u> <u>-4</u> <u>-5</u>	<u>-1</u> <u>-2</u> <u>-3</u> <u>-4</u> <u>-5</u>	
FACULTADES		PECADOS	
VOLUNTAD <u>2</u>		HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5		Con. de Lugar (Com.) <u>3</u>	
VIRTUD <u>4</u>		Supervivencia <u>4</u>	
GRACIA <u>2</u>		Espada <u>3</u>	
DONES		Lanzamiento <u>2</u>	
Agua de Alá		Atletismo <u>4</u>	
CULPA		Liderazgo <u>4</u>	
<u>-1</u> <u>-2</u> <u>-3</u> <u>-4</u> <u>-5</u>		Vigilancia <u>2</u>	
PERDICIÓN		Manejo de Animales <u>2</u>	
<u>-1</u> <u>-2</u> <u>-3</u> <u>-4</u> <u>-5</u>		Maña <u>2</u>	
EXPERIENCIA		Interpretación (Canto) <u>2</u>	



CREACIÓN AVANZADA

Anno Domini permite el juego a diferentes niveles. En la extremadamente peligrosa Era del Infierno en la Tierra, podemos ponernos en el papel de sus meros habitantes humanos, o podemos dar un paso más y colocarnos en la piel de los Justos o los Cabalistas, aquellos verdaderamente virtuosos y a través de los cuales obra Dios. Incluso podemos encarnar a los Elegidos, los que libran la auténtica guerra con el Demonio y son favorecidos con múltiples y fabulosas facultades. Por último, dando un giro de tuerca, nos podemos poner en la piel del Adversario e interpretar a los ambiciosos demonios en cualquiera de los niveles de la jerarquía infernal, o bien a los brujos y diabolistas humanos que se han vuelto hacia ellos.

GENTE CORRIENTE

Este es el nivel en el que los personajes poseen un menor poder. El juego se realiza con personas corrientes del mundo invadido por los demonios y las historias giran sobre la supervivencia y la interacción con otras personas. Los demonios son una amenaza velada, aunque terriblemente real, que en caso de aparecer acarrea la destrucción inevitable (aunque no necesariamente inmediata) de los personajes, o lo que es peor, la perversión de sus almas. La gran mayoría de los Personajes No Jugadores entran, por supuesto, en este grupo.

Según los contables infernales, Gente Corriente es la categoría en la que se engloban ocho de cada diez humanos que pueblan la tierra, aunque la mayoría de ellos son prisioneros en las

ciudades demoníacas. Jugar con estos últimos en lugar de con las personas libres acarrea una gran complicación y dota de escasa libertad a los jugadores, por lo que se desaconseja.

En esta categoría, un personaje recibe 30 puntos para características y facultades. La Facultad Virtud del personaje puntuará entre 0 y 3, ó X si el jugador lo desea, en cuyo caso el personaje obtendrá 5 puntos adicionales para gastar en trasfondos. La Gracia del personaje será necesariamente 0, ó X, con lo que el personaje recibirá 5 puntos adicionales para trasfondos. No se recibe además ningún punto para trasfondos, salvo lo visto anteriormente, por lo que el balance entre ventajas y desventajas deberá ser 0, o deberá recurrirse a transferir puntos entre categorías para conseguirlo. No se recibe ningún trasfondo Don gratis, y si la Virtud o la Gracia del personaje son X, no puede poseer este trasfondo. La Posición inicial del personaje es 0. Para habilidades se obtienen tantos puntos como la edad del personaje.

JUSTOS Y CABALISTAS

Los Justos cristianos y musulmanes y los cabalistas judíos son personas cercanas a Dios y llamadas a hacer su obra. Los estadistas demoníacos estiman que uno de cada veinte humanos pertenece a este grupo y desgraciadamente para los servidores del mal, la gran mayoría permanece libre. Su presencia es celebrada y conocida por la gente de los alrededores. La mayor parte del tiempo se dedican a lo mismo que el resto de los humanos: la supervivencia. Sin embargo, en

T5 - TIPOS DE PERSONAJE

Gente Corriente

Características y Facultades	30
Trasfondos	0
Habilidades	Edad x1
Justos Y Cabalistas	
Características y Facultades	50
Trasfondos*	10
Habilidades	Edad x2

* Reciben Gratis los Trasfondos Don (5), Nazareo (5) ó Cabalista (5) y Posición (1).

Elegidos

Características y Facultades	50
Trasfondos**	20
Habilidades	Edad x2
Demonios	
Características	Coste del Poder x5
Poderes	Coste del Poder x4
Habilidades	Coste del Poder x10

** Reciben Gratis los Trasfondos Don (5), Elegido (9) y Posición (5)

ocasiones se ven arrastrados a la realización de misiones divinas o al enfrentamiento cara a cara con los esbirros del Maligno.

Este es el nivel de juego por defecto y se recomienda que sea el adoptado por jugadores novatos. En este nivel, los demonios son un peligro tan serio como en el anterior, y lo que es peor, los personajes se ven expuestos a él más a menudo de lo que les gustaría. Al fin y al cabo, sus almas son mucho más jugosas.

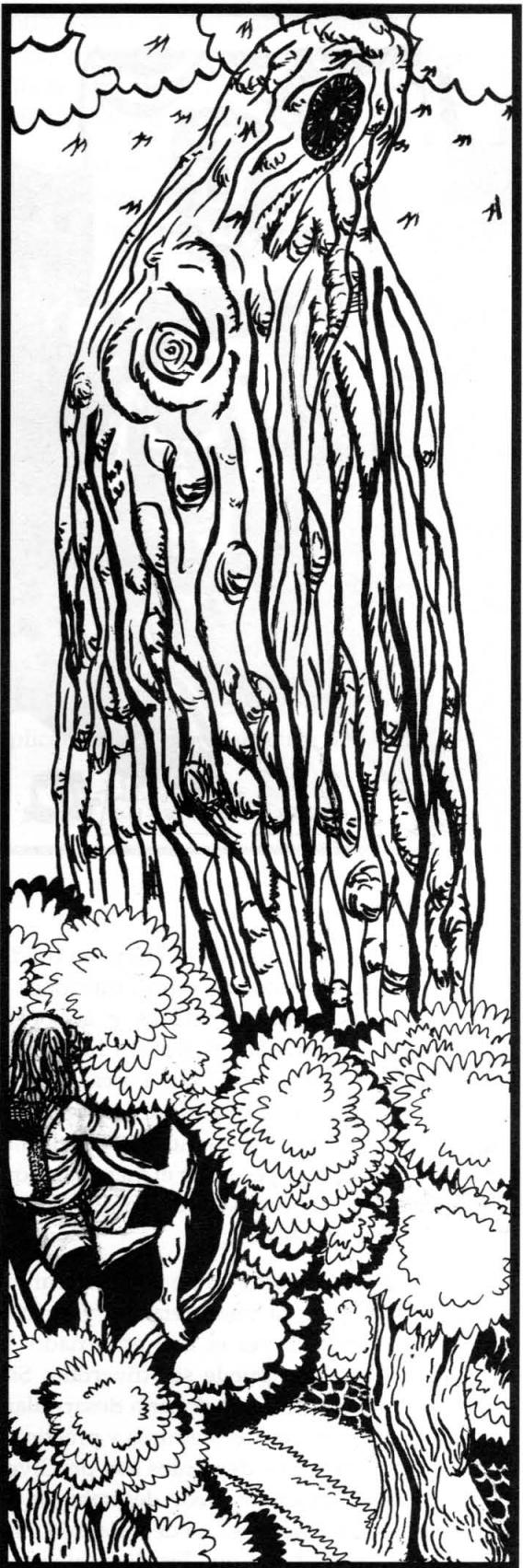
Para crear un personaje de este tipo se dispone de una base de 50 puntos para la adquisición de características y facultades, todas las cuales deberán estar entre 1 y 5. El personaje recibe además 10 puntos de trasfondos y tantos puntos para habilidades como sea el doble de su edad. El personaje comienza con un trasfondo Don gratis a Nivel 5, o el trasfondo Cabalista, también de Nivel 5, si el personaje es judío. La Posición inicial del personaje es 1.

ELEGIDOS

Aquellos que han sido puestos en la Tierra para cumplir la voluntad y designios del Altísimo son sus Elegidos. Su nacimiento es anunciado por profetas y a menudo poseen marcas de nacimiento que los identifican como tales.

Los administradores del Infierno creen que menos de uno de cada doscientos humanos del mundo entra en esta categoría. Se trata de personas singulares a las que espera una vida excepcional llena de retos, enfrentamientos con el mal y la satisfacción de cumplir la palabra de Dios.

Para crear un Elegido se parte de 50 puntos en características y facultades, pero su Gracia deberá estar entre 3 y 7. Además de un trasfondo Don a Nivel 5, el trasfondo Elegido se recibe gratis (pero puede comprarse en los niveles de juego anteriores y jugar con un Elegido de menor poder) y el balance entre el resto de los trasfondos positivos y negativos será de 20 puntos. Además, el personaje comienza con Posición 5. Para habilidades el personaje dispondrá de tantos puntos como el doble de su edad.





DEMONIOS

La llegada de los demonios a la Tierra ha traído con ellos sus conspiraciones, odios, traiciones y el resto de sus corruptos planes y acciones. Además de torturar, tentar o destruir humanos, las hordas infernales se dedican a escalar en la dura jerarquía del mal, pisándose unos a otros incluso cuando no es necesario. Desde el más poderoso de los príncipes hasta el menos importante de los esbirros, todos los demonios buscan una cosa: su propio beneficio.

Jugar al otro lado puede implicar interesantes oportunidades para la interpretación y el dramatismo que implica ser el mal encarnado. Y por qué no, también puede ser divertido. Sin embargo, este tipo de juego debería desarrollarse únicamente por adultos maduros y practicarse con moderación. Los demonios son proclives a la traición y si el juego puede desembocar en enfados entre los jugadores no debería ejercitarse. Además, es evidente que los demonios son

JUSTOS PROSCRITOS

En ocasiones, un jugador puede escoger interpretar un personaje proscrito o paria. Una mujer musulmana repudiada o un esclavo son dos posibles ejemplos. En estas circunstancias cabe preguntarse el grado de tolerancia que disfruta el personaje en su comunidad. Hay, por lo menos, dos respuestas para esto.

La primera es que el personaje a pesar de su condición es tolerado por la manifestación que Dios hace a través suyo. De este modo, es causa del recelo, la suspicacia y el desprecio que su condición merezca, pero en última instancia se le tolera.

La segunda es que por su condición no se reconoce su estado de Gracia, y por tanto no se acepta su condición de Justo. Esto podría significar que el personaje es tomado por adorador del demonio si manifiesta algún tipo de don sobrenatural, o que se le toma por loco o hereje si hace alarde de poseerlo.

En última instancia, corresponde al Director de Juego restringir los trasfondos que un personaje puede poseer si considera que no son adecuados para el desarrollo de la trama.

seres corruptos capaces de los actos más atroces. Si esto hiere la sensibilidad de alguien entonces jugar tampoco será divertido en absoluto.

El juego con demonios tendrá un tono muy distinto dependiendo del poder de los mismos. Entre la nobleza infernal, la conspiración y la manipulación está a la orden del día, con la participación no necesariamente voluntaria de incontables peones. Mientras, los demonios más bajos y miserables se apuñalarán por la espalda para conseguir un mal alma que llevarse a la boca.

Para jugar con demonios debe fijarse el nivel de la facultad Poder, entre 0 y 9, que poseerán todos los demonios interpretados por los jugadores. A partir de ahí debe multiplicarse el coste en puntos de personaje equivalente a esta puntuación de Poder por 5 para obtener el total de Puntos de Personaje disponibles para características. Debe tenerse en cuenta que los demonios no poseen trasfondos ni Gracia, Virtud o Voluntad. Para habilidades los demo-

nios reciben tantos puntos como equivalgan a su nivel de Poder multiplicados por 10. Por último, para sus maléficos poderes, los demonios cuentan con el equivalente a su Poder en puntos, multiplicados por 4. No hay límites a ninguna puntuación en un demonio más allá de los puntos disponibles. Además, en lugar del máximo normal de 10 puntos trasferibles, los personajes demoníacos pueden transferir libremente hasta 20 puntos, siendo 1 punto de característica o poder demoníaco equivalente a 4 de habilidades. El Modificador Básico de Reacción puede verse afectado por el poder demoníaco Alacridad si se posee. Consultese la descripción del poder. Las puntuaciones de Herida se calculan normalmente.

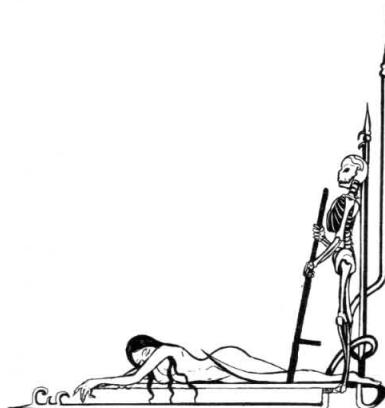
BRUJOS

Algunos habitantes de la tierra rinden culto abierto al Maligno. De este modo obtienen poderes infernales aunque el precio es definitivamente muy alto.

Los humanos que comulgan con el Adversario constituyen el resto de la humanidad, algo así

como quince de cada cien según los demonios burócratas. Incluyen tanto los más ignorantes que se regocijan en el pecado como a los brujos que rivalizan en poder con los demonios.

Para crear un brujo debe determinarse el nivel de juego como si de un humano normal se tratara. Esto nos dará el equivalente de puntos. Gente corriente equivaldrá a sectarios sin apenas conocimientos mágicos, mientras que Justos y Elegidos lo harán con Brujos cada vez más poderosos. Todos los personajes de esta categoría carecerán de Virtud y Gracia, aunque podrán comprar Poder, si lo desean. Si lo hacen así, también podrán comprar poderes demoníacos con puntos de trasfondo, si bien el coste de estos poderes es el doble del normal. El resto de las restricciones se mantiene y además, la habilidad de Ocultismo no podrá superar el Nivel 3 entre los sectarios, ni 5 entre los Brujos equivalentes a Justos. No existe límite al valor de esta habilidad entre los Brujos de mayor poder. Esta limitación se añade a la normal por la edad del personaje, aplicándose la más restrictiva de las dos.





os figuras caminaban por el bosque ya bien entrada la noche, circunstancia ya de por sí extraña en los peligrosos tiempos que corrían.

Uno de ellos era un fraile barrigón con hábito marrón y la capucha cubriendole gran parte de la cabeza. El otro, de andares y porte distinguido era sin duda un caballero; quedaban pocos, cada vez menos. Eran tiempos difíciles para luchar contra la injusticia, había tanta...

- ¡Por todos los Coros Celestiales! Deberíamos volver.
- Tranquilo, fraile, yo os protejo.
- No hay protección posible si nos encuentran. Si nos topamos con alguna de esas deleznables criaturas será nuestro fin.
- La cruz de mi espada y su acerado filo son protección más que suficiente.
- Ni vos mismo os creéis semejante cosa. Dios ayuda a quien se ayuda. Estar a semejantes horas en medio del bosque los dos solos es una imprudencia, una temeridad. Dios no brinda su ayuda a quien abusa de su benevolencia.
- Estamos donde debemos estar, y el deber lo es todo, mi buen Andrés.
- Con lo tranquilo que estaba yo en mi abadía con mis pergaminos, mis plumas, mis tintas... Dedicándome a aquello para lo que me preparó el Señor, embarcado en la sagrada tarea de transcribir y difundir su obra, y ahora, vagando sin rumbo por tierras paganas con un loco que se cree el mismísimo San Tiburcio.
- Ssshs, algo se mueve.

Tres criaturas se divisaban en lontananza, sin duda de aspecto

humano, aunque claro, eso no significaba gran cosa, ya que a menudo, las criaturas del Maligno adoptaban la forma del hombre para llevar a cabo sus malvados propósitos. Incluso si fueran humanos el peligro podría también estar cerca, ya que numerosas bandas y sectas de impíos infieles ayudan en su hacer a tan detestables criaturas.

Lo que el buen fraile Andrés no entendía, es que estaban embarcados en una misión de fundamental importancia, cuya trascendencia superaba con creces a cualquier cosa que hubiera ocurrido desde el aciago Año del Advenimiento. Jamás desde la llegada del Infierno a la Tierra una iniciativa semejante se había intentado siquiera poner en marcha. Los sentidos de Don Melquiades, caballero y miembro fundador de la Orden de la Santa Palabra, estaban alerta y en el límite de sus posibilidades. Jamás había sentido tanta serenidad, tanta fe y seguridad en un propósito concreto.

Su misión era noble.

La verdad y la justicia estaban de su lado.

La victoria ya era suya.

Las criaturas no eran humanas, aunque a primera vista podrían parecerlo. Una observación un poco más detallada desvelaba de inmediato su naturaleza. Pequeños, casi diminutos cuernos les brotaban de las sienes, dientes afilados como espadas sobresalían de sus labios, pero sin duda alguna, lo que les marcaba como criaturas del Maligno eran sus ojos, profundas y aterradoras cuencas de las que manaba un malévolos e inconfundible brillo rojizo que haría temblar al más aguerrido corazón.

Observaban, reían y pateaban con alegría una quejumbrosa criatura que sin poder defenderse emitía temibles gemidos.

Don Melquiades no dudó, su deber estaba claro: "Protegerás al inocente y al débil, dijo el Señor". Desenbainó su espada y encorriendándose a Cristo cargó para cumplir con su palabra y los votos prometidos.

Las criaturas le observaron con estupor y asombro. Un humano, otro; un alma pura e incorrupta, un justo; aquí, en medio de la nada, cuán suculento e inesperado manjar. Y además combativo. La noche prometía ser a cada paso más y más interesante.

El buen fraile Andrés estaba asustado, aterrorizado, a punto de morir de puro pánico. Su túnica húmeda, sus ojos llorosos, y sin embargo, sabía claramente, tal y como había dicho el bravo Don Melquiades, cuál era su deber. Corrió tras él, y mientras lo hacía empezó a entonar el antiguo ritual del exorcismo.

- Criaturas del Abierto, hijos de Satanás, en nombre de Cristo partir a las inmundas cloacas de las que probentís. Esclavos del Infierno, en nombre de Cristo a este pobre hombre olvidad. Servidores del Maligno, criaturas del Mal, huid deprisa o las iras de Cristo sobre vuestras espaldas padeceréis.

Los demonios, no sabían si reír, llorar, o matar al pobre imbécil, pero el hecho es que dolía, dolía mucho...

Antes de lo que hubieran creído posible para un humano, allí tenían a Don Melquiades, repartiendo mandobles a diestro y siniestro. Estocada, esquiva, parada... y mientras, el monje gordo vertiendo un torrente de palabras que les abrasaban tanto física como mentalmente.

Por primera vez en siglos, los demonios se estremecieron y temblaron de miedo. De pronto, una prometedora carnicería se había tornado en una auténtica pesadilla.

CAPÍTULO III:

PRECEPTOS

DE TODAS LAS PALABRAS DEL HABLA O DE LA PLUMA, ESTAS SON LAS MÁS TRISTES: ¡PUDO HABER OCURRIDO!

JOHN GREENLEAF WHITTIER

CONCEPTOS BÁSICOS

El presente capítulo ofrece una descripción del conjunto de reglas empleadas por este juego. Esto es lo que en el argot de los juegos de rol se denomina el sistema de juego. Es conveniente leer este capítulo completo y asegurarse de comprender todo lo que en él se dice para que el juego pueda desarrollarse con soltura.

Antes de comenzar a describir los pormenores del sistema de juego, conviene aclarar ciertos aspectos sobre el mismo.

REGLAS Y ROL

Como todos los juegos, éste necesita también reglas para su correcto desarrollo. Sin embargo, un juego de rol presenta tantas variaciones en el desarrollo de las partidas que resulta prácticamente imposible ofrecer directrices rígidas que contemplen todas las posibilidades. En lugar de esto, los juegos de rol disponen de un sistema flexible que permite hacer frente a diversas situaciones, introduciendo mínimas modificaciones.

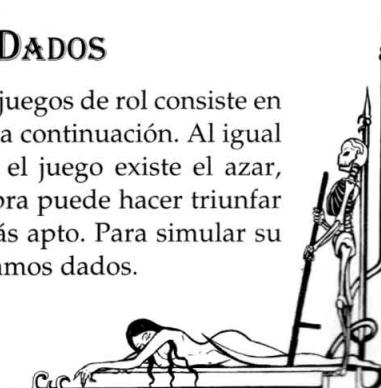
Al contrario que en otros juegos, en los juegos de rol no existe competición entre los participantes, sino cooperación por la obtención de unos mismos fines: contar una buena historia, interpretar personajes creíbles y, sobre todo,

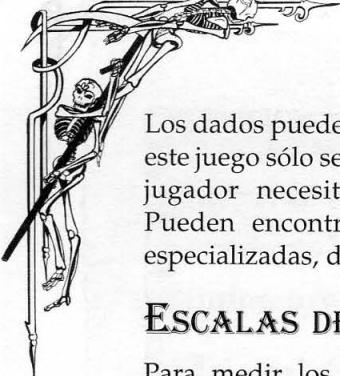
pasar un buen rato. Por eso las reglas no son lo más importante del juego y por eso se encuentran siempre al servicio de la historia y los personajes. De este modo, la tensión dramática no debe ser interrumpida por una tirada inoportuna de dados, ni sustituirse una interpretación convincente por un mecanismo de juego.

Esto no quiere decir que deban tomarse decisiones arbitrarias continuamente para resolver las situaciones de juego. Cada grupo de jugadores tiene su propia visión sobre la importancia de las reglas, pero todos coinciden en que no debe permitirse la arbitrariedad en el juego. Por eso, aún recordando que es el sistema el que se coloca al servicio del rol, y no al revés, hay que tener en cuenta que éste existe para algo y las violaciones sistemáticas del mismo pueden llevar a convertir en un caos el desarrollo de las sesiones de juego.

EL AZAR Y LOS DADOS

Parte del encanto de los juegos de rol consiste en no saber qué va a pasar a continuación. Al igual que en la vida real, en el juego existe el azar, ciego, cuya última palabra puede hacer triunfar al inútil y fracasar al más apto. Para simular su poderoso influjo empleamos dados.





Los dados pueden ser de distintos tipos, pero en este juego sólo se utilizan los de diez caras. Cada jugador necesitará al menos cuatro dados. Pueden encontrarse estos dados en tiendas especializadas, disponibles en vistosos colores.

ESCALAS DE PUNTUACIÓN

Para medir los diferentes aspectos del juego cuantificables se emplean valores numéricos. Estos valores se sitúan siempre en una escala decimal que va desde 0 a 9. Cada nivel en la escala representa un incremento no lineal respecto al anterior. Esto significa que la diferencia entre un valor y otro no es constante, sino que va en aumento. De este modo, la diferencia entre una puntuación de 5 y una de 4 es mucho mayor que la que hay entre 0 y 1.

Cada valor en una escala de este tipo se denomina nivel. Todas los valores de juego medidos en niveles cumplen las características descritas. De este modo, las puntuaciones de los personajes se medirán en niveles, pero también distancias, peso y otros aspectos. Para facilitar las conversiones, se proporcionarán cuando proceda los equivalentes entre medidas del mundo real (como metros o kilogramos) y los niveles correspondientes.

En la escala de niveles 0 no representa el cero absoluto. Así, un peso de 0 niveles será muy pequeño, pero no nulo. El cero absoluto, la carencia completa se simboliza mediante una X.

Además, y pese a lo mencionado en el primer párrafo, la escala no se detiene en 9, sino que puede ampliarse infinitamente para valores mayores. Sin embargo, estos resultarán extraordinariamente escasos en el juego, si es que aparecen.

TIEMPO

Durante el juego se emplearán distintas escalas para medir el paso del tiempo. De este modo, habrá momentos de cámara rápida, donde los acontecimientos en el juego se sucedan a velocidades mucho mayores a las que ocurrirían en la realidad, mientras que otras veces los sucesos se analizarán lentamente, segundo a segundo.

Además, existen distintas unidades temporales para medir el desarrollo del juego. Estas se describen a continuación, siguiendo un orden creciente y teniendo en cuenta que las unidades mayores se dividen en las pequeñas.

- Momento de Acción: Un momento de acción equivale aproximadamente a un segundo de tiempo de juego, aunque en realidad se requiere bastante más tiempo para resolverlo. Un momento de acción es el tiempo mínimo que necesita un personaje para realizar alguna acción o, de modo más genérico, el tiempo mínimo imprescindible para que algo pase.

- Escena: Una escena es un periodo de tiempo que se presenta de modo continuo, sin interrupción, normalmente en el mismo escenario. Su duración puede variar enormemente y la velocidad en la que se resuelva también. Escenas de acción, como el combate, se dividen en momentos de acción y por tanto ocurren a cámara lenta. La pura interpretación produce escenas a velocidad normal, mientras que escenas de viajes o tareas largas y repetitivas se resuelven a cámara rápida.

- Sesión de juego: Es todo el tiempo que se pasa jugando de forma continua. Puede incluir varias escenas, o no ser suficiente para completar una sola de ellas.

- Historia: Es un conjunto de escenas con un comienzo, un nudo argumental y un desenlace. Puede jugarse en una o varias sesiones de juego. Es el equivalente a un episodio de una serie de televisión o a una película.

- Saga: Un conjunto de historias protagonizadas por los mismos personajes o que incluye un hilo conductor de algún tipo es una saga, también llamada crónica o campaña. La saga puede jugarse de forma indefinida añadiendo más y más historias o alcanzar un final dramático apropiado y finalizar.

- Tiempo muerto: Lo que sucede entre una escena y otra o entre una historia y otra es tiempo muerto. Se trata de tiempo que no es interpretado y por tanto ocurre fuera de juego.

MODIFICAR LAS REGLAS

Este sistema de reglas es naturalmente limitado y falible. Por eso, cualquier Director de Juego o grupo de jugadores debe sentirse libre de modificar, ampliar o ignorar aquellas reglas que considere oportunas. Sólo un consejo: nos hemos esforzado para que el sistema sea coherente, así que respetad esa coherencia.

ACCIONES

Para los propósitos del juego acción es prácticamente cualquier suceso que ocurra en el juego. Principalmente acciones son aquellos acontecimientos en los que los personajes son agentes activos. Existen numeroso tipos de acciones, que serán descritos cuidadosamente en cada una de las secciones siguientes, sin embargo todas ellas se sustentan sobre un mecanismo básico similar.

TIRADAS DE ACCIÓN

Continuamente, los jugadores querrán que sus personajes hagan cosas. Algunas de estas cosas serán realizadas automáticamente ya que no entrañan ninguna posibilidad de fallo. Cosas como andar, hablar, subir una escalera, coger un objeto, etc. Estas son las llamadas **Acciones automáticas**.

Cuando un personaje emprende una acción cuyo éxito no está asegurado emplearemos un sistema aleatorio para conocer si logra o no su objetivo. De este modo, cuando un personaje intente escalar una pared rocosa, saltar un hoyo, golpear un enemigo o recordar una cita bíblica emplearemos una **Tirada de acción**.

Cada Tirada de acción tiene cuatro parámetros: Atributo de acción, Atributo de efecto, Nivel de dificultad y Nivel de éxito. Los tres primeros valores son anteriores a la tirada mientras que el cuarto es el producto de la misma y nos indica si la tirada tiene éxito o no.

El Atributo de acción te dice cuantos dados tira. Busca el valor numérico correspondiente al Atributo de acción y esos serán los dados que lanzarás en la tirada. En cambio, el Atributo de efecto te dice qué valor igual o menor necesitas para obtener un éxito en un dado. De este modo, cada dado del Atributo de acción que obtenga un resultado menor o igual al Atributo de efecto cuenta como un éxito. Si el resultado de un dado es 0, vuelve a tirar el dado normalmente en busca de un nuevo éxito. Si el resultado de repetir un dado es otro 0, suma otro éxito y vuelve a tirarlo.

El Nivel de dificultad te dice cuántos éxitos sustraes de los obtenidos en la tirada. O lo que es lo mismo, a partir de cuantos éxitos empiezas a contar para determinar el Nivel de éxito, que

será finalmente los éxitos obtenidos menos el nivel de dificultad. Si la Dificultad es igual o mayor que los éxitos obtenidos en la tirada, entonces el Nivel de éxito es 0.

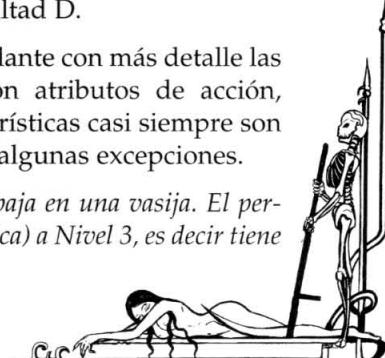
La tirada se define como Acción [Efecto] a Dificultad D. Por ejemplo: tirada de Teología [Inteligencia] a Dificultad 1, quiere decir que debes lanzar tantos dados como tengas en Teología (más el Dado del Juicio, como veremos un poco más adelante). Cada dado que obtenga un resultado igual o menor al valor de tu Inteligencia se considera un éxito. Resta 1 del Nivel de dificultad y lo que quede será los éxitos obtenidos en la Tirada de acción.

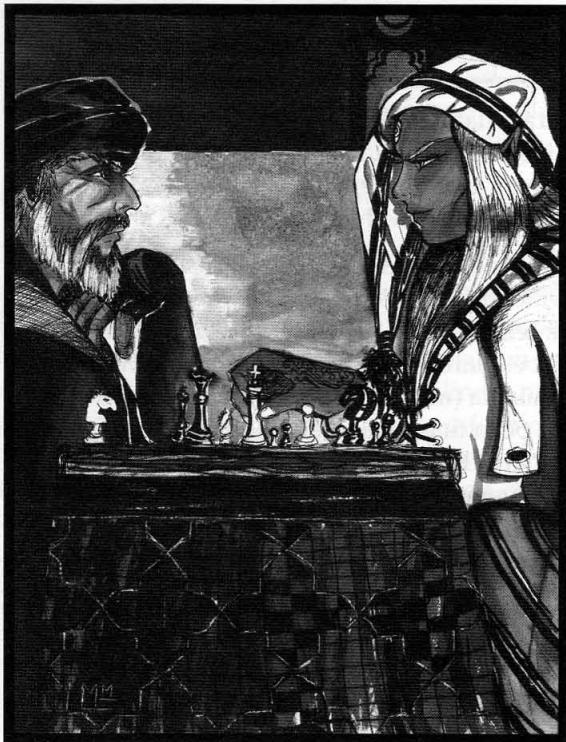
Acciones extremadamente complejas pueden implicar más de un atributo de acción o, más raramente, más de un atributo de efecto. Si una tirada requiere más de un atributo de acción, tira tantos dados como el mayor de los dos, pero en los dados del atributo no puedes obtener más éxitos que valor del atributo menor. No cuentan para el límite de éxitos los obtenidos por repetir los ceros. Si una tirada requiere más de un atributo de efecto, utiliza el menor de los dos. Tiradas de acción con más de un atributo se indican así: Tirada de Acción1/ Acción2 [Efecto1/ Efecto2] a Dificultad D. Por ejemplo: tirada de Supervivencia/ Discreción [Destreza] a Dificultad 0; o tirada de Habla latina [Inteligencia/ Percepción] a Dificultad 2.

Si en una tirada no hay un atributo de acción apropiado emplea el valor 3, es decir lanza tres dados. Si en una tirada no hay un atributo de efecto apropiado emplea el valor 3. En ocasiones puede no resultar obvio el mejor atributo a aplicar, pero esto no significa que no exista. Todas las tiradas deberían contar con ambos atributos, así es conveniente asegurarse antes de recurrir a emplear valores por defecto. Esto se indica como tirada de Acción [3] a Dificultad D o tirada de 3 [Efecto] a Dificultad D.

Como veremos más adelante con más detalle las habilidades siempre son atributos de acción, mientras que las características casi siempre son atributos de efecto, con algunas excepciones.

Ejemplo: Un alfarero trabaja en una vasija. El personaje tiene Labor (Cerámica) a Nivel 3, es decir tiene





3 dados para emplear en la tirada, como tiene Destreza a Nivel 4, la tirada es con 3 dados, más el Dado del Juicio y habrá que comparar los resultados con 4 para saber cuántos éxitos obtiene. Tira los dados y obtiene, 3, 5, 0 (ignorremos de momento el Dado del Juicio). Por ahora ha sacado 2 éxitos, como uno de ellos es un 0, tira otra vez y saca un 6, así que ha sacado 2 Niveles de éxito. La vasija resulta sencilla, pero funcional.

EL DADO DEL JUICIO

En adición a los dados proporcionados por el atributo de efecto, siempre se lanza un dado más, diferenciado de los otros por su color. Este es el **Dado del Juicio**. Al igual que los demás, el Dado del Juicio se compara con el atributo de efecto para ver si proporciona éxitos.

El dado del juicio proporciona dos éxitos en lugar de uno si resulta menor que el atributo de efecto. Al igual que en los demás dados, un 0 en el Dado del Juicio debe repetirse. Además la obtención de un 0 en este dado proporciona un **Beneficio**. Un Beneficio es un resultado especial beneficioso para el personaje, incluso si el número de éxitos es inferior a los exigidos por el nivel de dificultad, un beneficio menor o secundario ocurre. Si la tirada tiene éxito y se obtiene un

beneficio en ella, entonces pasa algo realmente bueno.

Sin embargo, si el resultado del Dado del Juicio es un 9 en la primera tirada ocurre un **Perjuicio**. Un Perjuicio es un resultado especial perjudicial para el personaje. Puede producirse un perjuicio en forma de molestia menor incluso si la tirada de acción tiene éxito. Si se obtiene un perjuicio y la tirada falla, entonces ocurre algo realmente malo. Un 9 obtenido al repetir el dado tras haber obtenido un 0 no tiene ningún efecto especial.

Si el Director de Juego encuentra alguna complicación en asignar Perjuicios a las tiradas que resulten exitosas, he aquí una pequeña solución de emergencia: en lugar de una molestia menor, un resultado de Perjuicio en cualquier tirada puede suponer una reducción de hasta 2 éxitos del resultado de la misma, incluso (o más bien especialmente) si eso hace que la tirada falle. Sin embargo, no debería abusarse de este recurso, dejándose tan sólo para momentos en los que el Director de Juego se quede en blanco.

Ejemplo: Un artesano cristiano recibe el encargo de hacer una pequeña piedra para decorar la iglesia de la sede de un obispado. Ante este encargo tan importante no quiere fallar, no sería capaz de soportar que la gente pensase al ver su piedra que no estuvo a la altura del encargo. Así que, como no es muy ambicioso, decide hacer una escultura en madera, pero extremadamente difícil al querer imprimirla a la escultura una aspecto que no invite al espectador más que a la tristeza. Tiene en Labor (Escultura) 4 y en Destreza 3, pero el Director de Juego considera que debe aplicar su rasgo Habilidad +2. Así que tira 5 dados (4 más el Dado del Juicio) y obtiene, 3, 8, 2, 1 y 0 en el del Juicio. Así que tiene (a ver esos dedos...) 5 éxitos. Uno del 3, otro del 2, uno más del 1 y dos del 0 por haberlo sacado con el dado del juicio. Además puede volver a tirar el Dado del Juicio por haber sacado un 0. Así que no se reprime y saca un 4, otro éxito que se convierte en 2 al haberse obtenido con el Dado del Juicio. Y no sólo eso, sino que obtiene un Beneficio por el 0 del Dado del Juicio. Por lo que el escultor ha sacado 7 éxitos y un Beneficio. Quería superar un obstáculo Extremadamente Difícil, así que se tiene al final 3 Niveles de éxito, un éxito completo y el Beneficio (si no te salen las cuentas vuelve a leer desde el principio). Al cabo de los meses termina su obra, se la enseña al obispo y este queda encantado, al igual que todos los fieles cuando es exhibido en público. Además un hombre poseído por un demonio nada

más ver la piedad consigue liberarse, debido al intenso sentimiento piadoso que le despierta ver el sufrimiento de la Virgen y el cuerpo inerte de Cristo (ese es el Beneficio).

VALORES IMPLICADOS

Los valores implicados en una acción dependen de la naturaleza de la misma. Normalmente se tratará de una habilidad como Atributo de acción y una característica como Atributo de efecto. De hecho, las habilidades son siempre, sin excepciones, atributos de acción.

Las características serán atributos de efecto siempre que el atributo de acción sea una habilidad. En ocasiones, sin embargo, tanto el atributo de efecto como el de acción serán características. Esto sucede habitualmente en las tiradas de tenacidad. Como se verá más adelante, estas son tiradas en las que el atributo de acción es la Voluntad del personaje (una característica) y otra característica es el atributo de efecto.

Debe recordarse que las características tienen rasgos asociados que pueden ser aplicados en determinados momentos. Cuando así sea, se representará con el formato Característica + Rasgo, como en una tirada de Pelea [Destreza + Agilidad] a Dificultad 1.

BONIFICACIONES Y PENALIZACIONES

En algunas ocasiones, deberán aplicarse modificadores positivos o negativos a los atributos implicados en una tirada, fundamentalmente al atributo de acción. Cuando esto sea así, las bonificaciones se traducirán claramente en dados extra que lanzar, mientras que las penalizaciones supondrán la pérdida de algunos dados. Cuando las penalizaciones reduzcan un atributo de acción o uno de efecto por debajo de cero, la acción en concreto no podrá realizarse en tales circunstancias y la tirada fallará automáticamente.

Ejemplo: Un monje va a plantar una semilla que ha conseguido de un viajero. Como el clima y el suelo donde la planta favorece a esa planta, la Dificultad es 0 y el monje tiene +1 más a su Labor (Agricultura) 3. Tira sus 3 dados más uno de la bonificación, contrastados con su Destreza 2. Saca 3, 5, 7, 1 y 9 en el Dado del Juicio. Aunque consigue la tirada con 1 Nivel de éxito ha sacado un 9 con el Dado del Juicio, es decir un Perjuicio, así que el Director de Juego decide que

un topo se comerá parte del tubérculo que germinará de esa semilla.

DIFICULTADES

Evidentemente, no todas las acciones son igualmente difíciles. No es igual trepar un árbol nudoso que una pared resbaladiza. El Nivel de dificultad de la tirada simboliza eso. Como ya sabemos, son los éxitos que se sustraen a los obtenidos en la tirada para conocer su Nivel de éxito.

La Dificultad oscila normalmente entre 0 y 4. Personajes normales encontrarán casi imposible superar Dificultades de 5 o más, por lo que se recomiendan para momentos realmente heroicos y dramáticos de personajes muy experimentados.

Valores de dificultad superiores a 5 pueden encontrarse ocasionalmente, pero deberían ser raros, pues reflejan tareas más allá del alcance de la mayoría de los humanos.

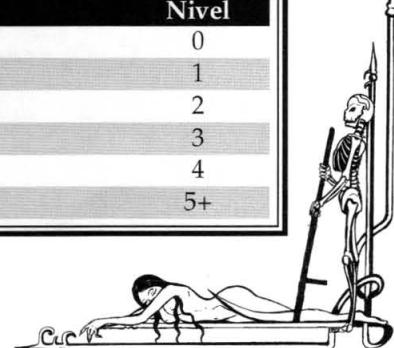
NIVELES DE ÉXITO

Como el resto de valores de juego, el éxito o fracaso de una acción se mide en niveles. El número de éxitos en los que tu tirada supera la dificultad es el Nivel de éxito de la acción, según la tabla de dificultades y éxitos.

Un resultado de Nivel 0 se produce cuando el Nivel de Dificultad iguala o supera los éxitos obtenidos en la tirada. La acción del personaje falla y las consecuencias de este fallo depende-

T6 - DIFICULTADES Y ÉXITOS

Dificultad	Nivel
Sencilla	0
Moderada	1
Difícil	2
Muy Difícil	3
Extremadamente Difícil	4
Heroica	5+
Éxito	Nivel
Fallo	0
Éxito Leve	1
Éxito Moderado	2
Éxito Completo	3
Gran Éxito	4
Éxito Definitivo	5+



rán de lo que este intentara hacer. Por ejemplo, si trataba de abrir una cerradura, no conseguirá hacerlo, pero no la atrancará ni estropeará salvo que obtenga un Perjuicio en el Dado del Juicio. Por el contrario si falla una tirada de acción para saltar un barranco el resultado será claramente catastrófico.

ACCIONES COMPLEJAS

Ciertas circunstancias pueden complicar un poco más la resolución de una tirada de acción. A continuación se ofrecen unas guías para la resolución de tiradas de acción que entrañen elementos adicionales a los ya descritos.

OPOSICIÓN

En ocasiones, en lugar o además de una cierta dificultad inherente a la acción, otro agente activo se opone a la misma. Esto se denomina una **Tirada opuesta**.

Cuando una acción es opuesta, se realizan dos tiradas de acción, una por cada parte de la oposición, sin tener en cuenta la dificultad. El resultado de la tirada de cada parte sustituye la Dificultad de la tirada de la otra parte si logra superarla. Si no, se emplea la Dificultad original. Finalmente, el personaje con más éxitos gana la

DIFICULTADES ALEATORIAS

Esta es una regla opcional que añade una mínima complicación adicional al juego, pero aporta interesantes ventajas. La idea que subyace a esta regla es poder decir la Dificultad a los jugadores para que de este modo puedan decidir emprender o no la acción, pero sin que conozcan a priori el número de éxitos necesarios.

La mecánica es muy sencilla, para cada acción, el Director de Juego realiza una tirada para determinar la dificultad después de que lo haga el jugador. Además la tirada de Dificultad puede ser secreta. El atributo de acción en la tirada de Dificultad es el número normal de esta más uno, al igual que el de efecto. La Dificultad final es igual a los éxitos obtenidos en esta tirada. El Dado del Juicio se emplea en esta tirada como en cualquier otra, pero se ignora cualquier Beneficio o Perjuicio obtenido.

oposición, con un Nivel de éxito igual a la diferencia entre los éxitos que haya obtenido él y los de la otra parte o la Dificultad, lo que sea mayor.

Este tipo de tiradas suelen implicar la misma dificultad para ambas partes. Esto se representa como tirada opuesta de Acción1 [Efecto1] vs Acción2 [Efecto2] a Dificultad D. Lo contrario sería tirada opuesta de Acción1 [Efecto1] a Dificultad D1 vs Acción2 [Efecto2] a Dificultad D2. Por ejemplo, acercarse a alguien dormido sin ser oído podría ser una tirada opuesta de Discreción [Destreza] a Dificultad 0 vs Vigilancia [Percepción] a Dificultad 2. Lo mismo sobre un suelo de hojas secas podría quedar como una tirada opuesta de Discreción [Destreza] vs Vigilancia [Percepción] a Dificultad 2.

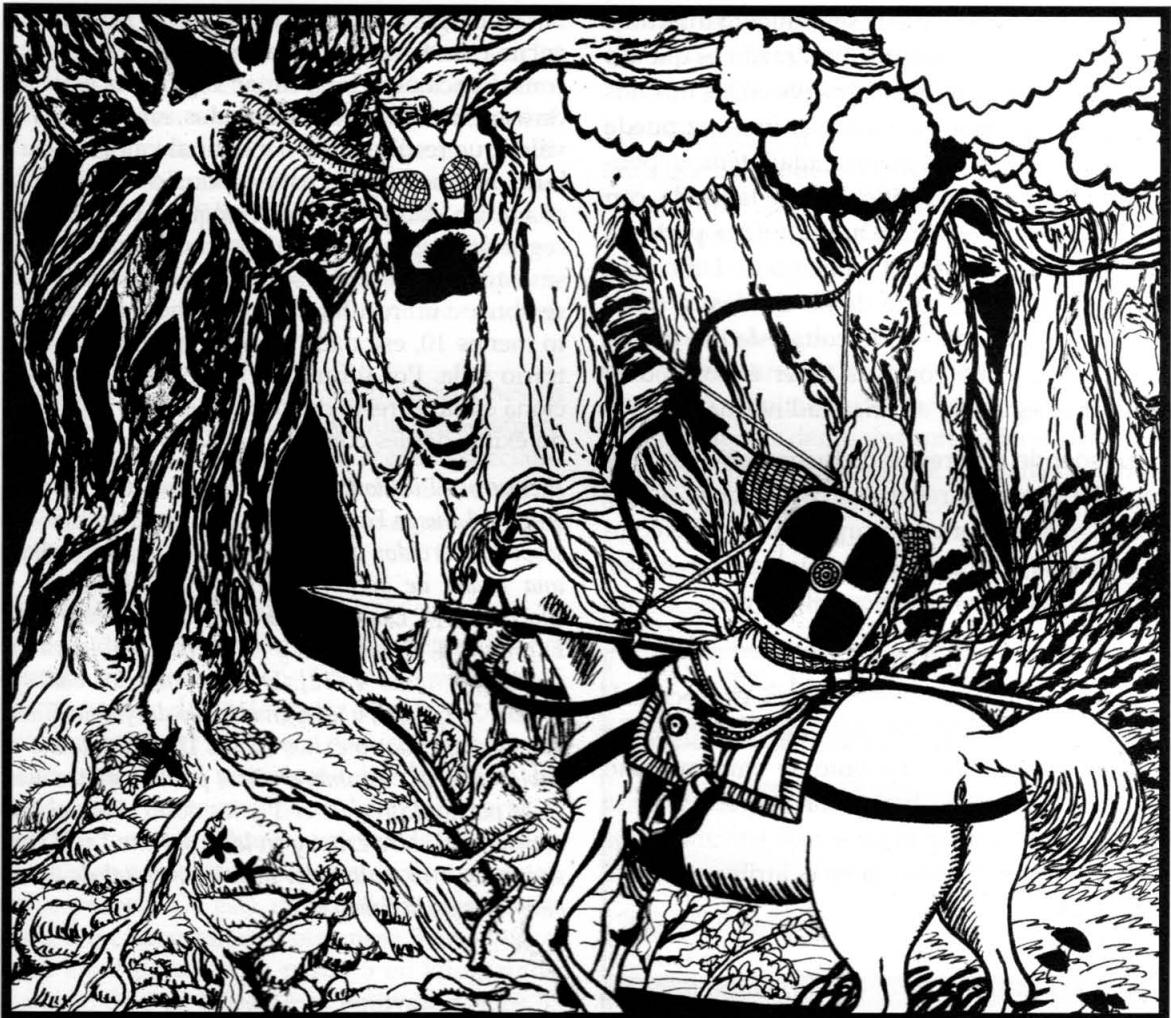
Bastante común resulta que los atributos apropiados de los dos personajes en oposición sean los mismos. Por ejemplo, en una carrera ambos contendientes utilizarían Atletismo [Destreza], posiblemente a Dificultad 0. La representación de esto es tirada opuesta de Acción [Efecto] a Dificultad D.

TIRADAS EXTENDIDAS

En ocasiones una acción requiere más de un momento de acción para resolverse. Esto se denomina una **tirada extendida**. En este caso, se requiere acumular un cierto número de niveles de éxito para lograr el objetivo.

Según el modificador de reacción del personaje, este realizará una tirada cada un cierto número de momentos de acción. El nivel de éxito obtenido se añade en cada tirada con el fin calcular el total de éxitos obtenidos. Esta rutina se repite hasta acumular los éxitos necesarios.

Ejemplo: Ha habido un misterioso asesinato así que el personaje va a investigar el lugar del delito. El lugar es grande y quiere hacerlo minuciosamente, por lo que le llevará bastante tiempo, al mirar detenidamente cada resquicio. El Director de Juego decide que se trata de una tirada extendida de tres tiradas y ha de sacar 5 éxitos. El jugador tira tres veces los dados por su habilidad de Indagación 2, más el del Juicio (aparece en último lugar) y los comparará con su Percepción + Atención 3. Saca 2, 4 y 5 en la primera tirada, 4, 7, y 2 en la segunda y en la última 9, 3 y 4. Nada, 4 éxitos, menos que la Dificultad 5, por lo que falla: su investigación minuciosa no encuentra ninguna pista.



ACCIÓN CONJUNTA

En ocasiones, un grupo de personajes puede emprender de forma conjunta la misma acción. El modo en que esto se resuelve depende enormemente según la acción realizada.

Si por ejemplo todos los personajes buscan de forma independiente la solución a un problema, cada uno de ellos realiza una tirada independiente, con una dificultad independiente para cada uno. El Nivel de éxito conjunto obtenido por el grupo es en este caso igual al Nivel obtenido por el personaje que tuvo mayor éxito.

Si existe la posibilidad de sumar fuerzas, cada personaje realiza su tirada y se aplica un único Nivel de dificultad, que se resta del total de éxitos obtenido por todos los personajes que colaboraban. En este caso el Nivel de éxito de la acción se obtiene tras dividir el número de éxi-

tos en los que se superó a la Dificultad entre el número de colaboradores.

INTENTOS REPETIDOS

Algunas tiradas de acción falladas pueden volver a intentarse. Si el personaje trata de forzar una cerradura y no lo consigue en su primer intento, nada le impide volver a intentarlo. O si se pretende trepar a un árbol y se falla la tirada, aún puede probarse de nuevo. Naturalmente hay acciones que no permiten intentos repetidos: si fallas mientras intentas saltar al otro lado de un precipicio, caerás por él. Si se trataba de no hacer ruido para no ser descubierto, un fallo indicará que te pillan, así que no hay posibilidad de intentarlo otra vez.

En los casos en los que los intentos repetidos son posibles, lo normal es que estos sean más complicados que el original. Hay varias razones, para esto. Una de ellas es la frustración. Fallar



provoca frustración y este sentimiento interfiere con un buen rendimiento. Otra razón es que los seres humanos caemos fácilmente en los mismos errores: lo que nos hizo fracasar una vez puede hacerlo otra. Por esta razón, cada intento repetido aumenta en +1 la Dificultad de la tirada, con un máximo de +4. Si la tirada forma parte de una tirada extendida, el aumento de Dificultad no es extensible al resto de las tiradas: si fallas una tirada aumenta la Dificultad de esa tirada. Tan pronto como consigas tener éxito, podrás realizar la siguiente a Dificultad normal.

Corresponde al Director de Juego decidir qué se considera intento repetido. Los ataques dirigidos al mismo blanco en una situación de combate nunca se consideran intentos repetidos, como tampoco las acciones defensivas.

ATRIBUTOS ELEVADOS

Algunos demonios y personajes excepcionalmente poderosos pueden puntuar 9 ó más en algún atributo. Si el atributo se emplea como valor de acción, no hay nada que añadir a lo dicho anteriormente: el personaje lanzará tantos dados como puntos tenga en el atributo, más el Dado del Juicio.

MEDIDAS

EQUIVALENCIAS

Las puntuaciones utilizadas en el juego toman valores normalmente entre 0 y 9, como ya se ha explicado anteriormente. Estos valores representan a menudo conceptos más abstractos y no existe mayor equivalencia entre ellos. De este modo, la puntuación de un personaje en una habilidad o una característica no tiene mayor traducción a términos reales que un adjetivo que exprese lo bueno que es el personaje en función de la puntuación poseída. Esto se muestra en la tabla de equivalencias.

De este modo, una puntuación de 1 en Fuerza representa una fuerza mediocre, mientras que 5 niveles se traducirían como una fuerza soberbia.

Sin embargo, algunas medidas empleadas sí tienen un equivalente numérico en una escala real diferente a la empleada por el juego. De este

Sin embargo, si un atributo de efecto puntuá por encima de 8, deben tenerse en cuenta algunas consideraciones. En primer lugar, no sólo los ceros permiten repetir los dados, sino cualquier valor que resulte igual o menor al valor del atributo menos 10. De este modo, con un 12 se añade un dado más con cualquier 0, 1 ó 2. En segundo lugar, los 9 no se consideran éxitos, sino que deben repetirse. Si en la segunda tirada se obtiene un resultado igual o menor al atributo menos 10, ese dado tiene éxito. En caso contrario falla. Por último, el Dado del Juicio funciona como el resto de los dados, pero obteniendo éxitos dobles como de costumbre.

Ejemplo: El demonio Dasahr, gran inquisidor de la orden del Fuego Fatuo, interroga a otro demonio que sospecha servidor de Lilith. Para ello debe realizar una tirada de acción de Expresión [Presencia + Elocuencia]. Las puntuaciones de Dasahr son Expresión 4, Presencia 8 y Elocuencia +4. La tirada resulta por tanto 4 [12]. Dasahr lanza los dados y obtiene 7, 1, 9 y 9, y un 4 en el Dado del Juicio. Tiene de momento cuatro éxitos (el del Dado del Juicio es doble, como de costumbre) y tres posibles éxitos más. Debe por tanto repetir el 1 y los dos 9. Para el uno obtiene un 7, otro éxito, y en los 9 obtiene 1 y 5, consiguiendo otro éxito más. El número total de éxitos obtenidos en la tirada es 6.

modo, se pueden medir alcances, pesos, tiempo y otros aspectos mediante valores entre 0 y 9, lo cual se ajusta a la mecánica del juego, cuando en realidad se refieren a cantidades distintas. La tabla de equivalencias muestra la correspondencia entre las puntuaciones de juego y el valor real de las mismas en medidas cuantificables.

Cuando se emplea una medida de este tipo debe especificarse, además de los niveles y el aspecto medido, las unidades de medida empleadas. De este modo, si decimos que un personaje se encuentra a Alcance 3 en metros de un arquero, estamos diciendo que ambos personajes están separados por aproximadamente 75 metros.

OPERACIONES

En ocasiones, será necesario realizar determinadas operaciones matemáticas, por lo general sumas, con los valores del juego para obtener

otros nuevos. En su forma más sencilla, como sucede en los incrementos de Dificultad o en las bonificaciones y penalizaciones a los atributos, las sumas y restas se realizan normalmente. Así, si una acción de Dificultad 2 recibe un +3 adicional por realizarse en la completa oscuridad, la Dificultad final de la tirada será 5. Igualmente, si un personaje recibe, por determinadas circunstancias, un +2 a un atributo de acción cuya puntuación es 4, actuará con una puntuación de 6.

Sin embargo, debido a que las puntuaciones en Niveles no se miden en una escala de incrementos constantes, se necesitan reglas especiales para sumar atributos entre sí, diferentes según las puntuaciones tengan o no un equivalente en cantidad real.

SUMA DE CANTIDADES

A menudo será necesario sumar determinadas cantidades para diversos fines. Por ejemplo, si un personaje desea levantar diversos objetos, habrá que sumar sus pesos para conocer la cantidad total que el personaje trata de cargar. En estos casos, no es posible realizar las operaciones directamente sobre los valores de juego, sino que deben convertirse a sus equivalentes reales, si los poseen. De este modo, si un objeto pesa nivel 2 en kilogramos y otro pesa 3 en kilogramos, los dos juntos no pesan 5 en kilogramos. Un peso de 2 en kilogramos equivale a unos 35 kg., mientras que un peso de 3 son aproximadamente 75 kg. El peso conjunto de ambos son unos 110 kg., que se corresponde con un peso de nivel 4 en kilogramos.

SUMA DE ATRIBUTOS

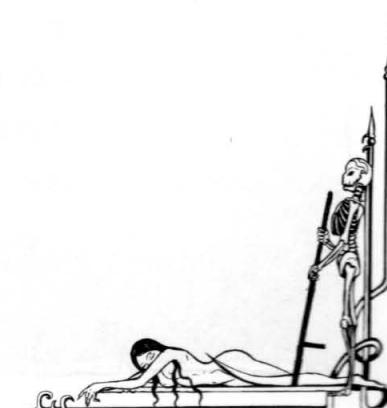
Si las puntuaciones no poseen equivalentes, para sumar dos basta con añadir un nivel a la mayor, excepto si la menor es igual o menor a la mitad de la mayor, en cuyo caso la suma de ambas será igual a la mayor. En este caso, la cantidad menor es demasiado insignificante para

aportar nada. Además debe tenerse en cuenta que 0 más 0 es 1 en este sistema, que recibe el nombre de Suma de atributos.

Por ejemplo, el Poder conjunto de dos demonios, uno con Poder 4 y otro con Poder 6, es 7, no 10, mientras que la suma de fuerzas de un personaje con Fortaleza 3 y otro con Fortaleza 1 es 3. Si deben sumarse más de dos valores, suma los dos menores según lo dicho anteriormente para reducirlos a un solo atributo. Repite el proceso de sumar los dos menores hasta que sólo quede un resultado. Por ejemplo, para obtener el Poder de seis demonios con poderes de 0, 1, 3, 3, 6, 7 y 7 procederemos así: primero sumamos $0+1=1$. Despues $1+3=3$. A continuación $3+3=4$; $4+6=7$; $7+7=8$ y finalmente $7+8=9$. Nótese que los cuatro primeros demonios no contribuyen significativamente a la suma.

T7 - EQUIVALENCIAS

Descripción	Niveles		
Carente			X
Malo			0
Mediocre			1
Aceptable			2
Bueno			3
Muy Bueno			4
Soberbio			5+
Cantidad Real			
Mínimo	Medio	Máximo	Niveles
-	0	-	X
1	2	3	0
4	10	15	1
16	35	50	2
51	75	100	3
101	175	250	4
251	375	500	5
501	750	1.000	6
1.001	1.500	2.000	7
2.001	3.500	5.000	8
5.001	7.500	10.000	9



Sa figura casi sumergida en el apesento charco de heces y barro parecía cobrar vida. Lenta y pesadamente su cuerpo comenzó a moverse.

La cabeza le dolía, un interminable pitido golpeaba su sien impidiéndole recordar porqué estaba en su actual situación. Se encontraba tirado en el suelo, acababa de despertar de la peor de las pesadillas para entrar en otra si cabe aún peor. Todos los huesos del cuerpo le dolían como si hubiese recibido una paliza, de hecho debía de haber recibido una paliza, pero no se acordaba absolutamente de nada. Tenía la visión borrosa y carecía de la fuerza suficiente para incorporarse por sí mismo, los agudos chillidos de su cabeza le impedían centrar su atención en nada y menos aún escuchar lo que ocurría a su alrededor.

Trataba de prestar atención, pero lo único que oía eran palabras inconexas y sin sentido.

Las piernas le temblaban y a duras penas le respondían, tenía la cabeza metida en una masa apesada y viscosa de procedencia dudosa, asomaba sólo lo justo para permitirle respirar, que dado su estado era de agradecer, podía haber muerto asfixiado. Repasó mentalmente todas las partes del cuerpo que le dolían y llegó a la conclusión de que ninguna herida era grave y que no había ningún hueso roto. De nuevo, pese a todo, había que dar gracias. Comenzó la ardua tarea de incorporarse al mismo tiempo que palpaba la bota en busca de su preciado cuchillo. No era gran cosa, pero como decía el viejo proverbio, peor es nada.

Por fin, y tras grandes esfuerzos, se irguió y miró alrededor. Tenía la vista nublada, los ojos le lloraban por el barro que impregnaba sus párpados, apenas acertaba a distinguir nada, sólo veía sombras.

Varias figuras se movían de forma violenta y brusca, se diría que

combatían...

Ahora recordaba, combatían...

Tan pronto se hubo erguido por completo el combate cesó.

Desconocía los motivos, pero ya nada se movía a su alrededor. De pronto, una figura, sombra, o lo que fuese, con voz firme y de un inequívoco acento castellano se dirigió a él con palabras cautas y tranquilizadoras:

- Tranquilo amigo, estáis a salvo, no tenéis nada que temer, las horrendas criaturas que os asaltaron ya no son más que un mal recuerdo. Mi nombre es Don...

La cabeza le volvió a jugar una mala pasada, notó como la conciencia se le escapaba y las piernas le fallaban de nuevo y tras una absoluta oscuridad volvió a sumergirse en el dulce mundo de los sueños.

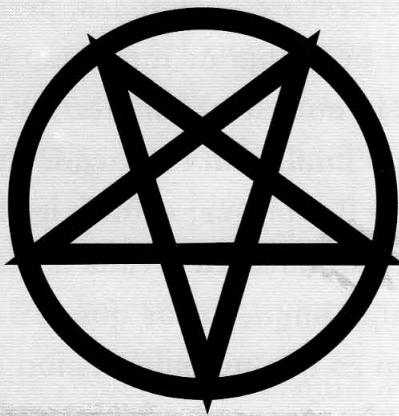
Entre la agradable bruma que separa la realidad de la ficción, los sueños del despertar, se encontraba flotando apaciblemente Amed el Intrépido. Gran guerrero herebère y mejor amante, cualidades que por sí solas podrían parecer excepcionales, pero que si las mezclamos con el amor de la hija de un celoso visir en un mundo lleno de peligros y con la muerte acechando en cada rincón, se convierte en una trampa fatal. Sin embargo, en estos momentos sólo había una cosa que importase; el visir les había encargado la misión de proteger al hakim hebreo y ellos le habían fallado. Puede que no hubiese sido culpa suya, puede que el desenlace fuera inevitable, pero el hecho es que no habían sido capaces de cumplir con el deber encomendado, era un deshonor que él tendría que remediar.

Súbitamente, tan rápido como parecía haberle vuelto la lucidez, esta se escapó y su mente regresó a tiempos más lejanos. Se

encontraba en la mal llamada fortaleza de Córdoba, llamada así en honor al último Califa libre de esta famosa ciudad que en el Año del Advenimiento construyó y preparó este gran foco de resistencia y libertad al sur de la península, al norte de la mítica ciudad. Veía con nitidez a su padre y a su madre muertos hacia casi ya dos décadas, de pronto, con esa voz áspera y cariñosa que con tanta dulzura recordaba, su madre se dirigió a él susurrándole tras el velo: "Cariño, recuerda, el hakim, es la clave, despierta...".

- Don Melquíades, insisto en que deberíamos ponernos en movimiento. Bastante hemos tentado ya a la suerte, hagamos unas parihuelas y marchemos. Podrían venir más.

- No os cansáis nunca de quejáros, mi buen Andrés, este hombre necesita descansar, quizás esté al tanto de algún pormenor de nuestra misión. Obsérvalo, parece que se recobra.



CAPÍTULO IV:

SEÑALES

UNA PEQUEÑA NEGLIGENCIA PUEDE PRODUCIR UNA GRAN CALAMIDAD... POR FALTA DE UN CLAVO, SE PERDIÓ UNA HERRADURA; POR FALTA DE UNA HERRADURA, SE PERDIÓ UN CABALLO; POR FALTA DE UN CABALLO, SE PERDIÓ UN JINETE.

BENJAMIN FRANKLIN

CARACTERÍSTICAS Y RASGOS

Las características representan aspectos inherentes al personaje, son puntuaciones que nos dicen cómo es. Hay cinco características.

Los seres humanos sólo adoptan valores entre 1 y 5 en cada característica. Sin embargo, bestias y demonios pueden superar estos valores o incluso puntuar 0 ó X en alguna de ellas.

Por otro lado, cada característica posee tres rasgos distintos. Un rasgo es una matización de la característica. Los rasgos adoptan valores entre -2 y +2 en los humanos, y la suma de característica y rasgo no puede ser inferior a 1 ni superior a 5. En otras criaturas, un rasgo puede adoptar un valor máximo, negativo o positivo, igual al valor de la característica que lo rige más uno.

Los rasgos añaden algo de complejidad al juego, por lo que su uso es totalmente opcional. Sin embargo, proporcionan profundidad a los personajes, proporcionando múltiples dimensiones frente a la concepción plana de las características.

Sólo pueden tenerse, como máximo, dos rasgos bajo una característica y sólo uno de cada signo. Por ejemplo, un personaje no puede tener Fortaleza 3, Fuerza +2 y Resistencia +1. Deberá

tener Fortaleza 4, Fuerza +1 y Vitalidad -1, lo que produce el mismo resultado final.

FORTALEZA

Esta característica representa el estado físico del personaje, su constitución y musculatura. Será importante para conocer las puntuaciones de herida del personaje, así como el daño que infligirá él.

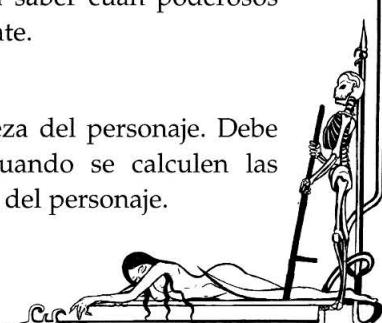
La Fortaleza de un personaje correlaciona bastante con el tamaño del mismo. Aquellos que posean una mayor Fortaleza se verán grandes y musculosos, mientras que los que puntúen más bajo aparecerán débiles y enclenques.

FUERZA

Este rasgo representa la masa muscular y la fuerza bruta. Se añadirá a la característica para calcular el peso que el personaje puede levantar y cargar, así como para saber cuán poderosos son sus golpes en combate.

RESISTENCIA

Es un índice de la dureza del personaje. Debe añadirse a Fortaleza cuando se calculen las Puntuaciones de Herida del personaje.



VITALIDAD

Representa el aguante del personaje a la fatiga y también a enfermedades, venenos e infecciones. Se sumará a la Fortaleza siempre que haya que realizar una tirada relacionada con lo anterior.

DESTREZA

La Destreza de un personaje es una medida de sus reflejos, su rapidez y su coordinación. La puntuación en Destreza se empleará para la mayoría de las acciones físicas que emprenda el personaje. Además se utilizará para determinar lo rápido que se mueve.

Un personaje con una alta Destreza será grácil en sus movimientos, rápido de reflejos y hábil en tareas manuales. Una Destreza baja caracterizará a un personaje torpe y lento.

AGILIDAD

Este rasgo se sumará a la Destreza siempre que el personaje realice acciones basadas en la coordinación o la elasticidad, como combatir cuerpo a cuerpo o la mayoría de las tareas atléticas.

HABILIDAD

Se refiere a la habilidad manual. Siempre que el personaje manipule algo con sus manos, este es el rasgo a emplear. Evidentemente es fundamental para el trabajo artesano, pero también para el manejo de armas tales como arcos o ballestas.

RAPIDEZ

Lo rápido que resulta el cuerpo del personaje depende de la suma de este rasgo y la Destreza. Se emplea para conocer la velocidad de carrera y el Momento de Reacción Básico, así como en cualquier otra circunstancia que implique velocidad o buenos reflejos.

INTELIGENCIA

Representa la capacidad intelectual del personaje, tanto en un sentido académico como en otro más relacionado con la experiencia. Casi todas las tiradas de actividades mentales, y desde luego todas las relacionadas con los conocimientos, tendrán esta característica como Atributo de Efecto.

Alta Inteligencia significa rapidez mental, ingenio, astucia y un cierto grado de sabiduría. Una

baja puntuación de esta característica, por el contrario, se traducirá en necesidad y simpleza.

SAGACIDAD

Este es el rasgo de la rapidez mental. Indica astucia a un nivel irracional, más relacionado con la intuición que con los conocimientos formales. Se emplea para calcular el Modificador de Reacción Básico del personaje.

ERUDICIÓN

Se trata de la expresión de los conocimientos poseídos por el personaje. Se emplea en cualquier tirada que se use para recordar y utilizar correctamente información ya conocida.

RAZONAMIENTO

Es la capacidad para pensar, deducir y extraer conclusiones. Por contraposición a Erudición, su uso se circunscribe a la obtención de información nueva.

PERCEPCIÓN

Refleja las capacidades sensoriales del personaje a todos los niveles. Representa, por tanto, lo agudos que son sus sentidos, así como un cierto nivel de intuición.

Aquellos que poseen una gran Percepción apreciarán bien todos los detalles, recordarán con facilidad estímulos conocidos y serán realmente difíciles de sorprender. Valores bajos en la característica identifican a personajes despistados, poco despiertos.

INTUICIÓN

Este es el rasgo de la Percepción involuntaria. Se añade a la característica en cualquier acción en la que la atención sea inconsciente o no deliberada.

ATENCIÓN

Al contrario que el anterior, este es el rasgo de la Percepción voluntaria. Se añade a la característica, siempre que el personaje intente voluntariamente percibir algo.

CONCENTRACIÓN

Este es el rasgo de la Percepción sostenida. Se aplica siempre que el personaje realice una tarea perceptiva rutinaria, repetitiva y moderadamente larga.

PRESENCIA

Esta es quizás la característica menos fácil de explicar. Se trata de una mezcla de simpatía, magnetismo personal y atractivo, sea o no físico.

Las personas con Presencia alta se perciben como simpáticas, físicamente atractivas y poseen una notable capacidad manipuladora. Lo contrario se traduce en fealdad, antipatía y brusquedad.

ATRACTIVO

Este rasgo indica la belleza de un personaje, así como su capacidad para gustar a los demás por su aspecto. Se emplea para determinar la primera impresión que causa el personaje y en

acciones en las que una buena apariencia sea importante.

CARISMA

Es como el atractivo, pero se refiere a la personalidad en lugar del aspecto físico. De este modo, el rasgo es sinónimo de simpatía y se añade a Presencia para determinar lo bien que cae el personaje a otros. Se emplea para conseguir apoyo mediante sentimientos empáticos.

ELOCUENCIA

Elocuencia se traduce como una capacidad manipuladora. Se usa para convencer a otros mediante argumentos y también para hacer pasar desapercibida la mentira.

FACULTADES

Las Facultades son un tipo especial de características, por lo que se determinan con los mismos puntos que aquellas durante la creación de personajes. Hay dos tipos de Facultades: Personales y Sobrenaturales.

Todos los seres terrenales tienen Facultades Personales, aunque son distintas en el hombre y los animales. De igual modo, los seres ajenos a la Tierra, además de los hombres, cuentan con una Facultad sobrenatural, aunque también es distinta de unos tipos de criaturas a otros.

Las Facultades Personales de los hombres son Voluntad y Virtud, mientras que su Facultad Sobrenatural es Gracia. Las bestias y los demonios no tienen estas Facultades, sino que disponen de otras que las sustituyen. Las Bestias cuentan con Fiereza para sustituir a Voluntad y carecen de otras Facultades, fallando automáticamente cualquier tirada en que estén implicadas.

Los demonios y otros seres tienen tan sólo una Facultad Sobrenatural que se denomina Poder, pudiendo emplearla como sustituto de cualquier facultad personal o sobrenatural.

Los valores iniciales de las facultades se sitúan entre 1 y 5, como de costumbre. Sin embargo, no hay límite al valor que pueden adoptar mediante su desarrollo a lo largo del juego.

VOLUNTAD

La Voluntad es la fuerza interna del personaje, algo así como confianza o fe en uno mismo. También puede entenderse como aplomo o autocontrol.

Esta Facultad tiene una doble vertiente. Por una lado se emplea como característica, actuando como atributo de efecto o atributo de acción. Por otra parte, cada personaje dispone de Puntos de Voluntad, tantos como el doble del valor de esta facultad. A continuación trataremos el funcionamiento de estos Puntos.

USAR PUNTOS DE VOLUNTAD

Cada vez que un personaje realice una tirada de acción cuyo resultado dependa de sus capacidades, puede gastar Puntos de Voluntad para incrementar sus posibilidades de éxito. Cada Punto de Voluntad gastado proporciona un +1 al atributo de efecto para esa tirada, es decir otorga un dado extra que tirar. El máximo número de Puntos que pueden utilizarse en una sola acción son iguales al valor del atributo de acción implicado. Esto significa que, como mucho, el atributo de acción puede doblarse.

Si la tirada tiene Voluntad como atributo de acción, cada Punto gastado proporciona un éxito automático, en lugar de un dado extra. No pueden emplearse estos puntos en una tirada en



la que el atributo de acción o el de efecto sea la Virtud, excepto para resistir tentaciones.

Si el Director de Juego lo considera adecuado, un Beneficio obtenido en una tirada en la que se han gastado Puntos de Voluntad puede consistir en la automática recuperación de los mismos, si la tirada tiene éxito, o de la mitad, si no lo tiene.

RECUPERAR PUNTOS DE VOLUNTAD

Los Puntos de Voluntad se recuperan al cumplir los objetivos del personaje. Cada vez que un

objetivo menor de la historia en curso se alcance satisfactoriamente, el personaje recupera entre 1 y 3 Puntos, dependiendo de lo activa que fuera su participación en el cumplimiento del objetivo.

Si se alcanza un objetivo personal importante, puede recuperarse hasta toda la reserva de Puntos, a discreción del Director de Juego.

Por último, al finalizar una historia, independientemente de su resultado, el personaje recupera todos los Puntos de Voluntad gastados para la próxima, siempre y cuando exista una separación temporal entre ambas aventuras. De no ser así, la recuperación queda supeditada al éxito obtenido en la historia una vez finalizada.

VIRTUD

Cada personaje humano perteneciente a una de las tres religiones posee la Virtud apropiada. Se le denomina genéricamente Virtud, pero su interpretación depende del dogma practicado por el personaje. Este atributo refleja lo fuertes y arraigadas que son las creencias del personaje y como se adaptan al ideal propuesto por la religión que practica. Sirve como índice de la pureza espiritual del personaje y de este modo determinará también su resistencia a determinados ardides del Maligno.

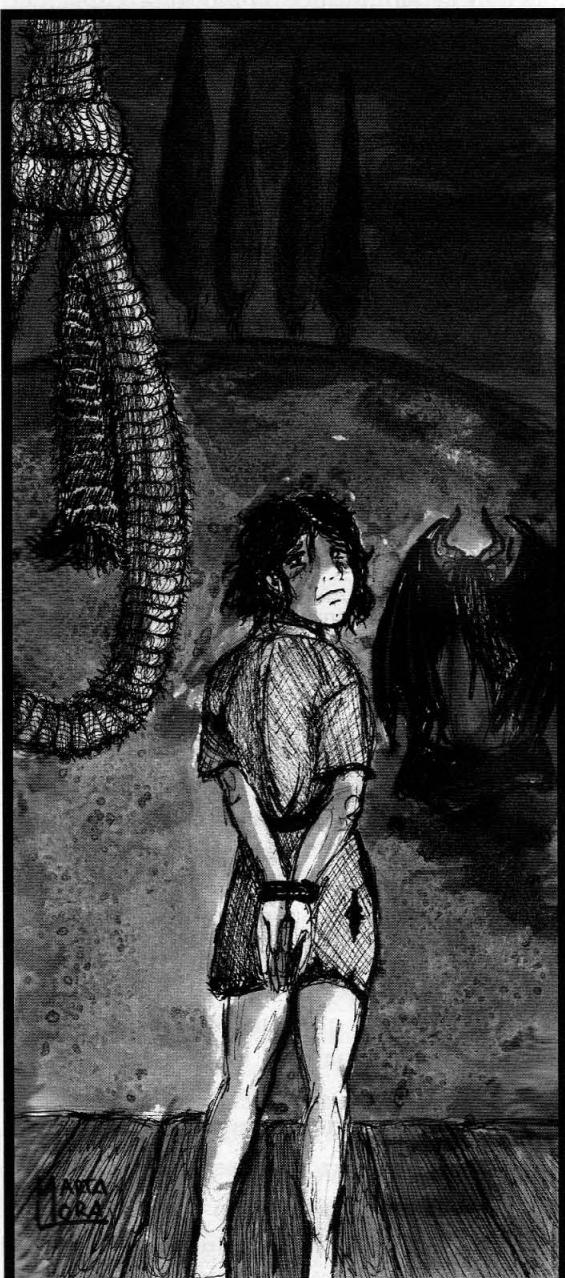
La mayoría de las personas poseen una puntuación entre 1 y 5 en Virtud. Esto significa que siguen el credo correspondiente, con la devoción necesaria. Determinados personajes se encuentran sumidos en una encrucijada espiritual y están llenos de dudas. Son aquellos cuya puntuación es 0.

Algunos desgraciados incluso carecen de esta facultad. Son los paganos, ateos o practicantes de cultos demoníacos. Salvo que hayan obtenido Poder mediante pactos, fallan automáticamente cualquier tirada que implique el uso de Virtud.

GRACIA

Esta Facultad representa la confianza de Dios en el personaje y es un índice de Sus designios para con él.

La mayoría de los personajes no jugadores puntuarán 0 en esta Facultad. A este nivel el personaje es amado infinitamente por Dios y le espe-



ra la salvación, pero no será llamado a realizar grandes cosas.

Los Justos y Elegidos cuentan con la Gracia y por ello su puntuación en esta Facultad será de 1 o más. Esto es lo que permite que un personaje disponga de Dones Divinos. Nuestro Señor ha depositado su fuerza divina en el personaje porque este está llamado a cumplir Su voluntad. Los Justos hacen la obra de Dios desde la perspectiva de su credo y este obra a través de ellos.

Los herejes, paganos y por supuesto los adoradores del Maligno carecerán de esta Facultad, o lo que es lo mismo puntuarán X en ella. En estas circunstancias, el personaje debe de haber renegado de Dios, encontrarse en pecado mortal y estará irremediablemente condenado.

FIEREZA

Las bestias carecen de Voluntad y Virtud. En su lugar poseen la Facultad de Fiereza. Esta indica lo salvaje que es un animal. Se utilizará como sustituto en cualquier tirada que se realizará normalmente con Voluntad. No hay, no obstante, Puntos de Fiereza, por lo que los animales no cuentan con estos para aumentar sus posibilidades de éxito.

TRASFONDOS

Los Trasfondos son particularidades que poseen los personajes y que les hacen diferentes y únicos del resto. Pueden ser innatos o adquiridos, ventajosos o desventajosos y por su naturaleza pueden ser físicos, mentales, sociales materiales o teológicas.

Los trasfondos positivos se denominan Ventajas. Las Ventajas cuestan puntos de trasfondo y proporcionan al personaje capacidades diferenciales de las que el resto carece.

Las Desventajas, por su parte, son los trasfondos negativos, y otorgan puntos adicionales para la adquisición de Ventajas. Como su propio nombre indica, las Desventajas consisten en debilidades o flaquezas especiales propias del personaje.

Cada Trasfondo tiene un nivel concreto, o bien un rango posible de niveles. También es posible que el mismo trasfondo posea dos o más versiones, cada una con su propio nivel. En general, y

No puede emplearse sin embargo la Fiereza como sustituto de la Virtud, por lo que los animales fallan automáticamente cualquier tirada que implique este valor. A todos los efectos de juego, su puntuación es X.

PODER

Este es el indicador de lo poderoso que es un demonio. Sustituye a la Voluntad y también a la Virtud en todas las tiradas que realice el demonio. Como sucedía con la Fiereza de las bestias, no hay Puntos de Poder, y los demonios no cuentan con la posibilidad de aumentar los atributos de acción para mejorar las probabilidades de victoria, aunque sus demoníacas facultades pueden ser suficientes.

Algunos brujos humanos que pacten con demonios pueden llegar a poseer Poder. En este caso, emplean este como sustituto de la virtud, en cualquier tirada en que se utilice esta, pero continúan usando su Voluntad normalmente, incluyendo los Puntos. Véase el Capítulo de Prodigios para mayor información sobre pactos demoníacos.

salvo que se especifique lo contrario en su descripción, un trasfondo concreto sólo puede ser adquirido una vez.

VENTAJAS FÍSICAS

CURACIÓN RÁPIDA

Nivel: 5

Coste: 15 puntos

El cuerpo del personaje es especialmente eficiente para restituir la salud perdida y recuperarse del daño sufrido. El tiempo necesario para recuperarse de las Heridas Letales se reduce a la mitad.

DURO

Nivel: 4 ó 6

Coste: 10 ó 21 puntos

Un personaje con esta ventaja es capaz de resistir el dolor de forma excepcional. A nivel 4, las penalizaciones debidas a Heridas Letales se dividen entre dos (redondeando hacia abajo) para aquellos que tengan este Trasfondo.



Además, en cualquier intento de resistir el dolor, como por ejemplo durante la tortura, el personaje recibe un +2 a su Voluntad. Con la versión de nivel 6, el personaje es igualmente resistente al Aturdimiento, por lo que las penalizaciones debidas a este se dividen igualmente entre dos. A este nivel, el personaje recibe un +3 a su Voluntad para aguantar el dolor, en lugar del +2 citado.

FRUGAL

Nivel: 3

Coste: 6 puntos

Esta Ventaja otorga al personaje una gran capacidad para resistir los efectos del hambre y la sed. El personaje puede mantenerse con la mitad del agua y alimento necesario normalmente. Debe doblarse el periodo que transcurre entre pérdida y pérdida debida a la privación de comida y agua. Así, el que tenga este Trasfondo pierde dos niveles de Aturdimiento cada cuatro días que pase sin comer, y tres niveles de Heridas Letales cada dos días que pase sin agua.

INFATIGABLE

Nivel: 4

Coste: 10 puntos

Un personaje con este Trasfondo sufre la mitad de Fatiga correspondiente a cada acción que realice. Si los cuadros de fatiga se marcan normalmente con un aspa (X), cuando el personaje sufra medio punto de Fatiga debido a la división correspondiente a esta Ventaja, marcará esto con una barra (/), completando el cuadro de Fatiga con el siguiente medio punto que pierda (\).

MANIEGO

Nivel: 2

Coste: 3 puntos

Maniego es aquel que maneja indistintamente las manos derecha e izquierda. Un personaje con este Trasfondo no sufre incremento en la Dificultad cuando actúa con la mano izquierda.

ROBUSTO

Nivel: 6

Coste: 21 puntos

Un personaje robusto aguanta el daño mucho más de lo que correspondería a su tamaño y constitución física. Los multiplicadores a la Fortaleza+Resistencia del personaje para calcular sus puntuaciones de Heridas Letales son Leve x1, Seria x3, Grave x4, Muy Grave x5 y Mortal x6. Este trasfondo no proporciona ninguna resistencia adicional al Aturdimiento.

SENTIDO AGUDO

Nivel: 2 ó 4

Coste: 3 ó 10 puntos

Uno de los sentidos del personaje resulta especialmente fino. Como resultado de esto, el personaje recibe un +1, con el trasfondo a Nivel 2, ó un +2, con el trasfondo a Nivel 4, al atributo de Percepción en cualquier tirada en la que esté presente el sentido especificado al adquirir el trasfondo. Puede adquirirse el trasfondo repetidas veces, especificando un sentido diferente en cada adquisición.

SUEÑO LIGERO

Nivel: 2 ó 3

Coste: 3 ó 6 puntos

El personaje necesita menos descanso que el resto de las personas. De hecho, le basta con seis horas diarias de sueño para estar descansado para la Ventaja de nivel 2, o con cuatro horas para la de nivel 3.

DESVENTAJAS FÍSICAS

ARTROSIS

Nivel: 3, 6 ó 9

Valor: 6, 21 ó 45 puntos

Las articulaciones de un artrítico se encuentran endurecidas y duelen con facilidad. Cada vez que un personaje con esta Desventaja obtiene un perjuicio en una tirada de acción física, sufre un ataque de artrosis. La duración del ataque será como mínimo una escena. Al principio de cada nueva escena, el personaje realiza una tirada de Voluntad [Fortaleza + Vitalidad] a Dificultad 1. Si pasa con éxito la tirada, la artrosis cesará al final de esa escena. Sólo se permite una tirada por escena. El nivel de la Desventaja determina la intensidad del dolor y el grado de rigidez, que se traducen en el incremento en la Dificultad de todas las acciones físicas que sufre el personaje: +1 a nivel 3, +2 a nivel 6 y +3 a nivel 9. Este modificador, reducido en un Nivel, se aplica también a la Dificultad de las tiradas para determinar si la artrosis se calma.

CIEGO

Nivel: 7

Valor: 28 puntos

Un personaje ciego no puede ver, como es lógico, y por tanto recibe una penalización de +3 a la Dificultad de todas las acciones físicas que realice y necesiten el sentido de la vista. Además, falla automáticamente cualquier tirada relacionada con este sentido. A discreción del Director

de Juego, puede haber penalizaciones o limitaciones a otras actividades.

COJO

Nivel: 3 ó 5

Valor: 6 ó 15 puntos

Con la Desventaja de nivel 3, una de las piernas del personaje se encuentra parcialmente paralizada, lisiada o sufre alguna deformidad. El personaje sufre el doble de Fatiga por movimiento y mueve la mitad de lo normal cuando corre o esprinta. El personaje sufre un +1 a la Dificultad de cualquier tirada para mantener el equilibrio. A nivel 5, el personaje carece por completo de una de sus piernas, por lo que deberá emplear muletas o una pierna de madera o similar para mantenerse de pie. La Fatiga por movimiento se triplica y la velocidad corriendo y esprintando se divide entre tres. El incremento de Dificultad para tiradas de equilibrio es de +2.

CORTO DE VISTA

Nivel: 2 ó 4

Valor: 3 ó 6 puntos

Los personajes con este trasfondo sufren algún tipo de deficiencia visual. Sea cual sea su naturaleza, el efecto en el juego es el mismo: las tiradas que impliquen el atributo de Percepción y tengan a la vista como sentido implicado, aumentan su Dificultad en +1, para el trasfondo de Nivel 2, o en +2, para el trasfondo de Nivel 4.

CURACIÓN LENTA

Nivel: 4

Valor: 10 puntos

El cuerpo del personaje se recupera con dificultad de las heridas, por lo que se necesita el doble de tiempo normal para disminuir en un nivel de la severidad de las Heridas Letales. La recuperación del Aturdimiento no se ve afectada por esta Desventaja.

DORMILÓN

Nivel: 1 ó 2

Valor: 1 ó 3 puntos

El sueño es algo muy importante para el personaje, que requiere una cantidad de descanso considerable. A nivel 1, una hora de sueño adicional es necesaria cada día, mientras que un total de diez horas diarias es la cantidad de sueño que se requiere con este Trasfondo a Nivel 2.



HERIDA CRÓNICA

Nivel: 2, 4, 6 u 8. **Valor:** 3, 10, 21 ó 36 puntos

El personaje sufre una herida que debido a alguna infección o similar se ha vuelto permanente. Según el Nivel del Trasfondo la severidad de la herida será: Leve para Nivel 2, Seria a Nivel 4, Grave a Nivel 6 y Muy Grave para la versión de Nivel 8. La herida no puede curarse por debajo de la severidad correspondiente al nivel de Desventaja adquirida, aunque sí puede empeorar como cualquier otra herida. Si esto sucede, el empeoramiento sufrido puede ser recuperado mediante el proceso de curación natural.

MUDO

Nivel: 4

Valor: 10 puntos

Un personaje mudo no puede hablar y esto debe ser estrictamente interpretado. En esta época no se han desarrollado idiomas universales para sordomudos, pero un personaje puede crear su propio código, aunque será definitivamente muy simple. Además, sólo aquellos más cerca-



nos a él podrán adquirir esta habilidad de Habla.

SORDO

Nivel: 2 ó 5 **Valor:** 3 ó 15 puntos

A nivel 2, el personaje sufre sordera sólo en un oído. Aumenta en +1 la Dificultad de cualquier tirada relacionada con el oído. Además pueden ser necesarias tiradas de Percepción a Dificultad 0 para escuchar cosas normalmente audibles, sobre todo si proceden del lado sordo. A nivel 5 el personaje es completamente sordo. Cualquier tirada de este sentido tiene como resultado un fallo automático.

TARTAMUDO

Nivel: 2 **Valor:** 3 puntos

El personaje sufre este problema de habla, que debe ser interpretado. La Dificultad de las tiradas de Expresión aumenta en +1 ó +2 si el personaje se encuentra especialmente nervioso, como por ejemplo en una situación de vida o muerte. Otras tiradas de habilidades de carácter social como Intimidación, Farsa o similares, sufren las mismas penalizaciones cuando el Director de Juego lo juzgue oportuno.

TUERTO

Nivel: 3 **Valor:** 6 puntos

Bien sea debida a la ceguera en un ojo, o a la ausencia del ojo al completo, esta Desventaja supone entre otras cosas la perdida de la visión de profundidad. Un tuerto tiene problemas para estimar las distancias y sufre por tanto un +2 a la Dificultad de cualquier ataque con proyectiles. Además, la coordinación ojo mano es más complicada cuando parte del campo visual esta ciego, por lo que el personaje recibe un +1 a la Dificultad de cualquier acción manual que requiera movimientos complejos, como las acciones de combate. Por último, el personaje recibe un +1 a la Dificultad de cualquier tirada de Percepción relacionada con el sentido de la vista.

VULNERABLE

Nivel: 4 ó 6 **Valor:** 10 ó 21 puntos

Esta Desventaja otorga al que la posee una especial sensibilidad al dolor. A nivel 4, cada casilla de Heridas Letales penaliza con -1 al personaje, en lugar de cada dos casillas como es lo normal. Además, la Dificultad de resistir cualquier intento de tortura o similar se incrementa en +1.

A nivel 6, lo dicho anteriormente se extiende al Aturdimiento, y la Dificultad para resistir el dolor sufre un +1 adicional.

VENTAJAS MATERIALES

ARTEFACTO

Nivel: variable

Coste: variable

Un objeto especial con facultades extraordinarias es propiedad del personaje. El objeto puede ser una reliquia cristiana, un grimorio o cualquier otra cosa apropiada a la tradición del personaje. En cualquier caso, el nivel de la Ventaja será igual al Nivel del artefacto, como se describe en el capítulo Prodigios.

LEGADO

Nivel: variable

Coste: variable

El personaje se encuentra en disposición de heredar algo de particular valía. Puede tratarse de una reliquia o de un conjunto de posesiones, tierras, etc. Como fuere, la herencia se encuentra aún fuera de su alcance, bien por encontrarse disputada con otros familiares o simplemente porque el poseedor de la misma permanece con vida. El trasfondo no proporciona al personaje de forma inmediata beneficio alguno, pero si la potencialidad de conseguirlo. Que esto acabe sucediendo puede ser cuestión de tiempo o la recompensa por alcanzar determinados objetivos. Cuando el personaje obtenga su herencia, multiplica por dos el coste asociado al nivel del trasfondo y emplea esos puntos para adquirir los trasfondos Artefacto, Posesión y/o Riqueza.

POSESIÓN

Nivel: variable

Coste: variable

El personaje posee un objeto que normalmente se encontraría fuera de sus posibilidades debido a su puntuación en el trasfondo Riqueza, como se detalla más adelante. La mecánica de este trasfondo es sencilla: Sustrae la puntuación de Riqueza del personaje de la riqueza requerida del objeto y ese será el nivel al que debe adquirirse el trasfondo. Repetidas adquisiciones del mismo están permitidas para adquirir más de un objeto.

RIQUEZA

Nivel: variable

Coste: variable

Todo aquello que un personaje tiene, desde sus ropas hasta casas y tierras se mide por su tras-

fondo de Riqueza. Cada bien posee un Nivel de riqueza requerido tal y como se detalla en el Capítulo X: Comunión. Este trasfondo determina de este modo qué bienes materiales se encuentran a disposición del personaje y cuáles definitivamente no. Se desaconseja fervientemente que los personajes puedan adquirir la Ventaja a niveles superiores a 5.

DESVENTAJAS MATERIALES

DEUDAS

Nivel: 2, 4 ó 6 **Valor:** 3, 10 ó 21 puntos

El personaje posee deudas que debe saldar. El Nivel del trasfondo determina la cuantía de las mismas. Si las deudas corresponden al Nivel de Riqueza inmediatamente superior al del personaje, el trasfondo es de Nivel 2 y proporciona tres puntos. Si el valor de la deuda es 2 Niveles superior a su Riqueza, entonces el trasfondo es de Nivel 4 y proporciona 10 puntos. Por último, el trasfondo Deudas de Nivel 6 corresponde a un adeudo 3 Niveles superior a la Riqueza del personaje.

POBREZA

Nivel: 3 **Valor:** 6 puntos

El personaje es miserablemente pobre. Su Riqueza inicial es X y no puede adquirir el trasfondo del mismo nombre para mejorarlala. De este modo, sólo podrá comenzar el juego con aquellos bienes de valor X. Si el personaje adquiere la Ventaja Posesiones, incrementa en cinco puntos su coste.

VENTAJAS MENTALES

IMPÁVIDO

Nivel: 2, 4 ó 6 **Coste:** 3, 10 ó 21 puntos

Un personaje impávido resulta especialmente templado e imperturbable. El personaje recibe un +1 a nivel 2, +2 a nivel 4 ó +3 a nivel 6 a su Voluntad para cualquier tirada para resistir el miedo, la intimidación o la sorpresa.

SOBRIO

Nivel: 3, 6 ó 9 **Coste:** 6, 21 ó 45 puntos

Esta Ventaja dota al que la posee de una especial resistencia a la tentación, tanto mundana como demoníaca. Estos personajes incorruptibles reciben +1, +2 ó +3, dependiendo del nivel del

Trasfondo, a su Voluntad en cualquier tirada de autocontrol para resistir el impulso al pecado.

DESVENTAJAS MENTALES

ATORMENTADO

Nivel: 3 **Valor:** 6 puntos

Los recuerdos de terribles vivencias acompañan al personaje, mostrándose en ocasiones angustiosamente reales. Pueden ser la reminiscencia de horripilantes torturas sufridas en una ciudad demoníaca o la visión omnipresente de la muerte de un ser querido, por citar dos ejemplos. En cualquier caso el personaje sufrirá un +1 a la Dificultad de cualquier tirada cuando se encuentre en una situación que le recuerde el acontecimiento. Las situaciones evocadoras deberían ser especificadas por el Director de Juego según la naturaleza de los recuerdos. Podrían ser los lugares cerrados, la proximidad de ríos y lagos, los bosques de noche, etc. Siempre que el personaje obtenga un Perjuicio en una tirada de cualquier tipo mientras se vea expuesto a sus atormentadores recuerdos, el Director de Juego podrá determinar que queda paralizado reviviendo la experiencia durante el resto de la escena.

DEBILIDAD

Nivel: 2, 4 ó 6 **Valor:** 3, 10 ó 21 puntos

Al adquirir esta Desventaja, el personaje debe especificar un tipo de conducta pecaminosa, como lujuria, glotonería o similar. Puede adquirirse varias veces el Trasfondo especificando pecados distintos. Según el nivel de la debilidad, el personaje sufre un +1, +2 ó +3 a la Dificultad de cualquier intento de resistir la tentación cuando se vea expuesto al objeto de su debilidad. Además, esta circunstancia debe interpretarse convenientemente, como por ejemplo mediante pensamientos pecaminosos.

EXCENTRICIDAD

Nivel: 3 **Valor:** 6 puntos

Un personaje con este trasfondo posee una creencia particular extraña o una costumbre personal molesta que perturba sus relaciones con los demás. Algunos ejemplos serían: el personaje habla solo constantemente, el personaje dice cumplir un voto que evidentemente no cumple, el personaje asegura ser alguien que obviamente no es, el personaje cree que su hermano ha





muerto cuando en realidad es hijo único, etc. Este trasfondo no debe implicar creencias heréticas ni irreverentes, y desde luego no debe suponer un grave deterioro en la vida del personaje. La dificultad de las tiradas sociales del personaje para relacionarse con otras personas que le conozcan o lo hayan tratado lo suficiente aumenta en +1.

MEMORIA PERDIDA

Nivel: 3

Valor: 6 puntos

El personaje desconoce parte de su vida o incluso toda. Lo que le hizo perder la memoria pudo ser un golpe, un hecho traumático, o puede que el personaje ni siquiera recuerde eso. Cuando un personaje adquiere esta Desventaja, el Director de Juego puede asignar al personaje Trasfondos que él no conoce, como Enemigos o Reputación, con un balance de puntos entre -6 y 0.

REMORDIMIENTOS

Nivel: 2, 4, 6 u 8 **Valor:** 2, 10, 21 ó 36 puntos

Algo que sucedió hace tiempo persigue aún al personaje. Se trata de algo irreversible de lo que es, o cree ser, culpable. Nada ni nadie aliviará su pesar por aquello que ya no puede ser resuelto. El personaje comienza con un pecado de 1, 2, 3 ó

4 Niveles de Culpa, según la versión de Trasfondo escogida. Esta Culpa no puede ser liberada mediante constricción ni penitencia, sino que pesará siempre sobre los hombros del personaje. Por descontado, los remordimientos requieren la correspondiente interpretación.

VENTAJAS SOCIALES

AFILIACIÓN

Nivel: 2, 4, 6 u 8 **Coste:** 3, 10, 21 ó 35 puntos

El personaje pertenece a algún grupo exclusivo, lo que le proporciona ciertas ventajas, como la ayuda de otros miembros o el acceso a determinados recursos, como refugios o escondites secretos. El grupo puede ser desde una banda de bandidos hasta una orden de caballería. A nivel 2, el grupo es pequeño, con no más de quince miembros. Un grupo importante, con no más de cien miembros sería un trasfondo de nivel 4. Un enorme grupo, repartido por más de una provincia demoníaca y con un máximo de quinientos miembros correspondería a una Ventaja de nivel 6. Cualquier grupo mayor correspondería a un trasfondo de Nivel 8. Dependiendo de la naturaleza del grupo, el personaje puede requerir la Desventaja Deber.

ALIADO

Nivel: 2, 4 ó 6 **Coste:** 3, 10 ó 21 puntos

Los aliados son amigos dispuestos a ayudar al personaje cuando este lo necesite... y que solicitarán su ayuda cuando ellos lo requieran. Cada adquisición de este trasfondo proporciona un aliado cuyo poder depende del Nivel de la Ventaja. Con nivel 2 el aliado será un personaje con Posición 2 o menor. Con nivel 4, será un Justo o un personaje con Posición 5 ó menos. Con la Ventaja a nivel 6, el aliado será un Elegido o un personaje con Posición 8 ó menos. No puede tenerse un iluminado o santo como aliado, ni tampoco a un personaje con Posición 9.

FAVOR

Nivel: 2, 4 ó 6 **Coste:** 3, 10 ó 21 puntos

Una o más personas están en deuda con el personaje y atenderán sus peticiones para solventarla. El nivel de esta ventaja depende de la cuantía de la deuda. A nivel 2 el favor debido es menor y el riesgo que el deudor esta dispuesto a correr es poco. Un ejemplo sería pedir la intercesión en una disputa. A nivel 4 el favor es mayor y el riesgo más elevado. Por ejemplo, como favor de Nivel 4 se podría pedir que se llevara un mensaje a un lugar situado a una semana de distancia. Por último, un favor de Nivel 6 refleja una enorme deuda y la disposición a correr un gran riesgo. Un hombre al que salvaste la vida estaría dispuesto a seguirte a través de un bosque corrompido por demonios.

LINAJE

Nivel: 2 **Coste:** 3 puntos

Por su nacimiento, el personaje pertenece a una familia de alta cuna, por ejemplo de nobles cristianos o de funcionarios musulmanes. Eso hará que se le trate con cierta deferencia y respeto. Que posea riquezas o no dependerá de su puntuación en el Trasfondo de Posesiones, mientras que Posición indicará qué título ostenta.

MASCOTA

Nivel: 1, 2 ó 3 **Coste:** 1, 3 ó 6 puntos

Una mascota es un compañero animal. No es más listo que cualquier otro ejemplar de su especie, pero es fiel. El Nivel del trasfondo debe ser mayor que la Fiereza del animal. Una bestia con Fiereza 3 ó más no puede ser mascota.

MENTOR

Nivel: 3, 5 ó 7 **Coste:** 6, 15 ó 28 puntos

Un mentor es una persona que se encarga del cuidado o educación de otra. En este caso es alguien de mayor edad y sabiduría que protege y aconseja al personaje. Un mentor es como una mezcla entre un aliado y un parente. El Nivel de la ventaja funciona exactamente igual que en el trasfondo aliado, pero es un punto mayor en todos los casos.

POSICIÓN

Nivel: variable **Coste:** variable

El Nivel de este Trasfondo determina el lugar que ocupa el personaje en la pirámide del poder de la Era del Infierno en la Tierra, como se presenta en la tabla adjunta. Si el personaje posee varias condiciones sociales, como por ejemplo por su afiliación a un grupo determinado, el Trasfondo equivale al nivel de la más alta. Por ejemplo, un barón que sea también cardenal tendrá posición 6. Aparte de esta Ventaja, los trasfondos de ordenación sacerdotal o nobleza pueden ser requeridos para ciertas posiciones.

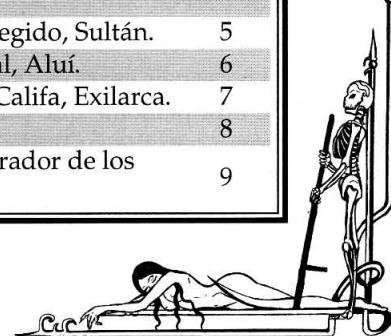
REPUTACIÓN

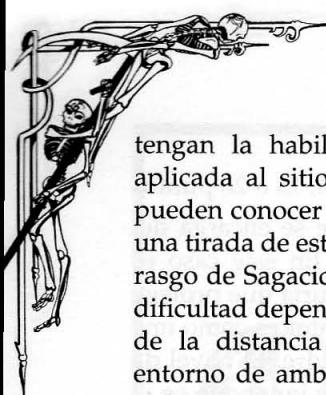
Nivel: 2 ó 3 **Coste:** 3 ó 6 puntos

El personaje es conocido y respetado por alguna facultad deseable. La reputación no tiene por qué ser necesariamente merecida. Todos los que

T8 - POSICIÓN

Condición Social	Nivel
Paria, Proscrito, Esclavo, Niño.	X
Habitante de una Comunidad.	0
Anciano, Guerrero, Novicio, Monaguillo, Sacristán, Diácono, Almuédano, Herrero, Zalmedina, Médico, <i>Shochet, Mohel</i> .	1
Líder, Ermitaño, Sacerdote, Monje, Alfaquí, Rabino, Cadí, <i>Gaón, Parnás</i> .	2
Abad, Barón, Jefe de Orden, Emir.	3
Obispo, Conde, Marqués, <i>Stadlán, Naguid</i> , Visir.	4
Duque, Arzobispo, Elegido, Sultán.	5
Familia Real, Cardenal, Aluí.	6
Rey, Papa, Patriarca, Califa, Exilarca.	7
Santo, Profeta.	8
Mesías, <i>Mahdí</i> , Emperador de los Últimos Días.	9





tengan la habilidad Conocimiento de Lugar aplicada al sitio del que procede el personaje pueden conocer su reputación si tienen éxito en una tirada de esta habilidad con Inteligencia y el rasgo de Sagacidad como atributo de efecto. La dificultad depende de la equivalencia en niveles de la distancia en kilómetros que separa el entorno de ambos personajes. La Dificultad se reduce en 1 si se escoge el Trasfondo de nivel 3. Como fuere, el personaje obtiene un +2, con la Ventaja a nivel 2, ó un +3, con la Ventaja a nivel 3 a todas las tiradas sociales que realice con personas que hayan oído hablar de él y valoren positivamente el carácter de su reputación.

DESVENTAJAS SOCIALES

DEBER

Nivel: 2, 4 ó 6 **Valor:** 3, 10 ó 21 puntos

El personaje ha contraído una responsabilidad a la que debe dedicar parte de su tiempo. Si la actividad ocupa entre la décima y la cuarta parte del tiempo del personaje, el nivel de la Desventaja es 2. Si el deber requiere entre la cuarta parte y la mitad del tiempo, el nivel es 4. El trasfondo tiene nivel 6 para cualquier deber que exija más de la mitad del tiempo del personaje.

ENEMIGO

Nivel: 2, 4, 6 u 8 **Valor:** 3, 10, 21 ó 36 puntos

Alguna persona desea lo peor para el personaje, y hará lo posible para conseguir que lo tenga. Si el enemigo tiene Posición 2 ó menos, la Desventaja es de nivel 2. Si se trata de un personaje con Posición entre 3 y 5, o es un Justo o alguien con ciertos conocimientos mágicos (Ocultismo 2), se trata de una Desventaja de Nivel 4. A Nivel 6, el Enemigo tendrá Posición entre 6 y 8, será un Elegido, o un brujo (Ocultismo 4). Por último, alguien con Posición 9 o el poder de un Santo, Iluminado o brujo poderoso (Ocultismo 6 ó más) cuenta como un Enemigo de nivel 8.

ESCLAVO

Nivel: 4 **Valor:** 10 puntos

El personaje es un esclavo y por tanto propiedad de otra persona, que puede disponer de él conforme permita su tradición religiosa y su cultura. Su Posición se considera X, aunque los esclavos musulmanes pueden adquirir una mejor si

lo desean, incrementando en cinco puntos el valor del trasfondo Posición. Las obligaciones del personaje se determinarán mediante la Desventaja Deber, pero en cualquier caso el personaje deberá obedecer a su amo y tendrá que ser cuidadoso y respetuoso en su trato con los hombres libres.

ESTIGMA SOCIAL

Nivel: 4 **Valor:** 10 puntos

El personaje es un proscrito o un marginado en su sociedad. Puede ser un loco, el hijo de unos diabolistas, un fugado de una ciudad demoníaca en quien no se confía o cualquier otra cosa. Su Posición se considera X y no puede mejorarse adquiriendo la Ventaja posición. El personaje será blanco de burlas, objeto de desprecio y chivo expiatorio de su comunidad.

INFAMIA

Nivel: 2 ó 3 **Valor:** 3 ó 6 puntos

El personaje es conocido por alguna cualidad negativa, un vicio o algún otro defecto, real o no. Este trasfondo funciona del mismo modo que la ventaja Reputación, pero los modificadores a las tiradas sociales son +1 y +2 a la Dificultad de forma respectiva para las Desventajas de Nivel 2 y 3.

MINORÍA CULTURAL

Nivel: 3 **Valor:** 6 puntos

El personaje pertenece a una minoría dentro de otra cultura. Los judíos se encuentran en esta situación en muchas comunidades. La Posición del personaje se considera X y no puede ser mejorada adquiriendo la Ventaja posición. En todo caso, el personaje puede poseer Posición, pero sólo se aplicará para aquellos que pertenezcan al mismo grupo marginal que el personaje. Los miembros de la minoría a menudo son tratados con desprecio y culpados de la mayoría de los males. Por esta razón, tienden a mantenerse particularmente unidos. Si el personaje es el único miembro de su cultura en la comunidad, este trasfondo se convierte en la Desventaja Estigma Social.

PERSEGUIDO

Nivel: 2, 4 ó 6 **Valor:** 3, 10 ó 21 puntos

Un grupo organizado de personas busca al personaje para capturarlo, matarlo o con alguna otra intención negativa para él. El número de

integrantes del grupo determina el nivel de la Desventaja: alrededor de diez miembros es un Trasfondo de nivel 2, en torno a ochenta sería nivel 4 y nivel 6 correspondería a un grupo de perseguidores formado por aproximadamente cuatrocientas personas.

PROTEGIDO

Nivel: 1, 3 ó 5 **Valor:** 1, 6 ó 15 puntos

Un protegido es alguien que depende del cuidado y protección del personaje y se encuentra bajo su responsabilidad. La capacidad del protegido para valerse sólo determina el nivel de la Desventaja. Alguien bajo la protección del personaje, pero capaz de valerse por sí mismo, como una esposa o un hermano menor es una Desventaja de nivel 1. Aquel que necesita ciertos cuidados, como un niño de diez años o un anciano enfermo, es un protegido de nivel 3. Por último, un protegido que dependa totalmente del personaje para su supervivencia, como un bebé o un inválido corresponde al Trasfondo de nivel 5.

SECRETO

Nivel: 2, 4 ó 6 **Valor:** 3, 10 ó 21 puntos

El personaje guarda un secreto que, de revelarse, traería funestas consecuencias para él o para otros. Si el secreto llegara a revelarse, el personaje obtendría Desventajas apropiadas, como Enemigo o Infamia, por un número de puntos total igual al doble del valor correspondiente al nivel del secreto.

VENTAJAS TEOLÓGICAS

ÁNGEL GUARDIÁN

Nivel: 8 **Coste:** 36 puntos

Un ser celestial, sea ángel o de cualquiera de los otros coros, santo o la mismísima Virgen, vela personalmente por la seguridad del personaje. El ángel guardián a menudo ofrecerá revelaciones al personaje o aparecerá para darle consejo o ayudarle de algún modo. Cuando esté en auténtico peligro, el ángel puede aparecer para salvar al personaje. El personaje no puede controlar de ningún modo la aparición del ser y estos sucesos deberían ser algo misterioso e inesperado, no cotidiano ni predecible.

CABALISTA

Nivel: 5

Coste: 15 puntos

Este trasfondo sólo puede ser escogido por personajes de tradición judía. El personaje ha sido instruido en la doctrina mística judía conocida como la Cábala. De este modo, tiene acceso a los poderes Divinos que su conocimiento maneja. Los personajes con este trasfondo pueden poseer la habilidad de Cábala, con las restricciones que se especifican en su descripción.

DON

Nivel: 3,4,5,6 ó 7 **Coste:** 6, 10, 15,21 ó 28 puntos

El personaje ha sido bendecido por Dios con uno de sus Dones. Este trasfondo puede adquirirse repetidas veces, y aunque en principio se recomienda sólo para Justos, cualquier personaje con Gracia 0 ó mayor puede poseerlo. Por cada adquisición del trasfondo, el jugador puede escoger un Don entre los disponibles para su tradición del capítulo Prodigios. El Nivel del trasfondo determina la puntuación del Don, como si se tratara del rasgo de un atributo. A nivel 3, el Don es -2; a nivel 4 el Don es -1; el modificador del Don es 0 para el Nivel 5; al trasfondo de Nivel 6 corresponde un Don +1; y un Don +2 al de Nivel 7.

Las limitaciones son las siguientes: la suma del atributo de Gracia del Personaje y el modificador del Don debe estar entre 0 y 6, y la diferencia entre el número de Dones con modificador positivo y el de Dones con modificador negativo del personaje no debe ser mayor a un Don.

ELEGIDO

Nivel: 9

Coste: 45 puntos

El nacimiento del personaje fue anunciado por profetas y celebrado por los hijos de Dios, pues él se cuenta entre los Elegidos. Alguna marca en el cuerpo propia de la tradición del personaje muestra su condición. Como Elegido, el personaje recibe 1 Nivel adicional de Gracia y siempre tira el doble de dados cuando solicita una intervención divina. En ocasiones, ángeles, santos u otros seres de naturaleza celestial pueden aparecerse ante el personaje, o bien hablarle en sueños, y encomendarle tareas y misiones, o bien prestarle ayuda y advertirle de futuros peligros.





NAZAREO

Nivel: 5

Coste: 15 puntos

El personaje es un nazareo, una persona consagrada a YHVH que cumple unos votos para mantenerse puro y, por ello, recibe de Dios una dádiva. La ley del nazareato especifica qué votos deben cumplirse y de qué modo. En el Capítulo V: Prodigios se detallan tanto estas obligaciones como la concesión que Dios otorga al nazareo.

Únicamente los personajes de tradición judía pueden poseer este trasfondo. Un nazareo es el equivalente judío a un Justo cristiano o musulmán.

ORDENACIÓN RELIGIOSA

Nivel: 3

Coste: 6 puntos

El personaje ha recibido los votos eclesiásticos apropiados, y como tal puede oficiar las ceremonias y ritos propios de su tradición, como bendecir agua o celebrar un desposorio. El trasfondo Posición determina su lugar en la jerarquía eclesiástica.

DESVENTAJAS TEOLOGALES

AZOTE DIABÓLICO

Nivel: variable

Valor: variable

El personaje sufre la persecución de uno o más demonios que desean la destrucción de su alma. Dependiendo del tipo de demonio, el azote puede ser una lenta y progresiva caída hacia el pecado, con el demonio apareciendo para tentar en los momentos más delicados, o una implacable persecución destinada a matar al personaje. El nivel de esta Desventaja es igual al Poder del demonio, o a la suma de Poderes, siguiendo las reglas de suma de atributos, si son más de uno.

MALDITO

Nivel: 3, 6 ó 9

Valor: 6, 21 ó 45 puntos

La vida del personaje está marcada por el peso de una maldición que recae sobre sus espaldas. Puede tratarse de una herencia que pasa de padres a hijos en su familia, o del resultado de haber contrariado a un poderoso demonio. Lo terrible que sea la maldición determinará el nivel de la Desventaja. A nivel 3 se trata de una maldición leve, como una mala suerte que cause +1 a la Dificultad de todas las acciones siempre que el personaje trate de ayudar a otros, o que

todo lo que el personaje coma le sepa a sangre. A nivel 6, la maldición es más grave, como que el personaje no pueda jamás decir la verdad o que dolores lacerantes recorran su cuerpo cada vez que esté en peligro incrementado en +2 la dificultad de todas sus tiradas. La maldición de nivel 9 sería la más terrible de todas, como que todas las embarazadas aborten en presencia del personaje, que todo lo que toque se vuelva pestilente y hediondo o que la Dificultad de sus tiradas se incremente en +3 a causa de incontrolables temblores siempre que se encuentre en presencia de una corriente de agua.

Librarse de una maldición adquirida como Desventaja, si el Director de Juego lo juzga posible, no puede ser tarea fácil que se resuelva con unas cuantas tiradas de dados en una historia. El demonio que la causó puede ser demasiado poderoso para ser destruido, o incluso deberse en realidad a una prueba enviada por Dios.

MANDATO DIVINO

Nivel: 4 ó 7

Valor: 10 ó 28 puntos

La Divinidad ha dispuesto para el personaje una misión que debe cumplir. Se tratará de algo difícil y peligroso, y el personaje se verá azotado

por pesadillas y visiones que le empujarán a cumplir el mandato. Si el personaje se resiste a hacerlo, la desgracia caerá sobre él y sus seres queridos. Si la misión puede ser cumplida, aunque sea difícil, el trasfondo es de Nivel 4. Si se trata de una empresa definitivamente imposible y suicida, el trasfondo es de Nivel 7.

Este trasfondo puede combinarse muy bien con la Ventaja Teologal Elegido.

VOTO

Nivel: 4

Valor: 10 puntos

El personaje ha adquirido voluntariamente, por imposición de su cargo, función o pertenencia a una organización, o como penitencia por pasados pecados, un voto que mantiene con firmeza. No se consideran votos las obligaciones específicas y temporalmente puntuales de cada religión, como la de mantenerse casto durante la Peregrinación del Islam. Un voto debe mantenerse de forma permanente.

Distintos tipos de votos son explicados en el capítulo Prodigios, donde se muestra también la relación que estos mantienen con los diferentes Dones. Si el Director de Juego lo considera oportuno, pueden desarrollarse nuevos votos.

HABILIDADES

Las cosas que un personaje aprende a hacer y los conocimientos que adquiere son sus habilidades. La cantidad de estas que un personaje posee depende de su experiencia, que es en función de su edad.

Todas las habilidades poseen un nivel básico que equivale a la puntuación a la que pueden utilizar la habilidad aquellos que nunca la han practicado. En general, todas las habilidades que se aprenden por experiencia directa tienen una puntuación básica de 1. Las habilidades físicas que se aprenden por la práctica tienen un nivel básico de 0. Por último, los conocimientos o habilidades mentales aprendidas practicando tienen un nivel básico de X. Esto sólo es una guía, por lo que pueden encontrarse excepciones.

La descripción de las habilidades que sigue incluye las más interesantes para los habitantes de la Era del Infierno en la Tierra. Otras habilidades más específicas pueden desarrollarse por aquellos personajes que lo deseen. En la des-

cripción de la habilidad se incluye el nivel básico de la misma, así como las características con las que más frecuentemente se utiliza durante el juego.

Algunas habilidades requieren la elección de una especialización. Cuando así sea, se indicará adecuadamente, sugiriéndose además ejemplos de especializaciones apropiadas. En estos casos, el nivel poseído en una especialización no confiere ninguna ventaja cuando se usa otra, por lo que si el personaje desea estar versado en varias de ellas deberá escoger la habilidad más de una vez.

Las habilidades pueden clasificarse en Conocimientos, Destrezas y Pericias. Los primeros serían aquellas habilidades mentales que reflejan la posesión de un determinado saber. Destrezas serían habilidades físicas y por último las Pericias serían habilidades mentales que no contienen información verbalizable en sí misma.





CONOCIMIENTOS

Estas son las habilidades que, como su propio nombre indica, reflejan el conocimiento en distintas áreas. Se caracterizan por consistir en una serie de información que puede ser relatada, independientemente de su posible aplicación.

CÁBALA

Nivel Básico: X

Características: IN

Esta es la doctrina mística judía que versa sobre el conocimiento del árbol de la vida, sus componentes, las relaciones entre ellos y como afectan a los diferentes niveles de la existencia. Los cabalistas manejan extraños conocimientos que les permiten acceder a poderes de origen divino. Consultense los capítulos Dogma y Prodigios para más información.

La Cábala es un conocimiento muy restringido, poderoso y realmente difícil de manejar. Sólo aquellos personajes judíos que posean la ventaja teologal Cabalista pueden poseer esta habilidad. Ya que la Cábala está estrechamente relacionada con la religión de los judíos, la puntuación en esta habilidad de un personaje deberá ser igual o menor que la que tenga en Teología (Judaísmo). Además, debido a la complejidad que entraña la habilidad cuesta el doble de puntos. De este modo, un personaje con 32 años podría gastar un máximo de 16 puntos en esta habilidad. Ya que el coste de la habilidad es doble, esto le permitiría una puntuación máxi-

ma en la habilidad de Cábala de 3 (coste $7 \times 2 = 14$ puntos), y eso siempre que poseyera el trasfondo Cabalista.

CIENCIA

Nivel Básico: X

Características: IN

Todos los conocimientos del mundo tal y como se conoce en la Era del Infierno en la Tierra pueden englobarse bajo la habilidad de Ciencias. En esta época, la cultura está reservada a unos pocos eruditos, y al contrario que en la actualidad se trata de conocimiento no fraccionado en múltiples disciplinas. De este modo, bajo esta habilidad se engloban la geografía, la astronomía, la zoología y la botánica, entre otras. No debe escogerse ningún tipo de especialidad al adquirir esta habilidad.

CONOCIMIENTO DE LUGAR

Nivel Básico: X

Características: IN, PE

Esta habilidad proporciona al personaje conocimientos sobre un área geográfica determinada. Esta habilidad requiere la especialización en un lugar concreto. El lugar puede ser tan general como un país o tan particular como una comunidad. La dificultad de las tiradas será siempre mayor cuanto más grande sea el lugar escogido, y menos específica la información disponible. Todos los personajes comienzan el juego con esta habilidad aplicada a su comunidad a Nivel 2, gratis.

Especialidades: Una comunidad, un río, una montaña u otro accidente geográfico, una ciudad demoníaca, una provincia.

LA TRANSMISIÓN DEL CONOCIMIENTO

Aunque la tradición oral es muy importante, el auténtico conocimiento ha estado siempre reservado a aquellos que sabían leer. Por esta razón, un personaje no puede desarrollar en un Nivel superior en más de un punto de su habilidad de Lectura y Escritura mayor ninguna de las habilidades de conocimiento siguientes: Cábala, Ciencia, Demonología y Teología. Los personajes que no sepan leer podrán desarrollar estas habilidades a Nivel 1.

DEMONOLOGÍA

Nivel Básico: X

Características: IN

La Demonología es el conocimiento que versa sobre los demonios, sus tipos, costumbres y competencias. Cuanto más poderoso sea el demonio, será habitualmente más conocido y por tanto menor la dificultad de la tirada. Esto es válido para tipos de demonios. Para demonios específicos puede incrementarse en +1 ó +2 la Dificultad.

LECTURA Y ESCRITURA

Nivel Básico: X

Características: IN

Requiere la especialización en un idioma concreto. La habilidad permite comprender el texto escrito en la lengua escogida, así como la expresión escrita de la misma. Recuerda que en esta época la lectura es en voz alta, pues no se conoce la capacidad de leer en silencio, y la escritura es un arte lento y laborioso.

Especialidades: Latín, Griego, Árabe, Hebreo, Arameo.

MÉDICINA

Nivel Básico: X

Características: IN, DE

Representa los escasos conocimientos sobre enfermedades, primeros auxilios y cirugía de la época. La habilidad puede aplicarse para realizar diagnósticos así como administrar las hierbas y emplastes adecuados.

En esta época, los cristianos han desarrollado una Medicina inferior a la de las otras tradiciones. Por esta razón, un personaje cristiano aumenta en un nivel la dificultad de cualquier tirada de esta habilidad. Lo mismo sucede con cualquier personaje analfabeto que posea la habilidad, asumiendo que sus conocimientos médicos estarán en ese caso fuertemente influidos por las creencias animistas paganas.

OCULTISMO

Nivel Básico: X

Características: IN

La habilidad de Ocultismo representa los conocimientos sobre brujería y otras artes oscuras. Esta habilidad dota de los conocimientos prohibidos sobre magia negra y magia blanca. La realización de talismanes y amuletos, el uso de hierbas y la realización de rituales mágicos se incluyen entre los conocimientos del ocultista. Esta habilidad no está indicada para personajes

jugadores, sino que se reserva fundamentalmente para hechiceros, brujas y otros antagonistas.

Por su poderoso efecto en el juego y la enorme complejidad de los conocimientos que maneja, el coste en puntos para esta habilidad es el doble del normal.

TEOLOGÍA

Nivel Básico: X

Características: IN

Se requiere especificar la religión a la que se refieren los conocimientos teológicos. La habilidad proporciona información sobre las escrituras y mandatos propios de la religión escogida, incluyendo profecías, ritos, hechos importantes y lugares de devoción religiosa. También lo hace sobre figuras importantes en la religión, herejías existentes en la misma y aspectos filosóficos sobre los que se sustenta.

Especialidades: Islam, Cristianismo, Judaísmo.

DESTREZAS

Las Destrezas son habilidades físicas que reflejan la experiencia con determinadas formas de actuar. Se aprenden practicando e implican movimiento.

ATLETISMO

Nivel Básico: 1

Características: DE, FO

Esta es la habilidad que se emplea para realizar todo tipo de actividades físicas de carácter atlético, tales como correr, nadar, saltar, etc. Puede emplearse además en combate para esquivar ataques que no sean cuerpo a cuerpo.

ARCO

Nivel Básico: X

Características: PE

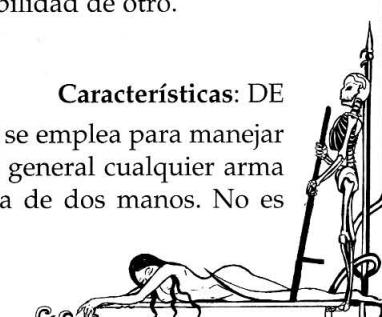
Esta habilidad se emplea para manejar cualquier arco corto, compuesto o largo. A discreción del Director de Juego puede ser necesaria la especialización. En este caso, debe tenerse en cuenta que el arco largo es un arma traída por los demonios, excepto en Gales, donde se ha desarrollado como defensa contra los invasores infernales. Puede emplearse un tipo de arco con 1 punto menos de la habilidad de otro.

CAYADO

Nivel Básico: 0

Características: DE

Esta es la habilidad que se emplea para manejar bastones, garrotes, y en general cualquier arma contundente equilibrada de dos manos. No es



necesario especialización y todas las armas de esta clase se manejan con la misma habilidad.

CUCHILLO

Nivel Básico: 0

Características: DE

Con esta habilidad se emplea cualquier arma de filo con una hoja de longitud menor a 40 centímetros, como cuchillos, dagas o estiletes. No se requiere especialización y todos los tipos de armas se emplean con la misma habilidad.

EQUITACIÓN

Nivel Básico: 0

Características: DE

Se emplea esta habilidad para controlar un animal de monta. La dificultad suele ser la Fiereza de la montura, modificada por la complejidad de la acción que se pretende realizar. También se utiliza la habilidad para cualquier acción física que se realice montado, como combatir, esquivar, etc.

ESCUDO

Nivel Básico: 0

Características: DE

Esta es la habilidad que permite el empleo de un escudo en combate, su uso para bloquear e incluso atacar. Si el Director de Juego así lo cree oportuno, el tipo de escudo debe especificarse, empleándose los demás con penalizaciones a la habilidad de -1 ó -2, según como sean de similares al especificado.

ESPADA

Nivel Básico: 0

Características: DE

La habilidad de Espada se emplea para manejar cualquier arma de filo equilibrada con una hoja de más de 35 centímetros. Esto incluye espadas cortas, anchas, bastardas y espadones. A elección del Director de Juego, el tipo de arma concreto puede tener que ser especificado. En este caso, aún pueden emplearse el resto de armas caracterizadas con una puntuación de entre 1 y 3 niveles menos, según la similitud existente.

HACHA

Nivel Básico: 0

Características: DE

Se emplea esta habilidad para manejar cualquier arma desequilibrada consistente en un mango con un filo en el extremo, tal como las hachas de mano, de combate, alabardas, etc. El tipo de arma debe especificarse si el Director de Juego lo exige, en cuyo caso el resto de armas de esta

LAS ARMAS DEL MALIGNO

A lo largo de este capítulo se mencionan diversas habilidades de armas. Bajo las descripciones de las mismas, se hace referencia a ciertos tipos de armas que no existían en el año 1.000. Aunque el juego se sitúa después de esta fecha, la llegada del Infierno detuvo el desarrollo. Aún así, como se menciona en otras partes del libro, los demonios han traído consigo determinados avances, sobre todo en el campo de la guerra. Por esto, aunque armas como alabardas o mayales nunca serán descubiertas por el hombre, los demonios las conocen y las utilizan. Teniendo en cuenta esto, la mayoría de las personas temerosas de Dios rehusarán emplear estas armas y verán como servidores del Diablo a los que las empuñen.

categoría se utilizarán con entre 1 y 3 niveles de habilidad menos.

HONDA

Nivel Básico: X

Características: DE

Esta habilidad se emplea para manejar una honda, una arma de cuero utilizada para lanzar piedras con mayor fuerza.

LANZA

Nivel Básico: 0

Características: DE

La habilidad de Lanza permite el empleo de cualquier arma de asta, lanza de caballería, o tridente. Como de costumbre, puede requerirse especialización si el Director de Juego lo juzga necesario. El resto de lanzas se utilizarán entonces con la misma habilidad, pero con 1, 2 ó 3 puntos menos.

LANZAMIENTO

Nivel Básico: 0

Características: DE

Esta es la habilidad que se emplea para atacar con armas arrojadizas, sea piedras, cuchillos u otras. Si es necesaria especialización por decisión del Director de Juego, otras armas se utilizan con entre 1 y 3 puntos de habilidad menos.

MAZA

Nivel Básico: 0

Características: DE

Con esta habilidad se utiliza cualquier arma no equilibrada contundente, incluyendo mazas a una y dos manos y también mayales u otras armas de cadenas. El tipo de arma debe especi-

ficarse si el Director de Juego lo cree importante. Si esto es así, otras mazas podrán emplearse sustituyendo entre 1 y 3 puntos a la habilidad del personaje.

PELEA

Nivel Básico: 1 **Características:** DE, FO

Se emplea esta habilidad para combatir sin armas, ya sea a puñetazos, mordiscos, patadas, cabezazos o de cualquier otro modo. Las criaturas dotadas de armas naturales, tales como garras o cuernos, emplean igualmente esta habilidad para sus ataques.

PERICIAS

Las Pericias están a medio camino entre los otros dos grupos. No suponen un conocimiento estricto pero tampoco son simples formas de acción. Las Pericias tienen un componente mental y otro físico, ya que reflejan la capacidad de saber cómo actuar en determinadas circunstancias.

CONDUCCIÓN DE CARROS

Nivel Básico: X **Características:** DE

Esta habilidad se emplea para manejar carros, carreta u otros medios de transporte tirados por animales. La dificultad será por lo general la Fiereza de las bestias de tiro. Si se pretende realizar una maniobra complicada o de cierto peligro, la dificultad puede incrementarse entre uno y tres niveles.

DISCRECIÓN

Nivel Básico: 1 **Características:** DE, PE, IN

Esta es la habilidad que se emplea cuando se pretende pasar desapercibido. Puede usarse para acechar sin ser escuchado, ocultarse sin ser visto o esconder objetos. En general, cualquier acción que se pretende que quede sin ser descubierta necesitará el uso de esta habilidad.

ENIGMAS

Nivel Básico: 0 **Características:** IN, PE

Enigmas es la habilidad para resolver e inventar acertijos, adivinanzas y otros rompecabezas mentales. También se usa para encontrar sentido a aquello que parece no tenerlo y solucionar otros misterios.

EXPRESIÓN

Nivel Básico: 1 **Características:** PR, IN, PE

Se emplea esta habilidad para manifestar con claridad ciertos pensamientos o intenciones, de modo que sirva para convencer a otros o provocar determinadas reacciones o emociones. De este modo, puede emplearse Expresión para insultar de forma hiriente, pronunciar un emotivo discurso o inspirar serenidad a un hombre furioso.

FARSA

Nivel Básico: 1 **Características:** PR, IN

Farsa se utiliza para mentir, engañar o simular de forma creíble y convincente. Se debe permitir una tirada de acción opuesta de Farsa [Inteligencia + Sagacidad] de los receptores de la mentira.

HABLA

Nivel Básico: X **Características:** IN, PR

La habilidad de Habla debe especializarse en un idioma concreto. El Nivel poseído en la misma determina el grado en que el personaje domina la lengua. Todos los personajes comienzan el juego con un nivel básico en Habla de su lengua natal de 3 puntos. A este nivel, el personaje dispone de una capacidad fluida aunque tosca. Se requieren tiradas de Habla [Inteligencia] para personajes con puntuaciones de 2 ó menos, o



cuando la diferencia entre el Nivel de Habla de los interlocutores es de 3 ó más.

Especialidades: Latín, Hebreo, Árabe, Griego, Francés Normando, Castellano, Provenzal, Lombardo.

INDAGACIÓN

Nivel Básico: 1

Características: PE, IN

Indagación es la habilidad que se utiliza cuando un personaje puede descubrir algo, sea buscando activamente y deliberadamente o de modo fortuito, sea un objeto escondido, una trampa o huellas y rastros. Si lo que sea ha sido ocultado deliberadamente, la dificultad será el Nivel de éxito de la tirada de Discreción del que lo escondió.

INTERPRETACIÓN

Nivel Básico: X

Características: PR, DE

Al escoger la habilidad, debe especificarse el tipo de arte en la que está versado el personaje. La habilidad permite la creación y expresión de piezas artísticas de carácter musical o literario. Esto incluye la poesía, el canto y cualquier instrumento musical.

Especialidades: Poesía, Canto, Laúd, Flauta.



INTIMIDACIÓN

Nivel Básico: 1

Características: PR, FO

Esta habilidad permite coaccionar mediante amenazas, sean veladas, físicas o de otro tipo, a un personaje para lograr que cumpla un mandato. Por descontado debe existir algún tipo de amenaza, explícita o implícita para que la Intimidación pueda usarse. El blanco puede hacer una tirada de acción opuesta de Voluntad [Inteligencia + Sagacidad] para resistirse.

LABOR

Nivel Básico: X

Características: DE, IN

La habilidad de Labor requiere la especialización en un tipo de trabajo concreto. Puede incluir cualquier trabajo que se realice fundamentalmente de forma manual o artesana. La habilidad incluye las destrezas necesarias, así como los conocimientos propios del tipo de labor escogida.

Especialidades: Pesca, Agricultura, Ganadería, Forja, Carpintería.

LIDERAZGO

Nivel Básico: 1

Características: PR

Se emplea Liderazgo para lograr que las órdenes de un personaje sean obedecidas. La habilidad se basa en producir inspiración en los seguidores, bien sea mediante la complicidad, el autoritarismo, la camaradería u otras formas. El mandato basado en el miedo utiliza Intimidación, no Liderazgo.

MANEJO DE ANIMALES

Nivel Básico: 0

Características: IN, PR, PE

Esta habilidad debe ser utilizada para cualquier interacción con una bestia. Puede emplearse para conducir ganado, adiestrar perros o tratar de anticipar la reacción de un lobo, por ejemplo. No puede emplearse la habilidad con seres demoníacos o corrompidos por el Mal.

MAÑA

Nivel Básico: 0

Características: DE, IN

La habilidad de Maña se emplea para realizar trucos de manos y otras fullerías similares. La habilidad permite, por ejemplo, realizar pequeños trucos de prestidigitación, forzar cerraduras o robar el contenido de bolsas sin ser descubierto.

NAVEGACIÓN

Nivel Básico: X Características: IN, DE, PE

Esta habilidad se refiere al manejo de embarcaciones de todo tipo, desde grandes galeras hasta pequeños botes de remos. Permite además conocer las técnicas necesarias para su mantenimiento. Adicionalmente, la habilidad incluye conocimientos sobre orientación mediante el empleo de los astros y otras claves marítimas.

SUPERVIVENCIA

Nivel Básico: 0 Características: IN, FO

Con esta habilidad un personaje puede encontrar los recursos básicos para su subsistencia. La dificultad de la tirada será mayor cuanto más

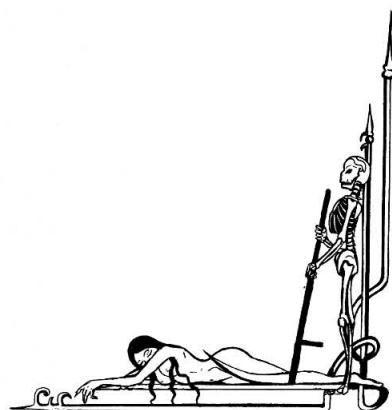
escaso sea el recurso buscado. De este modo, puede emplearse Supervivencia para encontrar comida y agua, pero también para construir o encontrar refugios e incluso racionar adecuadamente los recursos disponibles.

VIGILANCIA

Nivel Básico: 1

Características: PE, IN

Esta es la habilidad que permite a un personaje permanecer alerta y percibir sucesos inesperados. Puede emplearse de forma consciente y deliberada, como por ejemplo permaneciendo de guardia o espiando los movimientos de alguien, o de modo instintivo, como reacción a una emboscada, por ejemplo.



Gantrag, furibundo y malhumorado, andaba pesadamente por las empedradas calles de Cuenca. De nuevo, Merkhis se había entrometido en sus planes. Eso iba a cambiar, por el mismísimo Belcebú que eso iba a cambiar.

Dos pobres desdichados que no atinaron a apartarse a tiempo de su camino sufrieron las iras contenidas del Caballero Infernal. De todas formas fueron afortunados ya que su agonía no se prolongó más de unos cuantos minutos. Gantrag tenía prisa.

Cuenca no era una ciudad excesivamente grande, apenas ocho mil almas se apiñaban tras sus muros, pero era suya, pese a lo que el advenedizo de Merkhis pudiera opinar, la ciudad era suya.

El día había comenzado mal, muy mal. Una ola de frío había invadido súbitamente el sur de la península bajando bastante las temperaturas, odiaba el frío. La infernación le parecía cada vez más lenta, como si se hubiese estancando y, aunque sabía a ciencia cierta que no era así, no podía evitar esa sensación.

A primera hora de la mañana había sido informado de que dos de sus más abyctos, biles y ruines seguidores, demonios menores de su más absoluta confianza, habían sido devueltos al Infierno por el filo de un cristiano libre. ¡Por el anticristo! ¿A dónde íbamos a llegar? Un cristiano libre venciendo en combate a miembros de las hordas infernales. No es que le importase demasiado, pero seguidores así eran difíciles de encontrar. Todavía les quedaban muchas posiciones que medrar como para preocuparse de ellos, tenían mucho que ganar a su lado y poco que perder. Era imposible fiarse de nadie y en ellos podía delegar alguna que otra tarea. Por otro lado Merkhis seguro que lo utilizaba de alguna forma para dejarle mal ante el Príncipe. En fin, seguro que una

mañana en la sala de torturas de palacio conseguía hacerle evadirse un poco y ayudarle a pensar, aunque esas apesadas ratas, despojos de seres humanos cada vez aguantaban menos; tendría que refinarse un poco más sus métodos y elegir con cuidado algunos "voluntarios" para probarlos.

Su sede de gobierno estaba situada en una céntrica plaza de la ciudad, todos los edificios que la conformaban estaban construidos con piedra volcánica y sus fachadas adornadas con cuerpos desnudos y crucificados boca abajo, muchos de ellos en avanzado estado de descomposición. Algunos eran humanos, en su mayoría cristianos, pero otros pocos eran miembros de las huestes del Maligno que por alguna razón habían contrariado a Gantrag, o que simplemente habían estado en el momento equivocado en el lugar equivocado. Los lastimeros gemidos de los desgraciados que aún permanecían vivos y conscientes aullaban al compás de un ligero viento que ululaba entre las calles formando un permanente coro de música infernal.

Los pocos humanos que andaban "libres" por la plaza iban cabizbajos y siguiendo a sus amos demonios. Ninguno osaba a levantar la mirada, ni siquiera andar erguido.

Gantrag sonrió ante tan brutal espectáculo, le gustaba la Tierra, desde el Año del Advenimiento disfrutaba enormemente con las nuevas posibilidades que le daba tener a esos "hijos de Dios" tan a mano. Le encantaba seducir, corromper y luego destrozar sus almas poco a poco, llevarlas a su lado oscuro, hacer que cayeran en las más biles de las tentaciones para luego despojarlas de toda esperanza y arrastrarlas a la condena eterna. Era un auténtico placer, un succulento manjar del que sólo podría disfrutar en condiciones si mantenía su actual posición y no era devuelto al

Infarto, cosa que Merkhis intentaba cada vez con más ahínco. Pero por el Anticristo que eso iba a cambiar. Recordó su plan y decidió que antes de llevarlo a cabo se encargaría de que esos insensatos que habían osado alzar sus patéticas armas contra sus demonios pagasen cara tamaña osadía.

6

9 9

CAPÍTULO V: PRODIGIOS

VIENDO ESTO, LAS MUCHEDUMBRES QUEDARON SOBRECOGIDAS DE TEMOR Y GLORIFICABAN A DIOS DE HABER DADO TAL PODER A LOS HOMBRES.

EVANGELIO SEGÚN SAN MATEO 9, 8

NAZAREATO

Como se explica en el pasaje correspondiente a Números 6, 1-21, un seguidor de Dios puede consagrarse a Él según la Ley del Nazareato. Aquellos que la practican son llamados (nazaram). Sólo la tradición hebrea conoce esta práctica pues en sus orígenes ciertas ceremonias y sacrificios en el Templo eran necesarias para su cumplimiento. Con la destrucción del Segundo Templo el nazareato cayó en el olvido como otras muchas prácticas que requerían de este edificio sagrado. Hasta el Advenimiento.

Ahora los judíos han desarrollado una nueva forma de nazareato, idéntica en todos los aspectos al original, excepto en que obvia todas las prácticas que requieran del Templo. El origen de esta se encuentra en distintas apariciones angelicales que sucedieron por todo el mundo en los primeros años de la Era del Infierno en la Tierra. Estas anunciaron que la Ley del Nazareato quedaba exenta de sacrificios, y que aquellos que se consagraran a Dios siguiéndola recibirían Su favor.

En estos tiempos tan duros, la mayoría de los judíos que se convierten en nazareos lo hacen pensando en el más célebre: Sansón. Él fue el mayor nazareo de todos y también el de destino más desdichado.

LA LEY DEL NAZAREATO

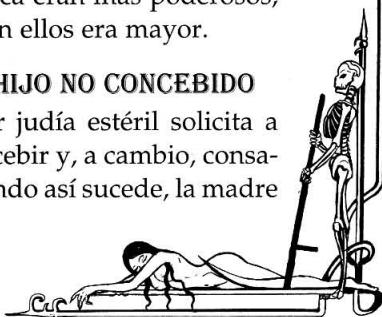
Para hacerse nazareo es necesario un pequeño ritual que sólo puede oficiar un *Kohein*, un sacerdote judío. En el ritual, el nuevo nazareo hace la promesa de consagrarse a Dios y cumplir los votos que la Ley exige. El sacerdote pregunta entonces al futuro nazareo durante cuánto tiempo desea mantener su consagración y este elige el tiempo que le parezca oportuno. Entonces el *Kohein* pronuncia unas palabras para sellar la alianza del personaje con Dios y el tiempo de su nazareato comienza.

No hay ninguna restricción respecto a cuanto tiempo puede elegir el personaje estar consagrado, pero lo normal es que este se mida en años. Al final de su consagración, el personaje es libre de participar en un nuevo rito para renovarla.

En los tiempos del Templo, el ritual incluía sacrificios. Se dice entre los hebreos que los nazareos de aquella época eran más poderosos, pues el favor de Dios con ellos era mayor.

CONSAGRACIÓN DEL HIJO NO CONCEBIDO

En ocasiones una mujer judía estéril solicita a Dios que le permita concebir y, a cambio, consagra a su hijo a Dios. Cuando así sucede, la madre



DONES Y PODERES EN COMBATE

A menudo, los personajes emplearán capacidades sobrenaturales en el curso de un combate. Estas requerirán por lo general el uso de una acción. Cuando así sea, calcula el Momento de Reacción normalmente sin más modificador que el básico del personaje. Usar varias veces el mismo don o poder NO se considera una acción repetida.

Los personajes podrán, si lo desean, adelantar el uso de sus poderes del modo usual: con -1 al Atributo de Acción por cada Momento de Reacción de adelanto.

Ten en cuenta además que los Dones provenientes de Dios no sufren penalizaciones por Aturdimiento o Heridas Letales, pues su fuente es la Energía Divina. Los poderes de demonios y brujos si reciben, por el contrario, estas penalizaciones.

participa en el ritual de consagración, pero ofreciendo a su hijo. A partir de ese momento ella misma debe cumplir los votos del nazareato, aunque no recibe sus Dones.

Cada año que la madre pase bajo la Ley del Nazareato, podrá hacer una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 3, restando a la Dificultad los Niveles equivalentes a los años que lleve cumpliendo los votos, con un mínimo de Dificultad 0. Si tiene éxito, la mujer podrá concebir, aunque por supuesto necesitará la ayuda de un hombre para hacerlo. Si se obtiene además un Beneficio en la tirada y el Director de Juego lo encuentra adecuado, el niño será un Elegido.

Desde su nacimiento, y de por vida, el hijo deberá cumplir la Ley del Nazareato, recibiendo, eso sí, sus prerrogativas.

NAZAREOS ELEGIDOS

En ocasiones sucede que un ángel aparece ante una mujer, o ante un matrimonio, y le anuncia que su hijo será un Elegido y que deberá consagrarlo a Dios. Cuando así sucede, la madre deberá cumplir el nazareato hasta que el niño nazca y después será este quien deberá ser nazareo de por vida. Al igual que sucedía en el caso anterior, la madre no recibirá los Dones de su consagración, pero el hijo sí.

DÁVIDAS

A cambio de su consagración, Dios favorece al personaje haciéndole sobrehumano. El personaje recibe un +2 a su Característica mayor mientras dure el nazareato. Si el personaje tiene dos Características con igual puntuación, la bonificación será para la que tenga el rasgo más alto. Si el empate continúa, el jugador puede elegir la Característica que desee, pero no podrá cambiarla posteriormente.

Los rasgos se aplican normalmente sobre el nuevo valor de la Característica. Cualquier puntuación derivada se calcula a partir del valor modificado.

De esta forma, los personajes nazareos pueden poseer una Característica o sumas Característica + Rasgo superiores a 5, llegando en los casos más favorables hasta 7. Esta es la forma en que Dios manifiesta Su poder a través de ellos.

EL AMPARO DE DIOS

Además de lo anterior, un nazareo puede encarnarse a Dios y solicitar Su socorro en forma de un incremento aún mayor. El personaje necesita una acción para realizar la adecuada oración y entonces sufre 1 Nivel de Aturdimiento por fatiga y realiza una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 2. Cada Nivel de éxito incrementa en 1 Nivel la puntuación de la Característica durante el resto de la escena, además del +2 usual. El personaje puede invocar de nuevo la ayuda de Dios en la misma escena, de modo que el nuevo resultado sustituye al anterior.

VOTOS DEL NAZAREO

La consagración a Dios requiere pureza y para lograrla es necesaria la observancia de unos votos. Estos no figuran junto a los demás en el apartado correspondiente de este mismo capítulo porque, por su carácter singular, no son apropiados para ser cumplidos fuera del Nazareato. Si aún así un personaje decidiera cumplirlos sin ser nazareo, considera que en su conjunto constituyen un único Voto de Nivel 4.

SOBRE EL FRUTO DE LA VID

El personaje se abstendrá de vino y de toda bebida embriagante. Tampoco podrá comer uvas, ni frescas ni secas durante el tiempo que dure su consagración. El fruto de la vid está prohibido

para el nazareo, y cualquier producto que se elaborara con él no deberá igualmente comerlo.

SOBRE LA CABEZA CONSAGRADA

Mientras dure el tiempo de la consagración, el personaje no pasará la navaja por su cabeza. Será puro y dejará crecer libremente su cabellera. Sí está permitido sin embargo recogerse el pelo o trenzarlo.

Es precisamente por sus largas cabelleras como más fácil resulta identificar a los nazareos.

SOBRE LOS CADÁVERES

Durante todo el tiempo de su consagración, el personaje no podrá acercarse a cadáver alguno. No se contaminará ni tan siquiera por sus allegados y por tanto será privado de despedirse de sus seres queridos. Si alguien muere repentinamente ante el nazareo, el voto no se considera roto salvo que este entre en contacto con el muerto o con su sangre.

CÁBALA

La Cábala es una tradición mística que nace tanto del conocimiento como de la revelación. Mediante su estudio, que es el estudio del Árbol de la Vida y los diez *sefirot*, el Cabalista tiene acceso a técnicas y labores mágicas de origen divino. En esta sección se describen estas formas. Para más información sobre el misticismo judío y la religión hebrea consúltese el capítulo Dogma. Téngase en cuenta que la mayoría de los cabalistas serán rabinos.

Cada poder de la Cábala tiene unos requisitos determinados. El primer requisito siempre es una puntuación de Gracia. El segundo puede ser una puntuación de Virtud o una determinada habilidad. Por cada requisito que el personaje no cumpla, la Dificultad de la tirada de Cábala aumenta en +1. Si el personaje posee una puntuación de X en alguno de los requisitos, aumenta la Dificultad en +3, en lugar del +1 habitual.

El empleo de la Cábala se resuelve siempre con una tirada con esta habilidad como atributo de acción y la Inteligencia del personaje como atributo de efecto. El rasgo a aplicar será determinado por el Director de Juego, pero usualmente será Razonamiento para los usos de Sod y Erudición para el resto.

CONTAMINARSE

A todos los efectos, los votos del nazareo se consideran rotos aunque lo sean por la acción de otra persona. Si por ejemplo, un demonio corta el pelo del nazareo mientras duerme, el voto estará roto. Romper así la Ley del Nazareto se considera igual que otra rotura de votos, como se explica en el Capítulo VI, con la consiguiente adquisición de Culpa. Sin embargo, la única forma de librarse de esta es renovando el vínculo de la consagración. Para ello, el personaje deberá cortarse el pelo siete días después de la rotura del voto, y al día siguiente acudir ante un *Kohein* para restablecer el nazareto.

Mientras el personaje nazareo posea Culpa, sin importar si procede del quebrantamiento de sus obligaciones o de las fuentes de pecado habituales, la penalización por Culpa se aplicará, a parte de a su atributo de Gracia como es normal, a la bonificación que reciba como Don, pudiéndose reducir a un mínimo de 0.

Algunos usos de la Cábala exigen la inversión de más tiempo que una acción. En esos casos, la tirada se realizará después del tiempo indicado. Un fallo acarrearía un +1 acumulable a la Dificultad por intento repetido si el personaje trata de volver a intentarlo.

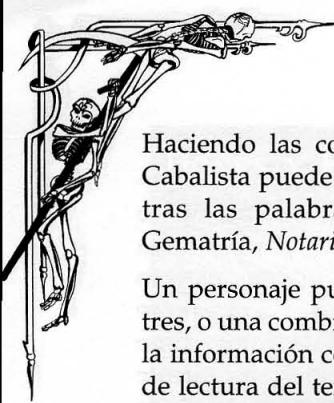
A menudo, los rituales cabalísticos resultan fatigosos. Cuando así sea se indicará en la descripción del poder la cantidad de Aturdimiento por fatiga que produce. Este se producirá siempre antes de que el personaje realice la tirada para determinar el funcionamiento del mismo.

SOD

Se denomina *Sod* a un procedimiento para interpretar las Sagradas Escrituras consistente en buscar la sabiduría oculta escondida tras las palabras. De este modo pueden encontrarse relaciones ocultas entre las cosas y acceder a su auténtico significado.

Mediante el *Sod*, cada letra del alfabeto hebreo tiene una correspondencia numérica, pero también a cada letra le corresponde una parte del cuerpo, un color, un elemento, un momento del tiempo y, por supuesto, uno de los *sefirot*.





Haciendo las correspondencias apropiadas, el Cabalista puede acceder al conocimiento oculto tras las palabras utilizando las tres llaves: *Gematría, Notaricón y Temurá*.

Un personaje puede emplear cualquiera de las tres, o una combinación de varias, para expandir la información contenida en un texto. El tiempo de lectura del texto se dobla y pasado ese tiempo el personaje realiza una tirada Cábala [Inteligencia+Sagacidad] a Dificultad 1. Si tiene éxito, obtendrá información no contenida en el texto de forma explícita, pero relevante. Si el personaje estaba estudiando el texto, suma el Nivel de éxito de esta tirada al atributo de acción de la tirada de Avance. Además, incrementa las puntuaciones de Conocimientos del libro en 1 Nivel.

NOTARICÓN

Requisitos: Gracia 2, Enigmas 2.

Esta llave es la de las iniciales. Consiste en tomar cada letra de una palabra como la inicial de otra, y de este modo transformar un nombre en una frase.

El *Notaricón* puede emplearse para obtener más información sobre un objetivo cuyo nombre conoczamos. De este modo, se requiere una tirada de Cábala [Inteligencia+Sagacidad] a Dificultad 1. Los éxitos indican la importancia del indicio obtenido. Con 1 Nivel de éxito se obtendrá información superflua, aunque verda-

CÁBALA Y RASGOS

Si el jugador lo desea, puede personalizar a su cabalista adquiriendo rasgos que maticen su puntuación en la habilidad Cábala. De este modo, podrá destacar en determinados aspectos a cuenta de ser peor en otros. El personaje cuenta con 0 puntos y el coste de los rasgos es el habitual: +1 y -1 cuestan o proporcionan un punto y +2 y -1 cuestan o proporcionan tres puntos respectivamente. Los rasgos que pueden adquirirse son *Sod, Kavannah, Merkavah, Golems y Amuletos*. El balance final debe ser 0 puntos y la suma de un rasgo con la habilidad no podrá ser inferior a 0. Por supuesto, cada vez que el personaje realice una tirada de Cábala deberá aplicar el modificador pertinente según el uso que esté realizando.

dera. Con 4 ó más se descubrirá un secreto importante. El indicio consistirá en una frase que describa algún aspecto del objetivo sobre el que se realiza el *Notaricón*.

El uso de este poder requiere una acción si se emplea sobre un nombre. El tiempo será mayor conforme el texto sobre el que se aplica sea más largo.

Ejemplo: El cabalista Nehemías va casarse y quiere saber algo más sobre su futura esposa, por si hay algo que el amor no le deja ver. Así que va "jugar" un poco con las letras del nombre de su prometida, Ruth. Escribe la frase partiendo de las letras del nombre de la mujer y tira. Tiene Gracia 3 con lo que el primer requisito lo cumple, pero sólo tiene Enigmas 1 lo que le sube la dificultad en un Nivel. Tira espoleado por el amor y saca 3 éxitos con un Beneficio. La cosa se queda entonces en un Nivel de éxito con Beneficio. Así que sabe que Ruth es virgen aún y además sabe qué le regalarán por su boda (este es el Beneficio).

TEMURÁ

Requisitos: Gracia 3, Enigmas 1.

Esta llave es quizás la más antigua y consiste en alterar el orden de las letras. Existen diversos sistemas para realizar esto, el más sencillo de los cuales es el atbés, consistente en sustituir la primera letra de una palabra por la última, la segunda por la penúltima y así sucesivamente.

Puede emplearse la *Temurá* para saber cual es la auténtica naturaleza de algo o alguien. El cabalista debe conocer el nombre del objetivo y hacer una tirada de Cábala [Inteligencia+Sagacidad] a Dificultad 1 tras tomarse una acción para reflexionar. Basta con un éxito para obtener una respuesta. Esta consistirá en una sola palabra que represente la auténtica naturaleza del objetivo de la *Temurá*. El significado no será obvio, pero sí concluyente. Si por ejemplo se realiza *Temurá* con éxito sobre el nombre de un demonio que finge ser humano, la respuesta no será "demonio", pero sí "veneno", "disfraz" o alguna otra palabra apropiada.

Sólo puede realizarse *Temurá* una vez sobre un objetivo concreto, sin tener en cuenta si las tiradas tuvieron éxito o no.

GEMATRÍA

Requisitos: Gracia 4, Ciencias 2.

La última llave es la de los números. Consiste en otorgar su correspondiente valor numérico a letras, palabras, frases y párrafos y de este modo encontrar relaciones entre aquellos que posean el mismo valor. Hay varias formas de practicar Gematría, algunas de las cuales incluyen elevar al cuadrado el valor de las letras antes de realizar las sumas, sumar el número de letras al valor de la palabra, etc.

Esta llave puede ser empleada para llevar a cabo una adivinación sobre un objetivo concreto. Para ello se utilizará el nombre del blanco, que puede ser una persona, un lugar, una comunidad, etc., sustituyendo cada letra por su valor numérico u otra equivalencia. Se tarda aproximadamente una hora en realizar la Gematría del nombre. Pasado ese tiempo el personaje puede realizar una tirada de Cábala [Inteligencia + Razonamiento] a Dificultad 2. Si esta tirada tiene éxito, el cabalista podrá predecir un acontecimiento que le ocurrirá al objetivo de la Gematría. La predicción será tan sencilla como una frase y no podrá ser ubicada con precisión en el tiempo. El Nivel de Éxito de la tirada indicará la claridad de la predicción: con 1 será vaga y ambigua. Con 4 ó más será realmente clara y reveladora.

KA VANNAH

Kavannah significa dirigirse y es la técnica clave de la meditación para el Cabalista, ya que el objeto de la meditación es dirigirse a Dios.

La meditación es un elemento muy importante de la cábala y ya en la Torá se menciona que los profetas la practicaban. El método de meditación varía de un cabalista a otro, incluyendo la oración, la danza, la canción, la lectura de las Sagradas Escrituras, la recitación de nombre de ángeles, etc.

Si un personaje cabalista desarrolla una forma de meditación propia y posee la habilidad de Interpretación con la especialización adecuada, puede realizar una tirada de esta habilidad antes de cada ejercicio meditativo. El personaje podrá añadir el Nivel de éxito obtenido a su puntuación en Cábala en la tirada de meditación siguiente.

T9 - MEDITACIÓN

Situación	Dificultad
Quieto en una Noche Silenciosa	0
Paseando Sólo Por el Bosque	1
Cabalgando en Compañía	2
Durante una Fiesta	3
Durante un Combate	4

En cualquier caso todo cabalista dispone de tres métodos de meditación diferentes según el propósito que persiga el ejercicio meditativo.

HITBODEDUT

Requisitos: Gracia 2, Virtud 2.

Este es el método de meditación que consiste en mantenerse en un estado de aislamiento mental tanto del exterior como del interior, de modo que el cabalista aparta su mente tanto del mundo como de sus propios pensamientos.

Mediante esta práctica el cabalista puede descansar como si durmiese. El ejercicio meditativo dura unas cuatro horas. Pasado ese tiempo debe realizarse una tirada de Cábala [Inteligencia + Sabiduría]. La Dificultad depende de la quietud y calma de la que disfrute el personaje, según la tabla adjunta. Si el personaje medita menos de cuatro horas, pero más de dos, incrementa la Dificultad en +1. Si medita menos tiempo aún, pero al menos una hora, increméntala en +2. Cada éxito permite al personaje recuperar un Nivel de Aturdimiento. Además, si el personaje obtiene menos de tres éxitos, sólo necesitará dormir la mitad ese día. Si obtiene tres o más éxitos no necesitará dormir en absoluto.

Sólo se permite un ejercicio de este método de meditación al día. Además, si el personaje interrumpe la meditación una vez iniciada, la dificultad de realizar *Hitbodedut* ese mismo día aumenta en 1 Nivel por cada ejercicio meditativo de este método interrumpido.

En ocasiones, un cabalista puede recibir una visión profética mientras practica *Hitbodedut*. En términos de juego, si el personaje obtiene un Beneficio en la tirada y el Director de Juego lo considera oportuno, el cabalista puede recibir algún tipo de revelación mientras medita. Una vez salido de su estado meditativo, el personaje podrá realizar una tirada de Enigmas [Inteligencia + Sagacidad] para interpretar la



visión. Si lo desea, el personaje podrá emplear *Sod* para descubrir conocimiento oculto tras el significado de la visión.

HITBONENUT

Requisitos: Gracia 3, Virtud 3.

Mediante este método, el cabalista puede alcanzar el conocimiento y la comprensión mediante la contemplación.

Hitbonenut no revela conocimientos ocultos o interpretaciones místicas, sino que permite al cabalista reparar en detalles aparentemente insignificantes pero que realmente contienen la solución. De este modo el personaje es capaz de relacionar correctamente la información que posee y que a simple vista parece inconexa.

Esta forma de meditación ocupa tan sólo alrededor de un minuto. Pasado ese tiempo, el personaje puede plantearse una pregunta corta y debe realizar una tirada de Cábala [Inteligencia + Erudición]. La dificultad depende de la situación en la que se medite, según la tabla de dificultad. Los éxitos de esta tirada representan la claridad de la respuesta: con 1 éxito se tratará de un enunciado corto y críptico. Con 4 ó más el personaje dispondrá de una respuesta clara y precisa.

DEVAKUT

Requisitos: Gracia 3, Virtud 4.

Esta forma de meditación persigue la unión del cabalista con la Divinidad. Es la más complicada de las tres, ya que busca elevar al personaje a un

ASISTENCIA

Varios cabalistas, con un máximo de cuatro, pueden asistir a otro en cualquier uso de *Sod* o *Merkavah* o en la creación de Golems o Amuletos. Cuando así sea cada personaje que colabore podrá realizar la tirada apropiada y deberán sumarse los éxitos que hayan obtenido mediante el procedimiento normal de suma de atributos.

Los Beneficios que obtengan unos personajes pueden anularse con los Perjuicios de otros. Si el balance final es de al menos un Beneficio o Perjuicio, aplica el efecto que resulte más apropiado.

nivel en el que se reflejen en él algunas de las cualidades de Dios.

Devakut puede utilizarse para sanar el cuerpo o el alma del cabalista u otra persona. El ritual exige que las manos del cabalista toquen al personaje afectado durante toda su duración. Si se emplea para curar a un personaje herido o a uno mismo, el tiempo de meditación necesario es igual a la equivalencia en minutos de los Niveles de la herida tratada. Entonces el cabalista debe tener éxito en una tirada de Cábala [Inteligencia + Erudición] con la dificultad que determine la tabla de meditación, más el Nivel de Gravedad de la herida. Cada éxito reduce en 1 Nivel la Gravedad de la herida y provoca al cabalista 1 Nivel de Aturdimiento por fatiga. Antes de realizar la tirada, el Cabalista puede decidir sufrir Aturdimiento adicional y lanzar un dado más por cada Nivel de Aturdimiento por fatiga extra, con un máximo de dados adicionales iguales a su atributo de Cábala. Cada herida debe ser tratada individualmente y no se permite más de una tirada por herida y día.

Del mismo modo, *Devakut* puede emplearse para liberar la mente de Culpa. La mecánica es exactamente la misma, pero el Nivel del pecado sustituye al de la herida para determinar la duración del ritual y la dificultad. Igualmente sólo se permite una tirada diaria por pecado y día.

Ejemplo: Al cabalista Josafar le traen a la pequeña Jezabel que se ha despeñado. La niña tiene una herida Muy Grave, apenas respira y parece un guñapo. Él decide entonces aturdirse 3 Niveles extra para potenciar la tirada, movido por la compasión. La dificultad de la curación divina es de 6 (4 por la herida y 2 más porque ha de meditar con toda la comunidad reunida mirándole en la cueva que les sirve de hogar). Cumple los requisitos exactamente, por lo que tira Devakut más 3 dados por el aturdimiento extra. Pasan 4 minutos y tira los dados. Saca 4 éxitos y un Perjuicio, por lo que no consigue superar la dificultad y la niña fallece (este es el Perjuicio).

MERKAVAH

Los cabalistas poseen una poderosa capacidad que se denomina *Merkavah*. Es la habilidad para, mediante la magia de los nombres, influir sobre las criaturas no terrenales: los ángeles y demonios.

ÁNGELES

Requisitos: Gracia 4, Virtud 5.

Los cabalistas pueden solicitar la intervención de ángeles para que les guíen, ayuden y protejan. Los ángeles representan cualidades y capacidades, es decir no aparecen físicamente como respuesta a su invocación, sino que inundan al cabalista dotándole con parte de su esencia. En términos de juego, cuando el cabalista realice una invocación angélica obtendrá, si todo sale bien, un incremento durante el resto de la escena a un rasgo o una habilidad. Por ejemplo Gabriel, que significa Dios es mi Fuerza, proporcionaría un incremento del rasgo de Fuerza. Rafael, traducido como Dios ha Sanado, podría incrementar la habilidad de Medicina. Haniel, Él que Ve a Dios, podría incrementar la habilidad de Vigilancia, la de Indagación o algún rasgo de Percepción.

Para realizar una invocación angélica el personaje debe realizar la fórmula correcta sobre el nombre del ángel cuya cualidad desea invocar. Para ello realiza una tirada de Cábala [Inteligencia + Erudición]. La Dificultad es 2. Este proceso conlleva aproximadamente la duración de una acción, y produce al cabalista un Nivel de Aturdimiento por fatiga. Cada éxito supone un incremento de 1 Nivel en un rasgo o habilidad determinado por el Director de Juego en función de las pretensiones del cabalista.

Sólo se puede disfrutar de la ayuda de un ángel cada vez y una segunda invocación hará que la primera desaparezca, con independencia del resultado obtenido en la nueva invocación.

A discreción del Director de Juego, si se obtiene un Beneficio, puede ocurrir algo excepcional, como la aparición de una espada llameante en manos del cabalista que invocaba a Kamael, ángel vengador, o el estallido de un cegador destello que ciega a los demonios cuando se invocaba a Uriel, Luz de Dios. Si el Director de Juego se siente especialmente dramático, el ángel puede aparecer personalmente para ayudar al personaje.

DEMONIOS

Requisitos: Gracia 3, Demonología 3.

Cuando se utiliza *Merkavah*, para tratar con demonios es importante conocer el nombre del demonio. Para ello puede ser necesaria una tira-

da de Demonología [Inteligencia + Erudición] a Dificultad 3 ó mayor.

Mediante el poder de los nombres, el cabalista, puede tratar de dominar a un demonio. Al emplear este poder se desarrolla un duelo de entre el cabalista y el demonio, enfrentando tiradas de Cábala [Inteligencia + Erudición] y Poder [Inteligencia + Sagacidad]. Si el Cabalista no conoce el nombre del demonio, debe sustraer 2 Niveles a sus Éxitos. Cada una de estas tiradas requiere una acción por parte del personaje y le produce un Nivel de Aturdimiento por fatiga. Mientras el balance sea favorable al cabalista, el demonio no podrá atacarle físicamente ni emplear sus poderes directamente sobre él. Si el cabalista logra acumular tantos éxitos como sea el Nivel de Poder del demonio, entonces puede darle una orden, como que se marche, responda a una pregunta, etc. Sin embargo, si el demonio acumula tantos éxitos como la Gracia del cabalista, este no podrá volver a emplear *Merkavah* sobre él durante el resto de la escena.

Puede emplearse este poder de forma análoga sobre un espíritu, lo que los judíos denominan *Dibbuk*. El sistema es idéntico al expuesto anteriormente.

GOLEMS

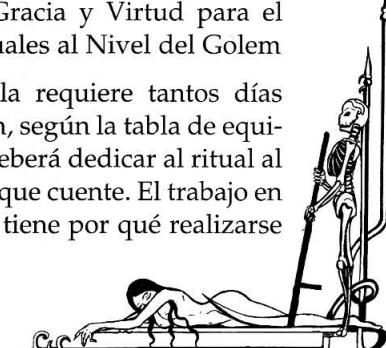
Un Golem es una estatua formada con arcilla de río a la que se ha dado vida mediante el apropiado ritual cabalístico. Si bien la forma del Golem más famosa es la humana, puede crearse un Golem de cualquier tipo de bestia.

EL DISEÑO DEL RITUAL

Requisitos: Gracia varía, Virtud varía.

El diseño del ritual de creación del Golem es un proceso excepcionalmente lento y costoso. El ritual contendrá diversas oraciones cuyas equivalencias numéricas tengan las adecuadas relaciones y correspondencias. El Nivel del Golem es igual a la Fiereza del tipo de bestia del que será el Golem, o 4 si se trata de un Golem humano. Los requisitos de Gracia y Virtud para el diseño del ritual son iguales al Nivel del Golem

El diseño de la fórmula requiere tantos días como el Nivel del Golem, según la tabla de equivalencias. Cada día se deberá dedicar al ritual al menos cinco horas para que cuente. El trabajo en la fórmula del ritual no tiene por qué realizarse



de forma ininterrumpida. Al final de ese tiempo, el personaje puede realizar una tirada de Cábala [Inteligencia + Erudición]. La Dificultad es 1, pero deben acumularse tantos éxitos como el Nivel del Golem. Tras otro periodo de trabajo igual al primero, el personaje puede volver a tirar para acumular más éxitos, y así hasta que consiga los necesarios.

Una fórmula sólo permite crear un único Golem, pero puede volver a utilizarse si el Golem creado con ella es destruido.

Un cabalista puede utilizar una fórmula creada por otro si logra comprenderla. Para ello deberá estudiarla tantas horas como correspondan al Nivel del Golem según la tabla de equivalencias. Tras ese tiempo podrá realizar una tirada de Cábala [Inteligencia + Sagacidad] a una Dificultad igual al Nivel del Golem. Basta un éxito para comprender la fórmula del ritual. Es más, un personaje puede completar una fórmula incompleta creada por otro cabalista. Primero deberá comprenderla con una tirada análoga a la anterior, pero empleando los éxitos ya acumulados en el diseño de ese ritual en lugar del Nivel del Golem para calcular el tiempo de estudio necesario y la Dificultad de la tirada. Despues se empleará el procedimiento habitual para diseñar el ritual, pero partiendo de los éxitos ya acumulados por el otro cabalista.

CREACIÓN DEL GOLEM

Requisitos: Gracia varía, Labores (Escultura) 2. La realización del ritual de creación del Golem, es decir el proceso de creación en sí, consiste en esculpir su forma en arcilla de río y recitar las oraciones apropiadas. Es requisito del ritual que la Gracia del personaje que lo realiza sea al menos igual al Nivel del Golem. El proceso produce un Nivel de Aturdimiento por fatiga por cada Nivel del Golem y dura tantos minutos como equivalgan al Nivel del Golem. El ritual debe realizarse de forma ininterrumpida. Al final del mismo, el cabalista graba la palabra *emet* (verdad) en la frente del Golem y realiza una tirada de Cábala [Inteligencia + Erudición] a una Dificultad igual al Nivel del Golem. Si la tirada falla, deberá repetirse el ritual para un nuevo intento de creación de la criatura. Si tiene éxito, el Golem cobra vida satisfactoriamente.

Si el cabalista lo desea, puede alargarse el ritual 1 ó 2 Niveles de tiempo, lo que proporciona +1

ó +2 a su atributo de Cábala para la tirada anterior, pero el personaje sufrirá 1 ó 2 Niveles de Aturdimiento adicionales, respectivamente. Es decir, si el tiempo del ritual para la creación de un Golem humano, normalmente el equivalente al Nivel 4 del Golem (unos 200 minutos, es decir tres horas) se incrementa al equivalente a Nivel 5 (aproximadamente 400 minutos, unas seis horas), el cabalista recibe un dado adicional en la tirada de Cábala y sufre un Nivel de Aturdimiento adicional.

Crear un Golem puede suponer permanecer horas de sueño despierto. El Aturdimiento producido por falta de sueño se añade al de la creación de la criatura según las reglas normales explicadas en el capítulo VI.

EL GOLEM EN EL JUEGO

Una vez creado el Golem parece una criatura viva completamente normal, excepto por llevar la palabra *emet* grabada en la frente. El Golem se comportará sin embargo de forma evidentemente antinatural, mostrándose pasivo y mecánico en sus movimientos. La criatura comprenderá las órdenes sencillas de aquel que haya grabado en su frente la palabra y las cumplirá de la forma más literal posible.

Los Golems no necesitan comer, dormir ni respirar. Tampoco sufren fatiga y en general son inmunes a cualquier forma de Aturdimiento, pero sufren las Heridas Letales de forma normal. Sin embargo, las Heridas Mortales no les provocan la muerte instantánea, sino tan sólo 5 Niveles de Heridas Letales. Además no padecen penalización alguna por las mismas.

Si el Golem creado es el de un animal, tendrá las características normales de una criatura de su especie, pero poseerá alguna capacidad especial relacionada con su naturaleza. Un ave cantora podría poseer la facultad de tranquilizar con su canto, o volar enormes distancias en muy poco tiempo. La carne de un buey podría poseer la facultad de recuperar del Aturdimiento a aquellos que la coman. La lana de una oveja podría ser especialmente resistente y funcionar como una armadura de cuero duro, pero con la ligereza de la lana.

El Golem de un humano será excepcionalmente fuerte y resistente, pero también lento. Combatirá utilizando sus propias manos o cualquier arma que se le proporcione, pero sólo para

defender a su creador, a sí mismo, o por orden explícita de su creador. En cualquier caso, este Golem, como cualquiera de otro tipo, jamás matará a seres vivos y cuando se enfrente a ellos siempre buscará inmovilizarlos o dejarlos inconscientes. Por supuesto los demonios no entran en esta categoría. Pase lo que pase, un Golem jamás atacará al cabalista que lo creó, salvo que enloquezca. Un Golem no puede hablar, pero entenderá la lengua del ritual por el que fue creado (normalmente el hebreo) y obedecerá todas las órdenes de su creador.

GOLEMS ENLOQUECIDOS

Se dice que un Golem refleja en su corazón la naturaleza de aquel que lo creó. Si este se mantenía puro y virtuoso, así lo hará el Golem, pero si un resquicio de algún sentimiento negativo habita en el alma de su creador, el Golem acabará volviéndose loco.

En términos de juego, cualquier Golem creado por un cabalista que posea algún punto de

Culpa o Perdición durante el ritual acabará enloqueciendo. Así mismo, si el personaje cabalista obtiene un Perjuicio en la tirada al dar vida a la criatura, instalará un sentimiento negativo en su interior que terminará por volverle loco.

El tiempo que tarda la locura del Golem en estallar y el momento en que esto sucede son determinados por el Director de Juego libremente. A modo de pista, se dice que el Golem crece un poco cada día, algo casi imperceptible. El día que es tan alto que su creador no llega a tocar su frente, ese día enloquece.

Un Golem enloquecido no dudará en matar. Es más, atacará al cabalista que lo creó con esa intención, llevándose por delante a todos aquellos que se interpongan en su camino.

DESTRUIR AL GOLEM

Hay dos formas de destruir a un Golem. La primera y más obvia es mediante el daño físico acumulado. Cuando el Golem recibe todas las

GOLEM

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Resistencia +1)
DESTREZA 2 (Rapidez -2)
INTELIGENCIA 0 (Sagacidad +1)
PERCEPCIÓN 2 (Concentración +2)
PRESENCIA 0 (Atractivo +1)
VOLUNTAD 6
VIRTUD 6
GRACIA 0

HABILIDADES

Atletismo 5, Pelea 5, Intimidación 5, Vigilancia 5.

CAPACIDADES

Su piel dura le protege 2 puntos. Cada día el golem recupera 1 Nivel de Heridas Letales.

OTRAS PUNTUACIONES

Un Golem no sufre Aturdimiento.

Heridas Letales: 12

Herida Leve 6, Herida Seria 12, Herida Grave 18, Herida Muy Grave 24, Herida Mortal 30

Modificador Básico de Reacción: 6

ATAQUES

Puñetazo

Tirada 5 [2] MR 6 F 6 Cn



Heridas Letales que puede resistir, se deshace convirtiéndose en polvo.

Un segundo sistema para destruir al Golem es borrar la primera letra de la palabra *emet* (verdad) que lleva escrita en la frente. De este modo, la palabra se convierte en *met* (muerto). En ese momento, el Golem se convierte en polvo. Sin embargo, sólo aquel que escribió la palabra puede borrar la primera letra. Para cualquier otro resulta completamente imposible.

Un Golem enloquecido no permitirá que la letra sea borrada, pero uno normal aceptará pacíficamente que el cabalista que lo creó lo destruya de este modo.

AMULETOS

Los amuletos cabalísticos parten del precepto bíblico según el cual la palabra de Dios debe ser llevada dentro del corazón, atada a las manos, puesta frente a tus ojos y escrita en la puerta de tu casa. De este modo, los amuletos consisten en un versículo apropiado de la *Torá* o nombres divinos escritos o bien en papel y guardado en una bolsa de cuero o una pequeña caja de madera o metal, o grabados directamente sobre estos materiales.

Hay dos tipos principales de amuletos: *Mezuzot* y *Tefilin*. Un personaje puede comenzar el juego con uno de estos amuletos si adquiere el trasfondo Artefacto. Además, un cabalista puede crearlos durante el juego.

Para crear un amuleto un personaje deberá decidir primero el tipo y Nivel del mismo. Después, deberá elegir las palabras correctas que contendrá el amuleto y trabajar un número de horas equivalentes al Nivel del Amuleto, desde luego no necesariamente ininterrumpidas. Al final de este tiempo podrá realizar una tirada de Cábala [Inteligencia + Erudición], a una Dificultad igual al Nivel del amuleto. Los éxitos obtenidos indican la duración en días del amuleto, según la tabla de equivalencias.

Una vez expirada la duración de un amuleto, podrá ser renovado, trabajando de nuevo el mismo tiempo y realizando una nueva tirada.

La creación de un amuleto cualquiera tiene como primer requisito una puntuación de Gracia igual o mayor al Nivel del amuleto. Además, el personaje deberá poseer una habili-

dad de trabajo manual apropiada al material del que esté hecho el amuleto.

MEZUZOT

Requisitos: Gracia varía, Labores (Talla) 2.

Se trata de sellos protectores fijados en las puertas o ventanas. Suelen ser de madera y llevar escritas o grabadas las fórmulas cabalísticas de protección adecuadas. Colocado de forma correcta, el *Mezuzá* funciona como una barrera que protege la estancia que flanquea de la entrada de los demonios y sus servidores.

La mecánica del juego es la siguiente: cada *Mezuzá* posee un determinado Nivel, y esa es la dificultad de la tirada de Poder [Inteligencia + Sagacidad] de aquellos demonios que pretendan penetrar en el recinto cuya entrada protege el amuleto. Los servidores humanos del demonio deben superar también una tirada, empleando su Voluntad como sustituto a Poder, y con 2 Niveles de Dificultad menos.

Si un demonio o un servidor del mal logra traspasar la protección, podrá moverse con libertad en la habitación que protegía y salir de ella cuando lo deseé. Sin embargo, una vez la haya abandonado deberá superar la misma tirada para volver a penetrarla.

TEFILIN

Requisitos: Gracia varía, Labores (Marroquinería) 2.

Un *Tefilin* es un pequeño amuleto, generalmente de cuero, que contiene en su interior pasajes de la *Torá*, a menudo reorganizados según las doctrinas cabalísticas. Estos amuletos son de diverso tipo y algunos se llevan colgados de la muñeca, otros del cuello, etc.

MINYAN

Un *Minyan* es un grupo de hombres judíos, generalmente diez y nunca menos de cuatro, reunidos para orar. Un *Minyan* puede asistir mediante la oración al Cabalista en cualquier uso de *Kavannah*, *Merkavah* o en el ritual de creación del Golem. Si es asistido por un *Minyan* de menos de diez hombres, el cabalista recibe un +1 a su atributo de Cábala en la tirada correspondiente. Si el *Minyan* es de diez o más hombres, la bonificación recibida es de +2.

CÁBALA OSCURA

Entre los cabalistas circulan rumores sobre una práctica blasfema y herética a la que se refieren como Cábala Oscura. Al parecer, demonios y cabalistas renegados practican esta negra arte cuyo poder emana directamente del Maligno.

Si este poder existe, sin duda será una retorcida burla de la Cábala tradicional. Su mecanismo de juego sería idéntico, excepto que Gracia y Virtud serían sustituidos por Voluntad y Poder en los requisitos para emplear sus artes.

Por su funcionamiento, distinguimos dos tipos de *Tefilin*: de Buena Fortuna y de Protección. En ambos casos, el amuleto posee un Nivel que indica cuán poderoso es. Si el personaje que porta el *Tefilin* posee Culpa, su penalización por esta causa debe sustraerse del Nivel del mismo

para conocer al Nivel efectivo al que funcionará el amuleto.

Los *Tefilin* de Buena Fortuna funcionan como una reserva adicional de Puntos de Voluntad. Los puntos adicionales que pueden emplearse cada día para incrementar el atributo de acción de una o más tiradas, según desee su portador, son iguales al Nivel del *Tefilín*. No existe sin embargo la restricción normal y no hay límite al número de puntos de Buena Fortuna empleados en una única tirada.

Por su parte, los amuletos de Protección amparan al que los porta del maligno influjo de los demonios. En cualquier tirada para resistirse de un poder demoníaco de cualquier naturaleza, el personaje suma el Nivel del amuleto a su atributo de acción, mediante una suma de atributos. Por desgracia, un *Tefilin* de protección no protege contra aquellos poderes demoníacos contra los que no hay posibilidad de resistirse.

TRADICIÓN CRISTIANA

Dentro de la tradición cristiana, el Señor ha otorgado a sus Justos benditas y prodigiosas facultades. Son doce los dones otorgados por el Altísimo a los cristianos.

BENDECIR

Los personajes con este don pueden otorgar el favor de Dios a otras personas en la realización de una causa justa. De este modo, los personajes benditos contarán una sobrenatural eficiencia en la realización de las acciones directamente vinculadas con la misión por la que son bendecidos. Se requiere para eso una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 0. Si se bendice a un grupo, se realiza una sola tirada. Cada Nivel de éxito obtenido en la tirada proporciona dos Puntos de Bendición, de idéntico funcionamiento a los Puntos de Voluntad, que los personajes benditos pueden añadir a todas las tiradas directamente relacionadas con el propósito para el que fueron benditos.

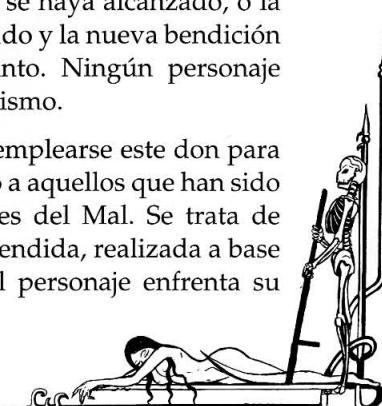
Igualmente puede bendecirse un objeto para una determinada misión. La persona que porte el objeto se verá igualmente favorecida cuando lo use, pero sólo cuando lo haga en acciones que guarden estrecha relación con el propósito de la

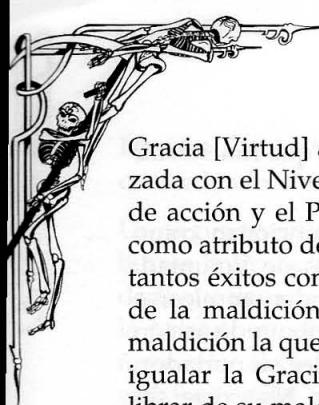
bendición, y sólo en aquellas en las que se emplee el objeto para su función normal.

La bendición no dura ilimitadamente. Cuando se hayan gastado todos los Puntos de Bendición, puede considerarse esta disipada. Asimismo, en el momento en que se alcance el objetivo deseado, la bendición se disipa.

Una persona o un objeto sólo pueden recibir bendición para un propósito. No podrán recibir bendición para un propósito nuevo hasta que hayan cumplido el antiguo o la bendición anterior se haya disipado. Sin embargo, varios Justos distintos pueden bendecir al mismo objetivo, en el mismo o distintos momentos, funcionando sólo la bendición más poderosa. No puede en cambio el mismo personaje bendecir más de una vez al mismo blanco, a no ser que el objetivo de la bendición anterior ya se haya alcanzado, o la bendición se haya disipado y la nueva bendición tenga un objetivo distinto. Ningún personaje puede bendecirse a sí mismo.

Adicionalmente puede emplearse este don para liberar de su sufrimiento a aquellos que han sido malditos por los poderes del Mal. Se trata de una tirada opuesta y extendida, realizada a base de una tirada diaria. El personaje enfrenta su





Gracia [Virtud] al resultado de una tirada realizada con el Nivel de la maldición como atributo de acción y el Poder del demonio que la lanzó como atributo de efecto. Si el personaje acumula tantos éxitos como el Poder del demonio, libera de la maldición al blanco. Si en cambio es la maldición la que acumula suficientes éxitos para igualar la Gracia del Personaje, este no podrá librarse de su maldición al pobre infeliz.

COMBATIR

Cuando Dios guía la mano del guerrero cristiano, le infunde su ira en forma de increíble precisión. Los Justos cristianos con este don son los más precisos y efectivos luchadores.

Cada vez que el personaje comienza una escena de combate, hace una tirada de Gracia [Virtud]. Cada éxito obtenido en esta tirada añade uno al atributo de acción de las tiradas de combate, sean ataques o defensas, durante la escena.

La Dificultad de la tirada es 0 si el oponente es un demonio, 1 si se trata de un servidor humano del mal, 2 para miembros de otras religiones, 3 para otros cristianos y 4 para Justos, Elegidos y Santos cristianos. Ante varios oponentes de distinta naturaleza, se realizará una sola tirada de uso del don, pero aplicando la dificultad que corresponda cuando el Justo realice una acción de combate.

El uso de este don requiere encomendarse a Nuestro Señor con una oración o ritual (por ejemplo santiguarse) lo que se considera una acción. Además, en cualquier momento durante el combate, el Justo puede emplear otra acción en un nuevo uso del don, sustituyendo (no añadiendo) el resultado original por aquel que obtenga.

CURAR

En la Edad del Infierno en la Tierra, el peligro acecha. Las heridas y enfermedades frecuentes pueden traer fácilmente la muerte. Sin embargo, el Señor ha provisto a los Justos de un don maravilloso que les permite curar imponiendo sus manos. Se requiere una tirada de Gracia [Virtud] a una Dificultad igual a la gravedad de la herida o enfermedad, menos 1. Si se está tratando una herida, cada éxito obtenido disminuye un nivel la gravedad de la misma. Si se está tratando una enfermedad, cada éxito resta uno

al valor de Gravedad del enfermo. Sólo se permite una tirada por herida o enfermedad y día. Curar no puede emplearse sobre uno mismo.

EXORCIZAR

Los demonios son criaturas insidiosas y manipuladoras. Este don permite ejercer un cierto control sobre ellos. El exorcismo es un proceso complicado que puede alargarse. Se realiza una tirada opuesta extendida de Gracia [Virtud] vs Poder [Inteligencia + Sagacidad] del demonio.

El exorcista necesita acumular un número de éxitos igual al Poder del demonio. Cuando lo ha conseguido, la voluntad del demonio queda supeditada a la del exorcista, debiendo obedecer una orden suya. La orden debe ser clara y simple como "abandona este cuerpo" o "no vuelvas nunca a este lugar". Si el demonio acumula tantos éxitos como la Virtud del exorcista, la disputa se resuelve a su favor, y está a salvo de intentos de exorcismo posteriores que procedan del mismo personaje.

FULGIR

Los Justos con este don son un foco viviente de Gracia. Alrededor del personaje que posee este don existe una constante aura con un radio de un metro por cada punto de Gracia del personaje. La intensidad de la misma es igual al valor de Gracia en el centro, y disminuye en un Nivel por cada metro de distancia en metros.

La intensidad del aura se añade a la Gracia de las personas que se encuentren en el interior de la misma, exceptuando claro está al Justo que la produce. Esto se trata como una suma de atributos.

Los demonios que penetren el aura sufrirán inmediatamente un ataque: tirada opuesta de Intensidad del Aura [Virtud] vs Poder [Fortaleza + Resistencia] del demonio. Recuerda que la intensidad del Aura es 0 en su alcance máximo y aumenta un Nivel por cada Nivel de distancia que se acerque al Justo. Los éxitos en los que el Don supere al demonio, son niveles de herida que sufre éste último, tratados como Heridas Letales inespecíficas. Si el demonio supera con sus éxitos al Don, la diferencia entre estos indica los niveles de tiempo en Momentos de Acción que puede pasar el demo-

nio dentro del aura antes de que deba realizarse otra tirada enfrentada.

Si un brujo u otro servidor del mal, humano o animal, penetra el aura, deberá realizarse una tirada de acción opuesta de Intensidad del Aura [Virtud] vs Voluntad [Fotaleza + Resistencia]. Los resultados son idénticos a los descritos para demonios en el parrafo anterior, con la salvedad de que los servidores del mal de naturaleza mortal sufren Niveles de Aturdimiento, en lugar de Heridas Letales.

INSPIRAR

Como el don de Curar restablece la salud física, el don de Inspirar sana los males del espíritu. De este modo, la negativa influencia del pecado de las personas puede ser atenuada. El Justo debe realizar una tirada diaria por pecado de Gracia[Virtud] a una Dificultad igual a la gravedad del Pecado del blanco, menos 1. La gravedad del Pecado disminuye en un punto por cada éxito obtenido. No puede emplearse este don sobre uno mismo.

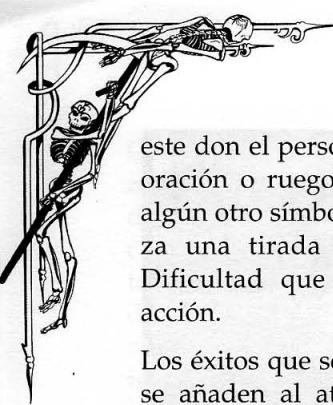
También puede emplearse Inspirar para tranquilizar a personas y animales asustados, transmitiéndoles seguridad y calma. Otras emociones positivas, como valor o seguridad en uno mismo, pueden también ser inspiradas. La tirada es de Gracia[Virtud] a Dificultad 0 y el blanco puede resistirse, si lo desea, tirando Voluntad o Fiereza como atributo de acción e Inteligencia + Sagacidad como atributo de efecto. El Nivel de éxito de la inspiración indica los Niveles de tiempo en Momentos de Acción que éste permanece tranquilo. Un cambio en las circunstancias que inquieta al blanco anulará los efectos del Don, requiriéndose un nuevo uso del mismo.

Por último puede utilizarse este Don para ayudar a otros a resistir la tentación. De nuevo la tirada es de Gracia[Virtud] y la dificultad es 0. Cada éxito proporciona un +1 al atributo de acción del blanco en las tiradas para resistir la tentación durante el resto de la escena.

ORAR

Con este Don, el Justo puede encomendarse a Dios antes de emprender una acción. De este modo, si sus plegarias son escuchadas, el Señor le ayudará a lograr su propósito. Para emplear





este don el personaje debe pensar una pequeña oración o ruego, o bien santiguarse o realizar algún otro símbolo apropiado. Después se realiza una tirada de Gracia [Virtud] con una Dificultad que depende del egoísmo de la acción.

Los éxitos que se obtengan en la tirada anterior se añaden al atributo de acción de la tirada siguiente. Usar el Don Orar se considera una acción normal.

No puede recurrirse a Orar para aquellas acciones que supongan una reacción involuntaria, sino sólo para las que el personaje planee hacer voluntariamente. Además, Orar no sirve para acciones en las que el atributo de acción sea un Conocimiento.

PASTOREAR

Al igual que el Señor es nuestro pastor, sus Justos lo son de las bestias que moran la tierra, surcan los cielos y habitan los mares. Usando este don puede hablarse la lengua de las bestias. Se necesita una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 0. Los éxitos se interpretan como

RELIQUIAS

Una reliquia es un objeto que contiene parte del cuerpo de algún santo, generalmente un trozo de hueso o pelo, o una cosa que perteneció a una persona pía y devota.

Cada reliquia tiene una puntuación de Gracia propia, que se añade a la del cristiano que la porte mediante una suma de atributos. Además la reliquia dispondrá de uno o más dones a disposición del personaje que lleve la reliquia, utilizándose con la puntuación de Gracia de la Reliquia y la Virtud de quién la porte. Si el personaje posee ya alguno de esos dones, añade la Gracia de la Reliquia a la suya mediante suma de atributos para el empleo de estos.

Para calcular el Nivel de la Reliquia debe calcularse el coste de su Gracia, doblarlo, y multiplicarlo por el número de dones que posea. El Nivel será el equivalente a dicho coste. Por ejemplo, una reliquia con Gracia 2 (coste 3) y los dones Percibir y Resistir (coste $3 \times 2 \times 2 = 12$) tendría Nivel 5 (coste 15 puntos).

Niveles en la habilidad de Habla. Los animales tendrán un lenguaje muy básico y sólo conocerán cosas muy concretas relacionadas con su entorno.

También puede usarse este don para ejercer control sobre una bestia. Para ello se realizará una tirada extendida opuesta de Gracia [Virtud] vs Fiereza [Inteligencia + Sagacidad] del animal. Si el Justo acumula un Nivel de éxito igual a la Fiereza del animal, podrá darle una orden que éste deberá cumplir. La orden deberá ser lo suficiente-mente sencilla y encontrarse dentro de las posibilidades del animal. Si el animal acumula tantos éxitos como la Gracia del personaje, no podrá ser dominado por él durante toda la escena.

Por último, puede emplearse Pastorear para convocar o expulsar a las bestias. El Justo deberá especificar un tipo de animal y realizar una tirada de Gracia [Virtud] a una dificultad que depende de la población animal de la zona.

La dificultad citada es para convocar, empleándose la Fiereza [Inteligencia + Sadacidad] como oposición si lo que se pretende es expulsar. Los éxitos son niveles de multitud invocada o expulsada. Puede realizarse esta tirada de forma extendida para convocar cantidades de animales mayores.

Este don no puede emplearse sobre criaturas de naturaleza demoníaca, bien sean demonios con aspecto animal o bestias corrompidas por el poder del Maligno.

PERCIBIR

Este Don otorga a aquel que lo posee la facultad de ver más allá de lo evidente, de descubrir lo oculto. Los Justos con este Don pueden reconocer la auténtica naturaleza de todos los seres. Se requiere para ello una tirada de Gracia [Virtud] vs Voluntad [Inteligencia + Sagacidad] del blanco. Los demonios utilizan Poder y las bestias Fiereza para sustituir a Voluntad, como de costumbre. Si vence el Justo, el Nivel de éxito indica el grado de compresión sobre la naturaleza del sujeto, es decir información sobre sus puntuaciones de Voluntad, Virtud, Gracia y Culpa.

Además de lo anterior, el Don de Percibir dota al personaje de sentidos excepcionalmente agu-

dos. Por eso, cada vez que deba realizar una tirada en la que esté implicada la Característica de Percepción, el Justo puede hacer una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 0. El Nivel de éxito que obtenga se añade al atributo de acción de la tirada correspondiente. El uso de Percibir de esta forma es automático y no se considera una acción.

PROFETIZAR

El Señor no condena a sus hijos a un futuro incierto y sombrío, sino que envía visiones de los acontecimientos venideros a aquellos que saben cómo interpretarlas. Los profetas reciben visiones en sus sueños, y también al tocar objetos o encontrarse en lugares importantes. Las visiones son siempre involuntarias, el profeta no posee ningún control sobre este poder. Se requiere una tirada de Gracia [Virtud]. La Dificultad depende de la importancia del suceso, de modo que cuanto más importante es el suceso, más fácil es recibir visiones sobre él. El éxito obtenido en la tirada anterior refleja lo intenso de las visiones.

Para interpretarlas se requiere una tirada de Enigmas [Inteligencia + Racionalidad]. La Dificultad es 5 menos el Nivel de éxito obtenido en la tirada de Gracia [Virtud]. Los éxitos en la tirada de interpretación indican la precisión con que la visión es comprendida, su simbología descifrada, ubicada en el tiempo, etc.

Este Don puede también emplearse para tomar decisiones mediante las llamadas sortes sanctorum, una práctica muy extendida que compite con las habituales, piedrecillas, huesecillos, etc. sancionadas por el dogma cristiano como prácticas paganas. Es lícito en cambio acogerse a las sortes sanctorum puesto que los apóstoles ya lo hicieron. Consisten en acudir al azar y el Evangelio o el Salterio para tomar una decisión. Ante un problema se abre al azar el libro, se lee el primer versículo que salte a la vista y se extrae de este una solución. El sistema es análogo al anterior, con una tirada para escoger el versículo que corresponde al uso del don y otra para interpretarlo. El Director de Juego debería restringir en cualquier caso este uso sólo para momentos dramáticos o como último recurso para ayudar a los jugadores cuando estén muy perdidos.

PROVEER

En estos tiempos de escasez y calamidades, el Señor se cerciora de que sus seguidores reciban aquello que necesiten. Por eso ha provisto a sus Justos de este don, para que ellos distribuyan entre los suyos todo lo indispensable. Con este don, puede transformarse un objeto en otro totalmente distinto. Se requiere una tirada de Gracia [Virtud] con una Dificultad que depende de la semejanza entre el objeto deseado y el poseído.

Basta un éxito para obtener el cambio, pero el número de éstos indica la calidad del objeto final. El objeto inicial y el final deberán tener un tamaño aproximado. No puede emplearse este don sobre seres vivos, ni tampoco para crearlos.

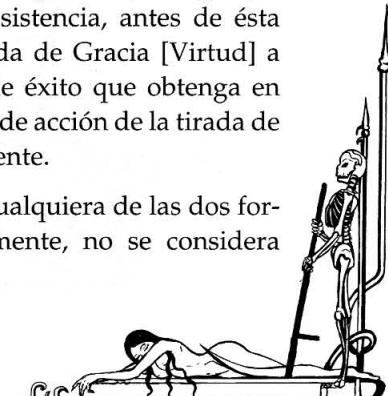
También puede usarse el don de Proveer para multiplicar lo que se posee. En este caso se requiere una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 0. El Nivel de éxito indican la cantidad de objetos conseguidos según la tabla de equivalencias. La multiplicación puede repetirse tantas veces como sea necesario para obtener el número deseado.

RESISTIR

Si bien los peligros son muchos y mortales en los años del Infierno en la tierra, Nuestro Señor ha provisto a sus Justos de una sobrenatural capacidad para soportar el daño. Los personajes con este Don sustraen el valor del mismo a la Fuerza de cualquier ataque que sufran, como si de una armadura se tratase. En el caso de que el personaje vista una protección adicional, ambas se combinan mediante una suma de atributos, como se explica en el Capítulo III.

Además, cada vez que el personaje tenga que hacer una tirada de Resistencia, antes de ésta puede realizar una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 0. El Nivel de éxito que obtenga en esta se añade al atributo de acción de la tirada de Resistencia correspondiente.

El uso de este Don, en cualquiera de las dos formas descritas anteriormente, no se considera una acción.



TRADICIÓN MUSULMANA

Para los Justos de Alá, este ha dispuesto siete Dones, uno por cada elemento de la Creación.

AGUA DE ALÁ

El mundo islámico es a menudo árido y seco, y la llegada del Infierno ha hecho esto aún más cierto. Pero Alá cuida de sus fieles y por eso ha obsequiado a sus Justos con este Don.

En primer lugar, el Don puede emplearse para purificar agua o transformar en agua otro líquido cualquiera. Se requiere una tirada de Gracia [Virtud] como de costumbre y la dificultad es 0 para purificar agua y de 1 en adelante para las transformaciones, según se muestra en la tabla de Dones Musulmanes. Los éxitos representan el volumen de agua obtenida o purificada en litros, según la tabla de equivalencias.

Un segundo uso del Don es para obtener agua sin más. Se requiere una tirada de Gracia [Virtud] y los éxitos representan igualmente el volumen conseguido, pero la Dificultad depende del grado de sequedad y aridez del terreno. El agua no aparecerá de pronto de la nada, sino que tras ser solicitada mediante una oración, estallará una tormenta, o el personaje encontrará un pozo, etc. El agua así obtenida será extremadamente pura y cristalina.

En último lugar, el Don puede emplearse para purificar alimentos, objetos o personas mediante el ritual de ablución. Se requiere mojar el blanco de la purificación (o preferiblemente sumergirlo en agua) mientras se recita una oración. Este pequeño ritual debe repetirse siete veces y después pasar una tirada de Gracia [Virtud].



Para purificar alimentos la dificultad es 0 y basta un solo éxito, salvo que la comida esté envenenada o corrupta por demonios, en cuyo caso cada éxito disminuye en uno la potencia del veneno o la corrupción.

En el caso de personas u objetos malditos, la dificultad es igual al Poder del demonio que la lanzó y cada éxito reduce en uno el nivel de la maldición. La acción puede extenderse, pero sólo se permite una tirada diaria.

Además, al someterse al ritual de ablución mediante el uso de este Don, el Justo que lo posee puede limpiar sus pecados. La dificultad de la tirada es en este caso igual a la penalización por pecados del personaje. Cada éxito disminuye en uno la Culpa, empezando por los pecados menores. Con esta finalidad, este Don sólo puede ser utilizado una vez al día sobre el propio Justo, y ha de ser a primera hora de la noche.

TALISMÁNES Y FILACTERIAS

Las tres religiones cuentan con amuletos de protección. Habitualmente se trata de colgantes de madera o cuero, con la forma apropiada y que en su interior o en su superficie cuentan con un pasaje sagrado de la religión respectiva. Estos amuletos funcionan exactamente igual que los *Tefillin* judíos de protección, es decir, poseen un Nivel que se añade mediante una suma de atributos en la tirada de resistencia frente a los poderes demoníacos de aquel que lo porte. Esto incluye los poderes de los *yinns*.

Un personaje puede fabricar uno de estos amuletos, pero su puntuación de Gracia deberá ser igual o mayor al Nivel del amuleto. En caso contrario, la Dificultad de las tiradas para fabricarlo aumentan en +1. Se requieren dos tiradas: la primera es de Teología [Inteligencia + Erudición] a una Dificultad igual al Nivel del amuleto, para elegir los pasajes y la forma adecuada del mismo. La segunda es de Labores (Talla) [Destreza + Habilidad] a Dificultad 1. Antes de poder realizar las tiradas, el personaje deberá invertir un número de horas equivalentes al Nivel del amuleto según la tabla de equivalencias.

BARRO DE ALÁ

La ciencia es un regalo único que Alá concedió a los hombres, creados del barro. Los Justos que poseen este Don están dotados de una sapiencia mística y sobrenatural.

En cualquier tirada de una habilidad de Conocimiento, exceptuando Ocultismo, el Justo puede encomendarse a Alá y, tras una pequeña oración, realizar una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 0. Los éxitos que obtenga se añaden al atributo de acción de la tirada adecuada. Si el personaje puntuaba X en dicho atributo, resta uno al número de éxitos de la tirada del Don. Despues realiza la tirada adecuada.

A discreción del Director de Juego, el beneficio del Don dura una escena para esa habilidad, siempre que usos posteriores de la misma verseen sobre la misma materia. En otro caso, pueden ser necesarios nuevos usos.

Este Don puede también emplearse para interpretar señales divinas, como las visiones proféticas de un Justo cristiano con el Don Profetizar, o el mensaje oculto en un escrito. En estos casos, el Justo puede añadir los éxitos obtenidos en la tirada de Gracia [Virtud] a la habilidad de Enigmas en la tirada posterior.

En ocasiones, si el personaje se encuentra en un terrible dilema, puede solicitar mediante una oración una señal que le guíe. No se debe abusar de este recurso y fallará automáticamente siempre que su uso no sea realmente imprescindible. En el caso adecuado, y mediante la tirada del Don, el personaje podrá encontrar una pista a su problema en el canto de las aves, la forma de las nubes o alguna otra configuración natural aparentemente sin significado.

FUEGO DE ALÁ

Este Don proporciona al Justo cierta protección sobre las criaturas creadas a partir del fuego, es decir los *yinns* y, por supuesto, los demonios.

Ante cualquier poder de un demonio o *yinn* que le afecte directamente de forma física o mental, pero no ante la manifestación física de un poder, el Justo puede realizar una tirada de Gracia [Virtud], añadiendo los éxitos obtenidos a la siguiente tirada de resistencia. Si no hay tal tirada, pero la dificultad del uso del poder demoníaco



implica un atributo del personaje, suma los éxitos a dicho atributo para calcular la Dificultad.

Ejemplos de poderes afectados por este don son Destrucción, Ignición, Ilusionismo, Maldición, Ensoñación o Tentación. El don no protege contra Armamento. Como fuere, corresponde al buen juicio del Director de Juego determinar cuándo es efectivo el don.

LUZ DE ALÁ

Igual que los ángeles emplean estrellas fugaces en su lucha con los demonios en la bóveda celeste, los justos que emplean este Don pueden golpear con la Luz Divina a sus demoníacos oponentes.

El alcance máximo del poder lo determina el equivalente en metros de la Gracia de la que el justo disfruta, pero la dificultad de la tirada siempre es 0. El personaje debe obtener éxito en una tirada de Gracia [Virtud] para que de sus manos surja una resplandeciente bola o un rayo de luz que se estrellará contra el objetivo casi instantáneamente. El ataque no puede ser esquivado ni detenido.

El demonio que recibe el ataque realiza entonces una tirada de Poder [Fortaleza + Resistencia], con cualquier ventaja derivada del poder de Armadura, pero sin beneficio alguno de protecciones materiales. Por cada éxito de la tirada del Justo que supere a la del demonio, este sufre un nivel de Heridas Letales. Aun si el demonio supera la tirada del Justo, pero no dobla el número de sus éxitos, sufre un Nivel de aturdimiento.

PIEDRA DE ALÁ

Ante la fragilidad del cuerpo humano frente a los ardides del Enemigo, Alá ha enviado a sus Justos este Don para fortalecer los cuerpos de aquellos Justos que poseen un espíritu fuerte y virtuoso.

Para activar este Don, el Justo debe emplear una acción para cantar las alabanzas apropiadas a Alá, y realizar una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 0. Los Niveles de éxito que obtenga puede repartirlos para incrementar su rasgo de Fuerza y su rasgo de Resistencia como considero oportuno, incluso si esto incrementa un rasgo por encima de +2 ó la suma del rasgo y Fortaleza

a más de 5. Ten en cuenta que esto supondrá variaciones en las puntuaciones de herida del personaje. El efecto dura una escena, pero puede ser sustituido por un uso posterior del Don si el personaje invierte otra acción en utilizarlo.

Además de lo anterior, los que disponen de este Don poseen la facultad de recuperarse más rápidamente de sus heridas. Cada noche que el personaje se someta al ritual de ablución, realiza una tirada de Gracia [Virtud]. Cada éxito reduce en un Nivel la severidad de una herida, comenzando por las más graves.

TIERRA DE ALÁ

Los Justos con este Don pueden establecer una barrera mística alrededor de un espacio sagrado que no puede ser penetrada por sus enemigos. El Justo debe permanecer concentrado para que la barrera permanezca activa y esta cubrirá un área con un radio máximo igual a la equivalencia en metros de los Niveles de Gracia del personaje. Además la barrera sólo funcionará si el personaje se encuentra en un lugar sagrado, como una mezquita, un campo santo o una alfombra destinada a la oración.

Dentro de la barrera podrán permanecer tantos personajes como quepan y estos podrán moverse libremente dentro de la misma cualquiera que sea su naturaleza, pudiendo salir a voluntad.

Al establecer el espacio sagrado, el justo hace una tirada de Gracia [Virtud]. Los éxitos que obtenga son la dificultad de atravesar la barra. Esta dificultad se incrementa en 1 para los paganos, en 2 para los servidores humanos del Maligno y en 3 para los demonios. Aquellos cuyas intenciones no sean puras deberán superarla para poder entrar. Para ello, se requiere una tirada de Voluntad [Inteligencia + Sagacidad] o en el caso de los demonios Poder [Inteligencia + Sagacidad]. Una vez dentro, la criatura podrá moverse sin restricciones, pudiendo salir cuando lo deseé, pero deberá superar una nueva tirada si pretende entrar nuevamente.

Los efectos de la tirada permanecen mientras el Justo mantenga la concentración y esté quieto y posición de oración. Además, el personaje puede emplear una acción posterior en un nuevo uso del Don, sustituyendo el resultado anterior incluso si esto no supone una mejora.

VIENTO DE ALÁ

Ya que los caminos son duros y difíciles, las sendas tortuosas e inexpugnables y los viajes a menudo mortales, Alá ha favorecido a sus hijos.

Cuando un Justo con este Don emprende un viaje, puede realizar una tirada de Gracia [Virtud] al principio de cada día. La dificultad siempre es 0 y los Niveles de éxito pueden utilizarse para aumentar la distancia recorrida, reducir la fatiga o permitir que otros se beneficien del uso del Don. Deben repartirse los Niveles entre esos tres aspectos.

Cada nivel dedicado a aumentar la distancia permite considerar el tipo de terreno como un grado mejor de lo que realmente es, sólo a efectos de kilómetros recorridos. Igualmente, cada éxito utilizado para reducir la fatiga permite considerar el terreno un grado mejor únicamente a estos efectos. Consultese el Capítulo VI: Conflicto para obtener más información.

Lo dicho hasta ahora tiene al Justo como único beneficiario. No obstante, pueden emplearse también Niveles de éxito en incrementar los personajes y animales afectados. El número total de afectados por el don, incluyendo al Justo, es igual a la cantidad equivalente a los niveles de éxito destinados con este propósito.

Además, puede emplearse el Don para encontrar la senda adecuada, no perderse etc. Siempre que el Justo deba realizar una acción que implique orientación, exploración o rastreo, puede realizar una tirada previa de Gracia [Virtud] a Dificultad 0 y añadir los Niveles de éxito obtenidos a la tirada subsiguiente.

Este Don tiene un uso adicional. En cualquier situación de tiempo medido en momentos de acción (como el combate), el personaje puede emplear una acción para recitar una pequeña oración solicitando a Alá su ayuda. En este caso, los Niveles de éxito obtenidos en una tirada de Gracia [Virtud] a Dificultad 0 se añadirán al rasgo de Rapidez del personaje, incluso si esto lo incrementa por encima de +2 ó eleva la suma de Destreza y este rasgo a más de 5. Esto obliga a volver a calcular el Modificador de Reacción Básico del personaje. Los efectos duran una escena, salvo que el personaje emplee otra acción para este fin, en cuyo caso el nuevo resultado sustituye al anterior.

EL BARKTAN

El *Barktan* es un potente artefacto de origen divino y, como tal, tiene un gran poder destructor sobre los demonios. Tras su ruptura, los diferentes fragmentos conservan parte de su poder, cada uno de ellos proporcional a su tamaño.

Se trata de la piedra negra que era custodiada en el santuario de la *Kaaba*, hasta que se produjo la invasión y este templo fue destruido, fragmentándose la piedra. Los diferentes fragmentos se encuentran dispersos por la Tierra demoníaca, y allí donde hay uno de ellos los musulmanes respiran aliviados por la protección que les otorga la piedra.

Cada fragmento tiene una puntuación propia de Gracia que representa su poder. Un fragmento diminuto, no mayor que un grano de arroz, tendría Gracia 1. Un fragmento mayor, del tamaño de la mano de un hombre, tendría Gracia 9. No parece probable que haya pedazos mayores. El *Barktan* tiene poder por sí mismo, funcionando como si tuviera Virtud 5, pero si el que porta la piedra es un musulmán, suma la Gracia del objeto a la del personaje, mediante una suma de atributos para cualquier tirada que el personaje realice.

Cualquier fragmento del *Barktan* funciona igual que una reliquia cristiana con el Don de Fulgir, pero empleando sus propias puntuaciones de Virtud 5 y la Gracia que corresponda a su tamaño, y produciendo además a los demonios el doble de las Heridas Letales normales.

Además, aquel musulmán que lleve un fragmento del *Barktan* consigo recibe los beneficios del trasfondo Elegido, especialmente el de doblar el número de dados en las tiradas para solicitar intervención divina.

Si un personaje desea empezar el juego con un fragmento del *Barktan* deberá poseer el trasfondo Artefacto. El Nivel de esta ventaja será en este caso el que corresponda a cuatro veces el coste de la Gracia del fragmento. Por ejemplo, un pequeño pedazo del tamaño de una almendra, con Gracia 3 (coste 6 puntos) correspondería a un trasfondo Artefacto 7 (coste 28 puntos).



VOTOS

Los creyentes pueden mostrar su devoción y absoluto fervor hacia Dios mediante el cumplimiento de votos. Estas fuertes restricciones respecto a la vida mundana, asumidas más allá de los mandatos propios del dogma de cada religión, incrementan la pureza espiritual de aquel que las cumple y, de este modo, su comunión con el Altísimo.

Los bonos que proporcionan los Votos a determinadas formas de utilizar los Dones no son, en modo alguno, bonificaciones a Dones específicos que se aplican en todos los casos. Por el contrario, se reducen a usos concretos, generalmente con una intención determinada, pero de ningún modo a unos Dones específicos. Cuándo puede aplicarse la bonificación es algo que debe determinar el Director de Juego.

La lista de votos proporcionada no es, ni pretende ser exhaustiva. Determinadas órdenes o sectas pueden considerar otras actividades o restricciones como votos.

En principio, los votos listados son adecuados para personajes cristianos. Los personajes musulmanes podrán hacer voto de Franqueza, Auxilio, Pobreza, Ayuno, Caridad y Castidad, pero no el resto, poco adecuados para los mandatos del Corán. Sin embargo, aquellos que pertenezcan a la secta de los shíies, podrán también hacer voto de Martirio, si lo desean, mientras que los jarichíes podrían también hacer voto de Obediencia.

No es normal que un cabalista cumpla votos, pues no es esta la costumbre judía, pero algunas herejías como la de los Nuevos Esenios, los exigen. En casos así, los beneficios que el cumplimiento de un voto proporcionan a un Justo en determinadas situaciones se aplican igualmente al uso de la Cábala en esas mismas circunstancias.

AUXILIO

El Justo con este voto debe ofrecer su protección a todos los indefensos y débiles, exponiendo su vida si es necesario para evitar que sean dañados.

Los que siguen este voto reciben un +1 al atributo de acción cuando empleen dones en el ejer-

cicio directo de su cumplimiento, como Combatir o Resistir de los Cristianos o Luz de Alá o Tierra de Alá de los Musulmanes. El Director de Juego debería determinar si los compañeros del grupo están indefensos o son débiles, pero en general recomendamos que cualquier Justo no sea considerado tal, salvo que se encuentre gravemente impedido.

AYUNO

Los personajes que cumplen este voto deberán alimentarse sólo de pan, agua y verduras. No deberán probar la carne ni el pescado bajo ningún concepto. Además, los alimentos permitidos deberán ser consumidos con moderación, apenas lo suficiente para mantener al personaje con vida.

Cuando los que cumplen este voto emplean algún don para apaciguar o requerir la ayuda de aves, peces o bestias comestibles, reciben un +1 al atributo de acción.

CARIDAD

El practicante de este voto debe donar sus pertenencias y todo aquello que consiga a los que posean menos que él. Nunca permitirá que otra persona carezca de algo de lo que él dispone.

El personaje con este voto recibe un +1 al atributo de acción cuando emplee cualquier Don para proporcionar a otros algo que necesitan y que el propio Justo, o bien ya posee, o bien no puede utilizar. Es decir, siempre que el resultado del uso de un Don sea algo material que no beneficia al Justo. Por ejemplo, obtendría este bono el uso del don cristiano Proveer para multiplicar un trozo de pan del Justo y de este modo repartirlo entre la comunidad. Otro ejemplo sería el uso de Orar para solicitar la ayuda de Dios en una tirada cuyo resultado es construir un refugio para otros personajes.

CASTIDAD

Los que cumplen este voto deben mantener puros su mente y su cuerpo. No pueden por tanto mantener contacto carnal bajo ninguna circunstancia, manteniéndose necesariamente célibes.

Cuando se emplee algún Don para purificar espiritual o físicamente a personas, animales, lugares o cosas, el Justo con este voto recibe un +1. Un ejemplo sería expulsar un demonio del cuerpo de un hombre. Otro sería eliminar una maldición. Otro más podría ser aliviar la enfermedad de un leproso.

FRANQUEZA

Los Justos con este voto no pueden mentir, ni siquiera a los demonios, pues han sido llamados por el Señor para decir Su Palabra.

Siempre que la interpretación de la Palabra de Dios sea objeto del uso de un Don, como podría suceder en algunos casos con el Don cristiano Profetizar o con el Musulmán Barro de Alá, el Justo recibe un +1 al atributo de acción de la tirada de dicho Don.

INDULGENCIA

Este voto obliga al que lo practica a no combatir. El personaje no podrá participar en combate alguno, no sólo no atacando sino también no defendiéndose. De este modo, no podrá parar ni esquivar los golpes de un enemigo, pero sí correr a esconderse.

Los que cumplen este voto reciben un +1 al atributo de acción del uso de cualquier Don utilizando con la intención de impedir una confrontación violenta o revertir sus efectos, como podrían ser en según qué casos el Cristiano Curar o el Musulmán Tierra de Alá.

MARTIRIO

Para cumplir este voto, el personaje deberá llevar siempre una herida abierta. Supón que cualquiera puede provocarse una herida leve mediante latigazos, perforaciones u otras prácticas. Si se realizan estas prácticas, se ignora cualquier resultado de mejoría en las tiradas de recuperación natural, pero prestando atención a posibles agravamientos.

El voto proporciona un +1 al atributo de acción cuando el Justo emplee un Don para aliviar el sufrimiento de otros a costa del suyo propio. Por ejemplo si por tratar de sanar a un herido o exorcizar a un poseso, él mismo es atacado o tentado previamente, recibiría esta bonificación.

OBEDIENCIA

Este voto obliga al Justo a obedecer a rajatabla y sin cuestionar las órdenes de sus superiores. Esto incluye las figuras influyentes de su comunidad y todos aquellos que pertenezcan al clero y posean mayor rango que el personaje, incluso si este es un lego. Así mismo, el personaje deberá aceptar la autoridad de aquellos que sean designados como sus superiores para un determinado propósito.

Siempre que el Justo emplee un Don para impedir directamente que él u otros sigan los dictados de las bajas pasiones, esto es resistir la tentación mundana o demoníaca, recibirá un +1 al atributo de acción.

POBREZA

Este voto exige completa confianza en que el Señor dará al Justo todo aquello que vaya a serle necesario. De este modo el personaje sólo puede



poseer las ropas que lleve puestas, sin portar objeto alguno aunque crea que pueda serle útil. Dios pondrá en su camino lo indispensable asegurándose de que no le falte nada.

Un personaje con este voto recibe un +1 al atributo de efecto de todas las tiradas para el empleo de un don cuyo resultado sea proporcionar al Justo algo que necesite en ese momento concreto, como por ejemplo al don Cristiano Percibir empleado para buscar un refugio, o el musulmán Agua de Alá cuando el Justo lo emplea para encontrar con qué calmar su sed.

SILENCIO

Este voto implica una comunicación completa y exclusiva con Dios. Por ello, el Justo no puede hablar y debe abstenerse de gritar o realizar grandes ruidos de cualquier otro modo.

Siempre que un personaje con este voto emplee un Don para solicitar una respuesta de Dios en forma de mensaje o información de cualquier tipo recibe un +1 al atributo de Gracia de la tirada correspondiente. Ejemplo de esto sería el uso de Profetizar para invocar las sortes sanctorum.

SOLEDAD

El Justo que desee recibir este don deberá aceptar el voto de vivir en soledad. Esto significa que

MILAGROS

En ocasiones, Nuestro Señor manifiesta en la Tierra su poder directamente, para regocijo y maravilla de sus fieles y terror de sus enemigos. Esto puede ocurrir de variadas formas, algunas obvias, otras sólo evidentes para los ojos de algunos pocos afortunados.

A efectos de juego, hay dos tipos fundamentales de milagros: menores y mayores. Los milagros menores son denominados Designios de la Providencia, mientras que los mayores se llaman Intervenciones Divinas.

La capacidad de un personaje para interceder por la ocurrencia de un milagro depende de sus puntuaciones de Gracia y Virtud, esta última sólo para las intervenciones divinas. Solicitar la ocurrencia de un milagro requiere "sacrificar" puntos del atributo de Gracia del personaje. Los

el personaje no podrá relacionarse con otras personas normalmente, viéndose obligado a llevar una existencia solitaria de ermitaño.

En cualquier tirada del uso de un Don, el Justo con este voto recibe una bonificación de +1 al atributo de acción siempre que el personaje no disponga de ayuda de otros para alcanzar un objetivo necesario para su propia supervivencia. Esto incluye el combate en solitario.

VIGILIA

El Justo debe guardar el sueño de los demás, y por tanto no puede dormir mientras haya otra persona que lo esté haciendo. El voto se considera roto si esto sucede, sin importar quién se haya dormido antes de los dos.

Siempre que el personaje emplee un Don mientras ejerce la obligación de este voto, recibe un +1 a su atributo de Gracia. Por ejemplo, si el personaje emplea el Don cristiano Percibir mientras vigila un campamento en el que los demás duermen, recibiría este +1. Igualmente si emplea Curar sobre un compañero dormido siendo él el único despierto, recibiría igualmente la bonificación. Otro ejemplo sería si el personaje posee el Don musulmán Fuego de Alá y es tentado por un demonio mientras realiza la guardia.

puntos así invertidos se pierden y la puntuación del atributo desciende en consecuencia.

DESIGNIOS DE LA PROVIDENCIA

Estos son los pequeños milagros cotidianos, aquellas circunstancias en las que lo que parecía imposible, ocurre. Para algunos pobres incrédulos podrían parecer los efectos de una suerte prodigiosa, pero los que creen en Él saben que es su mano la que se oculta tras estos sucesos.

Un personaje puede sacrificar un punto de Gracia, que perderá para siempre, en cualquier tirada de acción y obtendrá cinco éxitos automáticos en la tirada, además de cualquiera que se desprenda del resultado de los dados. Esto es un Designio de la Providencia y debería ser suficiente para resolver cualquier acción.

Un personaje no puede gastar Puntos de Voluntad en la misma tirada en la que gaste Puntos de Gracia: deberá elegir entre confiar en la Voluntad de Dios o en la suya propia.

INTERVENCIONES DIVINAS

Esta es la forma de los milagros mayores, la que maravilla a aquellos que lo ven. Es por supuesto mucho más infrecuente que la anterior y también mucho más espectacular.

Para solicitar una Intervención Divina, un personaje debe "sacrificar" uno o más puntos de Gracia. Por cada punto gastado, lanza un dado con su puntuación de Virtud como atributo de efecto. No hay Dado del Juicio en esta tirada. La dificultad es 0 y basta un éxito para obtener respuesta de Dios.

Sólo puede solicitarse una Intervención Divina por escena, de modo que si la petición falla, otros personajes no pueden recurrir a la Intervención tampoco. Sí puede sin embargo realizarse una petición combinada, de modo que cada personaje realiza una tirada independiente y se suman los éxitos obtenidos por todos ellos.

Si la tirada de la Intervención divina se pasa con éxito, el Nivel de este indica la espectacularidad de la misma. Basta un éxito para que el milagro ocurra, pero Niveles altos producirán Intervenciones más poderosas y evidentes. Por ejemplo, en un combate con demonios, un éxito puede hacer que todos los demonios se conviertan en cenizas inmediatamente, mientras que tres éxitos pueden suponer el envío de un ejército de ángeles que acaben con los demonios y curen a los personajes, incluso resucitando a los muertos.

Un milagro de este tipo nunca supondrá un pequeño beneficio, ni siquiera con sólo un Nivel de éxito, sino que siempre será suficiente para salvar la situación por la que el milagro fue requerido. Si por ejemplo se solicita alimento para una comunidad de treinta miembros, un éxito no proporcionará unos pocos panes que deje al pueblo hambriento, sino que los saciará, posiblemente mediante la aparición de animales que se ofrecen voluntariamente para ser cazados. Tres o cuatro éxitos podrían en un caso como este producir una lluvia de maná.

No puede solicitarse una Intervención Divina para causar daño o perjuicios de cualquier tipo a otras personas devotas de Dios, aunque estas pertenezcan a una religión distinta a la del personaje que solicita la Intervención o sean considerados herejes por él. En definitiva, cualquier personaje que disponga de Virtud 1 ó mayor no puede ser afectado de manera negativa por una Intervención Divina.

RESURRECCIÓN

La Intervención Divina es la única forma de lograr la resurrección de un muerto. Para que esta sea posible, es necesario además que la muerte sea reciente: el cuerpo debe mantenerse incorrupto o cualquier solicitud de resucitar al difunto fallará automáticamente.

El resultado dependerá del Nivel de éxito obtenido: con un Nivel, el personaje resucitará con nueve Niveles de Aturdimiento que deberá recuperar de forma natural. Cada éxito adicional reduce en dos el número de éstos.

Un personaje resucitado mediante un milagro no puede morir durante el resto de la escena en la que ha sido resucitado.

MANÁ

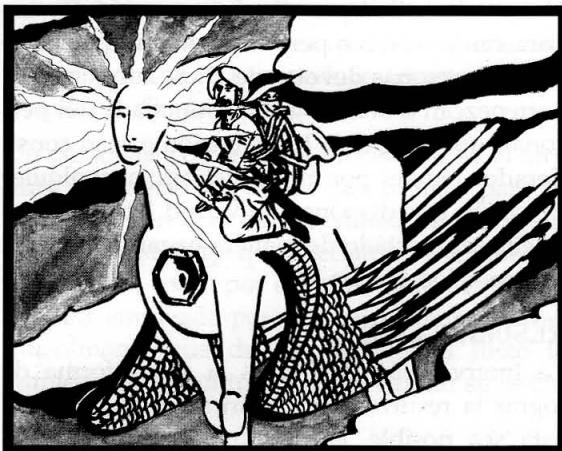
El maná es una cosa menuda, como copos, parecida a la escarcha. Su sabor es, sin embargo, el del más exquisito pan y resulta más nutritivo que cualquier otro alimento. Dios envía maná para alimentar a sus hijos cuando estos lo necesitan.

Si se obtiene un Nivel de éxito de tres o más en cualquier tirada de Intervención Divina que implique la obtención de alimento, puede producirse si el Director de Juego lo estima oportuno, una lluvia de maná. La lluvia se repetirá cada día hasta que la escasez de alimentos cese.

El maná se pudre de un día para otro, según muestran las Sagradas Escrituras, excepto la víspera del domingo (o el sábado para los judíos), ya que el día del descanso no llueve maná, sino que debe comerse el recogido el día anterior.

Mientras se alimente de maná, las heridas de un personaje se curan el doble de rápido. Lo mismo sucede con el aturdimiento. Además, a efectos de viajes solamente, aquellos que se alimentan de maná sufren la mitad de Fatiga.





BURAK

El Burak es un animal fabuloso que transportó a Mahoma de la Meca a Jerusalén en una sola noche. Es un ser de rostro humano, crines de caballo, cuerpo y cola de vaca, patas de camello, con un gran rubí en el pecho y alas que le dan una rapidez excepcional.

Si un musulmán (o cualquier personaje si el Director de Juego lo cree pertinente) solicita una intervención divina que implique viajar, escapar o similar y obtiene 2 o más niveles de éxito, el Burak puede acudir en su ayuda.

El Burak transportará al personaje y su grupo hasta el lugar que el solicitante de la intervención divina desee (y cuya existencia al menos conozca) en una sola noche. Además, al final del viaje toda la fatiga de los viajeros habrá desaparecido.

PODERES INFERNALES

Los poderes del Maligno y sus seguidores son muchos y variados. A menudo adoptan formas similares a los dones que el Señor ofrece a sus Justos, otras son corruptas versiones de aquellos.

Algunos poderes demoníacos exigen especializarse en una forma concreta. Cuando esto sucede, el demonio que posee el poder sólo puede emplearlo en función de su especialización. Sin embargo, un demonio puede tener repetido un poder varias veces, con una especialidad distinta para cada una y distintos niveles en ellas. Demonios especialmente poderosos poseen versiones generales de poderes en cuya descripción figura la necesidad de especialización. En estos

SUELO SAGRADO

El suelo de los lugares considerados sagrados no afecta a los demonios salvo que haya sido bendecido por un Justo con el Don Bendecir o que conserve los restos mortales de una persona piadosa. En cualquiera de los dos casos, el lugar poseerá un Nivel de Piedad que funciona al mismo tiempo como el Don cristiano Fulgor y como el Don musulmán Tierra de Alá. El Nivel de Piedad será igual al Nivel de la bendición lanzada sobre él, en el primer caso, o al atributo de Gracia del Justo enterrado en el lugar, en el segundo. Si el lugar sirve de enterramiento a más de un Justo, suma sus puntuaciones de Gracia mediante una suma de atributos.

Desgraciadamente, la Piedad de un lugar desciende con el paso del tiempo. Para empezar, salvo que los restos enterrados permanezcan incorruptos, la Piedad descenderá conforme se vayan convirtiendo en polvo. Además como se explica en la descripción del Don cristiano Bendecir, este tipo de bendiciones acaban irremediablemente disipándose. Supón que cada escena en la que la bendición es necesaria para proteger el lugar de los demonios, esta desciende en un punto.

Por otra parte, el suelo sagro puede ser mancillado si se realizan en él prácticas blasfemias, rituales diabólicos u otras prácticas malignas. En este caso, el Director de Juego debe determinar la gravedad de los ritos realizados y reducir la Piedad del lugar en los puntos que considere.

casos, el demonio puede emplear el poder como desee, con la especialidad que imagine o necesite en cada momento.

Salvo que la descripción del poder indique lo contrario o el sentido común del Director de Juego lo juzgue inapropiado, cualquier poder demoníaco puede emplearse hasta donde alcance la vista del que lo utiliza. Supondremos además que la vista de un demonio tendrá el mismo alcance que la de una persona.

ALACRIDAD

La Alacridad es el poder que permite a los demonios moverse a gran velocidad frente a los

ojos mortales. Los Niveles que se posean en este don se suman a la Destreza+Rapidez y la Inteligencia+Sagacidad del demonio para calcular su Modificador de Reacción Básico.

También se añaden a la Destreza del Personaje siempre que el rasgo de Rapidez este implicado en una acción, como por ejemplo al calcular el movimiento.

ARMADURA

Los demonios con este poder cuentan con una adicional fuente de protección. El poder protege a su poseedor de todo tipo de daño, físico o místico. El nivel de Armadura debe sustraerse de la Fuerza de cualquier ataque que este sufra. A menudo, el poder se manifiesta como una protección física, en forma de placas, piel gruesa, etc. Es igualmente posible que se trate de una mágica resistencia al daño.

Si un demonio con Armadura sufre niveles de daño automáticos, como sucede con dones como Fulgir, se le permite una tirada de Armadura [Poder] para resistirlo. Cada éxito obtenido anula un nivel de daño.

ARMAMENTO

Son muchos entre los engendros que engrosan las filas de las legiones infernales los que cuentan con colmillos afilados, garras u otras formas de armamento natural, así como espadas, hachas u otras armas que son en realidad parte de su esencia. Cada una de estas formas de ataque requiere la adquisición de este poder. Si el demonio posee más de una de ellas, deberá disponer varias veces de este poder. El Nivel del poder es el modificador de Fuerza del ataque, que deberá sumarse a la Fortaleza + Fuerza del demonio como si de un arma normal se tratase.

Si el arma causa daño perforante o cortante, el Nivel del poder deberá ser un punto mayor que el Modificador de Fuerza que proporcione.

ATADURA

Mediante este poder el demonio puede hacer que otra criatura sea su servidora, otorgándole ciertas prerrogativas sobre ella.

Debe realizarse una tirada de Atadura [Poder] con una Dificultad igual al Poder o Voluntad del

blanco. Los éxitos obtenidos indican el Nivel del Lazo, que representa la fuerza de la atadura. Cada vez que la tirada falle con un mismo blanco, la Dificultad aumentará en un +1 acumulable de forma permanente para ese sujeto.

Cada vez que el demonio de una orden al sujeto, este deberá cumplirla salvo que tenga éxito en una tirada de Voluntad ó Poder [Inteligencia + Sagacidad] a una Dificultad igual al Nivel del Lazo. Si la orden es peligrosa para el personaje o atenta contra sus convicciones, disminuye la Dificultad en 1. Si la orden es verdaderamente suicida o implica destruir la moral del personaje, disminúyela en 2.

La Atadura supone además una cierta comunión impía entre amo y sirviente. Mientras dure la Atadura, el demonio podrá ver a través de los ojos de su sirviente y oír por sus oídos, si logra una tirada de Lazo [Poder], con una dificultad equivalente en Niveles a la distancia en kilómetros. También podrá enviar sus pensamientos en forma de órdenes, con la misma tirada a igual Dificultad. Por último, el demonio puede dañar con sólo desearlo a su sirviente sin importar la distancia a la que este se encuentre. Esto hace inútil huir. Debe realizarse una tirada opuesta de Lazo [Poder] vs. Voluntad ó Poder [Fortaleza + Resistencia]. Cada éxito favorable al demonio provoca al blanco un Nivel de Aturdimiento, o un Nivel de Heridas Letales cada dos éxitos, a elección del demonio.

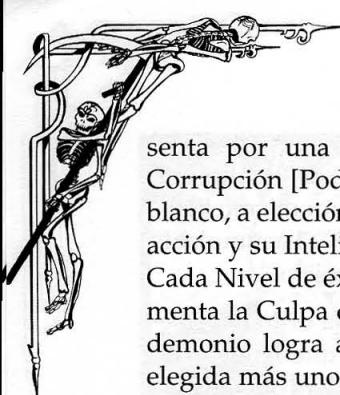
Por supuesto, un demonio con el poder de Atadura que haya establecido un lazo y logre ver a través de los ojos de su sirviente podrá emplear sus poderes para afectar a aquellos que estén dentro del alcance visual de este, pero la Dificultad de estos usos a distancia aumenta en +1.

La Atadura tiene una duración en días igual al Nivel del Lazo según la tabla de equivalencias. Pasado ese tiempo debe renovarse o queda destruida.

CORRUPCIÓN

El poder de Corrupción permite a un demonio minar la Virtud o Voluntad de un humano e incrementar su Culpa. El demonio habla al sujeto de su inminente perdición intentando convencerle de que Dios le ha abandonado o de que él ha fallado a Nuestro Señor. El proceso se repre-





senta por una tirada opuesta extendida de Corrupción [Poder] vs la Virtud o Voluntad del blanco, a elección del demonio como atributo de acción y su Inteligencia como atributo de efecto. Cada Nivel de éxito favorable al demonio incrementa la Culpa del personaje en un punto. Si el demonio logra acumular el valor de la virtud elegida más uno, esta desciende en un punto. Si el personaje acumula más éxitos que el Poder del demonio, queda a salvo de su Corrupción por el resto de la escena.

DESTRUCCIÓN

Los demonios destructores pueden dañar las cosas sólo con desearlo. Este poder hace que la madera se pudra, el metal se oxide y las plantas se sequen. También puede emplearse para dañar a personas y animales. Para emplear este poder sobre materiales se requiere una tirada extendida de Destrucción [Poder] a Dificultad 0 en la que debe acumular tantos éxitos como la Resistencia del material para poder dañarlo. Cada éxito obtenido a partir de ahí produce un nivel de daño al objeto.

En su uso contra seres vivos el demonio debe superar una oposición Destrucción [Poder] vs Virtud [Fortaleza + Resistencia] del blanco. Los éxitos indican la gravedad de la herida.

DISOCIACIÓN

Los demonios con este poder pueden dividirse para duplicar su cuerpo, formando así ejércitos. Usar el poder cuenta como una acción, pero no requiere tirada alguna. Mediante el uso de Disociación, el demonio divide su cuerpo y forma, a su elección, dos o tres seres idénticos a él. Estos seres poseen las mismas puntuaciones en habilidades, características y poderes que su progenitor, pero con un nivel menos, con un mínimo de 0. Cada ser actúa de modo independiente, pudiendo a su vez dividirse de nuevo, siempre que su puntuación en Disociación no haya descendido hasta 0, momento en que la división ya no es posible.

Aún separados, los distintos seres siguen siendo el mismo demonio y poseen una conciencia de unidad, si bien no disfrutan de comunicación mental. La reunificación se produce de forma automática con sólo tocarse. Si alguna de las partes ha sido destruida, el demonio habrá per-

dido parte de su esencia y sus atributos quedarán reducidos en función de la pérdida.

EMPATÍA

Los demonios con este poder son capaces de percibir las emociones de aquellos que les rodean. A menudo usan esto para identificar emociones oscuras y así poder explotarlas mediante la Tentación. Este poder debe especializarse en una emoción concreta, como por ejemplo venganza, deseo o cólera, por citar sólo unas cuantas. El blanco debe encontrarse a la vista (o cualquier otro de los sentidos) del demonio. Para percibir la emoción el demonio debe realizar una tirada de Empatía [Poder]. La Dificultad es 0, pero puede subir a 1 ó 2 si la emoción es muy tenue o está profundamente enterrada en el interior del personaje. El número de éxitos refleja la comprensión de la emoción: objeto, causa, etcétera.

ENSOÑACIÓN

Con este poder, los demonios pueden manipular los sueños de los mortales, introduciéndose en ellos y modelándolos a su gusto. Para penetrar en la mente del durmiente, el demonio deberá poder verle y superarle en una tirada de acción opuesta de Ensoñación [Poder] frente a Voladuría [Inteligencia + Sagacidad] a Dificultad 0. El Nivel de éxito representa el tiempo en minutos, según la tabla de equivalencias, que puede permanecer en los sueños antes de necesitarse otra tirada.

A partir de ese momento, el demonio penetra en el universo onírico del personaje y puede emplear en él cualquiera de sus poderes o capacidades, tanto físicas como mentales, libremente. Además, el poder de Ensoñación puede ser utilizado como si se tratara de Ilusionismo mientras el demonio permanezca en el sueño.

Si el personaje sufre Heridas Letales mientras sueña, estas se convertirán en Aturdimiento cuando despierte. Si el Aturdimiento excede de 10 Niveles, los restantes no afectan al personaje. Si muere en sus sueños, despertará inmediatamente. Igualmente, el demonio será expulsado de los sueños del personaje si muere en ellos, convirtiéndose en Aturdimiento todas las Heridas Letales sufridas.

En el caso de que el personaje se vea incitado al pecado por el demonio mientras duerme, estos pecados en sueños se considerarán pecados de pensamiento a efectos de determinar la culpa que el personaje sufre al cometerlos.

IGNICIÓN

De sobra conocida por todos es la afinidad de los demonios con el fuego. Los poseedores de este poder son los maestros de las llamas entre las filas de los ejércitos del Adversario. Mediante una tirada de Ignición sin oposición el demonio puede producir llamas. Los éxitos obtenidos indican la intensidad del fuego, según se explica en el apartado de Fuentes de Daño del capítulo VI. Una vez creado el fuego, el demonio puede utilizar sucesivas veces el poder para alimentarlo.

En combate, un demonio con este poder puede lanzar rayos ígneos o hacer que sus enemigos estallen en llamas. El ataque es una acción de Ignición [Destreza + Agilidad]. La Fuerza del ataque es igual al nivel de este poder.

ILUSIONISMO

Con el poder de Ilusionismo un demonio puede engañar y burlar los sentidos de las personas. Para crear la ilusión, el demonio debe realizar una tirada de este Ilusionismo [Poder]. La intensidad de la ilusión determina la Dificultad de su creación. Suma las Dificultades para cada sentido afectado según la intensidad correspondiente como una suma de atributos para obtener la Dificultad final. Por ejemplo crear un castillo silencioso e intangible es Dificultad 4. Si el castillo puede ser tocado (Dificultad 1) y además se oyen gritos en su interior (Dificultad 2) la Dificultad pasa a ser 5 ($1 + 2 = 3$; $3 + 4 = 5$).

Los éxitos obtenidos en la tirada son los niveles de tiempo en momentos de acción que la ilusión se mantiene. El demonio puede mantenerla concentrándose y realizando tiradas adicionales. Gastando un éxito, el demonio puede hacer que la ilusión realice movimientos sencillos (una caja se abre), con dos, complejos (una persona anda) y con tres realmente complicados (piruetas de un pájaro en el aire).

Las ilusiones creadas con este poder no pueden ser descubiertas como falsas por los sentidos mortales. Sin embargo, aquellos que disponen

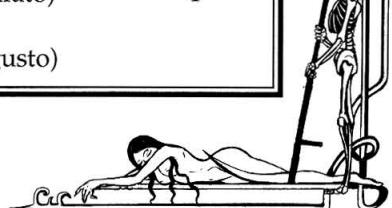
de dones que les permiten ver más allá de lo evidente pueden descubrir el engaño. Ellos realizarán una tirada del Don apropiado a una Dificultad igual al Nivel de éxito obtenido por el demonio que creó la ilusión y que no haya sido empleado para animar a la misma.

Las ilusiones táctiles pueden provocar daño ilusorio. Se trata como daño normal hasta que la ilusión se desvanece, momento en que el daño hace lo mismo. De este modo, personajes pueden morir aparentemente, a manos de una ilusión, para luego "resucitar" tan pronto como la ilusión desaparezca.

Ejemplo: El demonio quiere fingir una anunciaciόn, así que crea una ilusión visual (cuerpo y luz intensa de un ángel), una ilusión auditiva (un cántico celestial y el mensaje) y una ilusión táctil (calor) y que se le vea descender y ascender. El primer requisito es de nivel 2 (un ángel), el segundo 1 (una voz y música ambiental) y el último también de 1 (el calor, ligero golpe). Así que la dificultad es de 3 (1+1=2, 2+2=3), pero al hacer un movimiento complejo la ilusión,

T10 - ILUSIONISMO

Intensidad de Ilusión (Sentido)	Dificultad
Una moneda (vista)	
Un susurro (oído)	
Un aroma suave (olfato)	0
Un leve roce (tacto)	
Un ligero sabor (gusto)	
Una caja pequeña (vista)	
Una voz (oído)	
Olor de pan reciente (olfato)	1
Un ligero golpe (tacto)	
Sabor salado (gusto)	
Una persona (vista)	
Gritos (oído)	
Olor a quemado (olfato)	2
Un apretón de manos (tacto)	
Sabor amargo (gusto)	
Una casa pequeña (vista)	
Una coral cantando (oído)	
Olor a podredumbre (olfato)	3
Un puñetazo (tacto)	
Intenso sabor agrio (gusto)	
Un castillo (vista)	
Truenos y explosiones (oído)	
Hedores inmundos (olfato)	4
Un Hachazo (tacto)	
Sabor nauseabundo (gusto)	





necesita sacar en total de 6 éxitos. Si saca 4 no consigue imprimir movimiento por lo que el ángel aparecerá de la nada, si saca 5 sólo ha conseguido imprimirle un movimiento sencillo por lo que el ángel parece que ha caído a plomo, si saca 6 el demonio ha conseguido sus malas artes.

IMPULSIÓN

Los demonios con este poder están dotados de la capacidad de mover objetos sin tocarlos, sólo deseándolo. Emplear el poder no requiere ninguna tirada, salvo que el demonio desee golpear con él a un ser vivo. Si es así, la tirada de ataque se realizará con la puntuación en Impulsión como atributo de acción y el Poder del demonio como atributo de efecto. En cualquier caso la puntuación en Impulsión equivale siempre a la Fuerza para determinar el peso que puede ser movido y en los casos necesarios, el daño que produce un ataque. El empleo de este poder siempre se considera una acción.

INCORPOREIDAD

Los demonios con este poder pueden volverse intangibles a voluntad. No es necesaria tirada

alguna, pero se requiere una acción para emplear el poder. A voluntad, los demonios incorpóreos pueden manifestarse como formas vaporosas o volverse totalmente invisibles. Si esto último sucede, serán percibidos por cualquier personaje con un don apropiado que obtenga al menos un éxito a Dificultad 0.

Mientras permanezca incorpóreo, el demonio carece de características físicas y puede atravesar objetos a voluntad. No puede por tanto ser dañado de forma física. Si el demonio quiere golpear a un personaje o mover un objeto, su puntuación en Incorporeidad sustituye a su Fortaleza + Fuerza. Si el demonio recibe daño de fuentes sobrenaturales, emplea también su puntuación en el poder como Fortaleza + Resistencia.

INVOCACIÓN

Los demonios con este poder pueden solicitar la presencia de otros seres infernales, más poderosos que ellos, para pedir su ayuda. El poder de Invocación requiere especificar concretamente el demonio (o grupo de ellos) que son llamados. De este modo, puede adquirirse varias veces para invocar demonios distintos. Para realizar la llamada se requiere una tirada opuesta extendida de Invocación [Poder] vs Poder [Inteligencia] del demonio invocado si desea resistirse. Si se invoca un grupo, cada demonio invocado realiza su tirada de oposición por separado. Se requiere acumular un número de éxitos igual al Poder del invocado más uno para que este acuda.

Una vez que un demonio ha sido invocado es libre de actuar según su voluntad, no tiene que obedecer a su invocador. No obstante, puede estar dispuesto a ayudar a cambio de sacrificios o favores que considere oportunos.

El poder de Invocación puede emplearse igualmente para expulsar a un demonio. Se requiere la misma tirada opuesta extendida y acumular los mismos éxitos, pero el resultado es que el demonio vuelve a lugar del Infierno que le corresponde. Naturalmente sólo puede emplearse el poder de este modo sobre el demonio específico para el que se posee.

El poder de Invocación no es muy frecuente entre los demonios, sino que suelen poseerlo los brujos humanos.

MALDICIÓN

Lanzando una maldición un demonio puede hacer que la desgracia caiga sobre una persona. La maldición se presenta en este caso como mala suerte. El demonio tira Maldición [Poder] a una Dificultad igual a la Virtud del blanco. Los éxitos que obtenga son Niveles de Dificultad extra que la víctima sufrirá durante todas las acciones que realice mientras permanezca maldito.

La duración de la maldición depende de los éxitos obtenidos por el demonio al usar este poder, interpretados como niveles de tiempo en días. Puede así mismo eliminarse la maldición si se destruye al demonio que la lanzó.

METAMORFOSIS

Los demonios con este poder pueden asumir el aspecto de diferentes criaturas. De este modo pueden aparecer a los ojos mortales como lo que no son realmente. El demonio debe especializarse en una criatura concreta y adoptará siempre ese aspecto, salvo si posee este poder más de una vez. Cuando cambia a su otra forma, el demonio cambia sus características físicas por los de dicha forma, pero retiene las mentales, adquiere cualquier capacidad especial de la forma adoptada y sigue pudiendo utilizar sus habilidades y poderes. El demonio no necesita tirada alguna para cambiar de forma pero el nivel de este poder debe ser igual a la característica física más alta que posea la forma adoptada.

NECROMANCIA

Con este poder los demonios pueden alzar los muertos de sus tumbas formando ejércitos de cadáveres putrefactos sin mente. La Necromancia no trae de vuelta el alma de difunto para que posea su cuerpo si este se encuentra en los Cielos, sólo los que vagan por la Tierra o moran el Purgatorio y los Infiernos vuelven. Para hacer que un cadáver se levante se necesita una tirada de Necromancia [Poder] con una Dificultad igual al Nivel de Piedad del lugar donde se encuentra enterrado, si se trata de suelo sagrado, ó 0 en otro caso. Los éxitos se interpretan como niveles de tiempo en días que el cuerpo permanecerá animado. Al final de este tiempo se necesitará una nueva tirada para alargar el efecto. Mientras el alma permanezca en su

antiguo cuerpo los procesos de putrefacción del mismo quedarán detenidos.

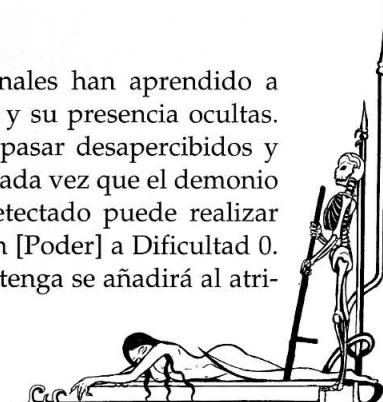
Para controlar la voluntad el difunto y doblegarla a la del necromante éste deberá acumular un número de éxitos mayor que la Voluntad del espíritu que mora el cuerpo en una tirada opuesta extendida de Necromancia [Poder] vs Voluntad [Inteligencia + Sagacidad]. Cuando logra los éxitos necesarios, las órdenes del demonio son obedecidas por la criatura. No tiene por qué ser necesario que el necromante someta el espíritu de esta forma, ya que puede que llegue con él a algún tipo de acuerdo.

También puede emplearse este poder para comunicarse con las almas que moran en el Purgatorio, los Infiernos o vagan errantes por la tierra. Se necesita para eso conocer el nombre del difunto o bien encontrarse en presencia de algo fuertemente conectado con él, como un ser querido, su casa o sus restos mortales. Para llamar al ánima se necesita una tirada de Necromancia [Poder]. Si ésta no quiere acudir puede resistirse como se explicó en el párrafo anterior. Basta un éxito para convocar el espíritu. Éste puede ser controlado mediante el sistema ya descrito.

Por último, puede emplearse Necromancia para animar un grupo de cadáveres de modo artificial, es decir sin que sus almas regresen a controlarlos. Los seres así creados carecen de mente y obedecerán ciegamente a su creador, pero sólo en las órdenes más sencillas. Para emplear Necromancia de este modo se requiere una tirada del Necromancia [Poder] con una Dificultad igual a la Virtud del lugar donde reposan los cuerpos. Los éxitos de la tirada son niveles de cantidad de cuerpos animados, según la tabla de equivalencias. Los cadáveres animados así permanecerán en pie hasta que sean destruidos, teniendo en cuenta que el proceso de putrefacción de los mismos continuará normalmente.

OCULTACIÓN

Algunas criaturas infernales han aprendido a mantener su naturaleza y su presencia ocultas. De este modo, pueden pasar desapercibidos y acechar a los incautos. Cada vez que el demonio no deseé ser visto o detectado puede realizar una tirada de Ocultación [Poder] a Dificultad 0. El Nivel de éxito que obtenga se añadirá al atri-



FANTASMA

Algunas almas destinadas al purgatorio no llegan a este y permanecen vagando sin descanso por el mundo de los vivos. Estos seres poseen una naturaleza incorpórea y se relacionan raras veces con los animados, pero cuando lo hacen sus intereses y pretensiones suelen ser oscuros, difíciles de comprender y, a menudo, malignos.

En general, cualquier poder que afecte a un demonio puede afectar igualmente a un Fantasma.

CARACTERÍSTICAS

No tienen cuerpo físico, y por lo tanto puntúan X en Fortaleza y Destreza. Sus características de Inteligencia, Percepción, Presencia y Voluntad conservan los valores que tuvieron en vida. No pueden tener Gracia, ni Virtud, ya que si así fuera no se hubieran convertido en fantasmas.

HABILIDADES

Poseen todas las habilidades que tuvieron en vida.

PODERES

Emplean su Voluntad como sustituto de Poder en todas las tiradas para utilizar sus poderes provenientes de su condición.

Incorporeidad 3, Impulsión 3, Ocultación 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Los fantasmas no pueden aturdirse de ningún modo, pero sí sufrir Heridas Letales provenientes de poderes que afecten a formas inmatiales. Pueden resistir tantos niveles de Heridas Letales como el doble de su Voluntad.

El Modificador de Reacción Básico de un fantasma se calcula buscando el que corresponda a su Inteligencia + Vitalidad + 9. El carecer de cuerpo físico les hace rápidos como el pensamiento.

APARIENCIA

Cuando son percibidos, los fantasmas aparecen como versiones vaporosas de sí mismos, a veces con el aspecto que tenían justo en el momento de su muerte.

buto de acción de cualquier tirada destinada a no ser descubierto. El uso de este poder no se considera una acción.

Puede emplearse este poder para contrarrestar los efectos del don Cristiano de Percibir. De este modo, el demonio añade los éxitos que obtenga en una tirada de Ocultación [Poder] a su puntuación de Poder para evitar que su naturaleza sea detectada.

PESTILENCIA

Aquellos demonios que poseen esta diabólica capacidad llevan la enfermedad donde quiera que van. El demonio puede liberar el poder cuando lo deseé, para lo que necesita una acción. Puede tratar de afectar a un blanco concreto o hacerlo de forma indiscriminada para enfermar a todos los presentes. El sistema es el mismo en ambos casos: el demonio realiza una tirada de Pestilencia [Poder] y cada uno de los posibles afectados se resiste con Virtud [Fortaleza + Vitalidad]. Si el demonio obtiene más éxitos, la diferencia es el Nivel de Contagio de ese personaje.

Cada día, el personaje debe realizar una tirada de Contagio [Pestilencia] frente a su Virtud [Fortaleza + Vitalidad]. Si vence la enfermedad, el personaje sufre un Nivel de Aturdimiento. Si la enfermedad obtiene un Beneficio, el personaje sufre una Herida Letal, en lugar de Aturdimiento. Si vence el personaje, ese día no sufre daño. Si el personaje obtiene un Beneficio, el Nivel de Contagio desciende en uno. Si sufre un Perjuicio, se incrementa en un Nivel.

A elección del demonio, la enfermedad liberada puede ser contagiada por los personajes que la padecan, pero en ese caso recibe un -2 a su Pestilencia en la tirada de activación del poder. Aquellos personajes que mantengan contacto con otros afectados por una enfermedad de este tipo corren el riesgo de contraerla. Cada escena deberá realizarse una tirada con el Contagio del personaje enfermo como atributo de acción y la puntuación de Pestilencia del demonio que le enfermó como atributo de efecto, frente a la Virtud [Fortaleza + Vitalidad] de los personajes sanos. Si el Contagio vence la oposición, el personaje obtiene Nivel de Contagio 1, con independencia de los éxitos obtenidos por la enfermedad.

Poderes de origen divino que puedan emplearse para curar restaurarán la salud del personaje o disminuirán el Nivel de Contagio, a discreción del Director de Juego. Así mismo, otros poderes que sirvan para liberar de maldiciones podrán emplearse para reducir o eliminar el Nivel de Contagio.

PLAGA

Con este poder los demonios pueden convocar hordas de alimañas. Las criaturas aparecerán de todas partes, incluso si no son frecuentes en el lugar donde se las convoca y actuarán conforme a su naturaleza, pero dotadas de un intenso salvajismo. De este modo, devorarán todo aquello que encuentren, incluyendo personas. Sólo el ser que convoca la plaga está a salvo. Se requiere una tirada de Plaga [Poder] con una Dificultad igual a la Fiereza de la especie convocada, menos 1. Los éxitos indican el Nivel de la multitud convocada, si se trata de animales grandes (caballo). El número total de animales deberá multiplicarse por tres para animales medianos (perros), por diez si son pequeños (ratas) o por cincuenta si se trata de criaturas diminutas (langostas). La tirada puede realizarse de forma extendida para convocar plagas mayores.

POSESIÓN

Un demonio con este poder puede habitar el cuerpo de un ser vivo y controlar sus acciones. Para poseer a una víctima, el demonio debe poder mirarla a los ojos. Después se realiza una tirada opuesta extendida de Posesión [Poder] vs Virtud [Inteligencia + Sagacidad] de la víctima. Si el demonio consigue acumular tantos éxitos como la Voluntad del blanco más uno, entra en el cuerpo. Si no, es rechazado. Si el blanco acumula más éxitos que el Poder del demonio, este no podrá intentar poseerlo durante el resto de la escena.

Una vez introducido en el cuerpo el demonio se hará lentamente con su control. Cada día se repite la tirada de Posesión [Poder] vs Virtud [Inteligencia + Sagacidad] y se acumulan los éxitos. Si el número de éxitos del blanco supera el Nivel de Poder del demonio, este es expulsado del cuerpo, pero puede volver a intentar entrar inmediatamente. En caso contrario el control se hará más fuerte. Cada éxito que el demonio

lleva acumulado le permite realizar una acción al día con el cuerpo del poseído. Esto incluye utilizar poderes del demonio o realizar acciones normales. Si la víctima es llevada a pecar de este modo, se tratará igual que si lo hubiera hecho libremente. Cuando el demonio haya acumulado un número de éxitos mayor que la Voluntad del blanco, el control sobre el mismo será total y ya no deberá realizarse más tiradas de control.

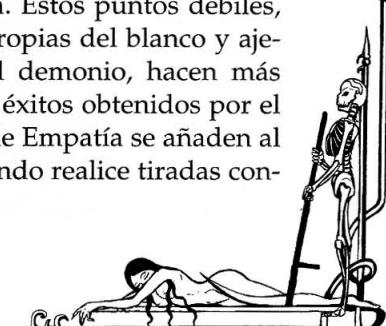
REGENERACIÓN

El Maligno proporciona a algunos de sus siervos la facultad de curar velozmente sus heridas. Con este poder, un demonio puede sanar su propio daño rápidamente, recuperándose de terribles heridas como si nada hubiera pasado. Se requiere una tirada de Regeneración [Poder] a Dificultad 0. Los éxitos obtenidos son niveles de Herida que el demonio recupera, eligiendo él las heridas cuya gravedad disminuye. Pueden destinarse éxitos de la tirada a recuperarse del Aturdimiento, restando dos niveles por cada éxito. El empleo de este poder no es automático, sino que se considera una acción voluntaria.

TENTACIÓN

Este poder permite al demonio arrastrar a la perdición a un humano. Tentación consiste en ofrecer algo deseable y convencer a la víctima para que peque. El poder de Tentación debe especializarse en uno de los pecados capitales. El sistema consiste en la habitual tirada opuesta extendida de Tentación [Poder] del demonio vs Virtud [Inteligencia + Sagacidad] del blanco. Si el demonio acumula más éxitos que el valor de la Voluntad del tentado, este sucumbe y peca. Los resultados de cometer pecado bajo el influjo de este poder son los normales. Si el personaje logra acumular un Nivel de éxito mayor que el Poder del demonio, queda a salvo de la tentación de este por el resto de la escena.

Los demonios tentadores suelen aprovechar los puntos débiles de sus víctimas que descubren mediante Empatía. Estos puntos débiles, tendencias al pecado propias del blanco y ajenas a la influencia del demonio, hacen más fuerte la tentación. Los éxitos obtenidos por el Demonio en su tirada de Empatía se añaden al Nivel de Tentación cuando realice tiradas contra ese personaje.



TRANSFIGURACIÓN

Transfiguración es la capacidad para convertir una cosa en otra distinta. Sirve para alterar la naturaleza de algo sin variar su forma, como al convertir el plomo en oro, pero también para cambiar la forma, como al reducir una espada a una bola de metal. El uso del poder siempre se considera una acción y requiere una tirada con la puntuación en Transfiguración como atributo de acción y el Poder del demonio como atributo de efecto. La dificultad depende de la naturaleza del cambio: más difícil cuanto mayor sea el cambio y más si varía tanto en forma como en material.

El cambio es permanente y no funciona sobre animales, personas ni otros seres animados, pero sí sobre sus cadáveres o sobre las plantas y árboles. Este poder no puede emplearse evidentemente para convertir a una persona en animal u otra cosa. Para ello es necesario el poder Maldición.

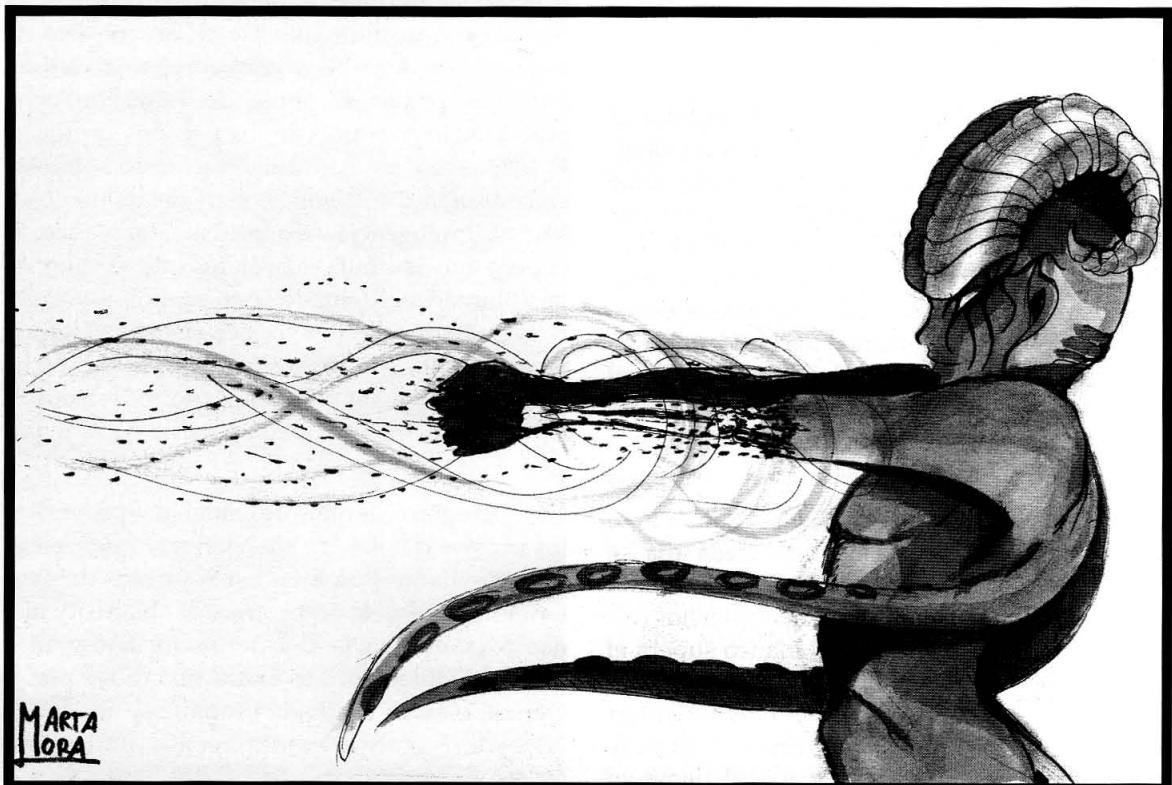
TURBACIÓN

Mediante el uso de la Turbación, un demonio provoca en su víctima una intensa y negativa emoción. Se necesita como siempre una tirada

extendida y opuesta de Turbación [Poder] frente a Virtud [Inteligencia + Sagacidad] del blanco. Los éxitos reflejan el aumento de la emoción. Un número de éxitos mayor que la Voluntad del personaje equivale al nivel máximo de intensidad emocional. Bajo los efectos de este poder un personaje actuará de forma irracional, dejándose arrastrar por sus oscuros instintos. Como siempre, si el personaje logra superar el Poder del demonio con sus éxitos, estará a salvo el resto de la escena. El poder de Turbación requiere la especialización en una emoción concreta, como miedo, odio o celos.

VIAJE

Con el poder de Viaje, los demonios pueden desaparecer y surgir en el lugar que ellos deseen. El demonio debe conocer el lugar al que desea ir, haber estado al menos una vez allí o tener una exhaustiva descripción del mismo. Los niveles del poder se consideran niveles de distancia en kilómetros para calcular el recorrido máximo que el demonio puede realizar de una sola vez. No se requiere tirada para emplear el poder y sólo se tarda un momento de acción en emplearlo. El demonio desaparece y aparece en una intensa explosión de azufre.



BRUJERÍA

Los que comulgan y yacen con el Diablo disponen de variadas formas de hacer su maligna obra. Magia negra o blanca, no hay distinción ante los ojos de Dios, pues toda ella es goecia y proviene del Infierno. Ante ojos mundanos, sin embargo, magia blanca sería aquella que produce efectos beneficiosos en el blanco, mientras que aquella magia que perjudicara, dañara o incluso destruyera al objetivo sería magia negra.

Ambos tipos de magia funcionan en realidad de igual forma. Los hechizos o encantamientos no son sortilegios fáciles que se lanzan al recitar unas palabras y realizar unos gestos, sino que precisan complejas preparaciones y raros ingredientes.

Hay dos tipos principales de hechizos: los rituales mágicos y los amuletos o talismanes. Además, la magia negra permite el pacto con demonios. Mediante estos pactos, los brujos consiguen el auténtico poder y ganan fabulosas facultades.

RITUALES MÁGICOS

Existe una gran variedad de rituales mágicos, cada uno de ellos con su nombre propio, su forma de realización específica, su efecto y su intensidad de poder. Cada brujo conoce unos cuantos rituales específicos y puede aprender otros nuevos en los libros de ocultismo, o de boca de otros brujos o incluso de los mismísimos demonios.

Cada ritual imita un poder demoníaco a un nivel determinado, este es el Nivel del ritual. No se puede realizar el ritual a un nivel mayor ni menor al suyo, sino que se requiere aprender rituales distintos para ello.

La realización del ritual exige la inversión de un tiempo en minutos igual a la cantidad equivalente al Nivel del ritual. Este tiempo debe transcurrir sin interrupción. Además, cada ritual requiere del uso de unos ingredientes específicos o la realización de unas prácticas concretas. Cuanto más poderoso sea el ritual, más raros serán los componentes y más peligrosas y obscuras las prácticas.

Al final de la realización del ritual, el personaje sufre tantos Niveles de Aturdimiento por fatiga como sea el Nivel del ritual y se realiza una tirada de Ocultismo [Inteligencia + Erudición] a una Dificultad igual al Nivel del ritual. Si la tirada tiene éxito el brujo obtiene acceso al poder y puede utilizarlo. Para ello se realizará una tirada con el Nivel de ritual como atributo de acción y la Voluntad del brujo como atributo de efecto en lugar de la indicada para el poder imitado, pero con la Dificultad habitual del mismo y los efectos apropiados. Si el uso del poder es extendido se realizarán tantas tiradas como sea necesario para resolver el efecto del poder.

Ejemplo: Ritual de Metamorfosis Nivel 1

Se deberá implorar a Satán la concesión del poder de transformación en lagartija.

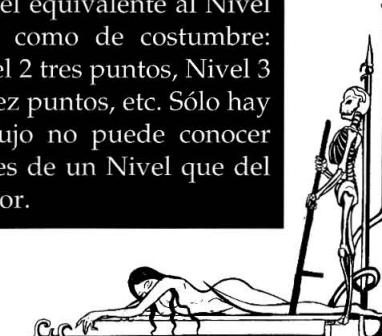
AMULETOS

Amuleto es cualquier objeto que sea investido de poder. Esto incluye talismanes, poción o cualquier otra cosa. Todos los amuletos funcionan con unas reglas comunes.

Cada amuleto tienen un poder específico a un nivel concreto, su propio nombre y sus propios componentes. Cada brujo conoce cómo crear

CONOCIMIENTOS OCULTOS

Los conocimientos mágicos de un brujo se traducen en la cantidad de rituales y fórmulas para elaborar amuletos que conoce. Ahora bien ¿cuántos conoce? Un brujo dispone de tantos puntos para adquirir estos conocimientos ocultos como equivalgan al Nivel que disponga en la habilidad de Ocultismo. De este modo, un brujo con Ocultismo 3 dispondrá de 100 puntos, mientras que otro con Ocultismo 5 tendrá 500 puntos para adquirir Amuletos y Rituales. El coste será el equivalente al Nivel del ritual o amuleto, como de costumbre: Nivel 1 un punto, Nivel 2 tres puntos, Nivel 3 seis puntos, Nivel 4 diez puntos, etc. Sólo hay una restricción: El brujo no puede conocer más amuletos o rituales de un Nivel que del inmediatamente anterior.



unos cuantos amuletos. Los amuletos deben ser creados a su Nivel propio. Igual que sucedía con los rituales, amuletos con el mismo poder a niveles distintos son diferentes y requieren una preparación distinta.

Para crear el amuleto se deben reunir los ingredientes adecuados y luego trabajar un número de Niveles de tiempo, medido en horas, iguales al Nivel del amuleto. Naturalmente, este tiempo no necesita transcurrir de forma ininterrumpida.

Al final de su proceso de elaboración, se realiza una tirada de Ocultismo [Inteligencia + Erudición] a Dificultad igual al Nivel del amuleto. Los éxitos obtenidos son niveles de tiempo en días que funciona el amuleto. Si se trata de una poción, sustituye días por dosis de poción conseguidas.

Para activar el amuleto se requiere una práctica particular concreta. Por ejemplo, una poción puede ser necesario bebérsela, y un emplaste aplicarlo en una herida, mientras que para otros bastará con tocarlos y recitar algunas palabras. Al activar el amuleto se realiza una tirada de Nivel del amuleto [Voluntad] que sustituye a la requerida para el poder que el amuleto imite.

Ejemplo: Poción de Turbación Nivel 4.

Esperar que en el caldero bulla el agua, en ese momento se deberá echar los ingredientes a la vez que se remueve el líquido, no se puede hacer ni antes ni después.

Debe comenzarse a removerlo, al echar sangre de un murciélagos, y seguir mientras se echa ponzoña de felino, jugo de sapo, aceite de serpiente y por último tres onzas de una golffilla pelirroja. La mezcla ha de ser en ese orden y no en otro.

Cuando el líquido alcance el color verdemar entonces el ritual está hecho, el brujo deberá apagar el fuego y luego bañarse desnudo en el caldero cuando el líquido aún está caliente. Así es como debe hacerse y no de otra forma.

En cuanto salga del caldero el poder de Turbación será suyo como si hubiese nacido con él, pero olerá mal. Si el brujo desea hacer este conjuro enmascarando el olor, deberá diluir beleño en el agua del caldero antes de encender el fuego. Este es el final y no otro.

GRIMORIOS

Un grimorio es un libro que contiene conocimientos mágicos arcanos, entre los que se incluyen diversos rituales y los pasos para crear distintos tipos de amuletos.

Un grimorio tiene una puntuación de Ocultismo, que es el máximo Nivel al que el libro puede enseñar a alguien esta habilidad. Además, esta puntuación sirve para calcular los puntos de amuletos y rituales que contiene el libro, como si de la habilidad normal de un brujo se tratara. Por ejemplo, un grimorio con Ocultismo 2 incluye 50 puntos de amuletos y rituales.

Pueden seguirse las instrucciones de un grimorio para realizar un ritual o crear un amuleto. Pero esto aumenta en dos Niveles el tiempo necesario. Un ritual de Nivel 2 se tarda en realizar como si fuera de Nivel 4, y así. Además, en lugar de emplear Ocultismo como atributo de acción en la tirada necesaria, se empleará la habilidad de Lectura y Escritura apropiada al idioma en que esté escrito el grimorio.

DEMONIOS FAMILIARES

Algunos brujos cuentan con demonios menores que se encuentran a su servicio. Estos reciben el nombre de demonios familiares y se trata de criaturas poco poderosas, pero útiles.

Hay dos formas de conseguir un demonio familiar. La primera es como regalo de un demonio mayor. Estos familiares se encuentran al servicio del brujo por voluntad de su verdadero amo, y no dudarán en traicionar al humano o abandonarle si su auténtico señor se lo ordena. En ocasiones, un demonio mayor caído en desgracia debe pasar una temporada como demonio familiar como castigo a su ineptitud.

La segunda forma consiste en invocar al demonio mediante el ritual apropiado y capturarle mediante un ritual de Atadura. Esto funciona igual que el poder demoníaco del mismo nombre. Una vez atado al brujo, el demonio deberá servirle y el brujo dispondrá de diversos poderes sobre él, como se explica en la descripción del poder Atadura.



PACTOS

Lo peor, más terrible y peligroso que un brujo puede hacer es pactar con demonios. Mediante un pacto de estas características, el brujo ofrece al demonio algo que este desee a cambio de conocimiento, Poder o alguna otra concesión mágica. Los componentes del pacto estarán siempre equilibrados o a favor del demonio.

El pacto puede realizarse de forma verbal o escrita, según prefieran las partes, teniendo en ambos casos igual validez. Cualquier demonio puede pactar, aunque los más bestiales estarán normalmente poco interesados y preferirán devorar al infeliz brujo. En cualquier caso, debe haber algo que el demonio desee que el brujo pueda ofrecer para que el pacto sea posible.

Para poder pactar, la Gracia del brujo deberá ser X, o de lo contrario se convertirá en X inmediatamente al realizar el pacto.

PODER

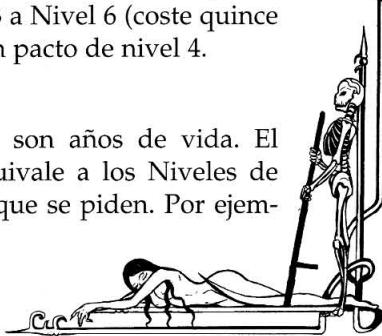
El Nivel del pacto depende de lo que el brujo desee. Si desea incrementar su Poder, o adquirirlo si carecía de él, el Nivel del pacto tendrá un

coste en puntos igual o mayor al coste en puntos del incremento de la puntuación de Poder. Veamos un par de ejemplos: incrementar Poder de 5 a 7 cuesta 13 puntos, por lo que el pacto necesario debería ser de Nivel 5 (coste quince puntos), ya que un pacto de Nivel 4 equivale a un coste de tan solo diez puntos. La adquisición de Poder a Nivel 3 costaría seis puntos y requeriría lógicamente un pacto de Nivel 3. Ningún demonio puede conceder un Poder igual ni superior al suyo.

La adquisición de poderes infernales o el aumento de la puntuación en los mismos requiere un pacto de un Nivel cuyo coste sea igual o mayor que la mitad del coste en puntos del aumento en el poder. Siguiendo lo expuesto, adquirir el poder de Necromancia a Nivel 4 (coste diez puntos), requerirá un pacto de Nivel 3 (coste seis puntos). Para aumentar el poder Regeneración de Nivel 3 a Nivel 6 (coste quince puntos) se necesitaría un pacto de nivel 4.

LONGEVIDAD

Otra petición frecuente son años de vida. El nivel de la petición equivale a los Niveles de tiempo en año de vida que se piden. Por ejem-



pto, 100 años de vida equivalen a una petición de Nivel 3, mientras que 10.000 años lo hacen a una de Nivel 9. El coste del Nivel del pacto debe ser igual al de la petición en este caso. Durante los años de vida concedidos por el pacto el personaje no puede morir. Las heridas mortales se tratan como heridas muy graves empeoradas, pero no le causan la muerte. La pérdida de todas las casillas de Heridas Letales le incapacita, pero nada más. El personaje sigue curándose a la velocidad normal (salvo que posea el poder de Regeneración, claro está), pero nada puede matarle. El personaje no envejece y se vuelve totalmente inmune a enfermedades y venenos.

APTITUDES

Un personaje puede desear pactar por belleza, fuerza, o incluso por aprender a tocar el laud magistralmente. En términos de juego, un personaje puede desear pactar para mejorar un rasgo o una habilidad. El nivel del pacto será el equivalente a la cuarta parte del coste del incremento en la habilidad o un tercio si se trata de un rasgo, redondeando hacia arriba. No hay ningún límite en esto, pudiendo superarse las restricciones normales sobre rasgos y habilidades. Si el jugador lo desea, su personaje podrá solicitar el incremento de una característica completa (pero nunca de una Facultad), siendo el nivel del pacto equivalente al coste del incremento. Por ejemplo, si un personaje con el rasgo Atractivo -2 quisiera aumentarlo a +4 (coste 14 puntos) debería realizar un pacto de Nivel 3 (coste 6 puntos). Aumentar el conocimiento sobre Ciencia de 2 a 8 (coste 33 puntos) requeriría por su parte un pacto de Nivel 4 (coste 10 puntos).

MÚLTIPLES PETICIONES

Si se realiza más de una petición en el mismo pacto, se suman los costes de todas ellas. Debe recordarse dividir antes entre dos los provenientes de poderes infernales. El Nivel del pacto tendrá un coste igual o mayor que esta suma. Supongamos que un brujo pide incrementar su Poder de 3 a 4 (coste de cuatro puntos), adquirir el poder de viaje a Nivel 3 (coste seis, entre dos, tres puntos), incrementar el poder de armadura de 1 a 2 (coste de dos, entre dos, un punto) y

obtener 500 años de vida (nivel 5, quince puntos). El coste total de la petición es veintitrés, por lo que requiere un pacto de nivel 7 (coste veintiocho puntos).

PAGAR EL PRECIO

Hasta ahora se ha hablado del Nivel del pacto como algo abstracto, pero, ¿qué significa esto? Pueden encontrarse ejemplos en la tabla de pactos demoníacos, pero basta recordar que el aumento de Nivel significará siempre mayor riesgo para el cuerpo y sobre todo el alma del brujo, y que incluso peticiones aparentemente inocentes ocultarán efectos perversos. En última instancia, el máximo precio que un brujo puede pagar es su propia alma, un pacto de Nivel 10, si acepta servir eternamente al demonio.

Lo normal es que un demonio se niegue a realizar pactos con el mismo brujo del mismo o inferior Nivel a los ya realizados, aunque esto depende, claro está, de sus propios intereses.

T11 - PACTOS DEMONÍACOS

Petición del Demonio	Nivel
Traer Piedras de un Río	0
Gritar un Nombre en Voz alta	0
Sacrificar a un Animal	1
Sembrar la Cizaña, Mentir	1
Tentar a otra Persona	2
Torturar a un animal	2
Matar a una Persona	3
Violar a un Adulto	3
Torturar a una Persona	4
Violar a un Niño	4
Masacrar una Comunidad	5
Destruir la Virtud de Otros	5
Dirigir un Culto al Demonio	6
Matar a un Justo	6
Copular con Demonios	7
Crear y Difundir una Herejía Impía	7
Sacrificar más de 1.000 Almas	8
Corromper a un Justo	8
Sacrificar Más de 5.000 Almas	9
Destruir una Reliquia Importante	9
Servidumbre Eterna al Demonio	10
Sacrificar la Propia Vida	10

Buena historia muchacho, una buena aventura para contar cuando regreses, si regresamos. La buena fortuna quiso que nos interpusiéramos en tu camino en el momento álgido del asunto. Unos minutos más y todo se hubiese ido al carajo, habrías ido a reunirte con tu Alá y tu Mahoma, y lo digo sin ánimo de ser irrespetuoso. Tienes el corazón de un oso, valiente, fuerte y decidido, lástima que estés sin bautizar. Por tus compañeros no te preocupes, dieron su vida por lo que creían, y allá arriba esté quien esté, se lo tendrá en cuenta.

- Don Melquiades! ¿Acaso dudáis? Eso es blasfemia y este hombre es un infiel, un hereje, a ojos de Jesucristo nuestro Señor.

- No jodáis, fraile. Cualquiera que use su acero contra esas bestias merece mi respeto y admiración. Y aquí el muchacho tiene pinta de hacerlo de maravilla. Quién pudiera, fraile, en esta era de tinieblas y oscuridad en la que hemos nacido, poder contar una historia de bellas damas, siniestros visires, y luchas a muerte contra las hordas del Maligno. Qué más da que crea en Alá, Mahoma, Yahvé... Lucha valerosamente, defiende la justicia y el honor, sangra por sus semejantes, por una vida mejor... Además, lo del bautizo siempre se puede arreglar...

- Me asustáis, Don Melquiades. Sois un caballero al servicio de nuestro Señor, no deberíais decir tales cosas!

- Buen Andrés, definitivamente me aburris.

- Yo os entiendo, y pienso igual que vuestras mercedes. En mi tierra se opina lo mismo, pero a la inversa. En cualquier mezquita de todo el mundo islámico podríais oír las mismas palabras pero dirigidas hacia los infieles cristianos. Es por eso que nuestro qā'id puso en marcha la serie de acuerdos que sin duda conocéis y en

las que el anciano hebreo que escoltábamos toma un papel tan fundamental. La sabiduría de Alá es infinita y si los caminos de las tres grandes religiones han de juntarse para expulsar a nuestros demoniacos invasores, sea.

- No entiendo una cosa, ¿por qué es tan fundamental ese hakim judío? ¿No podríais vos mismo trasmisir el mensaje de vuestro qā'īd?

- La respuesta es sencilla: mi buen señor, como muestra de voluntad y entendimiento, entregó al anciano Yariz fragmentos incorruptos del Libro datados del siglo V, que como bien podréis comprender son obsequios de gran valor que muestran la buena disposición de nuestra gente. Esas maravillas, así como documentos de vital importancia, los portaba el hebreo y es necesario que alcancen su destino para que esta empresa llegue a buen término.

- Comprendo.

- Bueno, caballeros, creo que hay una pequeña y escondida aldea a un par de kilómetros de aquí, oculta en unas cavernas en el interior del bosque, podríamos buscar cobijo allí.

CAPÍTULO VI:

CONFLICTO

EN CUALQUIER ENFRENTAMIENTO, LA PEOR PARTE ES PARA AQUELLOS QUE NUNCA
LLEGAN A CONOCER EL RESULTADO.

CORONEL W. RISKOV

COMBATE

En la Era del Infierno en la Tierra, los enfrentamientos entre los servidores del Maligno y aquellos temerosos de Dios son frecuentes y a menudo mortales. La siguiente sección presenta un sistema de combate sencillo, rápido y realista que permite resolver cualquier enfrentamiento violento en el marco del sistema de juego de Anno Domini.

SECUENCIA DE RESOLUCIÓN

Mientras dure la situación de combate, el tiempo pasa a medirse en Momentos de Acción. Cada Momento de Acción equivale a aproximadamente un segundo de tiempo de juego, pero la resolución del mismo requiere tiradas de acción y otros procedimientos que alargan su duración real.

Definido de forma simple, un Momento de Acción es el tiempo mínimo necesario para que alguien haga algo o para que algo suceda. Algunas acciones complejas requieren de varios Momentos para ser resueltas, pero incluso las más simples requieren un Momento completo. Un personaje sólo puede hacer una cosa determinada en un solo Momento de Acción.

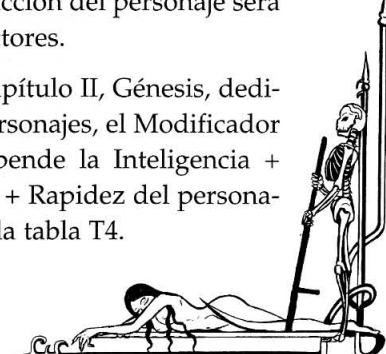
Además, todas las acciones que tengan lugar en un mismo Momento se suponen simultáneas.

Esto significa que ocurren a la vez y, por tanto, las consecuencias de una acción no pueden influir en otra que ocupe el mismo Momento. Lógicamente, la resolución de dos o más acciones no puede realizarse simultáneamente en la realidad, por lo que aunque simultáneas en el juego, en la realidad las resolveremos secuencialmente, sin importar su orden.

MOMENTO DE REACCIÓN

Se denomina Momento de Reacción de un personaje al Momento de Acción en que dicho personaje puede actuar. Para conocer el Momento de Reacción de un personaje hay que tener en cuenta tres parámetros fundamentales: El Modificador de Reacción Básico del personaje, el Modificador de Reacción de la acción que pretende realizar y, por último, el Momento de Acción en el que el personaje actuó por última vez. El Momento de Reacción del personaje será la suma de estos tres factores.

Como ya se vio en el Capítulo II, Génesis, dedicado a la creación de personajes, el Modificador de Reacción Básico depende la Inteligencia + Sagacidad y la Destreza + Rapidez del personaje, según se muestra en la tabla T4.



PRIMER MOMENTO

Se llama Primer Momento a aquel en el que da comienzo el Combate. Desde este punto, cada jugador calcula el Momento de Reacción de su personaje, es decir el Momento de Acción en el que actuará, basándose en su Momento de Reacción Básico y en cualquier modificador aplicable por el tipo de acción que quiera realizar. Entonces, cada jugador realiza una tirada de Inteligencia + Sagacidad [Destreza + Rapidez] a Dificultad 0. Cada éxito reduce en uno los Momentos de Acción necesarios para realizar su primera acción. Esta tirada se denomina **Tirada de Iniciativa**.

MOMENTOS SIGUIENTES

A partir de aquí los Momentos se suceden desde el 1 hasta el 10, comenzando otra vez por el 1 para simplificar la cuenta. No se realizan nuevas tiradas de iniciativa salvo que el combate se interrumpa de algún modo y su reanudación exija nuevas tiradas. El nuevo Momento de Reacción de cada personaje se calcula añadiendo su Momento de Reacción Básico más los modificadores apropiados al último Momento de Acción en el que actuó. Si el resultado es superior a 10, basta restarle 10 para saber el Momento de acción en el que el personaje actuará de nuevo.

ADELANTARSE Y RETRASARSE

Un personaje puede necesitar actuar antes del Momento de Reacción que le corresponda. Si por ejemplo es atacado en el Momento de Acción 3 de nada le servirá actuar esquivando en el 4. Pero en lugar de esperar su Momento de Reacción, un personaje puede **Adelantarse**.

El Momento de Reacción de un personaje es un artificio que representa el tiempo que necesita su cuerpo y su mente para estar de nuevo listos para la acción. Por eso, si se adelanta, no se encontrará a plena potencia, o en la terminología del juego, sufrirá penalizaciones. Cada Momento de Acción que el personaje se adelante perderá un dado en la tirada de acción correspondiente. Ni que decir tiene que esto significa que el atributo de acción limita el número de Momentos que una acción puede apresurarse de este modo.

Por el contrario, un personaje puede retrasar su acción. Esto también se denomina conservar la

acción. El jugador simplemente declara que conserva su acción y puede permanecer inactivo tantos Momentos de acción como quiera, actuando finalmente cuando desee.

ENTRAR EN COMBATE

Un personaje puede entrar en un combate que ya ha comenzado. Su Momento de Acción se calcula normalmente sumándose a aquel en el que se produce su entrada en la acción. El personaje tiene además derecho a una tirada de iniciativa para reducirlo. Por supuesto si el jugador lo desea, la acción puede adelantarse o retrasarse como de costumbre.

ACCIONES REPETIDAS

Naturalmente, no es el mismo el tiempo que necesita el cuerpo de un personaje para volver a actuar si los músculos implicados son los mismos o no. Por ejemplo, tras golpear con una espada, el personaje tardará menos en lanzar una patada que en volver a blandir su arma, ya que para esto último necesita volver a colocar el arma en posición. Por esta razón, las acciones repetidas incurren en un Modificador de Reacción de +2 (o más en situaciones especiales, ver más adelante).

Se considera una acción repetida aquella que se asemeja en la forma a la anterior, aunque no necesariamente en la función. Golpear con el puño derecho tras haberlo hecho con el izquierdo no es una acción repetida, mientras que defender con un arma de dos manos tras haber atacado sí lo es.

ATAQUE

Un tipo de acción posible en combate y lógicamente la más frecuente es el ataque. El ataque incluye cualquier acción ofensiva realizada contra otro personaje, sea con o sin armas, cuerpo a cuerpo o a distancia.

La tirada de ataque se realiza con una habilidad apropiada al tipo de ataque como atributo de acción y la Destreza con el rasgo de Agilidad como atributo de efecto, para ataques cuerpo a cuerpo o con armas arrojadizas y la Percepción con el rasgo de Atención para ataques con arcos.

La dificultad de la tirada es usualmente 0 para ataques cuerpo a cuerpo. Para ataques con proyectiles es igual a los Niveles de distancia medida en metros, según la tabla de equivalencias.

Sin embargo, una tirada de ataque puede convertirse fácilmente en una tirada opuesta si el atacante trata de esquivar. En este caso, y como es usual, la Dificultad de la tirada de ataque es sustituida por el Nivel de éxito que obtenga el defensor, si este es mayor.

Además, cada ataque posee una Fuerza determinada, basada usualmente en la Fortaleza + Fuerza del personaje más un modificador apropiado según el tipo de ataque y un tipo de daño, a saber: Contundente (Cn), Cortante (Cr) o Perforante (Pe). La Fuerza del ataque y el tipo de daño servirán, junto al Nivel de éxito de la tirada de ataque para determinar el Daño del mismo.

COMBATE SIN ARMAS

El combate sin armas incluye patadas, puñetazos, mordiscos, empujones y también ataques con garras, cuernos y demás para las criaturas que los poseen. Este tipo de ataque requiere una tirada de Pelea [Destreza + Agilidad] a Dificultad 0 para resolverse.

La tabla de armas y maniobras muestra los Modificadores de Reacción y Fuerza de diversas formas de combate sin armas, junto al tipo de daño infligido.

COMBATE CON ARMAS CUERPO A CUERPO

Se refiere a cualquier situación en la que el atacante utilice un objeto para golpear a otro. El atributo de acción apropiado dependerá del tipo de arma, pero el de efecto es siempre Destreza con el rasgo de Agilidad.

La tabla de armas y maniobras resume los modificadores de cada tipo de arma, junto con el tipo de daño que producen.

De las armas listadas, el espadón, la maza a dos manos, el hacha a dos manos, el mayal y el hacha danesa deben utilizarse con dos manos, salvo que el personaje posea Fortaleza + Fuerza 6 o más. La lanza larga, el bastón y el garrote necesitan una puntuación no inferior a 4 para emplearse con una mano. La espada bastarda y la maza de triple cadena debe utilizarse con ambas manos si la Fortaleza + Fuerza del que la porta es 3 o menos. El resto de las armas, excepto el cuchillo, se emplean con una sola mano con Fortaleza + Fuerza de 2 o más. El cuchillo puede emplearse siempre con una mano. Todas las armas mencionadas pueden emplearse a dos

BENEFICIOS Y PERJUICIOS EN LA TIRADA DE ATAQUE

Lo que ocurra al obtener un resultado especial en el Dado del Juicio depende de la imaginación del Director de Juego (y por qué no, de lo malévolos que se sienta). No obstante, a continuación ofrecemos algunos resultados posibles a modo de ejemplo. Naturalmente, debe aplicarse sólo uno de ellos cada vez.

BENEFICIO CON ÉXITO

El ataque penetra las juntas de la armadura o alcanza una zona blanda. Al blanco se le considera sin armadura para este ataque.

El ataque alcanza un órgano vital. El Daño producido debe multiplicarse por 3.

Si el blanco intentaba parar, el arma con que pretendía hacerlo es arrebatada de sus manos y cae a unos metros de él.

BENEFICIO SIN ÉXITO

El ataque fallido resulta sólo un amago, por lo que el personaje puede tratar de atacar el Momento de Acción siguiente como si hubiese retrasado su acción.

Si el ataque ha sido detenido, el arma del defensor se rompe.

PERJUICIO CON ÉXITO

El atacante sufre un ligero tirón muscular a consecuencia del esfuerzo. Esto se traduce en una Herida Leve en el brazo del arma y 2 Niveles de Aturdimiento.

La fuerza del impacto rompe el arma del atacante.

PERJUICIO SIN ÉXITO

El personaje se golpea a sí mismo. Se repite la tirada de ataque a Dificultad 0 y se aplica el resultado al propio atacante.

Un aliado cercano recibe el impacto. Como en el anterior, se repite la tirada de ataque a Dificultad 0 y se aplica el resultado a este inesperado blanco.

El arma del atacante sale despedida de sus manos y cae varios metros lejos de él.



T12 - ARMAS Y MANIOBRAS DE COMBATE

Combate Sin Armas	Reacción	Fuerza	Daño	Manejo	Desequilibrio
Puñetazo	0	0	Contundente	-	No
Patada	+1	+1	Contundente	-	No
Cabezazo	+1	+1	Contundente	-	No
Cornada	+1	0	Perforante	-	No
Garras	0	De -2 a +3	Cortante	-	No
Mordisco	+1	De -3 a +4	Cortante	-	No
Armas Cuerpo a Cuerpo	Reacción	Fuerza	Daño	Manejo	Desequilibrio
Cuchillo	0	0	Cortante	1 Mano	No
Espada Corta	+1	+1	Cortante	1 Mano	No
Espada Ancha	+1	+2	Cortante	1 Mano	No
Espada Bastarda	+1	+4	Cortante	2 Manos	No
Espadón	+2	+5	Cortante	2 Manos	No
Cimitarra	+1	+2	Cortante	1 Mano	No
Alfanje	+1	+3	Cortante	1 ó 2 Manos	No
Maza Corta	+1	+3	Contundente	1 Mano	Sí
Maza Larga	+1	+4	Contundente	1 Mano	Sí
Maza a Dos Manos	+2	+5	Contundente	2 Manos	Sí
Maza de Bola y Cadena*	+2	+4	Contundente	1 Mano	Sí
Maza de Triple Cadena*	+2	+6	Contundente	2 Manos	Sí
Mayal*	+2	+7	Contundente	2 Manos	Sí
Francisca (Hacha de mano)	+1	+2	Cortante	1 Mano	Sí
Hacha de Combate	+1	+3	Cortante	1 Mano	Sí
Gran Hacha a Dos Manos	+2	+5	Cortante	2 Manos	Sí
Hacha Danesa	+2	+6	Cortante	2 Manos	Sí
Alabarda*	+2	+6	Cortante	2 Manos	Sí
Vara	+1	+1	Contundente	1 Mano	No
Bastón	+1	+2	Contundente	2 Manos	No
Garrote	+2	+4	Contundente	2 Manos	No
Lanza Corta	+1	+1	Perforante	1 Mano	No
Lanza Larga	+2	+2	Perforante	2 Manos	No
Lanza de Caballería	+3	+3	Perforante	1 Mano	No
Tridente Corto	+1	+2	Perforante	1 Mano	No
Tridente Largo	+2	+3	Perforante	2 Manos	No
Maza Campesina	+2	+6	Contundente	2 Manos	Sí
Guadaña	+2	+4	Cortante	2 Manos	Sí
Hoz	+1	+1	Cortante	1 Mano	No
Armas a Distancia	Reacción	Fuerza	Tipo de Daño	Manejo	Desequilibrio
Arco Corto	+1	0 (4)	Perforante	2 Manos	No
Arco Compuesto*	+2	+1 (6)	Perforante	2 Manos	No
Arco Largo	+3	+3	Perforante	2 Manos	No
Ballesta*	+2	6	Perforante	2 Manos	No
Cuchillo	+1	0	Perforante	1 Mano	No
Hacha de Mano	+1	+1	Perforante	1 Mano	No
Venablo	+2	0	Perforante	1 Mano	No
Honda	+3	+1	Contundente	1 Mano	No

* Demoníaca

manos con la mitad de la puntuación necesaria para utilizarlas con una, redondeando hacia arriba. Incrementa en +1 la Fuerza del ataque con un arma listada como de una mano si se maneja con dos y reduce en -1 la Fuerza del ataque de un arma listada como de dos manos si se maneja con una.

Si la Fortaleza + Fuerza del personaje es un punto menor que la necesaria para emplear el arma aún puede hacerlo, pero suma automáticamente +1 a la Dificultad de todos sus ataques y sufre un -1 a la Fuerza del ataque.

COMBATE A DISTANCIA

Esta categoría incluye el uso de arcos y también de objetos arrojadizos, tales como cuchillos o piedras. Para los arcos, la habilidad Arco es el atributo de acción y Percepción + Atención el de efecto, mientras que para los objetos arrojadizos se emplea la habilidad Lanzamiento y Destreza + Agilidad como atributo de efecto.

Al igual que las armas cuerpo a cuerpo, los arcos continúan basando su daño en la Fortaleza + Fuerza del arquero, pues esta puntuación refleja el grado de tensión del arco. Si hay un máximo de Fuerza que el ataque puede tener, correspondiente a la máxima tensión del arco, se indica entre paréntesis junto al Modificador de Fuerza de la arma.

La Dificultad de un ataque de este tipo será igual a los Niveles de distancia en metros. El alcance máximo de un arco es igual a la medida equivalente a la Fuerza del ataque con el mismo, medida en metros.

Con armas arrojadizas, en cambio, el alcance máximo es igual a la Fortaleza + Fuerza del lanzador más un modificador de aerodinamismo del objeto lanzado y una penalización según su peso. Los cuchillos y hachas arrojadizos tienen un modificador aerodinámico de 0. Las piedras y otros objetos que no estén diseñados para su lanzamiento tienen un -2. Por último, los venablos reciben un +1 para el cálculo del ataque. La distancia máxima de lanzamiento, según la tabla de equivalencias, en metros se calcula así: Fortaleza + Fuerza del lanzador, más el Modificador de aerodinamismo del objeto, menos los Niveles de peso del objeto, en kilogramos. Si este valor es menor que 0, el objeto no puede ser lanzado por ese personaje, sólo dejado caer al lado de él.



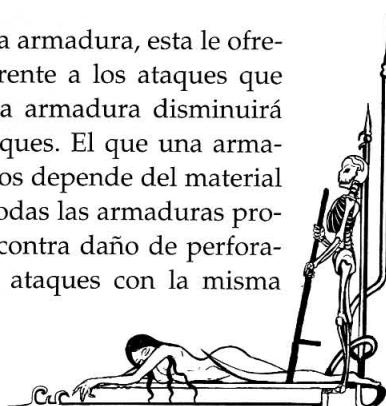
DEFENSA

Naturalmente, un personaje tiene la opción de defenderse ante un ataque. La defensa puede ser pasiva, si algo se interpone entre el atacante y el blanco; o activa, si el blanco realiza alguna acción para evitar ser alcanzado. Las defensas pasivas son fundamentalmente dos: la armadura y la cobertura. Esquiva y parada son, por otra parte, los dos tipos de defensa activa.

Incluso si un personaje no realiza una acción apropiada, aún cuenta con una cierta defensa. Esto es así siempre que el personaje se percate de que está siendo atacado y pueda percibir a su atacante. Ataques por sorpresa, por la espalda o contra blancos inmóviles no reciben este beneficio. En otro caso, el personaje puede lanzar el dado del juicio con su Destreza + Rapidez como atributo de efecto y sustraer lo éxitos que obtenga a la tirada de su atacante. Si el personaje opta por una acción defensiva, la tirada de la misma sustituirá a esta.

ARMADURA

Si un personaje viste una armadura, esta le ofrecerá cierta protección frente a los ataques que sufra. Concretamente, la armadura disminuirá la Fuerza de dichos ataques. El que una armadura proteja más o menos depende del material de la misma. Además, todas las armaduras protegen un punto menos contra daño de perforación (Pr), ya que estos ataques con la misma



Fuerza ejercen una mayor presión; y otros dos puntos menos contra daño contundente (Cn).

En principio, que la armadura se interponga o no a un ataque depende de lo que cubra al personaje. Cuanto más cerrada esté, más difícil será acertar a una zona no protegida. De este modo, evitar la armadura impondrá una mayor Dificultad al ataque.

Si el ataque falla debido a la Dificultad adicional impuesta por la armadura, se considera que el ataque ha acertado en alguna localización cubierta. Sustrae la Protección de la misma a la Fuerza del ataque. Si por el contrario la tirada de

ataque tiene éxito pese a la Dificultad adicional, entonces el golpe acierta en una localización desprotegida, entre las juntas de la armadura, una zona blanda, etc. Los éxitos en los que la Dificultad, incluyendo el efecto de la armadura, es superada constituyen el Nivel de éxito, como de costumbre.

El atacante elige si trata de evitar la armadura o no, pues en ocasiones, un ataque preciso, es decir un gran Nivel de éxito, puede compensar sobradamente en ocasiones el efecto de una armadura ligera.

COBERTURA

Para protegerse de ataques a distancia, un personaje puede ocultarse tras un obstáculo sólido. Esto se denomina cobertura. La cobertura funciona exactamente igual que una armadura, sólo que todos los ataques que acierte a la cobertura se resuelven como un ataque contra el objeto que haga tal función, en lugar de contra el personaje.

Igualmente, la Dificultad de acertar al sujeto cubierto dependerá de lo oculto y protegido que resulte su cuerpo.

ESQUIVA

La esquiva es una maniobra defensiva que consiste en evitar un ataque apartándose de su trayectoria. Por razones prácticas podemos diferenciar entre esquiva de ataques cuerpo a cuerpo y otras.

La esquiva de ataques cuerpo a cuerpo, sean estos con o sin armas, se realiza con la habilidad de Pelea como atributo de acción. Como atributo de efecto se emplea Destreza + Rapidez. La dificultad de esta tirada es usualmente 0.

Por otras esquivas entendemos cualquier acción defensiva dirigida a evitar sufrir daño de una fuente distinta a un ataque cuerpo a cuerpo. De este modo, las flechas, cuchillos u otros ataques a distancia entrarían aquí. También desprendimientos de rocas, caídas de troncos u otras cosas similares emplearían este procedimiento de esquiva. El atributo de acción es en este caso la habilidad de Atletismo, mientras que el de efecto será Destreza con el rasgo de Agilidad o Rapidez, según considere el Director de Juego. La Dificultad de la tirada dependerá del tamaño y velocidad del ataque. Cuchillos u otras armas arrojadizas tendrán un Nivel de dificultad de

T13 - ARMADURAS Y ESCUDOS

Armaduras	Protección
Ropas normales	0
Ropas Gruesas o de Abrigo	1
Cuero Blando	2
Cuero Endurecido	3
Cota de Anillos	4
Lamellar	4
Brigandina	5
Cota de Malla	5
Armadura de Placas*	6
Cascos y Cofias	
Capucha de Cuero	2
Gorro de Cuero	3
Cofia de Malla	5
Casco de Metal o Yelmo	6
Porción de Cuerpo Cubierto	Dificultad
Cuarta Parte del Cuerpo (Ej. Peto)	+1
Mitad del Cuerpo (Ej. Peto y Brazales)	+2
Más de la Mitad del Cuerpo (Ej. Peto, Brazales y Grebas)	+3
Todo el Cuerpo (Armadura Completa)	+4
Tamaño del Escudo	Cobertura
Hebilla	0
Pequeño	1
Mediano	2
Grande	3
Material del Escudo	Protección
Cuero	2
Madera	4
Bellones	+1

*Demoníaca

+1, mientras que las flechas alcanzarán un +2. Desprendimientos de rocas o similares variarán entre 0 y +3 dependiendo de la disponibilidad de sitios a los que apartarse y del tamaño del desprendimiento.

En cualquiera de los dos casos, el Nivel de éxito en una tirada de esquiva se sustraerá de los éxitos de la tirada del atacante. Cualquier modificación a la Dificultad del ataque debido a la armadura del blanco se aplica después de realizar la esquiva.

Una acción de esquiva afecta a todos los ataques que el personaje reciba en el Momento de Acción en el que realiza la esquiva.

PARADA

Parada es la interposición de un objeto, generalmente un arma o un escudo, entre la fuente del ataque y el blanco. Para realizar una parada la tirada apropiada se realiza con Destreza + Agilidad como atributo de efecto y la habilidad de manejo del arma empleada para parar como atributo de acción. La dificultad de la parada es usualmente 0.

Si el Nivel de éxito del atacante supera al del defensor, la diferencia entre ellos es el Nivel de éxito que tiene finalmente el ataque. La parada ha fallado pero ha servido para hacer al defensor más difícil de alcanzar. En cambio, si los éxitos del defensor son mayores, la parada tiene éxito y la Fortaleza + Fuerza del defensor, más el modificador de Fuerza del arma utilizado para parar le sirven como protección que debe sustraerse de la Fuerza del ataque como si de una armadura se tratase. En este último caso, el Nivel de éxito del ataque es el obtenido por el atacante en su tirada, sin sustraer el nivel de éxito de la parada. Evidentemente, la Fuerza del ataque que supere esta protección, si la hay, aún tendrá que enfrentarse a la armadura del blanco antes de multiplicarse por dichos éxitos.

ESCUDOS

Los escudos son objetos de defensa especiales que no proporcionan modificador de Fuerza, pero en su lugar cuentan con una puntuación de Protección que representa su propia armadura dependiendo del material del que estén fabricados. Una parada exitosa con un escudo añade esta Protección a la Fortaleza + Fuerza del defensor para calcular la defensa conseguida.

Según su tamaño, un escudo tiene una puntuación de Cobertura. Esta cantidad se añade a la habilidad de Escudo del personaje que lo maneja cuando trate de realizar una parada con él. Es más, incluso si el personaje que lleva el escudo no hace nada, el escudo le ofrece una protección contra todos los ataques que reciba desde el frente. Emplea la puntuación de Cobertura del escudo como atributo de acción en una tirada cuyo atributo de efecto es la Destreza + Agilidad del personaje en una acción de parada automática frente a cualquier ataque frontal que el personaje reciba.

Adicionalmente, los escudos añaden su protección al brazo con el que se manejen (o a la espalda si están siendo transportados de este modo) como si fuera una armadura. Esto se trata como una combinación de armaduras, como se explica en el apartado de Complicaciones.

MOVIMIENTO

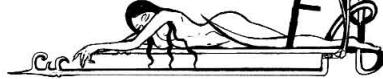
Durante el combate, y en otras muchas escenas de acción que no incluyan necesariamente violencia, los personajes se moverán. Las formas en que lo hagan pueden resultar extremadamente variadas, pero en este apartado trataremos de dar cuenta de la mayoría de ellas.

El movimiento básico de cualquier personaje es un metro por Momento de Acción. Este movimiento no se considera un acción, puede realizarse simultáneamente junto a cualquier tirada de acción que no sea de movimiento y pueden realizarlo todos los personajes en todos los Momentos de Acción.

CORRER

Una acción de movimiento posible es correr. Un personaje empieza a correr en su Momento de Reacción correspondiente y puede hacerlo de forma continua tantos Momentos de acción como desee. Un personaje corriendo mueve cada momento de acción un metro por cada punto de Destreza + Rapidez que posea.

Mientras corre, el personaje no puede realizar otra actividad que requiera del uso de una acción, pero puede detenerse en cualquier momento que desee. A partir de ahí se empezaría a contar el Momento de Reacción para su siguiente acción.





ESPRINTAR

Esprintar es correr a toda velocidad. Todo lo dicho para correr se aplica a esprintar con algunas modificaciones. Cuando un personaje decide esprintar realiza una tirada de Atletismo [Destreza + Rapidez] a Dificultad 0. Cada éxito añade 2 metros a la velocidad normal corriendo. Esta tirada debe repetirse cada cinco Momentos de Acción.

El Momento de Acción en que el personaje comienza a esprintar mueve la mitad de la velocidad de esprint que le corresponda. Igualmente, cuando el personaje decida detenerse, el Momento de Acción siguiente a su frenada moverá la mitad de lo movido en su último Momento esprintando.

SALTAR

Realizar un salto es una acción de Atletismo [Fortaleza + Fuerza]. Si el personaje trata de saltar en horizontal lo más posible, la Dificultad de la tirada es 0 si esprintó en el Momento de Acción anterior, 1 si corrió y 2 en cualquier otro caso, y el Nivel de éxito obtenido más la Fortaleza + Fuerza del personaje indica la distancia saltada en centímetros según la tabla de equivalencias. Lo mismo se aplica para un salto vertical, pero la distancia debe dividirse entre cuatro. A discreción del Director de Juego, 6 es el máximo número de Niveles que un humano puede saltar.

Si hay una determinada distancia que el personaje necesita saltar (lo más usual) debe restarse la Fortaleza + Fuerza del personaje a los niveles equivalentes a la distancia medida en centímetros para hallar la dificultad de un salto hori-

zontal. Como ya podrá adelantarse, la regla es idéntica para un salto vertical, con la salvedad de que la distancia debe multiplicarse por cuatro antes de hallar los niveles equivalentes.

Por ejemplo, Antoine, (Fortaleza + Fuerza 3 Atletismo 2) intenta saltar un foso de 5 metros. Coge carrerilla y salta. Se trata de un salto horizontal y la distancia equivale a 5 Niveles, por lo que Antoine necesita 2 éxitos en una tirada a Dificultad 0. Los obtiene exactos, y el Director de Juego sentencia que Antoine salta muy justo y se queda colgando del otro lado del foso.

TREPAR

El Modificador de Reacción Básico de un personaje indica cada cuántos Momentos de Acción puede realizar una tirada de Atletismo [Destreza + Agilidad] para trepar. Sin embargo, la realización del movimiento se supone distribuida de modo más o menos uniforme entre todos los Momentos de Acción. La Dificultad de la tirada depende de la dureza de la escalada y el Nivel de éxito se interpreta como los centímetros por Momento de Acción escalados. Esta velocidad puede ajustarse si el Director de Juego entiende que determinada subida es especialmente dura o complicada.

DAÑO

La cantidad de Daño que afecta al blanco de un ataque es el producto de la Fuerza del ataque, una vez sustraída cualquier protección del blanco por el Nivel de éxito de la tirada de ataque. Expresado como una fórmula sería:

$$\text{Daño} = (\text{Fuerza} - \text{Protección}) \times \text{Nivel de éxito.}$$

Evidentemente, si la protección del blanco es mayor que la Fuerza del ataque, no sufre daño alguno.

Como una cantidad de Daño afecta a un personaje en forma de heridas concretas se explica en la sección siguiente: Estado Físico.

OTRAS ACCIONES

Otras acciones realizadas durante el combate, sean físicas, mentales o sobrenaturales, deben ajustarse igualmente al ritmo de Momentos de Acción conforme el Modificador de Reacción del Personaje determine.

Algunas de estas acciones no requerirán una tirada para su resolución, pero necesitarán igualmente el gasto de Momentos de Acción. Al no requerir tirada, estas acciones no pueden apresurarse, salvo que el Director de Juego estime que las condiciones son especiales. Ejemplos de acciones sin tirada podrían ser recargar un arco, desenfundar un arma, etc.

Las tiradas de acciones ultraterrenas se considerarán una acción normal salvo que la descripción del don o poder diga lo contrario.

LEVANTAR PESO

Cualquier personaje puede levantar un Nivel de Peso medido en kilogramos igual a un punto menos de su Fortaleza + Fuerza sin necesidad de tirada alguna.

Para levantar un Peso superior, con la Fortaleza + Fuerza más dos Niveles como máximo, se requiere una tirada de acción de Atletismo [Voluntad] a Dificultad 0 si el Peso es igual a la Fortaleza + Fuerza, 2 si es un nivel mayor ó 4 si la diferencia es de 2 Niveles. Los éxitos indican los Niveles de tiempo en Momentos de Acción que el objeto se mantiene antes de que sea necesaria otra tirada. El número de tiradas consecutivas realizadas se añade a la Dificultad de las mismas.

COMPLICACIONES

Este apartado presenta reglas adicionales que hacen más ricas las situaciones de combate, pero también aumentan la complejidad del mismo. El Director de Juego deberá determinar si incluye o no complicaciones en sus partidas, y en caso de hacerlo, cuales.

Muchas de las complicaciones presentadas son maniobras que los personajes pueden adoptar en la situación de combate. En este caso, y salvo que la pura lógica o el juicio del Director de Juego indiquen lo contrario, dos o más maniobras pueden combinarse en la misma acción, aplicándose los modificadores de todas ellas.

GOLPES DIRIGIDOS

Una opción interesante es permitir que los jugadores determinen libremente en qué lugar del cuerpo de su oponente desean golpear. Cuando se dirige el golpe a una localización concreta, la dificultad del ataque aumenta en +2 si la localización es general, como el torso o una pierna, en

+3 para localizaciones concretas como la cabeza, la mano o el abdomen o en +4 para puntos realmente precisos, como el corazón o un ojo. Si la tirada de acción supera la Dificultad, el ataque acierta en la localización deseada. En caso contrario, el personaje falla. Naturalmente, estos modificadores de dificultad sustituyen a los derivados de la armadura: apuntando a una localización la armadura protege sólo si cubre esa localización.

Apuntar a localizaciones puede proporcionar un multiplicador al daño del ataque. Un golpe dirigido a la cabeza sería x2 al daño, mientras que un impacto en órganos vitales sería x3. Golpes dirigidos a localizaciones especialmente vulnerables, como ojos u oídos, pueden suponer la destrucción de las mismas si se logra infringir una herida grave o superior al blanco.

Si un personaje recibe un golpe en una mano en la que porte un objeto deberá hacer una tirada de Voluntad [Fortaleza + Resistencia] a una dificultad igual a los niveles de salud que pierda por el ataque. Incluso si no recibe daño alguno deberá tirar a dificultad 0. Un fallo en esta tirada significa que deja caer lo que sujetaba.

Si un ataque dirigido a una localización falla por un solo éxito, puede ser considerado como un impacto en una localización adyacente de un Nivel de éxito.

VENTAJAS E INCONVENIENTES

Determinadas situaciones pueden proporcionar una posición ventajosa a uno de los combatientes. Esto se traduce normalmente en una bonificación al Atributo de acción, o lo que es lo

T14 - VENTAJAS Y DESVENTAJAS EN COMBATE

Ventajas	Bonificación
Ataque por el Flanco	+1
Ataque por la Espalda	+2
Desde una Posición Superior	+1
Blanco Inmóvil	+3
Blanco Sorprendido	+2
Desventajas	Dificultad
Total Oscuridad	+3
Poca Visibilidad	De +1 a +2
Desde una Posición Inferior	+1
Mano Torpe	+1



mismo, más dados para tirar. La tabla presente recoge situaciones que benefician al atacante y las respectivas bonificaciones aplicables.

Por otra parte, existen determinadas circunstancias que pueden suponer un inconveniente para un personaje enzarzado en combate. Estas circunstancias proporcionarán un incremento a la dificultad de la acción.

ATAQUES PREPARADOS

Si lo anuncia al menos dos Momentos de Acción antes de su acción ofensiva, un personaje puede preparar su ataque. Prepara consiste en apuntar cuidadosamente al blanco u observar sus movimientos para encontrar una apertura en su guardia.

Si prepara su ataque, el personaje debe retrasarlo dos Momentos de Acción y recibirá un +1 a su atributo de acción, o retrasarlo cuatro Momentos y la bonificación será de +2.

MANTENER A RAYA

Un personaje armado con un arma más larga que la de su oponente, como una espada frente a un cuchillo o una lanza frente a una espada, puede mantenerlo alejado y evitar que este le ataque. Mientras el personaje con arma más larga mantenga la guardia, el personaje con el arma más corta recibe +1 a la dificultad, salvo que esté armado con un arma de cadena.

Si la diferencia entre ambas armas es realmente grande, como entre una lanza larga y un cuchillo o una espada corta, la Dificultad del personaje con el arma menor se incrementa en un +2.

La situación se mantiene hasta que el personaje con el arma más corta consigue impactar al otro, momento en que ambos entran en **combate cerrado**. En estas circunstancias, es el personaje con el arma más corta tiene la ventaja, porque el otro carece de sitio para blandir su arma. Invierte las penalizaciones hasta que un impacto del desfavorecido invierta de nuevo la situación.

Las armas de cadena se consideran largas frente a otras de igual longitud, pues la cadena puede sortear obstáculos, pero también requiere mayor espacio de maniobra.

COMBATIR MONTADO

El combate sobre una montura entraña especial dificultad, pero proporciona también una cierta superioridad al atacante. Para empezar, todas las tiradas de acción realizadas montado tienen

como segundo atributo de acción la habilidad de Equitación, en adición al atributo correspondiente para cada acción concreta.

Además, el personaje montado se considera situado a una posición superior que cualquier otro a pie, lo que le otorga una bonificación de +1 a todas sus tiradas de ataque, e incrementa la Dificultad de alcanzarle a él en +1, excepto para aquellos atacantes a pie que utilicen lanza.

Si desea moverse en determinada dirección, el personaje deberá realizar una tirada opuesta de Equitación [Destreza + Agilidad] vs Fiereza [Inteligencia + Sagacidad] de la montura. Al igual que otro personaje, los animales de monta podrán andar, correr (trotar) o esprintar (galopar). Al contrario que los personajes, el movimiento básico andando no puede realizarse en cualquier Momento de Acción, ya que debe ser iniciado por una orden del jinete, orden que llegará en el Momento de Reacción que le corresponda. Igualmente, será necesaria una orden para detener al animal. Mientras el animal corra, todas las dificultades del jinete se incrementan en +1, o en +2 si está esprintando.

Por último, un personaje montado puede cargar, aprovechando la fuerza del animal para atacar a sus enemigos. Para cargar, el animal debe estar corriendo o esprintando. Si es así el ataque realizado por el jinete, aparte del incremento de la dificultad apropiado, utilizará la Fortaleza + Fuerza del animal en el ataque, en lugar de la suya propia, si el animal corría. Si el animal esprintaba, deberá sumarse a esto el Nivel de éxito obtenido en la tirada de esprint de la bestia.

ATACAR A FONDO

Cuando golpea a un enemigo, un personaje puede forzar sus fuerzas para lanzar un golpe más poderoso. Esto se traduce en incremento de la dificultad en 1 punto. Sin embargo, para ese ataque, la Fortaleza + Fuerza del atacante recibe un +3.

Tras realizar un ataque de estas características el atacante quedará normalmente expuesto y habrá perdido la postura de guardia, etc. Para simular esto, el Modificador de Reacción del personaje se incrementa en +4.

DESARMAR

Un ataque puede estar dirigido a desarmar a un oponente en lugar de tratar de causarle daño. Para esto, se requiere en primer lugar dirigir el ataque al arma o al punto por donde es sujetada. Esto incrementa la dificultad en +1 para un arma a dos manos, +2 para un arma a una mano y +3 para un arma corta, como un cuchillo. Después, se necesita obtener un Nivel de éxito igual o mayor que la Fortaleza + Fuerza del personaje que se pretende desarmar. Si el arma se mantiene sujetada con dos manos, incrementa en +1 el Nivel de éxito necesario.

ARMAS DESEQUILIBRADAS

Algunas armas consisten en un mango con un objeto pesado en uno de los extremos, denominándose por esta razón armas desequilibradas. Mazas y hachas entran dentro de esta categoría.

Un arma desequilibrada requiere más preparación para volver a utilizarse que otras armas, ya que el peso del extremo arrastra al arma y a su portador. Por esta razón, estas armas reciben un Modificador de Reacción por acción repetida de +4, en lugar del 2 habitual.

Si la Fortaleza + Fuerza del que maneja el arma es superior en tres puntos a la necesaria para usarla, no se considera desequilibrada en sus manos.

ARMAS DE CADENA

Las armas de cadena son la maza de bola y cadena, la maza de triple cadena y el mayal. Estas armas, aparte de estar desequilibradas como explica el apartado anterior, son muy difíciles de manejar. Suma +1 a la Dificultad siempre que intentes atacar o parar con cualquiera de estas tres armas.

Además resulta muy complicado parar el ataque de un arma de cadena, por lo que la dificultad del defensor se incrementa también en +1 para cualquier intento de parada no realizado con un escudo.

SORPRESA

En ocasiones, algunos de los contendientes se verán sorprendidos por el inicio del combate. Esto ocurre por ejemplo en una emboscada. Cuando así suceda, debe tirarse iniciativa normalmente sólo por los participantes no sorprendidos. El resto no podrá reaccionar hasta que



perciban lo que está pasando. Por esta razón suma su Modificador de Reacción Básico, más cualquier modificador apropiado por acción, al Momento de Acción en el que dé comienzo el combate para conocer su Momento de Reacción.

Si la situación es realmente sorpresiva, como cuando un aliado en quien confías te ataca sin previo aviso, o si el ataque se produce mientras duermes, el Director de Juego puede decretar un incremento de entre +1 y +4 para el Momento de Reacción de los personajes sorprendidos.

ARMAS ATASCADAS

Siempre que se obtenga un Perjuicio en una tirada de ataque exitosa con una arma perforante, esta se queda atascada. El atacante deberá emplear su siguiente acción en tratar de sacarla, si es que desea recuperarla. Para esto necesitará una tirada de acción con la habilidad del arma como atributo de acción y su Fortaleza + Fuerza como atributo de efecto, a una Dificultad igual a la severidad de la herida producida, menos 1.

Las armas de proyectil también pueden quedar atascadas, pero esto no se considera algo malo para el atacante, sino más bien para el blanco. Este efecto podría por tanto producirse si el blanco obtiene un Perjuicio de una tirada de defensa o si el atacante obtiene un Beneficio ante un blanco sin armadura.

Para mayor información consultese el apartado dedicado al daño perforante en la sección siguiente.



IMPACTO DE PROYECTILES

Cuando se dispara un arco o se lanza un arma arrojadiza, el impacto de la misma no ocurre necesariamente en el mismo Momento de acción del lanzamiento.

El tiempo que tarda un proyectil en impactar depende de la distancia a la que se encuentre el objetivo. Si la distancia es 0 ó 1 el impacto sucede en el mismo Momento de Acción del ataque. Con 2 ó 3 el ataque alcanza al blanco el Momento siguiente a su disparo. Con 4 ó 5 el ataque tarda dos Momentos de Acción en culminarse. A una distancia de 6 ó más se requieren tres Momentos para el impacto.

El blanco de un ataque a distancia puede tratar de esquivarlo durante cualquiera de los Momentos transcurridos entre su disparo y el impacto, ambos inclusive.

COMBINAR ARMADURAS

Más de una armadura puede ser vestida a la vez para obtener una mayor protección. Las reglas para esto se detallan a continuación.

Para combinar armaduras es necesario que sólo una de ellas sea dura. El cuero duro y las placas entran en esta categoría. No hay límite al número de armaduras blandas que el personaje puede combinar.

La protección conjunta de las distintas armaduras se calcula sumando sus protecciones indivi-

duales mediante las reglas de suma de atributos que se presentan en el capítulo de Preceptos.

PENALIZACIONES POR YELMO

El yelmo completo cubre las orejas y el rostro de su portador. Esto interfiere considerablemente en la audición y visión de quien lo lleva. A todos los efectos, un personaje con yelmo completo añade un +2 a la dificultad a todas las tiradas que requieran el uso del oído, y un +1 a las de la visión. Ten en cuenta además que por su forma, un yelmo completo elimina la visión periférica de ambos flancos.

PARADAS CON ESCUDO

Cuando una parada exitosa interpone un escudo entre el ataque y el blanco, la Fuerza del ataque empuja el escudo contra el cuerpo del defensor, y esto es lo que provoca daño, si ésta es mayor que la Fortaleza + Fuerza más la Protección del escudo. Por esta razón, el daño producido por un ataque que ha sido bloqueado por un escudo se considera siempre Contundente, con independencia del arma utilizada para atacar.

Existe una excepción a esto. Si la Fuerza del ataque es más del doble de la Protección del escudo se considera que el escudo ha sido penetrado y el ataque hace el tipo de daño normal que le corresponde.

ESTADO FÍSICO

En esta sección trataremos el efecto de los distintos tipos daño sobre los personajes, así como la fatiga. También se tratarán las repercusiones que las enfermedades, el hambre, el sueño y otras privaciones tienen sobre la salud y cual es su traducción al lenguaje del juego. Por supuesto hablaremos de la curación y recuperación, cuando esto es posible, de todos estos males.

NIVELES DE SALUD

Como ya se ha explicado anteriormente, el Daño producido por un ataque se obtiene multiplicando la Fuerza del ataque que supera la Protección de la armadura del blanco, por el Nivel de éxito obtenido en la tirada de ataque. La cuestión es: ¿cómo afecta este Daño al blan-

co? Pues bien, para saber esto, debemos convertir el Daño en Niveles de Herida, dividiéndolo entre la Fortaleza + Resistencia del personaje.

Para simplificar esta operación, cada personaje cuenta con cinco puntuaciones de herida, desde leve hasta mortal, cada una de las cuales equivale a entre 1 y 5 Niveles de Herida. Cuando un personaje sufre alguna lesión, compara la cantidad de Daño con estas puntuaciones y la última que sea igualada o superada indicará los Niveles de Salud sufridos. Este sistema es especialmente útil para las heridas letales.

Hay dos tipos de heridas: heridas letales y aturdimiento. Además, las heridas letales se clasifican en cinco tipo por su gravedad, cada uno

equivalente a una puntuación de herida del personaje: leve, seria, grave, muy grave y mortal.

ATURDIMIENTO

El aturdimiento es un estado global de incapacidad producido por las contusiones y en ocasiones también por la fatiga.

Cada vez que un personaje sufre Niveles de Aturdimiento, tacha tantas casillas en su hoja de personaje como niveles haya sufrido. Si las casillas alcanzan algún número, este indica la penalización que sufre el personaje en el atributo de acción de todas sus tiradas, es decir cuantos dados menos tira. No hay límite para la cantidad de Niveles de Aturdimiento que un personaje puede sufrir en un solo golpe.

Una vez que las diez casillas de aturdimiento están repletas el personaje tendrá que pasar una tirada de Voluntad [Fortaleza + Vitalidad] para permanecer consciente. En esta situación, cualquier Nivel de Aturdimiento adicional que sufra el personaje habrá de considerarse como Heridas Letales inespecíficas. Si un solo ataque produce 5 o más Niveles de Aturdimiento, el personaje cae automáticamente inconsciente, sin posibilidad de evitarlo.

Los Niveles de Aturdimiento se recuperan simplemente descansando y no producen efectos permanentes en el organismo.

HERIDAS LETALES

Por su parte, las heridas letales deben ser tratadas individualmente. Cuando un personaje recibe una herida letal debe anotar el lugar y la gravedad de la herida, además de tachar los correspondientes Niveles de Heridas Letales. Las penalizaciones producidas por estas son acumulables con las debidas al Aturdimiento.

Si un personaje acumula 10 Niveles de Heridas Letales, se encuentra al borde de la muerte. Deberá hacer, cada Momento de Acción, una tirada de Voluntad [Fortaleza + Vitalidad] con una dificultad igual a los Niveles Letales por encima de 10 que haya sufrido para seguir con vida. No pueden recibirse más de 5 Niveles de Heridas Letales en un solo ataque, ya que esto equivale a una herida mortal y supone la muerte instantánea del personaje.

Este tipo de heridas curan lentamente en función de su gravedad, y su mejoría se produce

ÚLTIMAS PALABRAS

Habitualmente vemos en las películas a personas moribundas pronunciando pequeños discursos justo antes de morir. Si el jugador lo desea y resulta dramáticamente apropiado, un personaje que haya recibido una Herida Mortal puede aún decir algunas palabras antes de morir. Ni que decir tiene que abusar de este recurso produce un efecto inadecuadamente cómico.

individualmente para cada una. Si un personaje ha sufrido Heridas Letales inespecíficas como consecuencia de un exceso de Aturdimiento o de algún otro modo, se tratarán estas como una única herida.

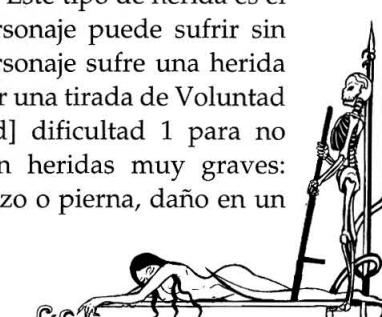
Los efectos de cada herida letal dependerán del lugar afectado y de su severidad. Las siguientes líneas ofrecen algunos ejemplos al respecto. Entre paréntesis junto a la gravedad se muestran los Niveles de Herida Letal asociados:

- **Herida leve (1).** Este es el nivel mínimo de herida. Cualquier cantidad de daño que afecte al personaje y no supere esta puntuación no se considera daño relevante y debe ignorarse. Sin embargo, si esta puntuación es superada (y no la siguiente), el personaje sufre una herida leve. Ejemplos de heridas de esta gravedad serían: corte profundo, disloque de una extremidad, perdida de un par de dientes, rotura de nariz, fractura de una costilla, etc.

- **Herida seria (2).** Esta es una herida ya con cierta entidad. Son heridas serias: fractura de una extremidad, desgarro muscular, pérdida de una oreja, rotura de varias costillas, amputación de uno o dos dedos, etc.

- **Herida grave (3).** Se consideran heridas graves: fractura múltiple en una extremidad, amputación de una mano o pie, daño en un órgano no vital, pérdida de un ojo, etc.

- **Herida muy grave (4).** Este tipo de herida es el más serio que un personaje puede sufrir sin morir. Cuando un personaje sufre una herida de este tipo, debe pasar una tirada de Voluntad [Fortaleza + Vitalidad] dificultad 1 para no caer inconsciente. Son heridas muy graves: amputación de un brazo o pierna, daño en un



órgano vital, destrucción de un órgano no vital, fractura de cráneo, etc.

- **Herida mortal (5).** Una herida mortal supone, sin tirada adicional alguna, la **muerte inmediata** del personaje. Representa una herida, que por su naturaleza resulta absolutamente letal. Ejemplos de herida mortal serían: amputación o destrucción de la cabeza, destrucción de un órgano vital, fractura de la columna vertebral, etcétera.

TIPOS DE DAÑO

De momento se ha hablado de los dos tipos de herida existentes pero aún no se ha explicado cuándo se aplica uno u otro. Eso es precisamente lo que haremos a continuación.

Que una cantidad de Daño se convierta en Aturdimiento, Heridas Letales o una combinación de ambos depende del tipo de daño. Ya hablamos anteriormente de tres tipos: **Contundente (Cn)**, **Cortante (Cr)** y **Perforante (Pe)**. A continuación describiremos estos junto a una cuarta clase: **Daño Abrasivo (Ab)**.

DAÑO CONTUNDENTE

Este es el daño producido por objetos romos al golpear con ellos al blanco. No producen heridas abiertas, sino internas y además resultan extremadamente incapacitantes debido al amplio área que afectan.

El total de Daño contundente debe dividirse antes de calcular las Heridas Letales que produce al personaje. Además, el personaje sufre un número de Niveles de Aturdimiento igual al doble de las Heridas Letales. Estas heridas consistirán en contusiones, luxaciones, fracturas y,



en las heridas de mayor gravedad, derrames y hemorragias internas.

DAÑO CORTANTE

Es el producido por objetos afilados en forma de tajos o desgarros. Produce heridas abiertas, normalmente más amplias que profundas.

El total de Daño debido a un ataque que produzca este tipo de daño debe transformarse en Niveles de Herida Letal. El personaje sufrirá además Niveles de Aturdimiento iguales a la mitad (redondeando hacia abajo) de los anteriores. Estas heridas serán cortes de mayor o menor limpieza dependiendo del arma que los haya provocado, y de mayor profundidad conforme la herida sea más severa, llegando en último término a la amputación.

DAÑO PERFORANTE

Lo provocan objetos afilados en punta cuando penetran la piel del personaje. Las heridas de este tipo son abiertas como las cortantes, pero al contrario que estas afectan una superficie menor y poseen en cambio gran profundidad.

El Daño total de un ataque perforante se transforma igual que el cortante en Niveles de Herida Letal. Cualquier resultado de herida sería o superior indica que el arma ha penetrado a cierta profundidad y debe ser extraída. Hacerlo es automático, salvo que el arma haya quedado atascada como un resultado especial en la tirada de ataque, pero producirá al blanco otra herida debida al desgarro interno de un nivel de severidad menor. Si se hace con cuidado, lo que requiere una tirada de Medicina [Fortaleza + Fuerza] a Dificultad igual al Nivel de gravedad de herida menos 1, se reduce la gravedad de la nueva herida en una cantidad igual al Nivel de éxito obtenido.

De este modo, ante un ataque con un arma perforante cuerpo a cuerpo que no haya quedado atascada, el blanco recibirá dos heridas: la producida por la entrada del arma, basada en el Daño del ataque, y la provocada por su brusca extracción, un nivel menor que la otra. Siendo realistas, la segunda herida debería aplicarse el Momento de Acción siguiente al del impacto.

DAÑO ABRASIVO

El fuego, el ácido y otras formas de daño se consideran abrasivos. Producen la destrucción de

los tejidos afectados, empezando por el exterior y avanzando hacia dentro.

Todo el Daño abrasivo se convierte en Heridas Letales. Estas aparecen como quemaduras de mayor o menor profundidad, que pueden convertirse en calcinaciones en las heridas más graves.

Al contrario que otros ataques, el Daño abrasivo se produce por simple contacto. Por esa razón, la Fuerza del ataque se traduce como la intensidad de la abrasión y el Nivel de éxito como el grado de exposición sufrido.

FUENTES DE DAÑO

Son muchos los peligros y enumerarlos todos con sus posibles efectos llenaría páginas y páginas como esta. Pero hay algunos de estos que por su importancia o frecuencia merecen ser reseñados.

CAÍDAS

Cuando un personaje sufre una caída, la Fuerza del ataque depende de la dureza del material sobre el que se estrella. No es igual, obviamente, caer sobre agua que sobre dura roca. Esto se ve en la tabla que acompaña al texto. Armaduras y otras protecciones no sirven contra este tipo de ataque.

Por otro lado, el Nivel de éxito del ataque depende del número de metros de caída. Por cada 2 metros, supón 1 Nivel de éxito, con un máximo de 15 Niveles. El tipo de daño producido por una caída es Contundente, salvo que el personaje aterrice sobre estacas u otras puntas afiladas, en cuyo caso puede considerarse Perforante.

Las caídas pueden amortiguarse. Una tirada exitosa de Atletismo [Destreza + Agilidad] a dificultad 0 reduce el tamaño de la caída en un metro por cada Nivel de éxito obtenido.

FUEGO

Los ataques con Fuego son especialmente frecuentes cuando se trata con demonios. Este ataque se considera Abrasivo y su Fuerza depende de la intensidad del Fuego.

Igualmente, el Nivel de éxito del ataque depende de la exposición que el personaje sufra al mismo.

T15 - FUENTES DE DAÑO NATURAL

DAÑO POR CAÍDAS

Material de Impacto	Fuerza
Aguas Profundas	1
Aguas Poco Profundas	2
Barro	3
Arena de Playa	4
Tierra	5
Roca	6
Rocas afiladas	7

Tamaño de la Caída	Nivel
Por Cada Dos Metros de Caída	+1

DAÑO POR FUEGO

Intensidad del Fuego	Fuerza
Chispa	1
Antorcha	2
Hoguera Pequeña	3
Hoguera Grande	4
Pira	5
Incendio	6

Exposición	Nivel
Una Localización Específica	1
Cuarta Parte del Cuerpo	2
Mitad del Cuerpo	3
Más de la Mitad del Cuerpo	4
Todo el Cuerpo	5

Este daño se repite cada Momento de Acción que el personaje esté expuesto al fuego, agravando las heridas sufridas y provocando otras, a discreción del Director de juego. Las armaduras sólo protegen durante un máximo de cinco Momentos de Acción. En este punto ya están tan calientes que no sólo no resguardan al personaje, sino que tras retirarse del Fuego causarán el mismo daño, con una reducción de un punto de Fuerza por cada Momento de Acción fuera del fuego, hasta que la Fuerza descienda a 0 y la armadura se considere enfriada.

RECUPERACIÓN

El mundo del Infierno en la Tierra es un lugar duro, donde las heridas y la muerte son frecuentes. Por si esto fuera poco, recuperarse del daño sufrido es un proceso lento y a menudo incompleto.



T16 - TIEMPOS DE CURACIÓN**ATURDIMIENTO**

Niveles	Tiempo de Recuperación
1	3 minutos
2	10 minutos
3	20 minutos
4	45 minutos
5	90 minutos
6	3 horas
7	6 horas
8	12 horas
9	1 día
10	2 días

HERIDAS LETALES

Severidad de la Herida	Tiempo de Mejoría
Herida Leve	1 Semana
Herida Seria	1 Mes
Herida Grave	2 Meses
Herida Muy Grave	4 Meses

RECUPERARSE DEL ATURDIMIENTO

El aturdimiento es un estado pasajero que se disipa con el simple paso del tiempo. Lo que tarda en recuperarse depende del estado global de aturdimiento que el personaje sufra. Esto significa que el número total de Niveles de Aturdimiento que el personaje acumula determinan cuánto tarda en recuperar una casilla. Esto se muestra en la Tabla adjunta.

El tiempo mostrado es por tanto acumulable. Es decir, un personaje con 7 Niveles de Aturdimiento tardará seis horas en recuperar una casilla. Entonces pasará a tener 6 Niveles, y necesitará tres horas para recuperarse de nuevo. Y así sucesivamente.

La recuperación del aturdimiento se produce al ritmo mostrado independientemente de la actividad que muestre el sujeto, pero cuidado, ya que la acumulación de fatiga produce aturdimiento a un ritmo mucho mayor que el de recuperación. Por esta razón, sin descanso será imposible restablecerse.

EVOLUCIÓN DE LAS HERIDAS

Cada herida que posea un personaje debe tratarse de forma independiente durante el proceso de evolución de las mismas. Cada herida tarda un tiempo en mejorar que depende de su

gravedad. Pasado ese tiempo, la severidad de la herida disminuye un nivel y el personaje puede en consonancia recuperar una casilla de Heridas Letales. Por ejemplo, una Herida Grave tarda dos meses en mejorar. Pasado ese tiempo, la herida disminuye un nivel y se convierte en una Herida Seria, que aún requiere un mes para evolucionar hacia Herida Leve. Una semana después la herida está totalmente curada.

Las heridas Muy Graves dejarán siempre una secuela después de su curación. Si la herida no consistía ya en una amputación, esta puede ser necesaria para evitar la gangrena. Si no es así, la localización afectada aún quedará lisiada de algún modo. Parálisis o insensibilización son los resultados más frecuentes.

Este sistema muestra cómo las heridas curan lenta y progresivamente. Desgraciadamente, las cosas no son siempre tan sencillas y las heridas pueden empeorar. En cualquier momento que el personaje obtenga un Perjuicio en una tirada de acción en la que esté implicada una localización herida, el Director de Juego puede decretar que dicha herida empeora debido al esfuerzo. Además, cualquier Perjuicio en una tirada de Fortaleza produce también el agravamiento de una herida, a elección del Director de Juego, debido a infecciones u otro efecto similar. En cualquiera de los casos, esto se traduce en que la herida aumenta en un Nivel su severidad. El tiempo necesario para su curación pasará a contarse ahora a partir del momento en que se produjo el agravamiento.

Si una herida Muy Grave se agrava, sigue considerándose Muy Grave a efectos de tiempo de curación, pero incrementa en uno los Niveles de Herida Letal que produce. Durante la curación, la herida seguirá tratándose como muy grave hasta que se reduzcan a tres sus Niveles de Herida Letal, momento en que pasará a considerarse Grave. Es decir que si un personaje tiene una Herida Muy Grave y sufre, pongamos, dos agravamientos, perderá dos Niveles de Herida Letal extra. Tardará cuatro meses en recuperar cada uno de estos Niveles, más otros cuatro en recuperar un tercero y que la herida pase a considerarse Grave.

Si el agravamiento de las heridas provoca en un personaje el aumento de sus Niveles de Heridas Letales hasta 10 o más, se encontrará al borde de

la muerte y deberá hacer las correspondientes tiradas para comprobar si fallece.

Estas reglas no son aplicables para los seres infernales: en su lugar, un demonio sana automáticamente 1 Nivel de Heridas Letales al día. No obstante, entre los servidores del Maligno la recuperación del Aturdimiento se produce a la tasa normal.

CUIDADOS MÉDICOS

Los conocimientos médicos en la Era del Infierno en la Tierra son muy limitados y precarios. Sin embargo, todavía hay unas cuantas cosas que un médico o curandero hábil puede hacer por un herido.

Una de estas cosas es practicar una cura de urgencia. Esto debe hacerse inmediatamente después de que se produzca la herida, como mucho cinco minutos después. El personaje realiza una tirada con Medicina como atributo de acción y la característica que resulte más apropiada según el tipo de cura (Destreza para colocar un hueso dislocado, o Inteligencia para cauterizar un corte) a una Dificultad igual a los Niveles de severidad de la herida. Si tiene éxito, reduce en un nivel dicha gravedad.

También puede emplearse la habilidad para estabilizar el daño. Una tirada con éxito de Medicina [Inteligencia + Sagacidad] a Dificultad igual a los Niveles de Herida Letal por encima de 10 que sufra el personaje evita que necesite continuar tirando para mantenerse con vida. Sin embargo, heridas posteriores requerirán nuevas tiradas del malherido para sobrevivir y del médico que le atiende para sacarle del estado de shock.

Por último, un médico puede supervisar la evolución de las heridas de un personaje, aplicándole ungüentos, limpiando sus heridas, etc. Si es así, el éxito en una tirada de Medicina [Inteligencia + Erudición] disminuye a la mitad el tiempo necesario para reducir en un nivel la severidad de la herida.

FATIGA

Fatiga es cansancio, agotamiento físico debido a la actividad u otras causas. Las reglas de fatiga proporcionan mayor realismo al juego a cambio de un incremento en la complejidad del mismo. Son, por supuesto, absolutamente opcionales y

el Director de Juego debe sentirse completamente libre de utilizarlas, en todo o en parte.

Cuando un personaje se fatiga, sufre Aturdimiento. Este se acumula con el sufrido por daño contundente u otras causas para determinar la penalización y el tiempo de recuperación necesario.

CARGA

Una carga excesiva se traduce en un incremento de la Fatiga que pierde un personaje cuando actúa. De este modo, cuanto mayor peso transporte consigo, más rápido se cansa el sujeto.

El nivel de carga del personaje debe ser determinado por el Director de Juego en función de los objetos que transporta, considerando no sólo su peso sino también su aparatosidad. A continuación se ofrecen una serie de ejemplos para cada nivel de carga junto a su correspondiente peso en kilogramos:

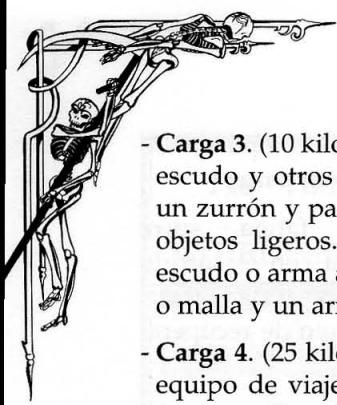
- **Carga 0.** (Insignificante). Sólo ropas ligeras y efectos personales pequeños, como un cuchillo.
- **Carga 1.** (2 kilogramos). Ropas de invierno o peto de cuero, o ligeras con una capa, y efectos personales pequeños. También podría ser ropajes ligeros y un arma mediana, como una espada o una maza.
- **Carga 2.** (5 kilogramos). Ropas ligeras, arma y escudo. Peto de cuero y arma.

FUERZAS DE FLAQUEZA

A veces los personajes de ficción son capaces de aguantar de forma excepcional más allá de sus propios límites. Para simular esto, cualquier personaje puede optar por gastar puntos de Voluntad para evitar sufrir Aturdimiento. Deberá gastarse un punto de Voluntad por cada Nivel de Aturdimiento que se desee ignorar en el mismo momento en que se sufra. No importa la fuente del aturdimiento, sea daño, fatiga o cualquier otra.

En ocasiones, alguien muy cansado o embotado es capaz de recuperarse rápidamente y actuar. Un personaje puede gastar dos puntos de Voluntad para recuperarse instantáneamente de un Nivel de Aturdimiento en cualquier momento.





- **Carga 3.** (10 kilogramos). Ropas ligeras, arma y escudo y otros objetos ligeros, como cuchillo, un zurrón y pan. Peto de cuero, armamento y objetos ligeros. Armadura de cuero, arma y escudo o arma a dos manos. Camisa de anillos o malla y un arma.
- **Carga 4.** (25 kilogramos). Ropas, armamento y equipo de viaje, con cuerda, vituallas y agua para tres días. Armadura de cuero y armamento, más otros objetos ligeros. Armadura de anillos o malla completa y un arma. Camisa de anillos o malla y un arma y escudo
- **Carga 5.** (50 kilogramos). Ropas, armas y equipo de viaje completo, con yesca y pederal, cuerda, algún recipiente, alimentos y agua para una semana. Armadura de cuero, armas y equipo de viaje para tres días. Armadura de anillos o malla, arma y escudo y objetos ligeros.
- **Carga 6.** (100 kilogramos). Armadura de cuero, armamento y equipo de viaje para una semana. Armadura de malla, armamento y equipo de viaje para tres días.
- **Carga 7.** (150 kilogramos). Armadura de malla, arma, escudo y equipo de viaje para una semana.

Si se trata de una criatura cuadrúpeda, multiplica por dos el peso correspondiente a cada Nivel de Carga.

Un personaje puede transportar un Nivel de carga igual a su Fortaleza + Fuerza sin ningún

tipo de efecto adverso. Una carga superior hará que el personaje se fatigue más rápidamente. Si el personaje transporta una carga mayor en un Nivel a su Fortaleza + Fuerza, dobla cualquier Aturdimiento por fatiga que sufra el personaje. Si la carga es superior en dos Niveles, multiplica el Aturdimiento por fatiga por tres. Esta es la carga máxima que el personaje puede transportar.

FATIGA EN COMBATE

Cada vez que se obtiene un 9 en el Dado del Juicio cuando se realiza un ataque o una defensa en combate, se obtiene un nivel de Aturdimiento por fatiga. Maniobras especialmente extenuantes, como los Ataques a Fondo proporcionan automáticamente un Nivel de Aturdimiento, más otro si se obtiene un 9 en el Dado del Juicio.

Otras acciones realizadas durante el combate, como saltar un foso o trepar un árbol, cuestan un Nivel de Aturdimiento si se obtiene un 9 en el Dado del Juicio en su tirada de resolución, o más si el Director de Juego las juzga como especialmente duras.

FATIGA EN MOVIMIENTO

Cuando un personaje se mueve también se cansa. Dependiendo del tipo de movimiento, o sea la velocidad, el cansancio será más o menos rápido.

Esprintando, se gana un Nivel de Aturdimiento por cada tirada de esprintar en la que se obtenga un 9 en el Dado del Juicio. La Fatiga corriendo es menor: un Nivel de Aturdimiento automático por cada cinco minutos de actividad, o fracción con un mínimo de dos minutos.

El tiempo moviéndose se acumula incluso si incluye períodos de descanso si se produce en los límites para obtener Aturdimiento por fatiga de cada tipo de movimiento. Por ejemplo, si un personaje corre durante un minuto y luego para, no recibe Aturdimiento. Sin embargo, si vuelve a correr antes de transcurrir cinco minutos, ese minuto se acumula con la nueva duración de su carrera.

FATIGA EN VIAJES

Los personajes se verán a menudo impulsados a viajar de un lugar a otro. Estos viajes se resolverán como tiempo muerto, salvo que algún encuentro importante ocurra en ellos. La fatiga

T17 - VIAJES

TERRENO

Tipo de Terreno	Distancia	Fatiga
Camino	20 Km.	1
Senda	15 Km.	2
A campo traviesa	12 Km.	3
Bosque Muy Denso	7 Km.	4
Rocas Encrespadas	5 Km.	5

CLIMA

Condición Climática	Efecto
Frío (5°)	x2 a la Fatiga
Calor (35°)	x2 a la Fatiga
Lluvia	Empeora el Terreno (+1)
Nieve	Empeora el Terreno (+2)
Fuerte Viento	Empeora el Terreno (+1)

que sufre un personaje cada media jornada diaria (unas cinco horas) cuando viaja depende del tipo de terreno. Este determinará también el número de kilómetros recorridos. Divide entre dos ambas cantidades para viajes de dos horas o inferiores, con un mínimo de treinta minutos.

El clima afecta también a los viajes, generalmente empeorando el tipo de terreno. De este modo, un camino con lluvia se trata como una senda. Si el clima empeora el terreno más allá de la última categoría, divide la distancia entre dos y suma un punto de fatiga por cada categoría adicional. Viajando por un bosque muy denso mientras nieva copiosamente pueden recorrerse 2,5 km cada media jornada y eso cuesta 6 puntos de Fatiga.

La marcha del viaje puede forzarse. Esto incrementa la Fatiga en un punto, pero permite recorrer la distancia correspondiente al nivel de terreno inmediatamente mejor, o 25 km si el viaje se realiza por un camino. Por el contrario, la marcha puede relajarse. En este caso, se viaja cada media jornada la distancia correspondiente al nivel de terreno inmediatamente peor, pero se pierde un punto de Fatiga menos. Como mínimo el viaje costará un punto de Fatiga cada jornada.

FATIGA POR LEVANTAR PESO

Si al levantar un peso igual o superior a su Fortaleza + Fuerza en kilogramos, el personaje obtiene un 9 en el Dado del Juicio, recibe un Nivel de Aturdimiento, más otro por cada Nivel en que el Peso sea superior al mencionado atributo. Cada vez que el personaje realice una tirada para mantener el objeto levantado y obtenga un 9 en el Dado del Juicio, deben anotarse otros tantos Niveles de Aturdimiento.

PRIVACIONES

En ocasiones los personajes carecerán de recursos básicos para su supervivencia. Falta de agua, comida o sueño provocarán efectos negativos en sus cuerpos. Especialmente nociva y rápida resultará la asfixia. Todas estas circunstancias y sus efectos de juego serán tratados a continuación.

HAMBRE

Para sobrevivir, una persona necesita determinada cantidad de comida diaria. Si no la recibe,



su organismo empezará a acusar la carencia y a fallar.

Cada dos días que un personaje pase sin comer, sufre dos Niveles de Aturdimiento. Cuando hay perdido todos, empezará a sufrir Heridas Letales a igual tasa. El personaje puede hacer una tirada de Supervivencia [Fortaleza + Vitalidad] y si tiene éxito perderá un Nivel en lugar de dos.

Estos Niveles se recuperan sólo comiendo. Cada dos días que el personaje lleve realizando de nuevo una dieta normal, recuperará un Nivel de Salud, empezando por las Heridas Letales.

SED

La falta de agua produce un efecto muy similar a la inanición, pero es considerablemente más rápido.

Por cada día que el personaje no beba una cantidad apropiada de agua, pierde tres Niveles de Herida Letal. Si pasa una tirada de Supervivencia [Fortaleza + Vitalidad] la pérdida se reduce a dos Niveles.

Al igual que sucedía con el alimento, los efectos de la falta de agua se recuperan bebiendo normalmente. Cada dos días permiten sanar automáticamente un Nivel de Herida provocado por la sed.

ASFIXIA

Más acuciante aún que las anteriores es la necesidad de respirar. Sin aire, cualquier persona se encuentra condenada a una muerte segura.





Un personaje puede aguantar la respiración veinte Momentos de Acción si pasa una tirada de Voluntad [Fortaleza + Vitalidad]. La Dificultad es igual al número de tiradas para aguantar la respiración que haya hecho anteriormente. Si el personaje no ha tenido ocasión de coger aire, la Dificultad sufre un +2. Cuando falle una de estas tiradas, empezará a asfixiarse. Cada Momento de Acción de asfixia la persona pierde un Nivel de Aturdimiento, o un Nivel de Heridas Letales si su Aturdimiento llega al máximo.

Tan pronto como el personaje recupere el aliento sanará dos Niveles de Herida sufridos por asfixia por Momento de Acción, empezando por los letales.

SUEÑO

Una persona necesita dormir unas ocho horas diarias. Si estas necesidades no son cubiertas, el cansancio será cada vez mayor hasta que, finalmente, se produzca el sueño de manera forzosa.

Mantenerse despierto toda una noche requiere una tirada de Voluntad [Fortaleza + Vitalidad] y provoca al personaje dos Niveles de Aturdimiento. Si el personaje duerme más de tres horas, pero menos de seis, no requiere tirada alguna, pero sufre un Nivel de Aturdimiento. La Dificultad de la tirada para mantenerse despierto es 0 ó 1 si se cuenta con alguna distracción, y 2 ó más en un ambiente tranquilo. Los días sin dormir se añaden a la Dificultad. Si acumula diez Niveles de Aturdimiento y logra de

algún modo mantenerse consciente pasará a sufrir Daño por Heridas Letales.

El Aturdimiento causado por falta de sueño se recupera normalmente, es decir, descansando y durmiendo. En el raro caso en que el personaje aguante hasta sufrir Heridas Letales, trata estas como Daño inespecífico a efectos de curación.

ENVEJECIMIENTO

La Era del Infierno en la Tierra es implacable y deja ver sus secuelas en sus habitantes con el simple paso del tiempo. A partir de los 35 años, un personaje sufrirá en sus carnes los estragos de la vejez en la Época más Oscura.

El envejecimiento se simula en el juego mediante dos mecanismos. Por un lado, un jugador puede crear un personaje mayor y por otro, el transcurso del tiempo de juego puede hacer que un personaje envejezca.

CREACIÓN DE PERSONAJES ANCIANOS

Cualquier personaje creado mayor de 35 años utiliza estas reglas. Por cada año que el personaje tenga por encima de la citada edad, el personaje deberá poseer dos puntos de vejez. Cada uno de estos puntos equivale a un punto en Desventajas Físicas o dos de ellos a un punto menos de características. Estos puntos no se contabilizan para el máximo de desventajas que el personaje puede poseer, y tampoco proporcionan puntos para la compra de trasfondos positivos. A discreción del Director de Juego, algunas Desventajas Mentales pueden resultar también apropiadas. Al menos la mitad de los puntos de vejez deben emplearse en reducir los disponibles para características.

ENVEJECIMIENTO DURANTE EL JUEGO

Cada año, a partir de que el personaje cumple los 36, debe realizar una tirada con su Voluntad como atributo de Acción y Fortaleza + Vitalidad como atributo de efecto. La dificultad es igual al número de décadas que la edad del personaje supere los 30. Si la tirada falla, el personaje deberá reducir un rasgo del personaje en un Nivel. Si la tirada es un Perjuicio sin éxito, deberá reducir una característica en un Nivel. Si la tirada tiene éxito, pero se obtiene un Perjuicio, el personaje obtiene una Desventaja Física de un Nivel igual o menor a la década de su edad, o pierde una Ventaja Física de ese mismo nivel.

VERBI GRATIA

Josafat, un rabino cabalista judío y su compañero Pierre, un Justo cristiano carpintero, han entrado en las ruinas de una torre donde les ha parecido oír el llanto de un bebé. Lamentablemente todo es parte de una trampa tendida por un demonio ventrílocuo que ha decidido borrar de la faz de la Tierra a los dos servidores de Dios.

El demonio permanece oculto y pretende sorprender a los personajes. El Director de Juego hace una tirada de Discreción [Destreza] por el demonio (añadiendo previamente los éxitos obtenidos por el demonio en una tirada de Ocultación [Poder]) y obtiene 6 éxitos. Josafat y Pierre advierten al Director de Juego que entrarán con cautela, pues sospechan que algo raro sucede. Ambos tiran Vigilancia [Percepción] y obtienen 4 y 2 éxitos respectivamente, pero además Pierre obtiene un Perjuicio. El Director de Juego determina que ambos personajes son sorprendidos por el demonio, que ha obtenido más éxitos que ellos, y además decide atacar a Pierre (ese es el Perjuicio).

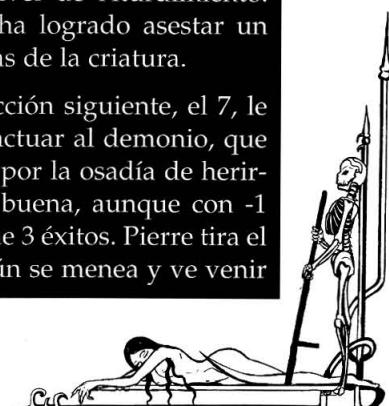
El demonio tiene Modificador de Reacción 3, pero como a sorprendido a los personajes, su acción marca el comienzo del combate. Es el Momento de Reacción 1. El demonio ataca a Pierre por la espalda. Su habilidad de Pelea es 3 y su Destreza 4. Como ataca por la espalda recibe un +2 a su Pelea y obtiene 4 éxitos. Pierre lleva un peto de cuero, por lo que el Director de Juego determina que el ataque golpea con 3 éxitos en una localización sin armadura. La Fortaleza + Fuerza del demonio es 4, más 2 de las garras, por lo que el daño del ataque es 18. La Fortaleza + Resistencia de Pierre es 4, así que sufre una Herida Muy Grave. Como el daño es cortante recibe 4 Heridas Letales y 2 Niveles de Aturdimiento. El Director de Juego determina que el demonio ha alcanzado la pierna de Pierre, cortándosela. Pierre cae al suelo sangrando y malherido. Entonces Pierre debe pasar una tirada de Voluntad [Supervivencia + Vitalidad] a Dificultad 1 para continuar consciente. Lo consigue.

El demonio vuelve a actuar en el 4, con su otra garra. Ataca a Josafat, que va a intentar esqui-

var. Como el Modificador de Reacción Básico de Josafat es 4, le correspondería actuar en el Momento de Reacción siguiente, pero se adelanta, por lo que sufre un -1. El demonio ataca y obtiene 3 éxitos. Ya que ataca con la mano izquierda (+1 a la Dificultad), el ataque efectivo es de 2 Niveles de éxito. Josafat tiene Pelea 3, Destreza 3 y Agilidad +2. Tira (recordemos que con un -1 a su Pelea por adelantarse) y obtiene un solo éxito, restándolo de los de su atacante. Al igual que su maltrecho compañero, el rabino lleva un peto de cuero, así que el demonio le acierta en él. El cuero resta 2 a la Fuerza del ataque ($6 - 2 = 4$) y multiplicada por el éxito del demonio ($4 \times 1 = 4$) el daño es 4. Josafat tiene Fortaleza 4 y Resistencia -1, por lo que sufre una Herida Leve, o sea una Herida Letal. El demonio ha conseguido alcanzarle en un costado, pero el peto se ha llevado la peor parte.

En el Momento de Reacción 6, Pierre lanza un espadazo desde el suelo. Su Modificador de Reacción es 4, más 1 por utilizar la espada 5, por lo que este es el Momento en el que le corresponde actuar. El dolor y el aturdimiento le penalizan en total -3 y su habilidad de Espada es precisamente 3. Gasta 3 Puntos de Voluntad y tira. Obtiene 2 éxitos y un Beneficio. El demonio ignora al mutilado alfarero, está más interesado en acabar con el judío, por lo que no se defiende. Aún así, como no está siendo sorprendido puede tirar el Dado del Juicio, pero el Director de Juego determina que el Beneficio de Pierre es precisamente que el demonio le ignora, y por tanto no tiene derecho a esta tirada. La Fortaleza de Pierre es 4 y su Fuerza +1, pero a esto hay que restar 2 puntos por la curtida piel del demonio. En resumen, el ataque hace daño 6 ($(5 - 2) \times 2$), que para el demonio es una Herida Seria: 2 Niveles de Heridas Letales y 1 Nivel de Aturdimiento. Desde el suelo, Pierre ha logrado asestar un tajo en una de las piernas de la criatura.

En el Momento de Reacción siguiente, el 7, le corresponde de nuevo actuar al demonio, que decide rematar a Pierre por la osadía de herirle. Ataca con su mano buena, aunque con -1 por sus heridas, y obtiene 3 éxitos. Pierre tira el Dado del Juicio, pues aún se menea y ve venir



el ataque y obtiene 2 éxitos y un Beneficio. El ataque acierta a Pierre con 1 éxito, así que le da en el peto. El daño es 4 y una Herida Leve para Pierre, o sea otro Nivel de Heridas Letales. Además, al agacharse para golpearle en el pecho, el demonio cae de brúces cuando Pierre se arrastra intentando defenderse (ese es el Beneficio).

Es el Momento de Reacción 8 y por tanto el turno de Josafat, que clava su cuchillo en la espalda del ser. El Director de Juego decide dar un +2 a la tirada, pero reserva el derecho de Defensa del demonio. Josafat tira con su habilidad de Cuchillo 3. Gasta 3 puntos de Voluntad y obtiene 5 éxitos. El demonio tira el dado del Juicio, pero no obtiene ningún éxito. La Fortaleza + Fuerza del rabino es 4, y tras restar la armadura del demonio, el daño del ataque es 10 ((4 -2) x5): una Herida Grave para el Demonio, es decir 3 Heridas Letales más (lleva ya 5 casillas tachadas) y otro Nivel de Aturdimiento.

En el Momento de Reacción 10 el demonio se vuelve hacia el judío realmente furioso. El Director de Juego decide que la criatura realice un ataque a fondo. Esto incrementa la Dificultad en +1, pero también la Fuerza del ataque. Josafat no actúa hasta el Momento 2 siguiente, pero se adelanta para tratar de esquivar. El demonio tira su Pelea, con un -3 por Aturdimiento y heridas, así que tira sólo el Dado del Juicio y obtiene 2 éxitos. Josafat tira Pelea para esquivar, con un -2 por adelantarse y obtiene 1 éxito. Como la dificultad del ataque a fondo es +1, el demonio falla. Además, por utilizar esta maniobra recibe +4 su Modificador de Reacción para su siguiente acción.

De nuevo puede actuar Pierre en el MR 1. Gasta otro punto de Voluntad y logra obtener 1 éxito, pero también un Perjuicio. Sufre un Nivel de Aturdimiento por fatiga y además el Director de Juego resuelve que su espada sale despedida de su mano. Aún así ha acertado. El demonio tira el dado del Juicio y falla, así que recibe daño 3 ((5 -2) x1), es decir una Herida Leve, un corte amplio pero no muy profundo en la cadera.

El demonio está muy expuesto por su ataque a fondo, así que Josafat aprovecha para asestarle otra cuchillada en el MR 4. Tira su habilidad de

Cuchillo [Detreza + Agilidad], es decir 3 [5] y obtiene 2 éxitos. El demonio tira el Dado del Juicio y logra también 2 éxitos. A pesar de sus heridas, el demonio mantiene la guardia y el ataque de Josafat falla.

Frustrado por lo ocurrido, el judío decide adelantarse y atacar de nuevo en el MR 7, esta vez a fondo. Como es una acción repetida, le correspondería realizarla en el 10, así que se adelanta 3 Momentos. Anuncia además que va a gastar 2 Puntos de Voluntad. Es el turno de actuar también del demonio, pero está tan maltrecho que poco puede hacer con un -4 de penalización por heridas y Aturdimiento, así que decide emplear su poder de Viaje para marcharse. Como ambas acciones son simultáneas, se resuelve el ataque. Josafat tiene Cuchillo 3, sufre -3 por adelantarse y +2 por los puntos de Voluntad. Tira 2 [5] y obtiene éxito en ambos dados y otros 2 en el Dado del Juicio. Como la Dificultad del ataque a fondo es +1, son 3 Niveles de éxito. El Director de Juego tira el Dado del Juicio por el demonio, pero falla. La Fuerza del ataque es 4 +3 del ataque a fondo, -2 de la piel del demonio. El daño es por tanto 20 (5 x4), y para este esbirro del Maligno eso es un Herida Mortal. Josafat hunde su cuchillo en el cuello de la bestia con todas sus fuerzas al mismo tiempo que el ser desaparece en una explosión de azufre. Josafat recibe un Nivel de Aturdimiento por fatiga por el ataque a fondo y se queda perplejo mirando su cuchillo, pringado de un líquido negro y espeso.

Josafat ayuda a Pierre a llegar hasta un río cercano. Allí se detiene a examinar sus heridas. La habilidad de Medicina del rabino es 2 y su Inteligencia 4. Pretende cauterizar la pierna de su compañero, y la Dificultad es 4, al ser una Herida Muy Grave. El judío obtiene 3 éxitos, así que la herida no mejora, pero el Director de Juego los considera suficiente para realizar una cauterización adecuada, por lo que se detiene la hemorragia. Además, Pierre falla una tirada de Voluntad [Fortaleza + Vitalidad] y cae inconsciente. Despues Josafat observa el corte en el pecho de su amigo inconsciente. Tira a Dificultad 1 y obtiene tres éxitos, es decir Nivel de éxito 2. El rabino lava y venda los cortes del pecho, que resultan carecer de gravedad. Por la tirada de Medicina, la herida se reduce un Nivel, por lo que puede considerarse sanada.



ESTADO MENTAL

Al igual que determinadas circunstancias inciden sobre el estado físico de los personajes, otras lo hacen sobre sus mentes. Trataremos detenidamente en esta sección estos aspectos, ofreciendo reglas para resolver las distintas situaciones.

CULPABILIDAD

Cuando un personaje incumple los mandatos de su tradición religiosa o se aleja de su credo, adquiere Culpa. Este rasgo representa de forma abstracta, tanto los sentimientos de desasosiego del propio personaje como una cierta corrupción espiritual.

Qué circunstancias hacen a un personaje ganar Culpa dependen de su tradición religiosa. Sin embargo, el sistema es idéntico en todos los casos. Cuando el personaje actúa contra su religión, está cometiendo un pecado. Este pecado tiene un Nivel dependiendo de la importancia o gravedad que posee en la religión del personaje. Pues bien, este Nivel de pecado se utiliza como atributo de acción en una tirada cuyo atributo de efecto es la Virtud del personaje, a Dificultad 0. El Nivel de éxito obtenido equivale a los pun-

tos de culpa que el personaje sufre. De este modo, cuanto más fuerte es la creencia del personaje, mayor es la repercusión que tienen en él las desviaciones del dogma.

En la hoja de personaje debe anotarse cada pecado junto al número de puntos de culpa que ha provocado al personaje, además de tachar las correspondientes casillas. Cada dos puntos de Culpa provocan al personaje una penalización de -1 al atributo de Gracia de cualquier tirada de naturaleza ultraterrena, como el uso de dones, la intercesión en milagros o los requisitos de Cábala.

Una vez que las diez casillas de Culpa del personaje están llenas, nuevos pecados proporcionan al personaje Niveles de Perdición. Cuando el personaje reúne diez de estos niveles, su atributo de Gracia desciende 1 punto de forma permanente y los niveles de Perdición desaparecen, pudiendo acumularse nuevamente para continuar con las pérdidas de Gracia.

La naturaleza exacta de los pecados depende de la tradición del personaje, como ya se ha dicho



anteriormente. El Capítulo IX: Dogma, trataremos este aspecto en cada una de las tres religiones principales.

ROTURA DE VOTOS

Romper los votos equivale a romper un compromiso establecido con Dios y es por supuesto un grave pecado personal.

Considera la rotura de un voto como otro pecado cualquiera, con un Nivel determinado por el grado de transgresión, pero que debería situarse en torno a 5. Por supuesto, si la rotura del voto implica un pecado normal de la tradición del personaje, deben aplicarse ambos. Por ejemplo, romper un voto de castidad por amancebarse con una doncella es además fornicación.

Mientras un personaje posea Culpa por la rotura de un voto no disfrutará de la bonificación al uso de Dones que proporcione ese voto.

Un personaje puede decidir renunciar definitivamente a su voto. Esta debería ser una decisión seriamente meditada, pero en cualquier caso, una vez tomada, definitivamente irreversible. Reduce la Gracia de un personaje que renuncie a su voto en un Nivel de forma permanente, con un mínimo de 0.

ABSOLUCIÓN

Para liberarse de los pecados y de la Culpa que acarrean, debe buscarse la Absolución. Hay tres formas de conseguir esto que son el Arrepentimiento, la Penitencia y la Reparación.

ARREPENTIMIENTO

Esto es lo que los Cristianos denominan Contrición. En palabras llanas se produce cuando el pecador se encuentra sinceramente afligido por el pecado cometido y desearía no haberlo cometido, no por miedo al castigo ni para aliviar su pesar, sino porque comprende la ofensa que ha realizado a Dios.

En el juego, el arrepentimiento debería ser un estado detalladamente interpretado. Para conceder a un personaje una tirada de arrepentimiento el Director de Juego debería considerar que la interpretación del jugador ha sido suficientemente convincente al respecto. Si es así, al final de la sesión de juego, o algún momento realmente dramático de la interpretación, como cuando el personaje se expone a un gran peligro

con tal de no reincidir en su pecado, se concede una tirada de Arrepentimiento. La tirada se realiza con la Culpa del pecado como atributo de acción y la Voluntad como atributo de efecto. Por cada nivel de éxito reduce en uno el Nivel del pecado.

El Director de Juego debería ser exigente en la interpretación del arrepentimiento. No debe permitirse a un jugador arrepentirse simultáneamente por dos pecados y, desde luego, un pecador reincidente no tiene derecho a tirada de arrepentimiento en la misma sesión en la que repitió el pecado.

El arrepentimiento es la única forma de expiar la Culpa obtenida por la rotura de votos. En este caso, más que una interpretación convincente, el Director de Juego debería considerar el esfuerzo por mantener el voto que realice el personaje, permitiendo una tirada de arrepentimiento tras cada situación en la que el personaje corra riesgo personal o realice un sacrificio por mantener el voto.

PENITENCIA

Esta debería ser la forma más corriente de liberarse de los pecados. La penitencia es una forma de compensación por el pecado cometido. Puede consistir en la realización de oraciones, el pago de limosna u otras actividades.

La penitencia puede ser fijada por otra persona, o imponérsela uno mismo, dependiendo de la tradición religiosa. Detalles al respecto aparecen en el capítulo Dogma. En ese mismo capítulo se refleja el Nivel que poseen determinadas penitencias para cada una de las tres religiones.

En cualquier caso, el sistema de Penitencia es sencillo. El Nivel de la penitencia debería ser similar al del Pecado en la tradición del personaje, aunque esto no es obligatorio. Al cumplir la penitencia, el personaje tiene derecho a una tirada realizada con el Nivel de la Penitencia como atributo de acción y su Voluntad como atributo de efecto. Cada éxito reduce en uno la Culpa de ese pecado.

Una vez cumplida la penitencia, el personaje tiene derecho a una tirada de arrepentimiento en cada sesión para librarse de la Culpa que no haya eliminado la propia penitencia.

REPARACIÓN

Esta forma de obtener la Absolución no siempre está disponible. Simplemente consiste en deshacer el pecado cuando esto es posible. Evidentemente puedes restituir lo robado, pero no devolver la vida a los muertos... normalmente.

Qué es reparación y qué no debe determinarlo el Director de Juego, pero como guía digamos que se produce reparación si las cosas quedan como antes de que el personaje pecara.

El sistema es simple. Tras el acto de reparación, el personaje puede tirar la Culpa del pecado como atributo de acción y su Voluntad como atributo de efecto y reducir la Culpa en tantos niveles como éxitos obtenidos. Si tras esto aun queda Culpa por ese pecado, el personaje deberá recurrir a otro método para obtener la completa absolución.

REMORDIMIENTOS

Los Remordimientos son Culpa por pecados pasados de la que el personaje es incapaz de deshacerse. Son heridas en el alma que no cicatrizaran jamás.

A efectos de juego, además de la Desventaja Mental que lleva su nombre, los remordimientos se adquieren mediante la obtención de Perjuicios en tiradas en las que la Culpa juegue algún papel. Cada Perjuicio proporciona un Nivel de Remordimiento, es decir, un Nivel de Culpa del que el personaje jamás podrá librarse. A continuación se detallan dos formas posibles.

La primera es por supuesto en cualquier tirada de Arrepentimiento, Penitencia o Reparación, especialmente si el Perjuicio conlleva además un fallo en la tirada.

Otro modo, recomendado sólo para aquellos personajes que pese a su Culpa eviten la búsqueda de absolución, es adjudicar un Nivel de remordimientos por cualquier Perjuicio obtenido en una tirada cuyo atributo de efecto o acción sea Gracia, Virtud o, sólo si el Director de Juego se siente especialmente maligno, Voluntad.

FIRMEZA

Todos los seres mortales poseen un atributo de firmeza. En los seres humanos se trata de la Voluntad, mientras que en los animales nos

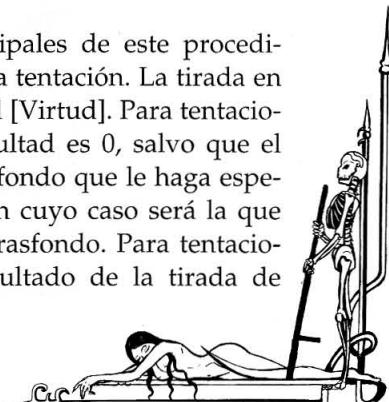


referimos a la Fiereza. Los demonios emplean su Poder como sustituto.

Siempre que un personaje se vea movido a actuar contra su propia voluntad, puede tratar de resistirse mediante una tirada. En esta, se empleará la Voluntad del personaje como atributo de acción y el atributo de efecto dependerá de la acción que trata de contener el personaje. Por ejemplo, para no gritar a causa del dolor se puede solicitar una tirada de Voluntad [Fortaleza + Resistencia], mientras que para contener igualmente un grito, esta vez a causa del terror la tirada sería de Voluntad [Inteligencia + Sagacidad]. La dificultad de estas tiradas estará siempre en relación con la fuerza del impulso a contener. Así, para resistir el dolor la dificultad equivaldría a los niveles de herida letal sufridos, menos 1.

TENTACIONES

Uno de los usos principales de este procedimiento es para resistir la tentación. La tirada en este caso es de Voluntad [Virtud]. Para tentaciones mundanas, la dificultad es 0, salvo que el personaje posea un trasfondo que le haga especialmente vulnerable, en cuyo caso será la que dictamine el nivel del trasfondo. Para tentaciones demoníacas, el resultado de la tirada de



Tentar [Poder] del demonio dictaminará la dificultad, modificada por cualquier desventaja del personaje tentado que resulte aplicable.

Los personajes que cumplen votos (normalmente los cristianos) son especialmente vulnerables a las tentaciones relacionadas con el voto mantenido. Es mucho más difícil resistirte a aquello de lo que te ves privado. Deberán por esto aumentar en un nivel la dificultad para resistir tentaciones relacionadas con su voto, sean demoníacas o no. Si la privación se debe a una circunstancia involuntaria y no a un voto, como por ejemplo la castidad forzosa de un hombre que lleva años viajando solo, la Dificultad se incrementa en +2.

También los demonios son vulnerables a la tentación, aunque la mayoría de ellos no tratarán siquiera resistirse. Si quieren hacerlo, sin embargo, reduce en 1 la dificultad de cualquier intento de resistirse a ser tentados. La excepción a esto es la ambición. Los demonios son criaturas terriblemente ambiciosas, y se muestran especialmente proclives a actuar de forma impulsiva cuando se trata de incrementar su poder perso-

nal de un modo u otro. Siempre que esto suceda, la dificultad de resistirse se incrementa en +2, en lugar de reducirse.

TERROR

En ocasiones los personajes se verán expuestos a sus miedos en las formas más diversas. Para determinar cómo reaccionan realizaremos una tirada de terror. En primer lugar, el Director de Juego debe determinar el Nivel de Terror de la experiencia que sufre el personaje. Un pequeño susto, como insectos gigantes cayendo sobre tu cuerpo por sorpresa, sería el Nivel 1. Ver a tu familia muerta levantarse de sus tumbas y atacarte podría ser Nivel 4. Ver a un demonio monstruoso devorar lentamente a tus compañeros, mientras esperas encadenado tu turno podría ser Nivel 6 ó más. No deberían ser necesarias tiradas de terror sólo por ver demonios, sin importar lo horrible de su aspecto, pero sí en caso de que aparecieran por sorpresa o mostraran claramente ser una amenaza mortal.

La tirada de terror se realiza con la Voluntad del personaje como atributo de acción y su Inteligencia + Sagacidad como atributo de efec-



to. Cada éxito reduce el Nivel de Terror en 1. Si este se reduce a 0 ó menos, el personaje sobrelleva la experiencia. En caso contrario, el Nivel de Terror restante debe aplicarse como penalización a todas las tiradas del personaje mientras dure la situación que provocó la tirada. Además, el jugador debería interpretar correctamente la situación, mostrándose a la defensiva, dispuesto a huir, etc. Si el Nivel es 5 ó superior, el personaje quedará completamente paralizado, catatónico o similar durante el resto de la escena. A discreción del Director de Juego, este mismo resultado se puede aplicar si el personaje obtiene un Perjuicio y ningún éxito en la tirada.

Si un personaje se ve obligado a realizar más de una tirada de terror en la misma escena, no deben acumularse los efectos de cada una de ellas, sino aplicar sólo la que deje peor parado al personaje.

APRENDIZAJE

EXPERIENCIA Y AVANCE

De sus experiencias diarias, los personajes obtienen valiosos conocimientos que les permiten aprender. El aprendizaje es un proceso lento y laborioso sin embargo.

Lo que aprende un personaje se mide en Niveles de Experiencia. Al final de cada sesión de juego, un personaje recibe unos pocos de estos Niveles, según el criterio del Director de Juego.

Los Niveles de Experiencia pueden utilizarse para realizar una tirada de Avance. El personaje decide qué habilidad pretende incrementar y cuántos Niveles de Experiencia emplea y realiza una tirada con dichos Niveles como atributo de acción y su Inteligencia como atributo de efecto. La Sagacidad se aplica como rasgo si la habilidad es una Destreza o una Pericia. Si se trata de un Conocimiento, el rasgo apropiado es el Razonamiento. En cualquier caso, la Dificultad de la tirada es la puntuación actual de la habilidad que se pretende aumentar más 1 Nivel. Si se obtiene éxito en la tirada, la puntuación del personaje en esa habilidad se incrementa un Nivel.

Una vez empleados en una tirada de Avance, los Niveles de Experiencia utilizados se pierden, sin importar el resultado de la tirada. Excepcionalmente, si se obtiene un Beneficio en dicha tirada, el Director de Juego puede deter-

minar que se conserva 1 de los Niveles de Experiencia empleados.

Aprender una nueva habilidad de Nivel Básico 0 tiene Dificultad 1. Si el Nivel Básico de la habilidad es 1, la Dificultad para incrementarla a Nivel 2 será 2. Por último, una habilidad de Nivel Básico X requiere una tirada de Avance exitosa a Dificultad 0 para considerarse con una puntuación de 0, más otra tirada de Avance a Dificultad 1 para subirla hasta Nivel 1.

Rasgos, Características y algunas Facultades pueden aumentarse igualmente con tiradas de Avance, pero los Niveles de Experiencia deben dividirse entre cuatro, redondeando hacia abajo, antes de hacer la tirada. El sistema es idéntico y las restricciones normales aplicadas durante la creación del personaje se mantienen. Aumentar un rasgo -2 a -1 tiene dificultad 2, mientras que hacer lo propio con un rasgo -1 a 0 tendría Dificultad 1. Gracia y Poder no pueden incrementarse mediante este sistema, pero sí Virtud y Voluntad.

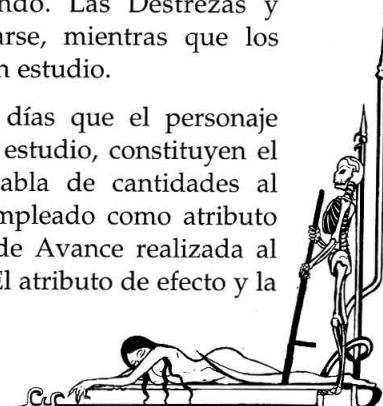
Los trasfondos no pueden adquirirse ni desarrollarse con tiradas de Avance. Tampoco es posible librarse de las Desventajas de este modo. Un personaje desarrollará nuevos trasfondos y perderá los antiguos si así resulta de lo que sucede en el juego.

En principio no se permite más de una tirada de Avance para el mismo atributo en una misma aventura, con independencia de su resultado. Además, las tiradas de Avance deberán ser convenientemente justificados por el jugador que interpreta al personaje. Deberá existir una razón para el aprendizaje y mejora de habilidades y especialmente para el incremento de Rasgos, Características y Facultades.

ESTUDIO Y ENTRENAMIENTO

Además de lo dicho anteriormente, un personaje puede tratar de desarrollar sus habilidades practicando o estudiando. Las Destrezas y Pericias deben practicarse, mientras que los Conocimientos requieren estudio.

En cualquier caso, los días que el personaje dedique a la práctica o estudio, constituyen el equivalente según la tabla de cantidades al Nivel de Experiencia empleado como atributo de acción en la tirada de Avance realizada al final de dicho periodo. El atributo de efecto y la



Dificultad son idénticos a los de una tirada de Avance normal. Si tiene éxito, el personaje avanza un Nivel en la habilidad que corresponda.

Los libros empleados en el estudio poseen una puntuación en las habilidades de Conocimientos que contienen y por tanto pueden enseñar. Un personaje no puede aprender más de un Nivel por encima de lo que el libro enseña.

RELACIONES SOCIALES

La mayor parte de las interacciones entre personajes se realizaran mediante la interpretación. Sin embargo, en ocasiones serán necesarias tiradas de dados para determinar el resultado de estas interacciones.

Como regla general, cuando los dos participantes en la interacción sean personajes jugadores, no debería realizarse ninguna tirada de dados, salvo que los jugadores implicados estén de acuerdo en acatar el resultado.

Igualmente, un personaje no jugador no debería poder influir en la conducta de un jugador por el resultado obtenido en una tirada, salvo que haya un poder demoníaco u otra fuerza sobrenatural implicada. Si un personaje no jugador pretende convencer o manipular a uno jugador, el Director de Juego deberá conseguirlo mediante la apropiada interpretación.

Las reglas aquí descritas se aplicarán fundamentalmente a las relaciones entre personajes jugadores y no jugadores, cuando sean los primeros

los que traten de ejercer su influencia sobre los segundos. En general el personaje jugador deberá hacer una tirada de la habilidad apropiada que el Director de Juego determine (como Liderazgo o Farsa, por ejemplo) y el atributo de efecto será Presencia, con el rasgo que parezca más apropiado. La dificultad de la tirada dependerá de lo que el personaje pretenda conseguir del otro. Cuanto más contrario a su disposición y más peligroso sea, la dificultad será mayor.

El atributo de acción de la tirada anterior puede modificarse de varias formas. La más importante fuente de cambio es la puntuación en el trasfondo Posición de los personajes participantes. Si el personaje que pretende influir tiene una Posición superior en más de 1 Nivel, suma uno al atributo de acción, o dos si es superior en más de 3 niveles. Si por el contrario es inferior en más de 2 niveles, resta uno a su atributo de acción, o dos si es inferior en más de 4 niveles.

Estos ajustes sólo son apropiados si la Posición de ambos personajes se da en la misma institución o en una institución reconocida por ambos. Por ejemplo, la Posición de un caballero en su orden no será tenida en cuenta en su interacción con un Obispo, pero sí la del Obispo, pues la Iglesia es una institución que ambos reconocen

A discreción del Director de Juego, pertenecer a determinadas organizaciones puede ser suficiente para obtener un +1 al atributo de acción en las tiradas de influencia. Un ejemplo de esto sería la Iglesia entre la Cristiandad, o la nobleza infernal entre todos los habitantes de la Tierra Invadida por el Infierno.

Sa noche era cerrada, la luna apenas visible y un gélido viento del norte se deslizaba suavemente por las empedradas calles de Cuenca. Las pocas almas libres que aún quedaban con vida colgadas en sogas y estacas gemían apunto de exhalar su último suspiro.

Merkhis era un rastlero lutín. ¡Por lo menos no merecía ser otra cosa, ya se encargaría él de mandarle a ese estado. Citarle a él, en semejante lugar, con semejante descubrimiento, sólo para humillarlo. ¡Por el día de Hermón que le haría pagar cara su desfachatez!

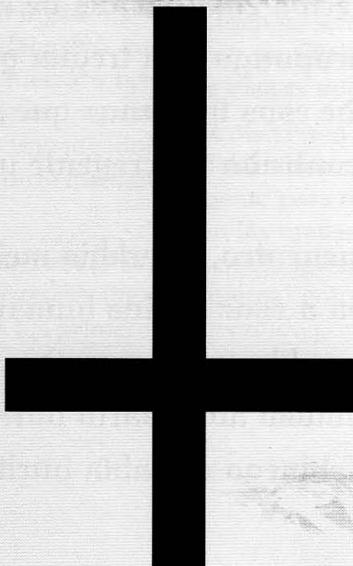
- Saludos, Gantrag, gracias por venir con esta urgencia, era importante que hablásemos, creo que esto no puede seguir así. Raym ha cambiado de actitud, no pasará mucho antes de que seamos un estorbo y decida eliminarnos de escena. En muestra de mi buena voluntad te propongo una tregua y para sellarla te ofrezco la localización de esos humanos que andabas buscando... Mis demonios han encontrado un creyente un tanto especial.

Horas más tarde del encuentro, Merkhis meditaba y sonreía. Estúpido, infravaloraba a esos necios humanos. Con un poco de suerte, le quitarían un problema de en medio. Gantrag había demostrado ser un insidioso adversario durante mucho tiempo, pero por alguna razón el juego se había vuelto aburrido y era hora de pasar capítulo.

Sus posesiones en el sur no estaban seguras con la política de exclusión del Conde Raym. Cuenca podía convertirse de pronto en un buen lugar donde exiliarse, ya que el brazo del Conde era largo, pero también perezoso... Se conformaría con expulsarle al norte pero no iría más allá. El motivo por el cual había soportado

a Gantrag durante esta época del Infierno en la Tierra era porque, a fin de cuentas, protegía Cuenca de terceros con gran eficacia, pero si se iba a trasladar allí no quería tener que aguantarle a diario a él y a sus aburridas y patéticas intrigas...

Parecía irónico, quizás poético, que aquellos a quienes había venido a destruir, aquellos a quienes más disfrutaba atormentando fuesen a hacerle un favor tan grande como librarse de Gantrag... Aunque claro, tampoco iba a ser la primera ni última vez...



CAPÍTULO VII:

LEGIÓN

PUES ÉL LE DECÍA: SAL, ESPÍRITU IMPURO DE ESE HOMBRE. Y LE PREGUNTÓ: ¿CUÁL ES TU NOMBRE? EL DEMONIO RESPONDIÓ: LEGIÓN ES MI NOMBRE, PORQUE SOMOS MUCHOS.

EVANGELIO SEGÚN SAN MARCOS 5, 8-9

EL MALIGNO

También denominado el Enemigo o el Adversario, se trata del máximo representante de las fuerzas infernales. Expulsado de los cielos por su pecado de orgullo arrastró tras de sí un buen número de ángeles, que constituyen las huestes infernales. El Maligno es el supremo emperador del Infierno, y en raras ocasiones se manifiesta en la Tierra. Su poder es tal que su naturaleza no es única, sino que en una grotesca burla de la Trinidad posee cuatro formas o aspectos: Belcebú, Leviatán, Lucifer y Satán

BELCEBÚ

Su nombre deriva del hebreo Ba' al Zebub, que significa el dios mosca. Le acompañan legiones de insectos, con las que arrasa países enteros. Es el Señor de la guerra, la muerte, las enfermedades y la desgracia.

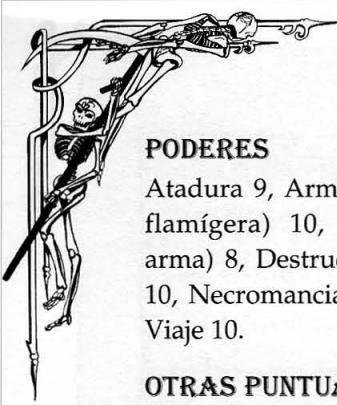
CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 10 (Resistencia +1)
 DESTREZA 8 (Rapidez +2)
 INTELIGENCIA 9 (Sagacidad +2)
 PERCEPCIÓN 8
 PRESENCIA 8 (Atractivo -7)
 PODER 10

HABILIDADES

Teología 7, Atletismo 10, Cualquier arma 12, Pelea 12, Expresión 6, Indagación 7, Intimidación 10, Liderazgo 10, Maña 6, Supervivencia 10, Vigilancia 10.





PODERES

Atadura 9, Armadura 10, Armamento (Espada flamígera) 10, Armamento (Cualquier otro arma) 8, Destrucción 8, Ignición 10, Maldición 10, Necromancia 8, Plaga 10, Regeneración 10, Viaje 10.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 11, Herida Seria 22, Herida Grave 33, Herida Muy Grave 44, Herida Mortal 55

Modificador Básico de Reacción: 1

ATAQUES

Espada Tirada 12 [8] MR 2 F 20 Cr

APARIENCIA

Belcebú aparece como un ser de tamaño prodigioso, con una cinta de fuego en la frente. Su piel es de color negro y tiene la cabeza coronada por dos cuernos. Alas de murciélagos brotan de su espalda y sus pies son similares a los de un ave. Posee además una larga cola de león, y largos pelos cubren todo su cuerpo.

LEVIATÁN

Este es el aspecto del Maligno asociado con el agua. Cuando aparece sobre la tierra lo hace para devorar embarcaciones enteras o arrasar las costas. También está considerado como el aspecto femenino del Diablo, o el útero que engendra el Mal.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 16 (Fuerza +2)

DESTREZA 5 (Habilidad -5, Agilidad +2)

INTELIGENCIA 5 (Erudición -4, Sagacidad +2)

PERCEPCIÓN 8

PRESENCIA 5 (Atractivo -5)

PODER 10

HABILIDADES

Atletismo 14, Pelea 10, Intimidación 12, Liderazgo 8, Supervivencia 12, Vigilancia 8.

PODERES

Armadura 12, Armamento (Fauces) 8, Destrucción 12, Regeneración 12, Viaje 10.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 14

Herida Leve 16, Herida Seria 32, Herida Grave 48, Herida Muy Grave 64, Herida Mortal 80

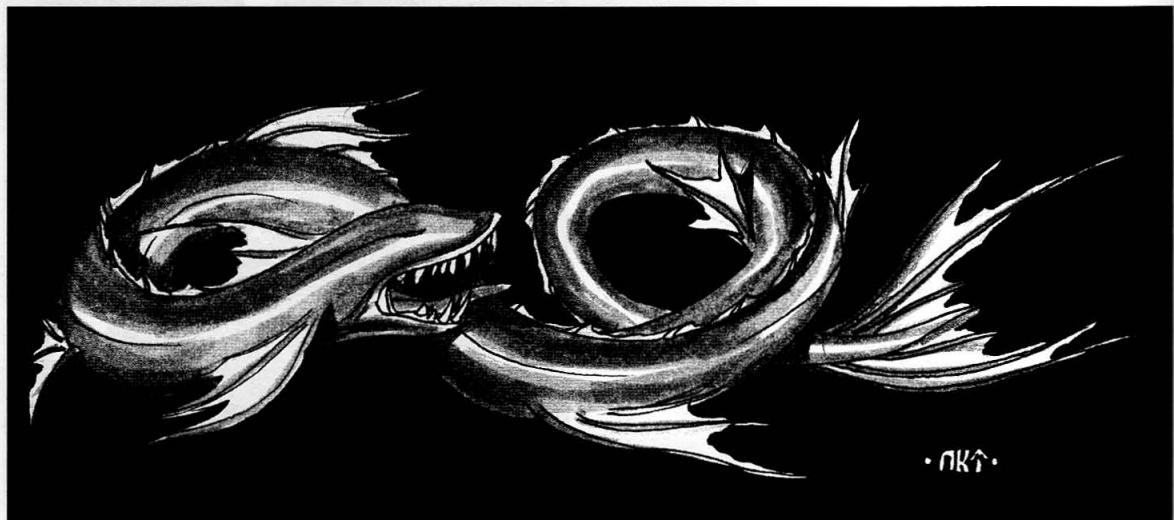
Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Devorar Tirada 10 [7] MR 4 F 26 Cr

APARIENCIA

Se trata de un gran monstruo de cientos de metros. Su apariencia puede variar ligeramente según sus intereses, pero normalmente se asemejará a una colosal serpiente marina o a una ballena de monstruosas fauces y docenas de ojos refulgentes. Si es necesario, puede aparecer provisto de patas que le permitan penetrar en la tierra, aunque en este medio será lento y torpe.



•OK•

LUCIFER

También llamado Luzbel, este aspecto del Maligno se corresponde con su apariencia original cuando ocupaba un lugar en el trono del Señor. Bajo esta forma, se manifiesta como un ser hermoso y sutil y generalmente pacífico. Puede entregar conocimientos y sabiduría sin solicitar nada a cambio, pero aquellos que los acepten acabarán de algun modo pagando por ellos.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 8

DESTREZA 9

INTELIGENCIA 9 (Erudición +2)

PERCEPCIÓN 7

PRESENCIA 10 (Atractivo +2)

PODER 10

HABILIDADES

Ciencia 10, Medicina 10, Teología 11, Atletismo 9, Espada 9, Pelea 8, Discreción 6, Enigmas 9, Expresión 11, Farsa 7, Indagación 7, Interpretación (Canto) 10, Intimidación 7, Liderazgo 11, Maña 6, Supervivencia 7, Vigilancia 8.

PODERES

Atadura 9, Armadura 9, Armamento (Espada luminosa) 10, Empatía (Cualquier emoción) 12, Viaje 10.

Además, Lucifer puede emplear cualquier Don o poder cabalístico, realizando la correspondiente tirada con 10 en los atributos de Acción y Efecto.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 8, Herida Seria 16, Herida Grave 24, Herida Muy Grave 32, Herida Mortal 40

Modificador Básico de Reacción: 1

ATAQUES

Espada Tirada 9 [9] MR 2 F 18 Cr

APARIENCIA

Lucifer es el más hermoso de los ángeles. Su cabello es dorado y cae como una cascada de rizos sobre sus hombros. Sus facciones son suaves, como las de un mancebo, pero sus ojos, pese a su enorme hermosura, reflejan su verdadera



edad. Su cuerpo es esbelto y ligeramente musculoso, pudiendo asemejarse al de un hombre o una mujer poco desarrollados. A menudo va desnudo, pero también puede vestir una túnica blanca con ribetes dorados.

SATANÁS

También llamado Satán. Esta es la forma del embaucador, el tentador. Bajo este aspecto suele presentarse a los mortales, normalmente ocultando su auténtica naturaleza.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 7

DESTREZA 7

INTELIGENCIA 10 (Sagacidad +2)

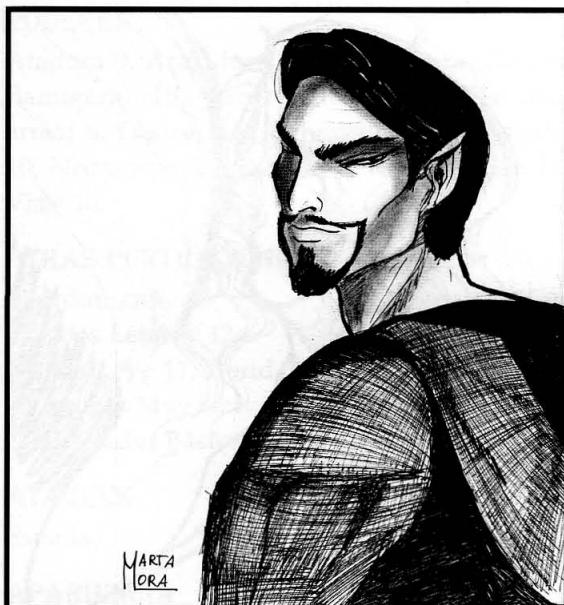
PERCEPCIÓN 9

PRESENCIA 10 (Elocuencia +2)

PODER 10

HABILIDADES

Ciencia 6, Teología 8, Atletismo 9, Cualquier arma 8, Pelea 6, Discreción 10, Enigmas 10, Expresión 10, Farsa 12, Indagación 9, Intimidación 6, Liderazgo 8, Maña 10, Supervivencia 9, Vigilancia 10.



PODERES

Atadura 9, Empatía (Cualquier emoción) 10, Corrupción 10, Ilusionismo 10, Incorporeidad 7, Ignición 7, Impulsión 7, Maldición 9,

Metamorfosis (Cualquier forma) 10, Ocultación 10, Posesión 8, Tentación (Cualquier pecado) 12, Transfiguración 10, Turbación (Cualquier emoción) 10, Viaje 10.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 7, Herida Seria 14, Herida Grave 21, Herida Muy Grave 28, Herida Mortal 35

Modificador Básico de Reacción: 1

ATAQUES

Cuchillo	Tirada 8 [7]	MR 1	F 7 Cr
Espada	Tirada 8 [7]	MR 2	F 9 Cr
Puñetazo	Tirada 6 [7]	MR 1	F 7 Cn

APARIENCIA

Puede adquirir cualquiera a su antojo, aunque la preferida es la de un varón maduro de porte noble y rasgos duros, pero atractivos. También es frecuente para este aspecto del Maligno tomar la forma de animales u objetos, siendo la serpiente uno de sus favoritos.

PRÍNCIPES DEL INFIERNO

Sólo por debajo del Maligno en cuanto a poder, existen siete príncipes infernales, cada uno de ellos consagrado a un pecado capital. Estos príncipes mantienen su reinado en los Infiernos y no suelen aparecer por el mundo mortal. Cada príncipe sirve a un aspecto del Maligno, compitiendo a menudo entre ellos por su favor.

ASMODEO

Se trata de un demonio monstruoso y destructor que gobierna setenta y dos legiones. Al parecer posee avanzados conocimientos de ciencia, pero su naturaleza furiosa le convierte en una criatura guerrera. Es un servidor de Leviatán.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 8

DESTREZA 8 (Habilidad -2)

INTELIGENCIA 9 (Erudición +2)

PERCEPCIÓN 8

PRESENCIA 7 (Atractivo -7)

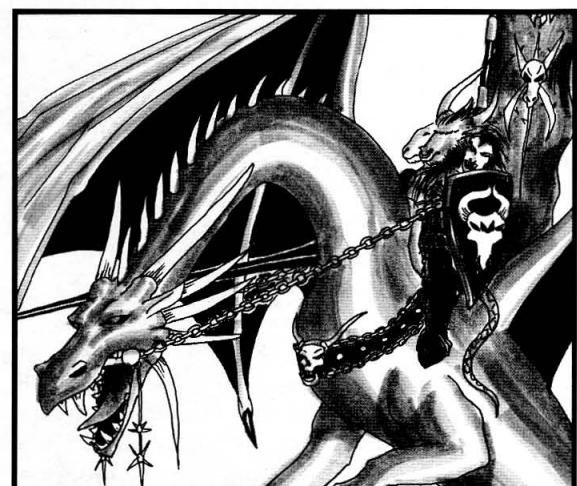
PODER 8

HABILIDADES

Ciencia 9, Ocultismo 6, Atletismo 6, Escudo 8, Lanza 8, Maza 8, Pelea 8, Liderazgo 7, Supervivencia 6, Vigilancia 7.

PODERES

Armadura 7, Armamento (Lanza) 4, Armamento (Maza de triple cadena) 6,



Destrucción 8, Ignición 8, Regeneración 6, Turbación (Ira) 6.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 8, Herida Seria 16, Herida Grave 24, Herida Muy Grave 32, Herida Mortal 40

Modificador Básico de Reacción: 1

ATAQUES

Lanza de cab. Tirada 8 [8] MR 4 F 11 Pe

Triple cadena Tirada 8 [8] MR 3 F 14 Cn

APARIENCIA

Asmodeo posee tres cabezas: la primera parecida a la de un toro, pero con mayores cuernos y un gran número de ojos, la segunda es la de un hombre con una enorme boca repleta de colmillos, y la tercera es de un cordero. Tiene además una cola de serpiente, patas de ganso y expira un aliento venenoso. Aparece montado en un dragón, con un estandarte y una lanza.

BÆL

Tiene sesenta y seis legiones de demonios a sus órdenes y es un maestro de la lucha y el engaño. Es un fiel discípulo y servidor de Satanás.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 7

DESTREZA 10 (Habilidad -9, Agilidad +2)

INTELIGENCIA 9 (Sagacidad +2)

PERCEPCIÓN 8 (Intuición +1)

PRESENCIA 5 (Atractivo -5, Elocuencia +2)

PODER 8

HABILIDADES

Atletismo 7, Pelea 9, Enigmas 4, Expresión 6, Farsa 9, Indagación 5, Intimidación 6, Labores (Tejer) 8, Liderazgo 6.

PODERES

Atadura 8, Armadura 6, Disociación 8,

Destrucción 7, Ilusionismo 9, Plaga 6,

Regeneración 8, Transfiguración 7, Viaje 8.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 7, Herida Seria 14, Herida Grave 21, Herida Muy Grave 28, Herida Mortal 35

Modificador Básico de Reacción: 1



ATAQUES

Mordisco Tirada 9 [12] MR 2 F 7 Cr

Pisotón Tirada 9 [12] MR 1 F 7 Cn

APARIENCIA

Bael toma el aspecto de una gigantesca araña con tres cabezas: una de hombre barbado, de edad avanzada, otra de sapo, que exuda ácido y viscosidades, y la tercera de gato, de pelaje negro y ojos amarillos.

BELIAL

Se trata de un ser extremadamente educado y amable, excelente conversador y de hermoso aspecto. Sin embargo se trata del espíritu más abominable y bestial del infierno. Se entrega a prácticas orgiásticas de carácter sodomita con otros demonios y, si se presenta la ocasión, también con humanos y animales. Sirve al aspecto de Lucifer y es la encarnación de la Lujuria. Manda ochenta legiones de antiguos miembros de los coros de las Virtudes y los Ángeles.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 6 (Vitalidad +2, Resistencia -2)

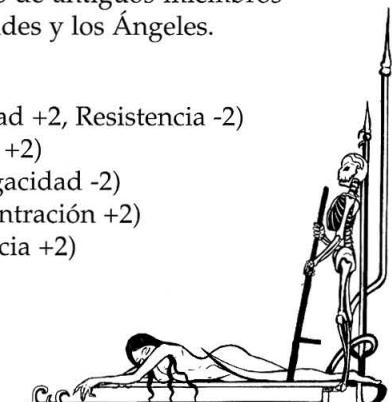
DESTREZA 9 (Agilidad +2)

INTELIGENCIA 10 (Sagacidad -2)

PERCEPCIÓN 6 (Concentración +2)

PRESENCIA 9 (Elocuencia +2)

PODER 8



HABILIDADES

Ciencia 8, Ocultismo 8, Medicina 6, Teología 8, Atletismo 4, Pelea 3, Enigmas 8, Expresión 9, Farsa 9, Indagación 6, Liderazgo 9.

PODERES

Atadura 9, Corrupción 7, Empatía (Deseo) 8, Ignición 7, Ilusionismo 5, Incorporeidad 6, Regeneración 9, Tentación (Lujuria) 8, Turbación (Deseo) 9.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 8

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 1

ATAQUES

Bofetada Tirada 3 [11] MR 1 F 6 Cn

APARIENCIA

Es un ángel bellísimo, de rasgos infantiles y andróginos. Va desnudo y de la espalda le brotan dos pequeñas alas. Su cuerpo es el de un niño mayor o un mancebo joven.

**BYLETH**

Este demonio pertenecía al coro de las Potestades antes de su caída. Es terriblemente fuerte y un gran guerrero. Sirve al Maligno en su aspecto de Belcebú.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 9 (Fuerza +2)

DESTREZA 9 (Habilidad -2)

INTELIGENCIA 6 (Razonamiento -2)

PERCEPCIÓN 8 (Intuición +1)

PRESENCIA 7 (Atractivo -1)

PODER 8

HABILIDADES

Arco 7, Atletismo 7, Equitación 8, Escudo 6, Espada 8, Lanza 7, Maza 7, Pelea 7, Liderazgo 6, Vigilancia 6.

PODERES

Armadura 8, Armamento (Espadón) 6, Armamento (Mayal) 7, Armamento (Alabarda) 7, Armamento (Arco largo) 4, Destrucción 6, Ignición 7, Regeneración 8.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 9, Herida Seria 18, Herida Grave 27, Herida Muy Grave 36, Herida Mortal 40

Modificador Básico de Reacción: 2

ATAQUES

Espadón	Tirada 8 [9]	MR 4	F 16 Cr
Mayal	Tirada 7 [9]	MR 4	F 18 Cn
Alabarda	Tirada 7 [9]	MR 4	F 17 Cr
Arco lago	Tirada 7 [9]	MR 5	F 14 Pe

APARIENCIA

Este príncipe de los Infiernos aparece como un hombre joven de pelo largo y espesa barba que viste una pesada armadura. Sus ojos son totalmente negros y carentes de emoción alguna. Monta un caballo blanco y enarbolá una espada que emite espantosas carcajadas.

PAIMON

Bajo su mando se encuentran doscientas legiones de demonios que pertenecieron a los coros de Ángeles y Potestades. Esta al servicio de Belcebú y copula con él frecuentemente.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 7 (Resistencia +2)
DESTREZA 8 (Rapidez -1)
INTELIGENCIA 9 (Sagacidad +2)
PERCEPCIÓN 8
PRESENCIA 10
PODER 9

**HABILIDADES**

Ocultismo 8, Teología 7, Atletismo 5, Equitación 7, Pelea 5, Enigmas 7, Expresión 6, Farsa 9, Indagación 6, Liderazgo 9, Vigilancia 6.

PODERES

Atadura 9, Corrupción 9, Destrucción 7, Ilusionismo 7, Posesión 9, Regeneración 7, Tentación (Cualquier pecado) 7, Viaje 7.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 9, Herida Seria 18, Herida Grave 27, Herida Muy Grave 36, Herida Mortal 45

Modificador Básico de Reacción: 2

ATAQUES

Bofetada	Tirada 5 [8]	MR 2	F 7 Cn
----------	--------------	------	--------

APARIENCIA

Se muestra como una mujer joven de gran belleza, vestida con lujosos ropajes y que porta una diadema de deslumbrante pedrería. Habitualmente monta un animal parecido a un dromedario.

PURSAN

Se le atribuye el conocimiento del pasado, el presente e incluso el futuro. Tiene bajo su mando directo a veintidós legiones. Sirve a Lucifer.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 7 (Fuerza +1, Vitalidad -2)
DESTREZA 8 (Agilidad +2)
INTELIGENCIA 8 (Erudición +2)
PERCEPCIÓN 6 (Atención -1)
PRESENCIA 6 (Carisma -1)
PODER 7

HABILIDADES

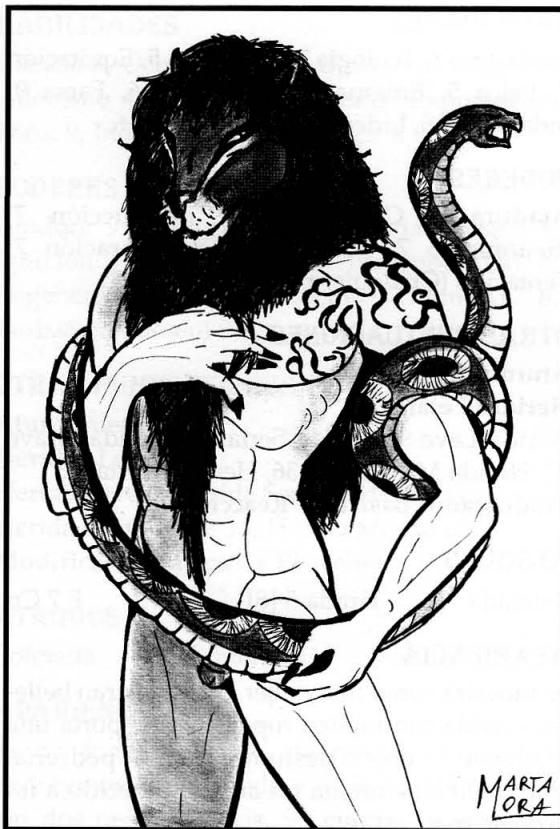
Ciencia 8, Ocultismo 8, Teología 5, Atletismo 6, Equitación 5, Pelea 7, Enigmas 7, Liderazgo 5.

PODERES

Atadura 5, Armadura 3, Armamento (Colmillos) 4, Armamento (Culebra) 4, Empatía (Inquietud) 6, Posesión 5, Profecía 9*, Regeneración 4, Turbación (Curiosidad) 6.

*Como el Don Cristiano Profetizar y el Musulmán Barro de Alá.





OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 7, Herida Seria 14, Herida Grave 21, Herida Muy Grave 28, Herida Mortal 35

Modificador Básico de Reacción: 2

ATAQUES

Mordisco	Tirada 7 [10]	MR 3	F 11 Cr
Culebra*	Tirada 7 [11]	MR 2	F 11 Cr

* La culebra puede atacar cada 3 Momentos de Reacción, sin contar como una acción para Pursan.

APARIENCIA

Su forma es la de un humano desnudo con cabeza de león. Lleva con el una culebra furiosa con seis cabezas y monta en un enorme oso negro. Un sonido de trompetas siempre anticipa su llegada.

ZAPAN

Es el maestro del cambio y la transformación de las cosas. Le obedecen treinta legiones de demonios y sirve fielmente a Satanás.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 8 (Resistencia +2)

DESTREZA 6

INTELIGENCIA 9

PERCEPCIÓN 7 (Atención +2)

PRESENCIA 4 (Atractivo -3, Carisma +2)

PODER 8

HABILIDADES

Ciencia 5, Ocultismo 7, Teología 6, Atletismo 5, Pelea 6, Enigmas 6, Farsa 5, Indagación 5, Liderazgo 8, Vigilancia 4.

PODERES

Atadura 6, Armadura 4, Armamento (Cuernos) 4, Ilusionismo 7, Regeneración 6, Tentación (Avaricia) 6, Transfiguración 9, Viaje 6.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 10, Herida Seria 20, Herida Grave 30, Herida Muy Grave 40, Herida Mortal 50

Modificador Básico de Reacción: 2

ATAQUES

Cornada	Tirada 6 [6]	MR 3	F 11 Pe
---------	--------------	------	---------

APARIENCIA

Su aspecto es el de un gran toro con alas de murciélagos. Es capaz de escupir fuego y al final de las patas posee afiladas garras en lugar de pezuñas.



NOBLEZA INFERNAL

Inmediatamente por debajo de los príncipes en la jerarquía infernal se encuentra la archiduquesa Lilith, y bajo ella dieciséis duques, diez condes, trece marqueses y once barones. Cada uno de estos demoníacos señores responde ante un príncipe y gobierna una región del Infierno. Algunos de ellos han sido enviados a la Tierra para propagar la obra del Maligno y regir en su nombre.

No se ofrecerán valores de juego para cada uno de los demonios de la nobleza infernal, exceptuando a Lilith, sino que a continuación se presenta una relación con sus nombres y las características típicas de un demonio de dicha clase.

LILITH

Este demonio es un espíritu sumamente poderoso e influyente, rivalizando incluso con los príncipes. Mantiene una estrecha relación con Belial, con el que engendra demonios menores. Lilith no tiene legiones bajo su mando, pero los súcubos y las strigas la tienen ferviente devoción, tratándola como a una princesa y anteponiendo sus deseos a los de cualquier otro demonio, incluyendo los aspectos del Maligno. Lilith permanece en el Infierno, pero visita ocasionalmente la Tierra para copular con humanos, especialmente con los más castos y piadosos, pues es una tentadora sublime.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Resistencia +2)

DESTREZA 7 (Habilidad +2, Rapidez -1)

INTELIGENCIA 8 (Erudición +1)

PERCEPCIÓN 7 (Concentración +1)

PRESENCIA 9 (Atractivo +2)

PODER 8

HABILIDADES

Ocultismo 8, Teología 6, Atletismo 4, Pelea 3, Discreción 6, Expresión 7, Farsa 8, Indagación 5, Liderazgo 7, Vigilancia 4.

PODERES

Empatía (Deseo) 7, Ensoñación 5, Ilusionismo 8, Tentación (Lujuria) 9, Tentación (Cualquier otro pecado) 6, Turbación (Deseo) 8, Viaje 6.



OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 6, Herida Seria 12, Herida Grave 18, Herida Muy Grave 24, Herida Mortal 30

Modificador Básico de Reacción: 2

ATAQUES

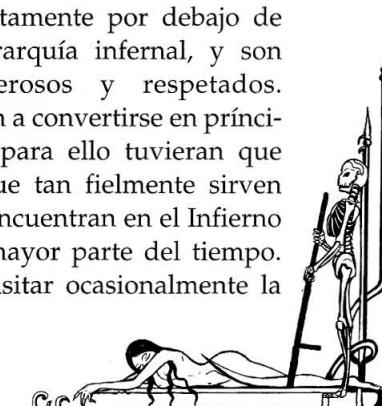
Bofetada Tirada 3 [7] MR 2 F 4 Cn

APARIENCIA

No existe mujer más bella ni cuerpo femenino más hermoso que el de Lilith. De hecho, de todos los seres de la creación, sólo Lucifer supera su belleza.

DUQUES

Se encuentran inmediatamente por debajo de los príncipes en la jerarquía infernal, y son demonios muy poderosos y respetados. Algunos de ellos aspiran a convertirse en príncipe algún día, aunque para ello tuvieran que derrocar al señor al que tan fielmente sirven ahora. Sus ducados se encuentran en el Infierno y allí suelen pasar la mayor parte del tiempo. Pueden sin embargo visitar ocasionalmente la



Tierra con propósitos muy diversos: asegurar el cumplimiento de una profecía, castigar a un súbdito rebelde o simplemente pasar un rato entretenido. Los duques del Infierno son los siguientes: Agares, Busas, Gusayn, Batymh, Eligor, Valefar, Zepar, Sytry, Bune, Berith, Astaroth, Vepar, Chas, Princel, Muros y Alocer. Se ofrecen los valores de juego del duque Batymh como ejemplo.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Fuerza +1)
 DESTREZA 8 (Rapidez +2)
 INTELIGENCIA 6 (Sagacidad +1)
 PERCEPCIÓN 7
 PRESENCIA 6 (Elocuencia -2)
 PODER 7

HABILIDADES

Medicina 6, Ocultismo 6, Teología 4, Atletismo 6, Pelea 5, Discreción 5, Indagación 4, Intimidación 5, Liderazgo 6, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 2, Armamento (Cola) 4, Destrucción 6, Empatía (Repulsa) 5, Ignición 7, Posesión 7, Regeneración 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 2



ATAQUES

Coletazo Tirada 5 [8] MR 4 F 10 Cn

APARIENCIA

Varía enormemente el aspecto de un duque a otro. Astaroth, por ejemplo, toma la apariencia de un ángel horrendo, que monta sobre un dragón, Agares en cambio se presenta como un anciano montado sobre un enorme lagarto, mientras que Batymh aparece como un hombre robusto con cola de serpiente.

MARQUESES

La corte de los marqueses está formada por trece miembros que son: Lamon, Loruy, Nebirus, Farreas, Rieve, Marchacias, Sabnac, Gamigym, Arias, Andras, Androalf, Cimeries y Fénix. Todos los marqueses, menos Rieve, Fénix, Arias y Cimeries, gobernan en la Tierra actualmente, siendo su función defender los lugares donde se encuentra una puerta a los Infiernos. A continuación se ofrecen las estadísticas de juego de Nebirus.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Vitalidad +1, Fuerza -1)
 DESTREZA 6
 INTELIGENCIA 6 (Erudición +2)
 PERCEPCIÓN 6 (Concentración +2)
 PRESENCIA 8 (Carisma -3)
 PODER 6

HABILIDADES

Medicina 4, Ocultismo 6, Atletismo 4, Pelea 5, Expresión 5, Farsa 3, Indagación 5, Intimidación 4, Liderazgo 7, Supervivencia 3, Vigilancia 4.

PODERES

Atadura 5, Armadura 2, Armamento (Tentáculos) 3, Corrupción 4, Impulsión 4, Incorporeidad 5, Maldición 6, Posesión 6, Regeneración 4, Viaje 5.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Tentáculos Tirada 5 [6] MR 3 F 7 Cn



CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 6 (Vitalidad +1, Resistencia -1)
 DESTREZA 6 (Rapidez +2)
 INTELIGENCIA 8 (Erudición +1)
 PERCEPCIÓN 5
 PRESENCIA 5 (Atractivo -4, Elocuencia +2)
 PODER 6

HABILIDADES

Ciencia 3, Teología 4, Ocultismo 5, Atletismo 5, Pelea 4, Discreción 4, Expresión 5, Farsa 5, Indagación 3, Intimidación 7, Liderazgo 4, Vigilancia 3.

PODERES

Alacridad 3, Atadura 4, Armadura 2, Armamento (Pico) 3, Ilusionismo 7, Maldición 6, Necromancia 6, Pestilencia 5, Plaga 5.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 1

ATAQUES

Picotazo Tirada 4 [6] MR 2 F 8 Pe



APARIENCIA

Cada marqués tiene su propia y particular forma: entre otros, Andras toma la forma de un ángel con la cabeza de un búho, Loruy se presenta como un hombre joven y apuesto vestido con una armadura de cuero que porta un gran arco, Nebirus tiene el aspecto de una mujer noble, pero con cuatro brazos y tentáculos emergiendo entre los rizos plateados de su cabello, Marchacias parece un enorme lobo, tan grande como un caballo, con el pelo crespo de un intenso color rojo.

CONDES

Más de la mitad de los condes demonio se encuentran en la actualidad en la Tierra, intentando coordinar las acciones de los distintos señores demoníacos. Sus feudos son los más grandes y poderosos, sus fortalezas las más inexpugnables y sus legiones las más terribles que pueden encontrarse sobre la faz de la Tierra. Los condes que continúan en el Infierno son Barbatos, Bortis, Morux e Ipes. En la Tierra se sitúan Furfur, Raym, Halfas, Vine, Decaridia y Zalcos. A modo de ejemplo, se ofrecen los valores de juego de Halfas.

APARIENCIA

Cada uno de estos seres es una criatura distinta y única, con un aspecto particular. Furfur toma una forma angelical, por ejemplo, mientras que Halfas se muestra como un monstruo similar a una cigüeña gigante.

BARONES

De los once barones pertenecientes a la nobleza de los demonios, sólo cinco se encuentran sirviendo en la Tierra: Malfus, Marbas, Glasiabolas, Forcas y Buer. Los otros seis barones permanecen en los reinos infernales: Gaap, Caim, Volac, Oze, Amy y Haagenty. Los valores de juego ofrecidos corresponden a Forcas.

CARÁCTERÍSTICAS

FORTALEZA 7 (Fuerza +1)

DESTREZA 3 (Rapidez -1)

INTELIGENCIA 6 (Razonamiento +2)

PERCEPCIÓN 6 (Intuición +1)

PRESENCIA 4 (Atractivo -3)

PODER 5

HABILIDADES

Ocultismo 5, Atletismo 2, Espada 4, Pelea 4, Discreción 2, Expresión 3, Farsa 6, Indagación 5, Intimidación 6, Liderazgo 5, Vigilancia 4.

PODERES

Atadura 4, Armadura 4, Armamento (Espada bastarda) 5, Ignición 5, Posesión 5, Tentación



(Gula) 6, Turbación (Apetito) 4, Regeneración 4, Viaje 5.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 7, Herida Seria 14, Herida Grave 21, Herida Muy Grave 28, Herida Mortal 35

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Espada bast. Tirada 4 [5] MR 5 F 12 Cr

APARIENCIA

Como el resto de la nobleza infernal, los barones son seres independientes y únicos, cada uno con su aspecto característico. Aquí tenemos algunos ejemplos: Forcas aparece como un hombre extremadamente gordo, tan ancho como alto, generalmente vestido con una túnica blanca, Volac se muestra como un niño menor de diez años, sucio y que desprende un olor hediondo, pero provisto de dos alas de ángel.

CABALLEROS INFERNALES

Además de los citados anteriormente existen numerosos caballeros infernales, demonios mayores que no poseen título, pero sí un feudo, sea en el Infierno o en la Tierra. Estos caballeros se agrupan en trece órdenes distintas, cada una con sus preceptos, creencias y al servicio de una forma distinta del Maligno. Cada caballero está a las órdenes de un noble infernal distinto, en función de la legión a la que pertenezca, y no a la orden de la que forme parte. Sin embargo, los caballeros infernales son a menudo más fieles a su orden y al gran Maestre de la misma que a su señor, lo que provoca interesantes conflictos.

A continuación se ofrece una relación de las distintas órdenes de caballería infernal y los valores

típicos de un caballero de cada una de ellas. Resulta imposible ni tan siquiera incluir los nombres de los más de cuarenta mil caballeros que componen las filas de las trece órdenes.

ORDEN DE LA MOSCA

Esta es una orden consagrada al culto del Maligno en su forma de Belcebú. Es la más grande de todas, y en sus filas se encuentran los mejores guerreros, hasta un total de 6.666 demonios. El gran Maestre de la orden es el príncipe Byleth. Los miembros de la orden no deben jamás evitar la posibilidad de destruir a un ser pío, aunque esto proporcione un alma a los Cielos.



APARIENCIA

Los caballeros de la Orden de la Mosca visten armaduras de metal negro como no las ha visto el hombre, decoradas con protuberancias similares a colmillos, cuernos y huesos. El signo de la orden es una mosca dentro de un triángulo invertido.

ORDEN DE LAS LÁGRIMAS

Esta orden dedica su existencia a la producción de dolor. Los 3.451 demonios que componen la orden consagran su existencia a la creación de sufrimiento ajeno, sea en humanos, animales, ángeles e incluso otros demonios. En última instancia, la mayoría de los miembros de la orden son masoquistas. El Gran Maestre de las Lágrimas es Eurinomo, un poderoso caballero servidor de Lucifer. De hecho, la orden entera adora a este aspecto del Maligno. Los caballeros de las Lágrimas resultan a menudo impopulares entre los demás seres infernales, por su tendencia a torturar física y mentalmente a sus compañeros. Se encuentra a estos caballeros fundamentalmente en las ciudades más pobladas.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Resistencia +1)
 DESTREZA 4 (Agilidad +1, Rapidez -2)
 INTELIGENCIA 3 (Razonamiento -1)
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 2 (Atractivo -2, Elocuencia +1)
 PODER 4

HABILIDADES

Atletismo 4, Equitación 4, Escudo 4, Espada 5, Hacha 4, Lanza 4, Pelea 5, Intimidación 4, Vigilancia 3.

PODERES

Armadura 6, Armamento (Espada) 3, Armamento (Gran hacha) 6, Regeneración 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 6, Herida Seria 12, Herida Grave 18, Herida Muy Grave 24, Herida Mortal 30

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Espada	Tirada 5 [5]	MR 5	F 7 Cr
Gran hacha	Tirada 4 [5]	MR 6	F 10 Cr
Puñetazo	Tirada 5 [5]	MR 4	F 5 Cn



CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Resistencia +2)
 DESTREZA 5 (Habilidad +2)
 INTELIGENCIA 5
 PERCEPCIÓN 3 (Intuición -1)
 PRESENCIA 4 (Carisma -3)
 PODER 4

HABILIDADES

Medicina 3, Látigo 4, Pelea 3, Indagación 3, Intimidación 5, Liderazgo 4, Maña 5, Vigilancia 4.

PODERES

Empatía (Dolor) 4, Armadura 3, Armamento (Látigo) 2, Regeneración 6, Turbación (Dolor) 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 6, Herida Seria 12, Herida Grave 18, Herida Muy Grave 24, Herida Mortal 30

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Látigo	Tirada 4 [5]	MR 4	F 5 Cr
Mordisco	Tirada 3 [5]	MR 4	F 4 Cr

APARIENCIA

La orden tiene por símbolo cinco lágrimas rojas dispuestas formando una estrella. Los demonios de esta orden suelen vestir túnicas blancas con dicho signo en el pecho.

ORDEN DEL FUEGO FATUO

Esta orden sirve al Maligno en sus cuatro aspectos y trabaja investigando para él al resto de los seres demoníacos. Los miembros poseen un estatuto especial dentro de la sociedad infernal que los coloca fuera de la jerarquía tradicional. Los caballeros de la orden del Fuego Fatuo no tienen que responder ante ningún demonio que no pertenezca a la orden, sin importar su rango, exceptuando, claro está, al Maligno. A todos los efectos, el Fuego Fatuo es una inquisición de demonios. Si se sospecha que algún ser infernal de cualquier tipo incumple los preceptos del Adversario, la orden lo investiga. Si su culpabilidad queda lo suficientemente probada para la orden, se condena al culpable por toda la eternidad. El Gran Maestre del Fuego Fatuo es Nergal. Engrosan sus filas un total de 5.001 demonios.

**CARACTERÍSTICAS**

FORTALEZA 5
 DESTREZA 5
 INTELIGENCIA 6 (Razonamiento +1, Erudición -2)
 PERCEPCIÓN 5
 PRESENCIA 4 (Elocuencia +2)
 PODER 5

HABILIDADES

Atletismo 2, Equitación 2, Espada 3, Pelea 2, Discreción 6, Expresión 5, Farsa 5, Indagación 6, Intimidación 5, Liderazgo 4, Vigilancia 5.

PODERES

Armadura 2, Armamento (Espada) 3, Destrucción 4, Ilusionismo 6, Ocultación 7, Viaje 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Espada	Tirada 3 [5]	MR 4	F 7 Cr
Puñetazo	Tirada 2 [5]	MR 3	F 5 Cn

APARIENCIA

Los miembros de la orden se presentan a menudo disfrazados de demonios menores para realizar investigaciones en secreto. Cuando no es así, visten ropas nobles de colores rojo y negro, decoradas con el signo del Fuego Fatuo: Una llama dorada sobre la que se sitúan cuatro ojos de gato formando un rombo.

ORDEN DE LA SERPIENTE

Los maestros de la tentación son los caballeros de la Serpiente. Servidores de Satanás, estos 3.696 demonios se encuentran escogidos entre los tentadores más hábiles y poderosos. La orden incita a sus miembros a arrastrar a la condena a todos los seres, sea cual sea su naturaleza, incluidos ellos mismos. Un caballero de la serpiente no debe contener jamás sus deseos. Nisroth es el gran Maestre de la orden. La orden tiene presencia importante en las ciudades más pobladas de la Tierra y en la Marca del Desierto. Busca del señor del Infierno la concesión de uno de los feudos de la Tierra para sus miembros.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4

DESTREZA 3

INTELIGENCIA 5 (Sagacidad +1)

PERCEPCIÓN 5 (Atención +2)

PRESENCIA 4 (Carisma +2)

PODER 4

HABILIDADES

Pelea 3, Discreción 5, Expresión 4, Farsa 6, Maña 5, Vigilancia 3.

PODERES

Corrupción 3, Empatía (A elegir) 4, Ilusionismo 5, Incorporeidad 4, Tentación (A elegir) 6, Turbación (A elegir) 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Puñetazo Tirada 3 [3] MR 3 F 4 Cn

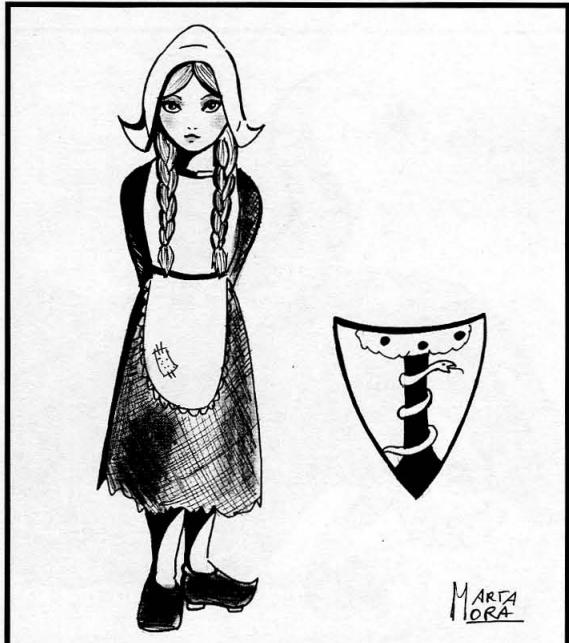
APARIENCIA

La apariencia de los caballeros de esta orden varía enormemente entre ellos, siendo además particularmente hábiles en parecer aquello que realmente no son. El símbolo de la Orden de la Serpiente es precisamente este animal, enrosulado en el tronco de un manzano.

ORDEN DEL SENTIDO PERVERSO

Los caballeros de esta orden son los especialistas en la confusión, disfrutando al volver los argumentos de los demás en su propia contra. Les gusta manipular los acontecimientos, de modo que las buenas acciones acaben volviéndose contra aquellos que las realizan, truncando los planes más perfectos y malinterpretando intencionadamente las palabras.

Hay un total de 617 demonios formando parte de la orden, en comparación con los más de 2.000 que la componían en otros tiempos: antiguos caballeros de la orden, incluyendo su gran Maestre Saliath, fueron encontrados culpables de pertenecer a la sociedad del Espejo y la Sombra y en la actualidad sufren el tormento eterno en las más terribles salas del Infierno. La orden del Fuego Fatuo sospecha que otros miembros del Sentido Perverso, puede incluso que todos, abrazan dicha herejía, por lo que cualquier movimiento de esta orden es cuidadosamente investigado.





CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3

DESTREZA 3

INTELIGENCIA 5 (Sagacidad +1)

PERCEPCIÓN 4

PRESENCIA 5 (Atractivo -2, Elocuencia +2)

PODER 4

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 3, Discreción 3, Expresión 6, Farsa 4, Indagación 5, Intimidación 3, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 1, Armamento (Garras) 2, Armamento (Cuernos) 3, Corrupción 5, Ensoñación 3, Ocultación 4, Transfiguración 3, Turbación (Confusión) 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Garras	Tirada 3 [3]	MR 3	F 4 Cr
Cuernos	Tirada 3 [3]	MR 4	F 5 Pe

APARIENCIA

Los caballeros del Sentido Perverso adoptan a menudo la apariencia de humanos, aunque adornando sus cuerpos con rasgos claramente demoníacos, como afilados colmillos, piel de color rojo, cuernos negros u otras alteraciones. Visten normalmente con ropajes nobles, aunque algunos prefieren vestidos propios de ricos mercaderes. El signo de la orden consiste en dos lunas en cuarto creciente enlazadas.

ORDEN DE LA CARNE Y LA SANGRE

Sólo 77 caballeros pertenecen a esta orden, pero se trata de los más terribles y monstruosos entre los demonios. Sirven a Leviatán con gran devoción, devorando a sus enemigos enteros para que sufran los tormentos de una digestión eterna. Estos caballeros forman una orden de forma sólo nominal, ya que en realidad se trata de criaturas de escasa inteligencia y extremadamente voraces. Behemoto es el más terrible de estos demonios.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 8 (Resistencia +2)

DESTREZA 0 (Agilidad +2)

INTELIGENCIA 0 (Astucia +1)

PERCEPCIÓN 3 (Concentración -1, Intuición+1)

PRESENCIA 0

PODER 5



HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 5, Intimidación 6, Supervivencia 4, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 4, Armamento (Tentáculos) 2, Armamento (Colmillos) 5, Regeneración 8, Turbación (Miedo) 4, Viaje 5.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 14

Herida Leve 10, Herida Seria 20, Herida Grave 30, Herida Muy Grave 40, Herida Mortal 50

Modificador Básico de Reacción: 6

ATAQUES

Tentáculo*	Tirada 5 [2]	MR 6	F 10 Cn
Mordisco	Tirada 5 [2]	MR 7	F 12 Cr

*Puede atacar cada dos Momentos de Reacción con un tentáculo distinto.

APARIENCIA

Monstruos enormes, cada miembro de la orden es único. Miles de tentáculos y cientos de fauces se reparten por los abominables cuerpos de estas bestias casi sin mente. La orden no posee ningún distintivo, aunque sus miembros son fácilmente reconocibles.

ORDEN DE LA LANGOSTA

Al igual que los caballeros de la Mosca, se trata de adoradores de Belcebú. Al contrario que aquellos, no se trata de un cuerpo de guerreros, sino más bien de la herramienta de la destrucción masiva e indiscriminada. Los miembros de la Orden de la Langosta disfrutan destruyendo y devorando las cosas materiales, siendo además el principal mandato de la orden consumir todo aquello que no sea obra del Maligno ni se encuentre manchado por él. Esto incluye todos los animales y plantas que no hayan sido corrompidos por el Mal, pero no al hombre ni lo que su mano haya construido, pues la presencia del Diablo es poderosa en la Humanidad. De este modo, la orden es la principal encargada de llevar a cabo la transformación de la Tierra en Infierno, teniendo como proyectos pendientes de aprobación el crear dos nuevas puertas del Infierno (una en Alejandría y otra en Rusia) y producir volcanes en las montañas etíopes. El gran Maestre de la orden es Abaddón, un caballero que rivaliza en poder con los mismos duques infernales. La Langosta está compuesta por 4.802 demonios, y allí dónde están a menudo les acompañan hordas de las terribles Langostas de la Tribulación.

EL ESPEJO Y LA SOMBRA

Esta sociedad procura mantenerse en secreto, aunque los rumores sobre su actividad no cesan. Según su doctrina, los cuatro aspectos del Maligno le hacen débil, y deberían ser depuestos a favor de la figura de un solo ser. Quién o qué debería ser este no parece muy claro, ni siquiera dentro de la sociedad. Algunas voces defienden que uno de los cuatro aspectos, Lucifer o Satanás según a quién preguntes, debería alzarse sobre el resto. Otros miembros de la sociedad claman por el ascenso de uno de los principes, aunque esta facción es reservada incluso con sus compañeros en el Espejo y la Sombra.

El Fuego Fatuo investiga cuidadosamente cualquier suceso que pudiera estar relacionado con esta curiosa creencia herética, sospechando que varios demonios de la nobleza están activamente involucrados.

EL ESPEJO Y LA SOMBRA

Esta sociedad procura mantenerse en secreto, aunque las noticias sobre su actividad no cesan. Según su doctrina, los cuatro aspectos del Maligno le hacen débil, y deberían ser depuestos a favor de el solo ser. Quién o qué debería ser este no parece muy claro, ni siquiera dentro de los cuatro aspectos. Algunas voces defienden que uno de los cuatro aspectos, Lucifer o Satanás según a quién preguntes, debería alzarse sobre el resto. Otros miembros de la sociedad claman por el ascenso de uno de los principes, aunque esta facción es reservada incluso con sus

compañeros en el Espejo y la Sombra.





CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Vitalidad -1)

DESTREZA 6 (Rapidez +1)

INTELIGENCIA 3 (Razonamiento +1)

PERCEPCIÓN 2 (Intuición +1, Atención -1)

PRESENCIA 3 (Atractivo -3, Elocuencia +2)

PODER 4

HABILIDADES

Atletismo 4, Equitación 4, Espada 5, Lanza 4, Pelea 4, Intimidación 5, Supervivencia 3, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 6, Armamento (Espada) 3, Armamento (Lanza de caballería) 4, Destrucción 5, Metamorfosis (Enjambre) 6, Plaga 5, Regeneración 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Espada	Tirada 5 [6]	MR 4	F 6 Cr
Lanza de cab.	Tirada 4 [6]	MR 6	F 7 Pe

APARIENCIA

Habitualmente visten ropajes nobles o armaduras. Bajo ellas, se ocultan cuerpos humanoides compuestos por millares de insectos, que pueden extenderse como una plaga. El signo de la orden es una langosta negra sobre un círculo rojo que los caballeros lucen orgullosos sobre sus atuendos.

ORDEN DE LA LUZ OSCURA

Está formada por 999 servidores de Lucifer y se vanaglorian de responder sólo ante él. Todos son caballeros que antes de su caída pertenecían al coro de los ángeles. Actúan de manera justa y honorable, pero siempre al servicio del Maligno. Los preceptos de la orden le instan a no olvidar su naturaleza anterior, lo que les convierte en objeto de suspicacias por parte del Fuego Fatuo. Los caballeros de la orden son los guardianes de las siete Puertas de los Círculos de Infierno y de las cinco de la Tierra.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Fuerza +2)

DESTREZA 6 (Habilidad -2)

INTELIGENCIA 5 (Sagacidad -2)

PERCEPCIÓN 4 (Intuición -1)

PRESENCIA 5 (Atractivo +2, Elocuencia -1)

PODER 5



HABILIDADES

Teología 4, Atletismo 5, Espada 6, Interpretación (Canto) 4, Pelea 5, Expresión 4, Vigilancia 6.

PODERES

Armamento (Espadón) 6, Ignición 4, Regeneración 7.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Espadón Tirada 6 [6] MR 5 F 12 Cr

APARIENCIA

Se trata de ángeles sumamente bellos, con cuerpos de hombre o mujer delicados y de agradables formas. En ocasiones visten pesadas armaduras de reluciente metal, y en otros momentos se presentan desnudos. De sus espaldas brotan un par de alas de murciélagos. El símbolo de la orden es una estrella de cinco puntas invertida de color dorado situada sobre un sol negro.

ORDEN DE LA MADRE OSCURA

Se trata de un grupo de demonios adoradores de Lilith. La mayoría de ellos proceden de las huestes de súcubos y strigas, habiendo ascendido a la categoría de caballeros en función de sus méritos. Sobre todo se encuentran en la Europa católica romana, donde la moral sexual es más represiva. Los miembros de la orden aseguran adorar a Lilith como discípula de Belial, y a este como instrumento de Lucifer. Sin embargo, algunos miembros del Fuego Fatuo sospechan que la orden sólo rinde culto a la archiduquesa Lilith. Los miembros de la orden se hacen llamar Lamias. Se cuenta un total de 2.110 caballeros lamia, incluyendo a Masabakes, poderoso súculo que actúa como Maestre de la orden.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3 (Vitalidad +1)

DESTREZA 5 (Habilidad +1)

INTELIGENCIA 4 (Sagacidad -1)

PERCEPCIÓN 3 (Concentración +1)

PRESENCIA 6 (Atractivo +2)

PODER 4

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 3, Expresión 5, Farsa 6, Maña 5, Vigilancia 3.

PODERES

Empatía (Deseo) 5, Ignición 3, Ilusionismo 5, Tentación (Lujuria) 6, Turbación (Deseo) 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Puñetazo Tirada 3 [5] MR 4 F 3 Cn

APARIENCIA

Todos los caballeros Lamias toman forma femenina. Algunas de ellas, especialmente las que ascendieron desde las filas de los súcubos, parecen mujeres extremadamente bellas. Los caballeros procedentes de las strigas conservan el aspecto monstruoso característico de esos seres. El resto de las Lamias tienen aspectos diversos, pero siempre femeninos. El emblema de la orden es un triángulo negro invertido, con un círculo blanco en el vértice inferior.



ORDEN DE LA ESPIRAL DESCENDENTE

Esta orden está compuesta por 1.313 caballeros demonio, adoradores de Leviatán. Sus miembros son guerreros poderosos, aunque no muy inteligentes. El gran Maestre de la orden es el caballero Azazel, antiguo miembro del desaparecido coro de los vigilantes. Los caballeros de la Espiral Descendente nunca rehusan combatir, es más, buscan el conflicto siempre que pueden. Además, siempre luchan hasta la destrucción de su enemigo o la suya propia. Se les encuentra en los feudos más duros como la Baronía Central, la Marca de las Reliquias y la Marca de las Tres Religiones.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 7 (Vitalidad -1)

DESTREZA 3 (Habilidad -2)

INTELIGENCIA 3 (Razonamiento -2)

PERCEPCIÓN 3

PRESENCIA 3 (Atractivo -3)

PODER 4

HABILIDADES

Atletismo 5, Pelea 5, Supervivencia 4, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 5, Armamento (Tentáculos) 2, Armamento (Colmillos) 3, Armamento (Garras) 4, Disociación 3, Regeneración 6.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 7, Herida Seria 14, Herida Grave 21, Herida Muy Grave 28, Herida Mortal 35

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Tentáculo	Tirada 5 [3]	MR 4	F 9 Cn
Garras	Tirada 5 [3]	MR 4	F 10 Cr
Mordisco	Tirada 5 [3]	MR 5	F 9 Cr

APARIENCIA

Los miembros de esta orden son realmente grandes, tan altos como dos hombres y tan pesados como ocho. Tienen aspecto humanoide, aunque pueden poseer tentáculos además de brazos o varios pares de estos. Suelen poseer grandes bocas repletas de colmillos y tampoco



son raros los cuernos. Los caballeros de la Espiral Descendente acostumbran a ir desnudos, pero marcan sus cuerpos con una forma espiral de color rojo que brilla como una llama.

ORDEN DE LA LENGUA ENVENENADA

Los miembros de esta orden ofrecen su existencia a Satanás, sumando un total de 5.432 demonios. Estos caballeros tienen fama de ser los más mentirosos y embaucadores del Infierno. Además, son especialistas en averiguar secretos y propagarlos o simplemente inventarlos. El gran Maestre de la orden es Kobal, el más consumado embuster de entre todos los demonios. Los caballeros de la Lengua Envenenada no se toman nada en serio y les resulta muy difícil decir la verdad.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3 (Resistencia +2)

DESTREZA 3 (Habilidad +2)

INTELIGENCIA 6 (Sagacidad +1)

PERCEPCIÓN 4 (Intuición +2)

PRESENCIA 5 (Elocuencia +2)

PODER 4

HABILIDADES

Pelea 3, Expresión 6, Farsa 7, Indagación 5, Maña 3, Vigilancia 5.

PODERES

Atadura 5, Armamento (Lengua) 1, Corrupción 4, Ensoñación 5, Ilusionismo 4, Incorporeidad 4, Ocultación 3, Posesión 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Lengua Tirada 3 [3] MR 3 F 3 Pe

APARIENCIA

Varía entre unos caballeros y otros. Además para estos demonios el cambio de forma es algo habitual, sin embargo todos ellos tienen la lengua verde tomen el aspecto que tomen. El signo de la orden está formado por una doble espiral.

**ORDEN DE LA TORMENTA DE SANGRE**

La componen 1.977 demonios guerreros ansiosos de venganza. Que toda afrenta, por pequeña esta sea, debe ser siempre devuelta siete veces es el credo fundamental de la orden. Sus caballeros adoran a Belcebú y su gran Maestre es Arioc. Esta orden tiene una importante presencia en los feudos considerados más duros por los demonios: la Baronía Central, la Marca de las Reliquias y la Marca de las Tres Religiones.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Fuerza +1)

DESTREZA 5 (Habilidad -2, Agilidad +2)

INTELIGENCIA 3 (Sagacidad +2)

PERCEPCIÓN 3 (Atención +1)

PRESENCIA 4 (Atractivo -3)

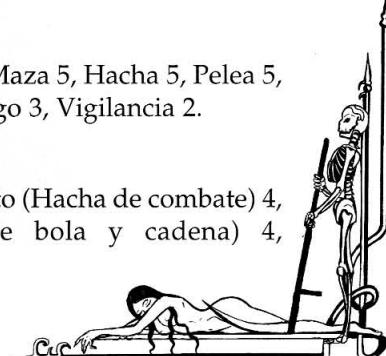
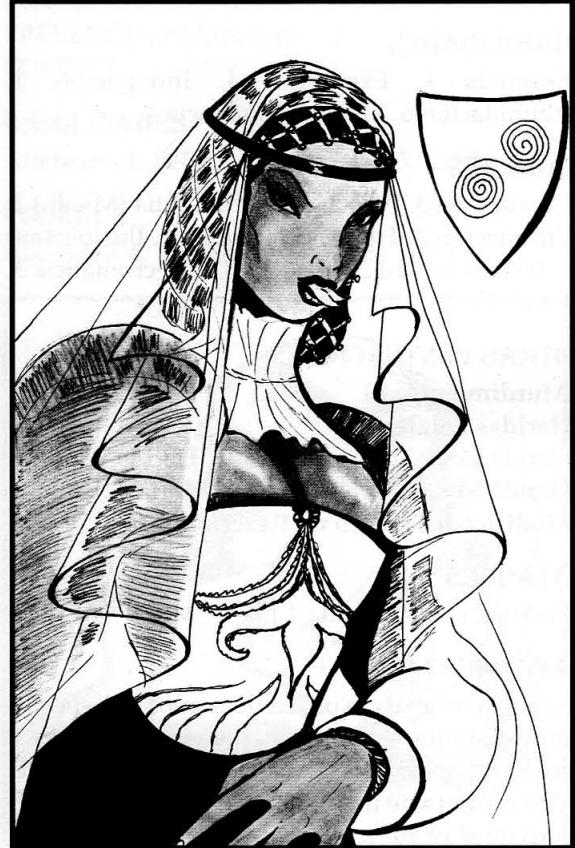
PODER 4

HABILIDADES

Atletismo 5, Escudo 4, Maza 5, Hacha 5, Pelea 5, Intimidación 5, Liderazgo 3, Vigilancia 2.

PODERES

Armadura 7, Armamento (Hacha de combate) 4, Armamento (Maza de bola y cadena) 4,



Tentación (Ira) 3, Turbación (Venganza) 3, Regeneración 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Bola y cadena Tirada 5 [7] MR 5 F 10 Cn
Hacha comb. Tirada 5 [7] MR 4 F 9 Cr

APARIENCIA

Tienen aspectos diversos, pero suelen vestir armaduras de intenso color rojo. El símbolo de la orden son siete gotas de sangre dentro de un triángulo negro.

ORDEN DE LA ESCALERA ROTA

La componen 3.210 caballeros servidores de Satanás. La orden es dirigida por el Maestre Anamelech. Los caballeros de la Escalera Rota sienten especial repugnancia por la inocencia, la candidez y otras formas de ingenuidad. Por ello se afanan en mostrar los horrores en toda su crudeza y de no haber horrores que mostrar, en



DEMONIOS MAYORES

El Maligno en sus cuatro aspectos, los príncipes y el resto de la nobleza infernal no son antagonistas a los que derrotar en combate. Se proporcionan sus valores como guía para el Director de Juego, pero este debe sentirse libre de otorgarles más capacidades de las mencionadas en sus correspondientes descripciones si lo considera dramáticamente apropiado.

producirlos ellos mismos. Los niños y los débiles mentales son sus víctimas predilectas. Los miembros de la orden tienen prohibido guardar un secreto, pues las creencias de la Escalera Rota son que todo secreto revelado acabará produciendo el Mal. Se encuentra a estos caballeros en la mayoría de las ciudades.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA: 3

DESTREZA: 5 (Habilidad +2)

INTELIGENCIA: 6

PERCEPCIÓN: 4 (Concentración +1)

PRESENCIA: 3 (Atractivo -2, Elocuencia +2)

PODER: 4

HABILIDADES

Enigmas 4, Expresión 4, Indagación 4, Intimidación 6, Maña 4, Vigilancia 4.

PODERES

Corrupción 3, Disociación 4, Empatía (Miedo) 3, Ensueño 3, Turbación (Miedo) 5, Ilusionismo 4, Incorporeidad 3, Maldición 3, Necromancia 3, Posesión 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Puñetazo Tirada 1 [5] MR 3 F 3 Cn

APARIENCIA

Se encuentran en la orden demonios de aspectos muy distintos. Anamelech, por ejemplo, aparece como un hombre pájaro o una codorniz gigante. Una escalera de mano con siete escalones, el tercero de ellos roto, es el símbolo de la orden.

HUESTES INFERNALES

Es enorme la cantidad de demonios que moran los Infiernos y enorme es también la variedad de sus formas. A continuación ofrecemos una descripción de los tipos de demonio que más frecuentemente pueden encontrarse en la Tierra. Téngase en cuenta sin embargo, que cada demonio es una criatura única y, aunque se puedan clasificar, cada cual poseerá sus propias peculiaridades.

BAFOMETOS

Se trata de seres de escasa inteligencia, pero muy rápidos. Su capacidad de habla está bastante limitada y su voz es estridente y ruidosa. Son capaces de lanzar espeluznantes chillidos que se oyen a kilómetros de distancia, razón por la cual se les utiliza a menudo como guardianes.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 1 (Resistencia +1)

DESTREZA 5 (Rapidez +2)

INTELIGENCIA 1 (Sagacidad +1, Erudición -1)

PERCEPCIÓN 3 (Atención -1)

PRESENCIA 1 (Atractivo -1)

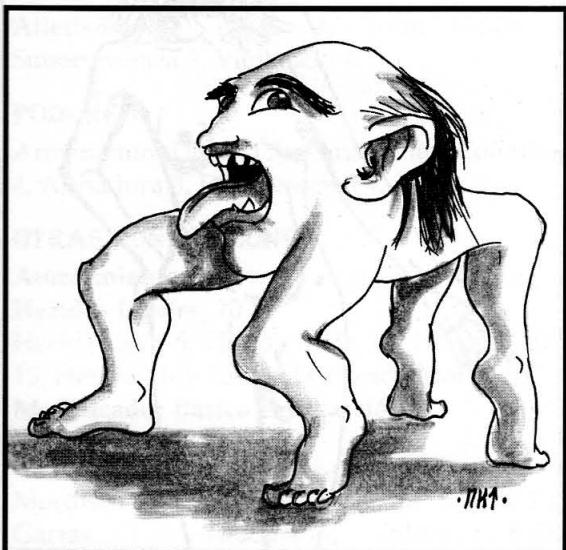
PODER 2

HABILIDADES

Atletismo 4, Pelea 2, Indagación 3, Vigilancia 4.

PODERES

Alacridad 4, Armamento (Colmillos) 2.



OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 7

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6,

Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10

Modificador Básico de Reacción: 2

ATAQUES

Mordisco Tirada 2 [5] MR 3 F 2 Cr

APARIENCIA

Estos seres constan tan sólo de una horripilante cabeza y dos pares de pies. Uno de los pares está orientado hacia adelante y otro hacia atrás, permitiendo a un bafomet correr sin darse la vuelta, aunque entonces no verá hacia dónde se dirige. La boca de los bafometos es enorme y contiene tres filas de afilados colmillos.

BRUCOLACOS

Son el fruto de la unión entre un íncubo y una striga. Pueden asumir forma humana y de hecho disfrutan haciéndolo, aunque en realidad su aspecto es monstruoso. Se infiltran a menudo entre los humanos para descubrir sus planes intenciones y debilidades, corriendo luego a contárselo a su señor demoníaco o utilizando la información como mejor les convenga. Adoran el sabor de la sangre humana.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3 (Vitalidad -1)

DESTREZA 3 (Habilidad -1, Agilidad +1)

INTELIGENCIA 3 (Sagacidad +1, Erudición -1)

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 2 (Atractivo -2)

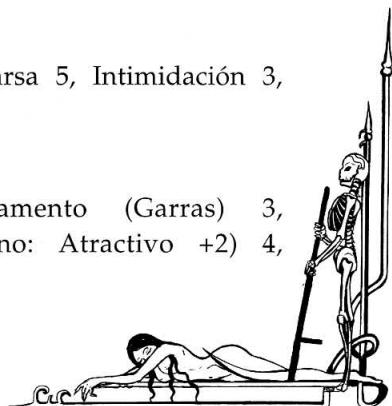
PODER 3

HABILIDADES

Espada 2, Pelea 4, Farsa 5, Intimidación 3, Supervivencia 3.

PODERES

Armadura 2, Armamento (Garras) 3, Metamorfosis (Humano: Atractivo +2) 4, Ocultación 2.





OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9,
Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Garras	Tirada 4 [4]	MR 4	F 5 Cr
Espada	Tirada 2 [4]	MR 5	F 5 Cr

APARIENCIA

Su auténtico aspecto es el de un humanoide cubierto de rojo pelaje, con garras en pies y manos y cuernos en la frente. También cuentan con enormes colmillos. No tienen sexo y pueden asumir forma de hombre o de mujer a su antojo.

CAMBIONES

Estos seres nacen de la unión entre un súcubo y un íncubo. Pese a lo que podría parecer teniendo en cuenta la fogosidad de ambas tipos de demonio, los cambiones son seres escasos. Sin embargo resultan excelentes tentadores, pues pueden adoptar forma de varón y de hembra a voluntad. Al igual que sus progenitores estas

criaturas se dedican a alimentar las fantasías sexuales de los humanos, con el objetivo de hacerles pecar. Sin embargo, los cambiones no pueden concebir ni fecundar, por lo que no fuerzan jamás a la cópula.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 2

DESTREZA 2 (Agilidad +2)

INTELIGENCIA 3 (Sagacidad +1, Razonamiento -1)

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 4 (Atractivo -3)

PODER 3

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 2, Discreción 2, Expresión 5, Farsa 4, Interpretación (Canto) 3, Vigilancia 3.

PODERES

Metamorfosis (Varón: Atractivo +1) 5, Metamorfosis (Mujer: Atractivo +1) 5, Tentación (Lujuria) 4, Turbación (Deseo) 3.

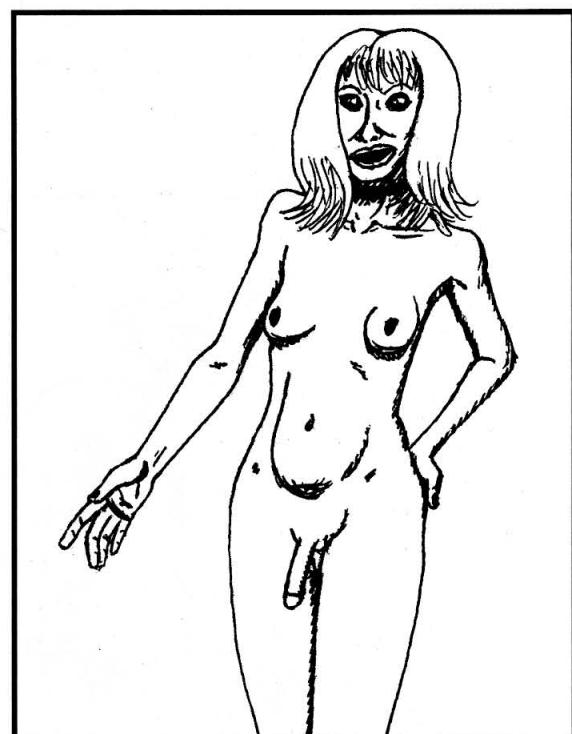
OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10

Modificador Básico de Reacción: 4



ATAQUES

Puñetazo Tirada 2 [4] MR 4 F 2 Cn

APARIENCIA

Su aspecto natural es el de un ser hermafrodita de caracteres andróginos. Adoptan este aspecto justo en el momento en que su pareja sexual alcanza el clímax, provocando de este modo su repulsa. Antes se aparecen como una mujer de una belleza arrebatadora o como un hombre extremadamente apuesto. Les encantan las prácticas sodomitas y lésbicas, así como practicar la cópula en su aspecto natural con otros hermafroditas.

CERBEROS

Los cerberos son los más terribles guardianes entre los demonios. No son mucho más inteligentes que perros normales, pero desde luego son mucho más fieros y al menos igual de fieles, a sus amos demonio, por supuesto. Los cerberos guardan las puertas de las fortalezas de los señores demoníacos, así como las puertas al Infierno y otros lugares que conviene estén bien custodiados.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Vitalidad +1, Fuerza -1)
 DESTREZA 4 (Agilidad +2, Habilidad -4)
 INTELIGENCIA 1 (Sagacidad +2, Erudición -1)
 PERCEPCIÓN 3 (Atención -1)
 PRESENCIA 0
 PODER 3

HABILIDADES

Atletismo 4, Pelea 4, Intimidación 4, Supervivencia 3, Vigilancia 4.

PODERES

Armamento (Garras) 3, Armamento (Colmillos) 4, Armadura 3, Regeneración 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Mordisco Tirada 4 [6] MR 5 F 7 Cr
 Garras Tirada 4 [6] MR 4 F 6 Cr

**APARIENCIA**

Tienen el aspecto de grandes perros de pelaje negro, con dos o tres cabezas. Sus ojos brillan con un fulgor rojo o amarillo y sus fauces babean espuma, como si de perros rabiosos se tratase.

CYNOCÉFALOS

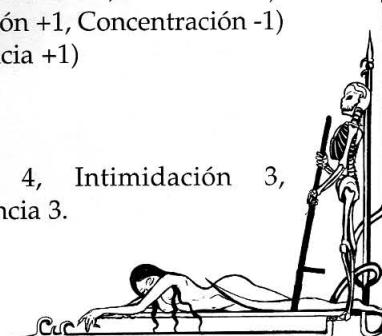
Demonios monstruosos, mitad hombre mitad cabrón, son célebres por su enorme apetito sexual. Estos seres detectan automáticamente cualquier virgen que esté en su presencia a la que obligarán a copular por la fuerza. Un cynocéfalo fecundará siempre a todas las hembras que posea, incluso a aquellas que fueran estériles por su edad u otras razones físicas. El fruto de esta unión, sea la hembra humana o demonio, será otro cynocéfalo. En los tiempos anteriores a la llegada del Infierno a la Tierra los cynocéfalos la visitaban frecuentemente para participar en misas negras y aquelarres.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Fuerza +2)
 DESTREZA 4 (Agilidad +2, Habilidad -2)
 INTELIGENCIA 1 (Sagacidad +2, Erudición -1)
 PERCEPCIÓN 3 (Intuición +1, Concentración -1)
 PRESENCIA 0 (Elocuencia +1)
 PODER 3

HABILIDADES

Atletismo 5, Pelea 4, Intimidación 3, Supervivencia 4, Vigilancia 3.



PODERES

Armadura 2, Armamento (Cuernos) 4, Regeneración 6.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 4

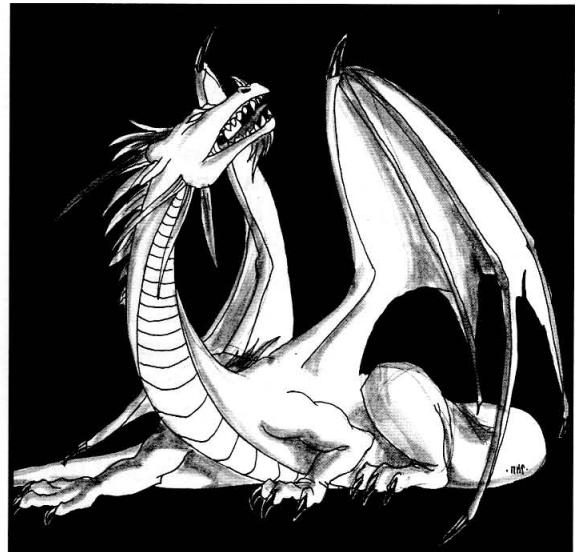
ATAQUES

Cornada Tirada 4 [6] MR 5 F 9 Pe

Puñetazo Tirada 4 [6] MR 4 F 6 Cn

APARIENCIA

La cabeza de estos demonios es la de un chivo con grandes cuernos. Su torso, brazos y piernas hasta la rodilla son los de un hombre musculoso, muy peludo. Las patas son también de cabra. Poseen estos seres un enorme miembro viril, tan grande como el brazo de un hombre adulto que lucen siempre erecto.

**DRAGONES**

Se trata de bestias astutas, pero no inteligentes. La creencia de que pueden hablar y pensar se debe a que con frecuencia otros demonios adoptan su aspecto. En realidad, son simples animales, pero absolutamente malvados. Son una de las monturas favoritas de los caballeros y de otros demonios y entre otras facultades poseen la de escupir fuego. A pesar de no necesitarlo, adoran comer seres vivos, especialmente vírgenes humanas y niños inocentes.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 7 (Vitalidad +1)

DESTREZA 4 (Rapidez +1, Habilidad -2)

INTELIGENCIA 0 (Sagacidad +2)

PERCEPCIÓN 3 (Atención -1)

PRESENCIA 3 (Atractivo -3)

PODER 4

HABILIDADES

Atletismo 5, Pelea 3, Supervivencia 4, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 5, Armamento (Garras) 3, Ignición 5, Regeneración 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 14

Herida Leve 7, Herida Seria 14, Herida Grave 21, Herida Muy Grave 28, Herida Mortal 35

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Mordisco	Tirada 3 [4]	MR 5	F 7 Cr
Garras	Tirada 3 [4]	MR 4	F 9 Cr

APARIENCIA

Grandes lagartos alados. El color de sus escamas suele ser oscuro, generalmente negro o gris.

ÍNCUBOS

Estos son los demonios masculinos de la lujuria. Provocan fantasías pecaminosas en las mujeres y tratan de arrastrarlas a la cópula. Disfrutan especialmente tentando a vírgenes y castas, pero rara vez llegan a forzar a aquellas que los rechazan: prefieren la sutil tentación, aunque en ocasiones pierdan la calma. Cuando un íncubo realiza el acto sexual con una humana, lo hará del modo más humillante para ella. A menudo sodomizan a las mujeres y las obligan a practicar la fellatio. Algunos íncubos poseen el pene bifurcado en dos o incluso en tres, como si de un tridente se tratara. De este modo, pueden penetrar simultáneamente por vagina y ano. Los íncubos poseen una energía sexual enorme y pueden realizar cópulas seguidas sin límite, pero se cansan rápidamente de su compañera sexual, por lo que una vez que consiguen a una mujer y la han arrastrado lo más posible al vicio pierden el interés en ella y la abandonan. Cada contacto sexual de una humana con un íncubo implica una posibilidad entre diez de que esta

quede encinta. El fruto de tal unión será un ser deforme y demente.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3
DESTREZA 3 (Habilidad +1)
INTELIGENCIA 2 (Razonamiento +1)
PERCEPCIÓN 3
PRESENCIA 4 (Atractivo +2)
PODER 3

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 3, Expresión 5, Farsa 5, Intimidación 3, Maña 2.

PODERES

Empatía (Deseo) 3, Ilusionismo 3, Tentación (Lujuria) 5, Turbación (Deseo) 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Puñetazo	Tirada 3 [3]	MR 4	F 3 Cn
----------	--------------	------	--------

APARIENCIA

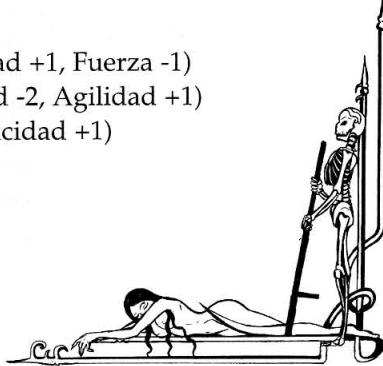
El aspecto de un íncubo es el de un hombre extremadamente apuesto y viril. Si es necesario, el demonio puede cambiar su forma para asemejarse a las fantasías de su víctima.

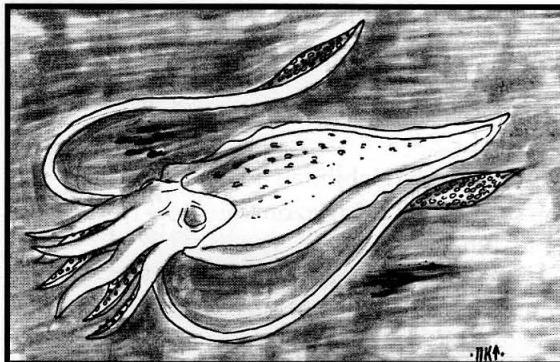
KRAKENS

Estos monstruos marinos habitan los mares del Infierno y ahora también los de la Tierra, acechando a las escasas embarcaciones y devorando también a todo animal marino que se ponga a su alcance. Carecen de todo vestigio de inteligencia, pero no por eso dejan de ser enemigos casi indestructibles.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 7 (Vitalidad +1, Fuerza -1)
DESTREZA 2 (Habilidad -2, Agilidad +1)
INTELIGENCIA 0 (Sagacidad +1)
PERCEPCIÓN 2
PRESENCIA 0
PODER 3





HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 5, Supervivencia 2, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 3, Armamento (Tentáculos) 3, Destrucción 3, Ocultación 3, Regeneración 5.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 14

Herida Leve 7, Herida Seria 11, Herida Grave 18, Herida Muy Grave 24, Herida Mortal 30

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Tentáculo* Tirada 5 [2] MR 5 F 9 Cn

* Puede atacar cada Momento de Reacción con un tentáculo distinto.

APARIENCIA

Se asemejan a gigantescos calamares, de color blanquecino, casi transparente y un número de tentáculos que ronda el centenar. Al parecer no tienen ojos, pero pueden percibir los movimientos del agua con gran precisión.

LANGOSTAS DE LA TRIBULACIÓN

Estos seres abominables se encuentran al servicio de Abaddón y de la Orden de la Langosta. Los caballeros de esta orden las usan ocasionalmente como montura, aunque no es habitual. En ocasiones se avistan langostas de la tribulación solitarias, pero se trata normalmente de demonios realizando un reconocimiento, ya que gustan de moverse en grupos de no menos de treinta. Se han vislumbrado a millares durante las batallas mayores y se dice que odian la Tierra, por lo que se mantienen en los alrededores de las Puertas Infernales.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Resistencia +1)

DESTREZA 3 (Habilidad -2, Agilidad +2)

INTELIGENCIA 1 (Sagacidad +2)

PERCEPCIÓN 2 (Intuición +1)

PRESENCIA 1 (Atractivo -1, Elocuencia +1)

PODER 3

HABILIDADES

Atletismo 5, Pelea 3, Indagación 3, Intimidación 4, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 2, Armamento (Aguijón) 5, Destrucción 4, Plaga 3, Regeneración 1.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 6, Herida Seria 11, Herida Grave

18, Herida Muy Grave 24, Herida Mortal 30

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Aguijón Tirada 3 [5] MR 5 F 9 Pe

APARIENCIA

Se trata de seres del tamaño de un caballo y con cuerpos similares, pero su rostro es el de un



hombre de afilados dientes. Sus cabellos son largos como de mujer y sobre las cabezas llevan una corona de oro. Sus cuatro alas son las de un insecto, pero su batir produce un sonido metálico de insoportable estruendo. Estos seres poseen además una cola como de escorpión, al final de la cual nace un afilado agujón.

LARAÑAS

Estos demonios son excepcionalmente inteligentes y terroríficos. En la Tierra habitan en la profundidad de bosques demoníacos o en lo más profundo de laberínticos complejos de cuevas. Allí tejen gigantescas telas de una seda tan fuerte como el hierro y sin embargo prodigiosamente flexibles. El hilo que compone estas telas parece vivo en sí mismo pudiendo capturar a cualquier ser que lo toque con gran fuerza, y algunos oculistas afirman que está tejido con almas que fueron vendidas a la Laraña que lo tejió. Además resulta prácticamente invisible hasta que empieza a moverse, momento en el que algo parecido a la sangre parece fluir en su interior.

Una Laraña está generalmente en contacto con diversos brujos de la zona con los que pacta en busca de almas. A su servicio tiene siempre algún Lutin.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Vitalidad -1)

DESTREZA 4 (Habilidad -2, Agilidad +2)

INTELIGENCIA 4 (Erudición +2)

PERCEPCIÓN 2 (Concentración +1, Atención -1)

PRESENCIA 3 (Atractivo -3)

PODER 4

HABILIDADES

Ciencia 2, Ocultismo 6, Atletismo 2, Pelea 3, Enigmas 4, Farsa 3, Intimidación 3, Labor (Tejer) 5, Vigilancia 3.

PODERES

Armadura 2, Atadura 4, Corrupción 3, Maldición 4, Plaga 5.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 4



ATAQUES

Mordisco Tirada 3 [6] MR 5 F 4 Cr

APARIENCIA

Las Larañas son seres parecidos a gigantescas arañas, grandes como caballos, de color negro o gris. Su cabeza, sin embargo, es la de una mujer anciana, con el rostro marcado de profundas arrugas, los ojos negros y brillantes y la boca desdentada, pero con afiladas encías. A menudo son calvas.

LARUAS

Las laruas son demonios de la venganza. Se trata de seres apenas inteligentes pero físicamente imponentes. Cuando una larua percibe el deseo de venganza de otro ser lo convierte en el objetivo de su existencia, y no descansa hasta ejecutar la venganza. No importa que el deseo de venganza original se desvanezca, ni que las afrentas sean perdonadas, la larua no descansará hasta destruir al ofensor. Estos demonios no pueden contener más de un deseo de venganza, por lo que no adquirirán otro nuevo hasta haber ejecutado el anterior. Los señores demonio recurren a estas criaturas para que destruyan a sus enemigos, pero su uso es peligroso, pues ejecutada la venganza, el señor demonio puede convertirse en el objeto de otra.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Fuerza +1)

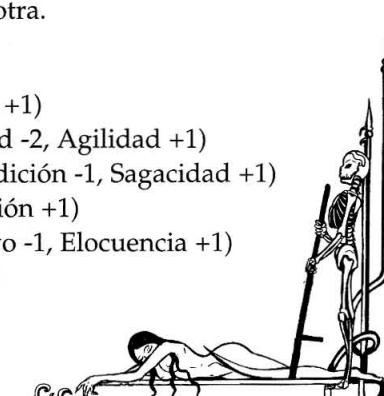
DESTREZA 4 (Habilidad -2, Agilidad +1)

INTELIGENCIA 2 (Erudición -1, Sagacidad +1)

PERCEPCIÓN 4 (Atención +1)

PRESENCIA 1 (Atractivo -1, Elocuencia +1)

PODER 3





HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 5, Intimidación 3, Supervivencia 4, Vigilancia 2.

PODERES

Armadura 3, Armamento (Garras) 5, Empatía (Venganza) 3, Regeneración 3, Turbación (Venganza) 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Garras Tirada 5 [5] MR 4 F 9 Cr

APARIENCIA

Las larvas son criaturas altas, casi como dos hombres y excepcionalmente delgadas. Su cabeza es gruesa y de su espalda brotan grandes alas de murciélago. Carecen de pelo y su piel es de un color grisáceo y está surcada por infinitas arrugas. No poseen órganos sexuales.

LECHIANOS

Estos demonios pueden ser confundidos fácilmente con árboles muertos. Al contrario que estos, los lechianos pueden extraer sus raíces de la tierra para usarlas como pies y desplazarse. Sus ramas y raíces las emplean para sujetar a sus víctimas y drenar sus fluidos. Gustan especial-

mente de introducirse por el ano, la boca, y en el caso de las mujeres, la vagina. Nunca matan a aquellos que atacan, pero disfrutan vejándolos durante horas, dejándolos además tremenda- mente débiles. En ocasiones, los lechianos pue- den preñar a una mujer: el fruto de tal unión será un niño normal hasta los tres años. A partir de esa fecha comenzará a cambiar de color y a crecerle ramas por todo el cuerpo. A los diez años se habrá convertido en un árbol muerto.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 6 (Fuerza -2, Vitalidad +1)
DESTREZA 1 (Habilidad -1)
INTELIGENCIA 2 (Erudición +1)
PERCEPCIÓN 2 (Concentración -1)
PRESENCIA 2 (Atractivo -2, Elocuencia +1)
PODER 3

HABILIDADES

Pelea 3, Discreción 5, Intimidación 2, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 2, Destrucción 2, Ocultación 3, Regeneración 5.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

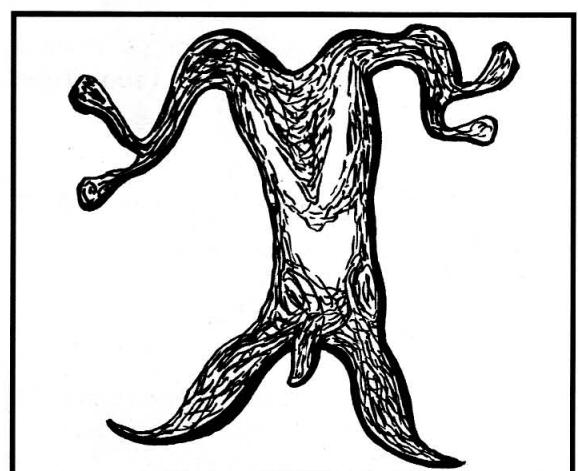
Herida Leve 6, Herida Seria 12, Herida Grave 18, Herida Muy Grave 24, Herida Mortal 30

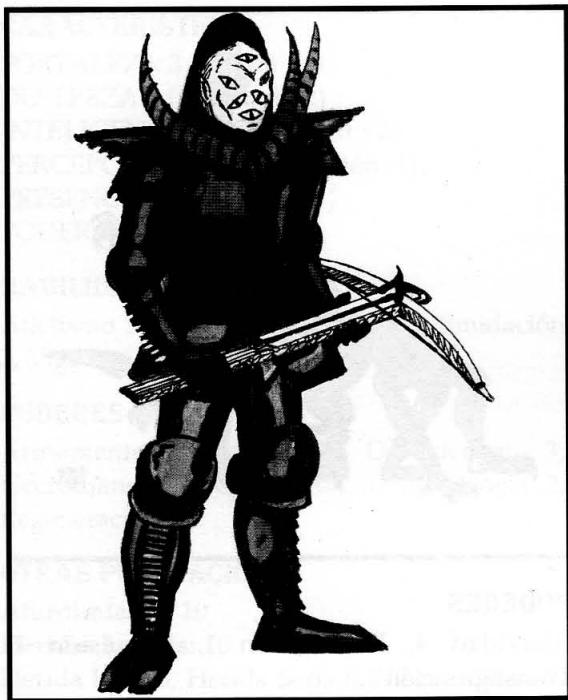
Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Rama* Tirada 3 [1] MR 5 F 4 Cr

* Puede atacar cada Momento de Reacción con una rama distinta.





APARIENCIA

Se asemejan a árboles podridos, con troncos y ramas muy nudos y un aspecto realmente siniestro. Su madera suele ser de color negro, aunque también los hay de un tono verde oscuro. Sobre el tronco, nudos y tocones dibujan un rostro maligno.

LICHIADORES

Estos demonios consagran su existencia a la guerra. Forman el grueso de los ejércitos demoníacos y muchos aspiran a convertirse en caballeros. Se trata de seres despiadados y crueles que encuentran un inusitado placer en combatir.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Fuerza +1, Vitalidad -1)
 DESTREZA 3 (Habilidad -2, Agilidad +1)
 INTELIGENCIA 2 (Erudición -1, Sagacidad +1)
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 1 (Atractivo -1)
 PODER 3

HABILIDADES

Atletismo 3, Espada 5, Escudo 4, Ballesta 4, Pelea 4.

PODERES

Armadura 6, Armamento (Espada) 3, Armamento (Ballesta) 3, Regeneración 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12,

Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

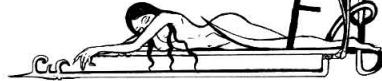
Espada	Tirada 5 [4]	MR 5	F 7 Cr
Ballesta	Tirada 4 [4]	MR 6	F 6 Pe

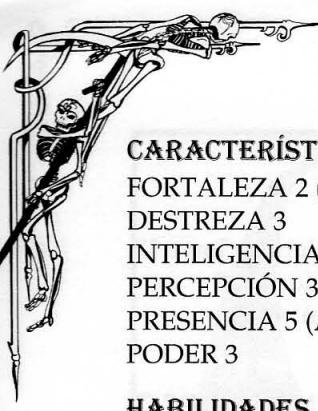
APARIENCIA

Tienen un aspecto humanoide, pero su piel es roja y sus ojos felinos. Visten pesadas armaduras metálicas, de color rojo o negro.

LILIMES

Estos demonios fueron engendrados por la Archiduquesa Lilith y el Maligno, en su forma de Lucifer. Al parecer carecen de la facultad del habla, aunque su risa es terrorífica. Al igual que otros demonios al servicio de Lilith, se trata de seres luxuriosos que gustan del contacto carnal con humanos y disfrutan tentando y seduciendo, especialmente a los religiosos. Al contrario que otros demonios de similar naturaleza, los lilimes disfrutan insinuándose sutilmente e incluso resistiéndose a sus víctimas, de modo que estas acaben forzándoles.





CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 2 (Fuerza -1)

DESTREZA 3

INTELIGENCIA 3 (Razonamiento -1)

PERCEPCIÓN 3 (Atención +1)

PRESENCIA 5 (Atractivo +2, Elocuencia -2)

PODER 3

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 2, Discreción 4, Farsa 5, Indagación 3, Maña 3, Vigilancia 3.

PODERES

Empatía (Deseo) 2, Ensoñación 3, Tentación (Lujuria) 4, Turbación (Deseo) 5, Viaje 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 8

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6,

Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Patalear Tirada 2 [3] MR 5 F 2 Cn

APARIENCIA

Aparecen como mujeres nubiles, de piel pálida y suave, pelo lacio y oscuro, ojos cándidos y almendrados y sonrisa ingenua.

LUTINES

Demonios muy pequeños, no mayores que un ratón que disfrutan realizando travesuras. A menudo cambian las cosas de sitio o las roban, enterrándolas en el bosque para olvidar luego donde las han puesto o colocándolas en el bolsillo de otra persona. Les encanta también destruir el trabajo ajeno, emborrifar los escritos hasta hacerlos ilegibles y estropear la comida.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 1 (Vitalidad +1, Fuerza -1)

DESTREZA 3 (Rapidez +2)

INTELIGENCIA 1 (Sagacidad +2, Erudición -1)

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 1 (Carisma +1, Elocuencia -1)

PODER 1

HABILIDADES

Atletismo 2, Lanzamiento 2, Pelea 2, Discreción 2, Enigmas 1, Indagación 2, Maña 3.



PODERES

Alacridad 4, Destrucción 1, Impulsión 1, Transfiguración 1.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 6

Herida Leve 1, Herida Seria 2, Herida Grave 3, Herida Muy Grave 4, Herida Mortal 5

Modificador Básico de Reacción: 2

ATAQUES

Mordisco Tirada 2 [4] MR 3 F 0* Cr

* Cada dos éxitos de la tirada de ataque equivalen a un punto de daño.

APARIENCIA

Son hombrecitos diminutos, a menudo rojos o negros, con ojos de gato, pequeños cuernos y cola finalizada en punta de flecha.

NECRÓFAGOS

Estos repugnantes demonios consagran su existencia a la profanación de cementerios. Asaltan los campos santos en mitad de la noche, saqueando las tumbas y realizando todo tipo de depravados actos con los cadáveres. Tras realizar las más espantosas orgías, en las que los necrófagos copulan entre sí además de con los cuerpos de los difuntos, estas abominables criaturas hacen honor a su nombre devorando los cuerpos mancillados.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3 (Fuerza +1)
 DESTREZA 2 (Agilidad +2)
 INTELIGENCIA 1 (Sagacidad +2)
 PERCEPCIÓN 2 (Concentración -1)
 PRESENCIA 1 (Atractivo -1)
 PODER 2

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 3, Discreción 4, Intimidación 3, Vigilancia 4.

PODERES

Armamento (Garras) 3, Destrucción 3, Necromancia 2, Ocultación 3, Pestilencia 2, Regeneración 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Garras Tirada 4 [4] MR 4 F 5 Cr

APARIENCIA

Los necrófagos tienen la apariencia de cadáveres putrefactos. Desprenden un olor nauseabundo y cuentan con garras y colmillos. Pueden vestir harapos, pero es más común encontrarlos desnudos.

**PESADILLAS**

Con este nombre se conoce a los fogosos corceles demonio. Aunque muy astutos, su inteligencia no supera a la del resto de las bestias. Junto a los dragones, las pesadillas son la forma de transporte favorito de los nobles demonio. Son criaturas extremadamente rápidas y pueden correr por encima de mares y fuegos, pero no por los cielos. El ruido de sus cascos es atronador, y dejan un reguero de fuego marcando sus huellas.

CARACTERÍSTICAS

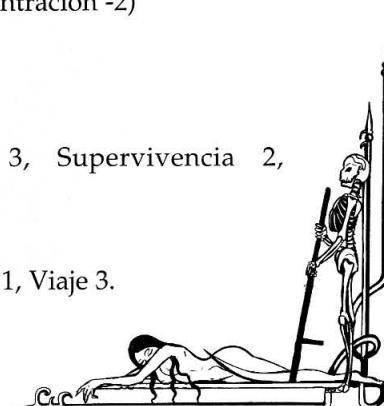
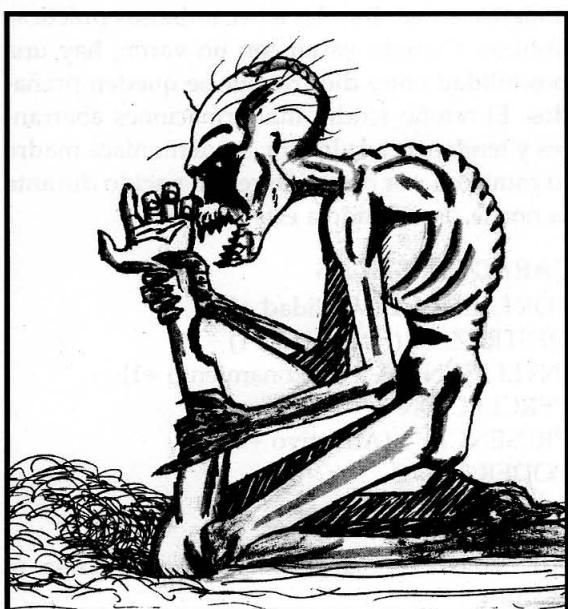
FORTALEZA 6 (Resistencia -2)
 DESTREZA 4 (Habilidad -4, Agilidad +1)
 INTELIGENCIA 0 (Sagacidad +2)
 PERCEPCIÓN 3 (Concentración -2)
 PRESENCIA 2
 PODER 3

HABILIDADES

Atletismo 5, Pelea 3, Supervivencia 2, Vigilancia 4.

PODERES

Alacridad 7, Armadura 1, Viaje 3.





OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12,
Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 2

ATAQUES

Coz Tirada 3 [5] MR 3 F 6 Cn

APARIENCIA

Impponentes, magníficos caballos de pelaje negro. Sus ojos son rojos y refulgen como dos llamas. Sus crines se muestran crespas y erizadas.

STRIGAS

Se forman a partir de la sangre de los inocentes ajusticiados y disfrutan atormentando a los que han cometido un acto injusto y sufren remordimientos. También incitan la realización de injusticias para posteriormente torturar a los pecadores y volverlos a incitar, en una espiral de condenación.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4

DESTREZA 4 (Habilidad -1, Rapidez +1)

INTELIGENCIA 4 (Sagacidad -1, Erudición +1)

PERCEPCIÓN 4 (Intuición +2)

PRESENCIA 3 (Atractivo -2, Elocuencia +1)

PODER 4

HABILIDADES

Ocultismo 4, Atletismo 4, Pelea 5, Discreción 2, Farsa 3, Indagación 4, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 2, Armamento (Garras) 3, Armamento (Serpientes) 4, Empatía



(Remordimientos) 4, Tentación (Ira) 4, Turbación (Remordimientos) 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Garras	Tirada 5 [4]	MR 4	F 6 Cr
Serpientes	Tirada 5 [4]	MR 5	F 7 Pe

APARIENCIA

Aparecen como mujeres viejas de piel arrugada y parda, alas de murciélagos y afiladas garras en pies y manos. En lugar de pelo, tienen serpientes rabiosas que se agitan furiosamente.

SÚCUBOS

Estos son los equivalentes femeninos de los íncubos. Al igual que su contrapartida masculina, incitan al sexo desenfrenado a los hombres, gustando de cópulas salvajes y contra natura. Además impulsan a prácticas orgiásticas con el súcubo siendo penetrado por distintos hombres o compartiendo el lecho de unos esposos. También tientan a practicar incesto, tomando la forma de la hija de un humano, seduciéndole y después desapareciendo de modo que el padre se vea impulsado a violar a su hija. El vicio de estos demonios es tal que tientan incluso a las mujeres, arrastrándolas a pecaminosas prácticas lésbicas. Cuando yacen con un varón, hay una posibilidad entre diez de que se queden preñados. El retoño tendrá malformaciones aberrantes y tendencia a la locura. Su demoníaca madre lo cambiará por otro niño recién nacido durante la noche, asesinando a este último.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 2 (Vitalidad +2)

DESTREZA 3 (Habilidad +1)

INTELIGENCIA 2 (Razonamiento +1)

PERCEPCIÓN 3

PRESENCIA 4 (Atractivo +2)

PODER 3

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 2, Expresión 5, Farsa 6, Maña 4.

PODERES

Empatía (Deseo) 3, Ilusionismo 4, Tentación (Lujuria) 5, Turbación (Deseo) 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

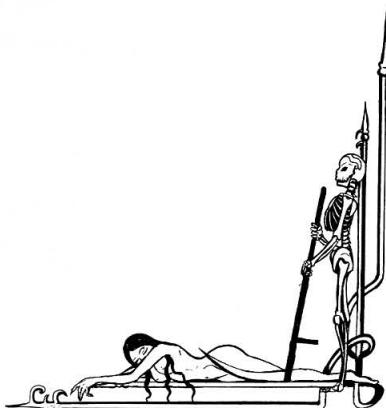
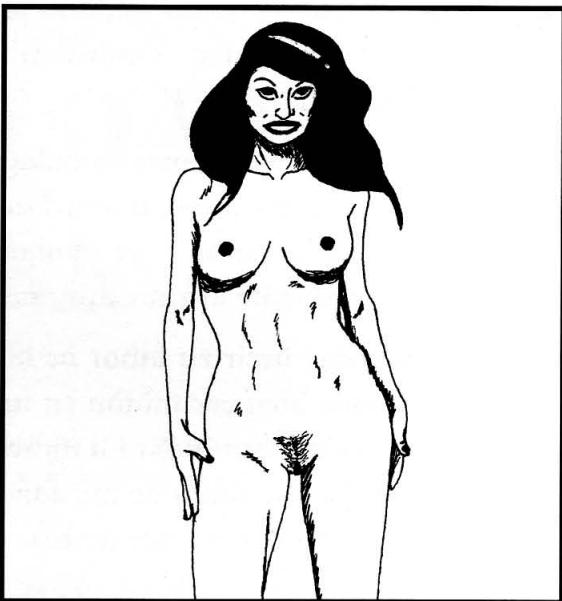
Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Puñetazo Tirada 2 [3] MR 4 F 3 Cn

APARIENCIA

Los súcubos son mujeres de incomparable belleza, formas voluptuosas y gestos sensuales. Si su forma natural no es suficiente, pueden adquirir aquella que la víctima deseé.



Sintraron en aquel maldito pueblo, y digo maldito, como pronto tendríais a bien comprobar, por el fatal desenlace en que todo se tradujo.

Llamarlo pueblo era tremendo halago ya que de sus miserables cobachas apenas podía distinguirse nada. Un fétido hedor impregnaba el aire, ese olor que sólo desprende la acumulación continua de heces y excrementos, dándole un ambiente si cabe aún más siniestro a la deplorable aldea.

Si algo hay que decir en favor de tan desagradable lugar es que estaba rematadamente bien escondido en una profunda garganta cubierta de vegetación, lo que sin duda no ayudaba a la buena ventilación del lugar, pero a cubierto y a salvo de miradas indiscretas estaban, baya. Por otro lado, hay que decir para ser justos, que eran gente de fe.

Don Melquíades lo conocía sólo de oídas y tardaron más de lo previsto en encontrarlo, con lo que si ya anteriormente cansados, llegaron al lugar exhaustos.

Las pobres gentes daban pena y eran claros ejemplos de su miserable existencia: desnutridos y apurados muchos tenían la peste negra.

Ahora recuerdo que el fraile advirtió al respecto, pero la misión estaba clara y su destino escrito, con lo que encomendándose a Dios, cada cual al suyo, descendieron por el angosto sendero que conducía al mal llamado refugio.

Casi todos escondidos excepto el pobre hombre, o más bien niño, sin duda el más sano del lugar, al que enviaron sin dilación los habitantes a lidiar con los visitantes. Se encaró con ellos sin prisas, renqueante y desconfiado pero con su labor clara. En un castellano pobre y balbuceante saludó y ofreció hospitalidad advirtiendo sin embargo que la peste negra se había instalado en el pueblo y que a no mucho tardar la enfermedad iba a ser fatal. Preguntándole por sus justos, el zagal contestó que habían sido muertos por las hordas del Maligno y que desde entonces su existencia parecía haber estado maldecida. Don Melquíades queriendo ahorrar tiempo y esfuerzos le preguntó por el judío, y para su alegría y sorpresa el chaval contestó afirmativamente.

Habían tenido suerte, sin duda, ya que el hebreo había ido a parar con sus huesos a semejante e inmundo lugar. Con suerte y desatino habían conseguido recuperar al hakim. Con desatino, ya que caro les iba a costar su hallazgo, que sin duda iban a pagar.

CAPÍTULO VIII:

AVERNO

PERO ESTE DEMENTE (EL ANTICRISTO), ARDIENDO CON FUROR IMPLACABLE, CONDUCIRÁ UN EJÉRCITO Y PONDRA SITIO A LA MONTAÑA EN LA QUE SE HABRÁN REFUGIADO LOS JUSTOS.

LACTANCIO

ADVENIMIENTO

La llegada de las hordas infernales y la consiguiente y rápida ocupación de la Tierra han supuesto enormes cambios tanto físicos como políticos. Este capítulo trata de dar cuenta de esos cambios.

En primer lugar se tratarán los hechos que rodean el instante de la invasión, para a continuación abordar los cambios físicos que el influjo demoníaco ha producido en el planeta. Después se describirán profusamente las diferentes provincias en las que los demonios han dividido la Tierra, prestando especial atención a los núcleos de hombres libres que en ellas se encuentran.

INVASIÓN

El cielo se oscureció, la tierra tembló y se resquebrajó, de los volcanes y de las grietas salieron los diablos. Nadie sabrá jamás donde apareció por primera vez la horda demoníaca.

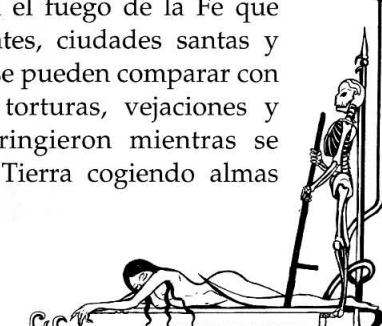
La gente no presenció su venida. Oyó un terrible clamor mientras, asustada, rezaba en las iglesias por la salvación de sus almas.

Sí les vio llegar a sus hogares y a los lugares donde habían escogido esperar el fin. Golpearon primero en las ciudades, donde la Humanidad se apretujaba y de donde era más

difícil huir. Desde allí se extendieron por llanuras, bosques y montes. Rastreando iglesias, ermitas, mezquitas, sinagogas... para borrarlas incluso del tiempo.

La Humanidad desconcertada huyó sin saber dónde esconderse. Corrió sacrificándolo todo por intentar sacar ventaja a sus diabólicos perseguidores. La resistencia se había mostrado inútil, ni los santos como Vladimir, ni las reliquias como el cuerpo del apóstol Santiago, ni la vida pía y dedicada de los religiosos y los buenos creyentes supuso ninguna ayuda.

Los demonios se extendieron por continentes y océanos impidiendo que les diese el sol, tal era el tamaño de la horda más salvaje e impía de todas las que recorrieron la Tierra. Ni los hunos de Atila, ni los bárbaros fueron tan devastadores y terroríficos como las hordas del Maligno, y ya ni los turcos, ni los mongoles, ni nadie lo será. Aunque muchos demonios fueron devueltos al Infierno consumidos en el fuego de la Fe que emanaba de los creyentes, ciudades santas y reliquias, esas cifras no se pueden comparar con las de los asesinatos, torturas, vejaciones y humillaciones que infringieron mientras se extendían por toda la Tierra cogiendo almas como botín.



La Humanidad corrió hasta que se le acabó el terreno, sólo gracias a Dios las hordas infernales no quisieron ir hasta las más altas cumbres, o hasta los centros de los bosques en busca de las últimas almas. En su trágica huida, la Humanidad lo dejó todo: casas, riquezas, libros, una vida bajo el cielo. Dejaron un mundo creyendo que era el final, para enfrentarse con que era el principio de un nuevo ciclo. Los supervivientes tuvieron que sobreponerse al terrible destino de vivir en el Infierno.

Sacerdotes y profetas se habían equivocado: el final no sería rápido. El Juicio Final se iría deslizando hasta que, no se sabe cuándo, el fin verdadero ocurriera.

Ahora la Humanidad espera que truenen las trompetas celestiales y que las huestes angelicales caigan con sus espadas ardiente con la cólera de Dios, trayendo el Paraíso Eterno a los que no han perdido la Fe.

En seis días Luzbel conquistó la Tierra. ¿Cuánto ha dispuesto Dios que dure la travesía en el desierto?



INFERNACIÓN

La venida del Infierno no sólo ha tenido impacto en la vida de la Humanidad, también en el clima y la configuración natural de la Tierra, rompiendo con lo que hubiese sido su auténtica evolución. La Tierra estaba pasando por una época de calentamiento, cuya consecuencia sobresaliente para Occidente fue la retirada de los hielos.

La apertura de caminos desde el Infierno a la tierra ha potenciado este calentamiento de manera dramática. Los hielos se están fundiendo, provocando la retirada de la tierra por la subida de los mares. Los ríos y lagos se han ido secando, siendo su caudal menor cada año. Todo esto ha repercutido negativamente en la vida vegetal, animal, y humana.

Las puertas al Infierno y la presencia prolongada de demonios acelera el proceso de desertización. Los vapores y cenizas que expelen las puertas, junto con el efecto de marchitación de las auras demoníacas van poco a poco esterilizando la tierra, haciendo que la vegetación retroceda en favor de los desiertos.

Los nuevos caminos para llegar a la Tierra desde el Infierno han provocado un aumento de los fenómenos volcánicos y tectónicos. Ahora terremotos, maremotos y tornados son más frecuentes, todos los volcanes se han vuelto activos y han aparecido nuevos.

Estos cambios, más el aire insano que arrastran los vientos desde las puertas del Infierno ha llevado a la extinción a muchas especies animales y vegetales, sobre todo estas últimas, o su transformación en bestias sangrientas y plantas asesinas.

El fenómeno más extraño de todos, que trae en vilo a todos los astrónomos y astrólogos, es el acercamiento paulatino de la Luna a la Tierra. Es el acontecimiento que más pavor produce, por la probada conexión de la luna con la magia satánica y su influencia en los océanos y la Tierra. Cada vez las profecías que hacen del choque de la Luna con la Tierra, el momento culminante del enfrentamiento entre el Cielo y el Infierno, se vuelven más creíbles.

EUROPA DEMONÍACA

LA MARCA DEL APÓSTOL

Norte de la Península Ibérica

La marca se extiende desde Santiago de Compostela a Barcelona, y rodea, por Francia, los Pirineos. La capital es Santiago, ahora una entrada directa al Infierno. En su iglesia está el palacio del marqués **Lamon**, vasallo del príncipe Asmodeo. Este está más interesado en la política del Infierno (donde espera mejorar su posición en breve), lo cual da cierto respiro a los cristianos de las montañas. Sólo la iniciativa privada de algunos demonios se ocupa de ellos, lo cual a veces acarrea castigos para los demasiado ambiciosos.

En las zonas cristianas hay varios miembros sobresalientes de la orden de la Sangre y la Carne. Vagan por las montañas buscando almas que acompañar al Infierno.

Las islas Baleares están bajo el absoluto dominio de Lamon, pero sufre razzias periódicas de los demonios vasallos de los señores de África.

EL REINO ASTURLEONÉS Y REINO DE LOS PIRINEOS

Los reinos cristianos de la península estaban pasando por una etapa que iba a ser clave para su futuro de esplendor, pero fue bruscamente interrumpida por la invasión de las tropas infernales.

El reino leonés estaba en una época crítica, los muchos intereses enfrentados que constituyan el reino se disputaban entre sí el tutelaje del rey, así la facción gallega dominaba sobre el último rey, Alfonso V. El reino de Navarra se iba afianzando a la par que se iba extendiendo. Los condados catalanes se habían sacudido el vasallaje contraído siglos antes con los franceses e iniciaban su andadura solos, en medio de un esplendor económico, dirigidos por el condado de Barcelona.

Todas estas evoluciones fueron cortadas por la invasión demoníaca, iniciada desde Barcelona y Santiago de Compostela (el segundo centro de la cristiandad romana), donde estaba enterrado el apóstol tras encontrarse su féretro apenas dos siglos antes. Las hordas del Maligno convergi-

ron en el centro una vez conquistadas las nacientes ciudades encontradas a su paso.

Los reinos cristianos que habían conseguido salir de las montañas y estaban iniciando un proceso urbanizador, involucionaron y se vieron obligados a volver a vivir a la manera de las antiguas tribus de las montañas cantábricoasturianas y pirenaicas. Este modo de vida había permanecido imperturbable sin importar quién dominase el resto de la península a lo largo de los siglos.

Las comunidades formaron consejos, dotándoles con pleno derecho sobre las tierras, bosques y agua dentro de su territorio. El consejo es el verdadero administrador de recursos agrícolas y ganaderos, por esto a los miembros de las comunidades se les puede considerar como "inquilinos".

Las comunidades se unieron en una asamblea, formada por un representante de cada consejo. Esta asamblea fue dotada con el poder de elegir o destituir a un rey, en caso de que hubiera mejores candidatos. Se encargó también de moderar su reinado. La autoridad de esta asamblea monárquica es por tanto superior a la de los consejos, aunque estos gozan de una amplia libertad a causa de su aislamiento.

La principal función del rey es la de defender al reino de las hordas demoníacas, por lo cual siempre está intentando erigir un fuerza de

EN EL AÑO 255 DESPUÉS DEL ADVENIMIENTO

Año 5015 del calendario judío, 1255 de nuestro Señor Jesucristo, 651 después de la Hégira, s. III después del Advenimiento.

Lo aquí descrito son apuntes generales de la situación geopolítica del Infierno en la Tierra y el Director de Juego deberá sentirse libre a la hora de modificar, alterar y añadir cualquier información que considere oportuna. Los creadores del juego animamos a ajustar el mundo de Anno Domini lo más posible a la forma de ver e interpretar la ambientación creada por parte del Director de Juego.



PERSONALIDADES DEL REINO ASTURLEONÉS

Ordoño VI del reino asturleonés ambiciona lanzar un ataque victorioso contra alguna ciudad en poder de los demonios. Su sueño es que su hijo Rodrigo (único y por el que rompió su voto de castidad), sea el profetizado. Para eso lo está educando.

Rey Ramón I de los Pirineos está preocupado por mantener la idiosincrasia de su reino, prepara una serie de viajes para conocer la situación del resto de Europa.

El obispo Fernán de Asturias es el más influyente miembro clerical de los reinos. Muestra su apoyo a escondidas al rey Ordoño VI y sigue las evoluciones de su hijo muy de cerca.

combate y realizando campañas de "castigo" a las ciudades diabólicas. Estas incursiones de castigo suelen consistir en robos de alimentos, así como la liberación de humanos con el fin de poblar nuevas aldeas o suplir las bajas.

Debido a las distancias, a las diferencias culturales y a la independencia de la era anterior, se crearon dos reinos, uno el asturiano, que recoge a la mayoría de la población descendiente de los refugiados del reino visigodo, más los originales pobladores, incluidos los vascos, antiguos señores de Navarra, que al ser el pueblo más pagano fue el más dañado por los demonios. El otro reino es el pirenaico.

La imposibilidad de hacer una guerra para dirigir diferencias, junto con el deseo de la Iglesia de unidad, ocupa el plano diplomático de ambos reinos. Sacerdotes y monjes tienen un plan para la unidad, consistente en una profecía que narra la venida de un rey que por sus hechos unirá a todos los cristianos de la península. Los eclesiásticos de la región trabajan para encontrarlo y educarlo.

La zona pirenaica posee una ganadería sobresaliente; sin embargo, es deficitaria de cereales y vino, productos fundamentales para sobrevivir y celebrar misas. Este reino se está volviendo cada vez más dependiente del asturiano.

En cuanto a las reliquias, cada comunidad tiene la suya. Las más afortunadas tienen algo del

apóstol, aunque gran parte de su cuerpo se perdió en la invasión. Todavía se mantiene la certidumbre de que su cabeza incorrupta se encuentra en algún lugar del antiguo reino leonés. El obispado que lo encuentre se asegurará una posición de privilegio (que ahora ostenta el obispo de Asturias, heredero de la iglesia anterior), porque sin duda será una prueba de haber sido recompensado por el Altísimo por su pía labor.

Otros tesoros venerados y buscados por los feudos de la península son el botín que los visigodos se trajeron del saqueo de Roma, perdidos desde la invasión musulmana, y la legendaria y mágica mesa de Salomón con su tesoro.

Ermitaños y anacoretas moran por estas tierras. Gente respetada por la comunidad, ya que desde siglos atrás la región ha contado con su presencia. Ellos fueron los primeros evangelizadores de las montañas, y a ellos se debe el sinccretismo (muchas de las cuevas ahora santas, antes eran santuarios paganos). Ahora, debido a la superpoblación de las montañas, algunos han emigrado a los valles; sí, a territorio demoníaco.

El florecimiento de la comunidad cristiana, ha traído consigo la preocupación de las autoridades demoníacas de la región que se disponen a acabar con ella en cuanto se reúna un ejército.

La iglesia está dividida en cinco obispados, uno por cada región: Asturias, Cantabria, Vasconia, Aragón y Cataluña.

Los monjes siguen detentando el monopolio de la cultura. Son ellos quienes se ocuparon de huir a las montañas con libros o fragmentos de ellos. También son prácticamente los únicos capaces de leer y escribir. La mayoría de los libros salvados son religiosos: la Biblia, códices de cánticos, las obras teológicas de los Santos Padres, etc. Así, obras de San Jerónimo, San Ambrosio, San Agustín, San Ildefonso y San Julián de Toledo, el Liber Iudiciorum, la Regula de San Fructuoso, y en especial, la obra de Isidoro de Sevilla y los Comentarios al Apocalipsis del Beato de Liébana, son joyas de cultura guardados en las cuevas de las comunidades de estos reinos.

El obispado más destacado en este aspecto es el catalán, como heredero de la biblioteca del monasterio de Ripoll (una de las mejores bibliotecas de Occidente en la época anterior), que, además de contar con los libros antes menciona-

dos, posee obras de Boecio y Casiodoro, obras paganas de Terencio, Cicerón, Horacio, Juvenal, Julio César, Macrobio y Aristóteles, y textos árabes de Geometría y Astronomía. Todo esto hace de este obispado un lugar de peregrinación para todos aquellos monjes que quieren profundizar en las ciencias.

En ambos reinos operan diferentes órdenes militares y de caballería (ver Capítulo X).

EL CONDADO DE LAS TRES RELIGIONES

Centro y Sur de la Península Ibérica

El condado se extiende por el centro de la Península y Al Andalus. Su capital es Córdoba, la ciudad más grande de Occidente, y la mayor parte de la población es musulmana. El conde Raym mantiene una política de aislamiento, no dejando entrar a nadie en su feudo y dedicándose a acabar con todos aquellos que no son sus vasallos y que aún permanecen en él. Este conde es vasallo del duque Busas.

Esta política le acarrea muchos problemas con las órdenes de caballería (abundantes en la marca hispánica). Esta "xenofobia" y la gran riqueza (numerosas son las ciudades que superan las 15000 almas: Sevilla 83000, Almería 27000, Granada y Badajoz 26000, Mallorca 25000 y Valencia, Zaragoza y Málaga con 15500. Y la "joya" de Occidente, Córdoba, con 300000 habitantes) y variedad de almas (cristianas, judías y musulmanas), ha hecho considerar a la orden del Fuego Fatuo que la ambición de este conde está pasando el límite tolerable, haciendo peligrar el status quo actual. Por tanto, la orden, aparte de anunciar su presencia al conde, que la ha aceptado sin rechistar, ha iniciado una operación secreta de infiltración.

EL CALIFATO CORDOBÉS

El califato cordobés estaba tocando a su fin, pero lo que hubiera sido la desmembración en varios reinos fue interrumpida por la invasión demoníaca. Esta produjo irónicamente que ese estado se volviese a fortalecer.

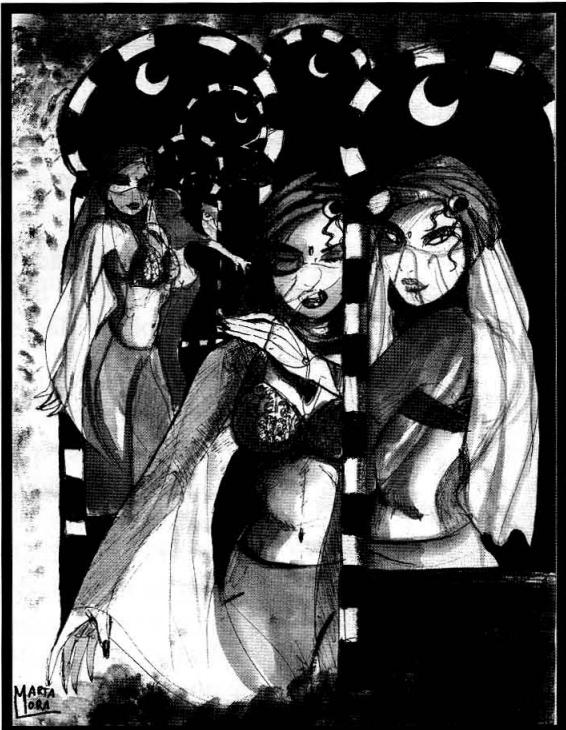
Los aterrorizados musulmanes que consiguieron huir de las ciudades se refugiaron en las Alpujarras, y se organizaron del mismo modo

que lo habían hecho cuando dominaban la práctica totalidad de la península.

El territorio está sembrado de pequeñas aldeas, entre las que destaca la capital, Medina Azara la Nueva, donde se guardan reliquias de Mahoma procedentes de la ahora mancillada mezquita de Córdoba.

La vida sigue siendo urbana. La composición étnica es muy heterogénea en comparación con el resto de Europa, esta se corresponde con la posición en la sociedad. Los descendientes de los sirios, árabes y egipcios forman la clase alta, llena de privilegios y poderes; los españoles convertidos al Islam, Judíos y los beréberos venidos de África comprenden el grueso de la sociedad componiendo la clase baja y media. Para terminar, están los esclavos, que son negros y caucásicos (en especial descendientes de franceses). Dentro de esta clase están los llamados esclavones, que son personas que no tienen libertad, pero su posición es comparable a la de alguien de clase alta.

La vida es muy dura, pero a pesar de ello, gracias a lo avanzado de su ciencia, viven mejor que los cristianos, con cultivos más variados y con unos conocimientos y vida artística más amplios. Así, los musulmanes tienen conoci-





mientos de Medicina, Astronomía, Historia y Geografía más extensos que cualquiera de las comunidades cristianas de Europa. Además, siguen conservando la tradición de una vida artística (casi exclusivamente literaria) e intelectual (jurídica y filosófica) sin contrapartida en las comunidades barbarizadas cristianas. Aunque, naturalmente, la situación de frontera con el enemigo cristiano y diabólico trae consigo la censura de ciertos temas (la fabulosa biblioteca de Al-Hakam II fue desprovista de libros mediante su quema selectiva, aunque hay algunos aristócratas que aún conservan algunos de los libros "prohibidos").

La intolerancia ante faltas religiosas ha llegado hasta el punto de que, la muerte es un castigo usual.

Los yundíes son la fuerza de élite del califato, son pocos y de origen sirio. A cambio de manutención y pertrechamiento de por vida se les exige combatir siempre que se les pida.

En lo profundo de las montañas del Califato Cordobés se encuentran los alfaquíes. Viven en los ribat, pequeñas torres diseminadas por las montañas centrales, allí consagran su vida a la religión y a la yihad contra demonios y cristianos.

Los musulmanes del Califato Cordobés, al igual que sus antepasados, no dudan en viajar y atravesar continentes, aunque hacen sus viajes casi exclusivamente a través de África para llegar a Asia. A pesar de que la práctica es casi imposible y quien llega nunca vuelve, no se desanima nadie.

Las comunicaciones entre esta comunidad y las de los Atlas son mucho más fluidas que cualquiera de las que tienen las comunidades cristianas.

NÓMADAS

Junto a estos pequeños núcleos urbanos, que reproducen casi a la perfección el Al-Andalus anterior, están los nómadas. Son beréberos, en su mayoría se dedican a la ganadería (principalmente bovina), recorriendo todas las mesetas de la península y refugiándose en las montañas del interior. Naturalmente deben lealtad al califa de las Alpujarras, pero gozan de una total independencia. Los nómadas, tarde o temprano (procu-

rando ser regulares), se acercan a los musulmanes sedentarios para comerciar.

Suelen moverse en grupos familiares de diez o quince individuos con idéntica cantidad de ganado. Con los últimos intentos de establecer comunicaciones estables se han vuelto muy valorados al conocerse cada camino y escondite de valles y montañas.

Estos beréberos son más belicosos que los demás musulmanes, suelen atacar a los cristianos para hacer esclavos. Los esclavos son bienes preciados al ser indicadores de opulencia y éxito, porque, ¿quién se puede permitir tener uno?

EL PUEBLO HEBREO EN EL CALIFATO CORDOBÉS

Los descendientes de Abraham, pese a que son muy reputados por sus conocimientos y habilidades, están desapareciendo paulatinamente. No es por persecución o por presión del califa, sino que prefieren convertirse al Islam por razones sociales, y porque su forma de vida de la era anterior (viajes comerciales por el mundo conocido con paradas en todas las comunidades judías del camino) es prácticamente imposible. El aislamiento ha ido socavando sus convicciones religiosas.

MULADÍES

En esta zona hay una comunidad cristiana, considerada por el califato como su vasalla, que vive enfrentada a muerte con los musulmanes primero y contra los demonios después. Es así puesto que aquí se refugiaron los cristianos que vivían en territorio árabe, llamados muladíes. Estos estaban siendo oprimidos por los antiguos musulmanes con el objetivo de dotar a su estado de mayor estabilidad y acabar con las revueltas endémicas que convulsionaban el califato antes de llegar el Infierno.

Esta única comunidad es una fanática fundamentalista cristiana. Creen ser los únicos supervivientes cristianos y manejan la teoría de que, el Infierno está en la Tierra porque los cristianos se han descuidado y han dejado que prosperen herejías como el Islam y el judaísmo. Su aislamiento es tal porque están "protegidos" por las comunidades musulmanas que la rodean. Son unos fanáticos intolerantes y asesinos que no dudan en llevar a cabo acciones suicidas con tal de acabar con los "herejes".

El que esta comunidad aún exista se debe a que los demonios presionan en mayor medida a los musulmanes, y que estos a pesar de ser mayoría, no quieren arriesgarse a presentar una batalla campal que despeje las Alpujarras.

La organización de esta comunidad difiere de los otros reinos cristianos en la organización política. Los muladíes, aunque tienen un consejo laico, no dan un paso sin el consentimiento de la curia. De hecho, es el abad quien manda.

El Abad trata de mantener su comunidad dentro de la frugalidad y la moralidad cristiana. Prohibe cualquier actividad lúdica, todos los días se hacen procesiones, la gente se confiesa y hace penitencia en público y nadie duda en denunciar los pecados de su vecino, que acepta gustoso la penitencia, mucho más grave si ha querido ocultar el pecado.

La columna vertebral de esta comunidad es la Compañía de la Esperanza. Compuesta por los miembros más recalcitrantes de la comunidad, los más fanáticos, intolerantes y poderosos.

Su sistema judicial es la ordalía en forma de prueba de fuego, a la que se somete a los acusados cuando no se puede aportar ninguna prueba concluyente de su pecado.

LA BARONÍA DEL FRÍO

Escandinavia

Se encuentra bajo la administración de **Marbas**, vasallo del duque Gusayn. La baja densidad de población y el clima hacen que sea un feudo muy pobre. Ante esta escasez, el barón está siempre de saqueo en condados vecinos, potenciando las discordias entre feudos y dando asilo a demonios fugados de otros territorios. Intentando continuamente mantener la mayor desavenencia y caos posible en los patios vecinos para que sus correrías pasen desapercibidas.

Junto a esta labor saqueadora, el barón hace mucho tiempo que despliega una labor diplomática para que Lucifer agrande su feudo con parte del Condado de las Islas. Para conseguirlo se ha aliado con la orden del Fuego Fatuo, trabajando para ellos, ya sea obteniendo información o como fuerza de combate.

Un lugar tan poco atractivo hace que no haya prácticamente presencia de órdenes demoní-

cas, sólo algunos miembros solitarios de la orden de la Carne y la Sangre vagan por los parajes nevados trayendo la perdición a los cristianos que encuentran.

EL REINO DE LOS VIKINGOS

Antes de la venida del Infierno, esta región se iba occidentalizando con su división en reinos, su cristianización (los últimos paganos se convirtieron en el año 1000) y su contacto comercial. De esta manera el ímpetu saqueador y asesino de los tres últimos siglos se fue relajando, dando paso a un sedentarismo y a una integración en la vida occidental. Este proceso se vio interrumpido por la irrupción de los demonios a través de la actual Dinamarca.

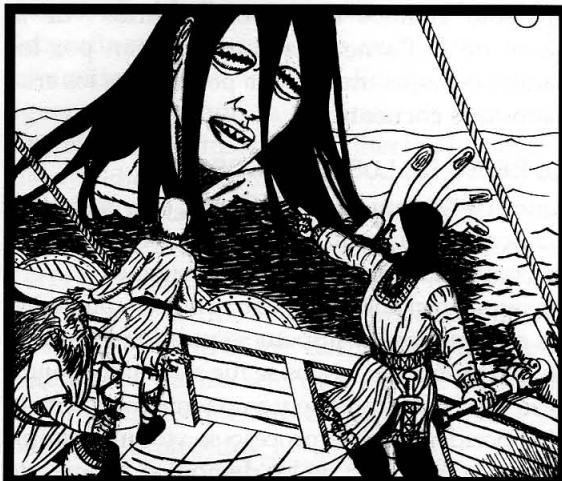
A causa de ello esta primera potencia occidental de finales de la Edad Media, recientemente cristianizada, se replegó hacia el interior y el norte de esta península ante la venida de las hordas satánicas. Estas zonas no interesan mucho a los demonios por su carácter inhóspito y su escasa densidad de población.

Al igual que en los reinos cristianos de la península ibérica, en este reino el impacto del Infierno no fue tan dramático, ya que los hábitos de la era anterior no difieren tanto de los que llevan en la actualidad.

El repliegue fue dirigido por el posteriormente venerado como santo Olav II Haraldson, convertido en soberano de Noruega el mismo año de la venida. Agrupó a los suecos (pocos, la mayoría eran paganos), noruegos y daneses. El primer efecto que tuvo esta migración fue la unión de los vikingos con los lapones, adaptando ambos elementos culturales de los otros según las nuevas necesidades. Así, muchos de los actuales vikingos son nómadas que cuidan de sus pequeños rebaños de renos, con los que mantienen una relación prácticamente simbiótica. Los otros se han instalado en pequeñas aldeas, lo más escondidas posibles en los bosques, montañas o fiordos donde tratan de llevar una vida pía sin ninguna ambición más que la de sobrevivir y mantenerse puros para ir al Cielo.

A pesar de estas formas dispares de vida, estas comunidades mantienen lazos estrechos, siendo las aldeas sitios de parada obligatoria donde los nómadas descansan y las comunidades comercian.





El hecho de ser los núcleos urbanos de la época anterior muy pequeños, no más de 600 habitantes, hace que el barón encargado de la zona vikinga se dedique más al pillaje de los feudos contiguos que a aniquilar las escasas comunidades cristianas que aún quedan. En definitiva, las comunidades cristianas libres no están tan presionadas como las de los otros feudos.

La estructura social es muy parecida a la de la época anterior; naturalmente la poligamia ha desaparecido y la esclavitud ha descendido debido a la cristianización y a la casi extinción. La monarquía se ha conservado, y la dinastía noruega sigue mandando sobre nómadas y sedentarios. Las aldeas siguen siendo iguales y la unidad familiar sigue siendo la base de todo. Las virtudes de la hospitalidad, honor, lealtad y valentía siguen marcando el código de conducta. Las thing (consejos) siguen haciendo justicia. Los jarl (nobles) siguen gobernando las pequeñas regiones. Los Jomsvikingos protegen las comunidades, como se explica en el Capítulo X: Comunión.

Los monjes guían espiritualmente a la población en circunstancias más precarias que las de otras regiones, al contar con escasos libros sagrados y un corto pasado cristiano. Por esto la tradición oral que se inició ha hecho que los contenidos actuales difieran en muchos aspectos de la antigua doctrina oficial, al haberse mezclado con la mitología pagana: muchas cruces de esta zona son una síntesis entre la runa de Thor y la cruz de Cristo, se sigue ayunando los jueves, día de Thor, se encienden fuegos sagrados en los días señalados, se utilizan talismanes, se lee el futuro en acontecimientos natu-

rales, se considera que hay días malos y buenos, se celebran fiestas a la manera pagana, etc., Esta situación se ve agravada porque pocos hay que sepan algo de latín. Esto se está intentando paliar por medio de los viajes por mar para traer de nuevo el credo original.

Se sigue practicando la agricultura y la ganadería. La primera sigue siendo precaria y la otra boyante. Se crían cerdos, ovejas, vacas, cabras, cerdos, renos, ponis, pollos y gansos. La caza y pesca es abundante y variada. Hay osos, lobos, zorros, ciervos, visones, jabalíes, ballenas, nutrias, focas y morsas. Lo más preocupante es la escasez de hierro, ya que el poco que se encuentra es de escasa calidad.

Por lo que más destacan los vikingos es porque continúan navegando. Los drakkar siguen haciendo lo de siempre, con el añadido de que ahora conectan las diferentes comunidades cristianas.

La navegación es peligrosa por los monstruos marinos y el clima inestable, pero los vikingos siguen surcando el mar desafiando los peligros y confiando en los antiguos escondites de las islas y fiordos. De esta manera mantienen algunas comunidades cristianas unidas, traen noticias y productos y llevan pasajeros. Las comunidades con las que se relacionan son los reinos cristianos de España, los escoceses, galeses y con diferentes comunidades bálticas desperdigadas por la Europa maldita próximas a las costas. Gracias a estos intercambios ha surgido la idea esperanzadora de un concilio en el que elegir un nuevo Papa.

La flota es pequeña debido a su ajuste respecto al número de la población, los escasos armadores y la dificultad de conseguir materias primas.

GROENLANDIA Y VINLAND

Las dos poblaciones de la gigantesca isla de Groenlandia apenas llevaban dos décadas de existencia, y acababan de iniciar la expedición a América (Vinland), cuando fueron conquistados y deportados por los demonios a zonas más cómodas para ellos.

Aprovechando el vacío, los navegantes vikingos han vuelto y han empezado a fundar lo que parece ser una gran comunidad cristiana, que algunos empiezan a llamar la Nueva Roma, en algún sitio idóneo de esta extensa zona. Este

empeño se ha visto impulsado por el recuerdo del descubrimiento pocos años antes de la invasión de esos nuevos territorios bautizados como Vinland.

Los vikingos, en su regreso, no han descubierto presencia alguna del Maligno en estas tierras, pero tampoco presencia humana.

LA MARCA DE LAS RELIQUIAS

Imperio Bizantino

La marca bizantina se ha mostrado como el feudo más inestable de toda la Tierra. Varios son los marqueses que han pasado por esta zona, y todos han sido destituidos por su incapacidad para doblegar a las comunidades cristianas. Ahora mismo es la "silla caliente" del Infierno: nadie quiere que el Maligno le nombre nuevo marqués, pero **Nebirus** no tuvo suerte y lo ha intentado todo aparentemente sin conseguir ningún éxito. Se trata un vasallo del príncipe Asmodeo.

Se rumorea que el príncipe Paimon va ocupar el puesto, lo cual ha hecho sospechar al Fuego Fatuo. Hace tiempo que no se fían de él, puesto que está metido en extrañas conspiraciones, y las ciudades de esta marca tienen la extraordinaria media de 20000 almas a las que condenar.

Debido al estado de guerra y a la cantidad de almas libres, en esta zona se puede encontrar gran cantidad de órdenes que hacen la guerra muchas veces por su cuenta o que incluso tienen en exclusiva zonas de la marca bajo su control.

A este feudo corresponden todas las islas del Mediterráneo oriental, única zona donde los demonios ejercen el control total sobre la población humana en esta marca. Por otro lado sufren razzias de los feudos contiguos de los otros continentes, ante las que las autoridades de la isla en cuestión no pueden hacer mucho, ya que la mayoría de los efectivos y las energías del señor están en combatir en el continente.

La verdad es que esta zona está haciendo sudar a la jerarquía infernal que teme que, si no se doblega pronto a esos locos cristianos, el Cielo pueda intentar tomar la zona como cabeza de puente para un hipotético contraataque. De hecho, la situación es tan alarmante que aquí se puede encontrar la mayor concentración de miembros de las órdenes de la Carne y la

Sangre, de la Espiral Descendente, de la Tormenta de Sangre y del Fuego Fatuo de toda Europa.

LOS ESTADOS BIZANTINOS

El Imperio Bizantino se encontraba en la época de mayor esplendor de su período medio. El éxito militar permitió expandir los territorios, la reforma burocrática mejoró las finanzas y la influencia bizantina se expandió decisivamente por todas las zonas eslavas, convirtiéndose para ellas en el modelo a imitar. Esta etapa se truncó con el ataque a Constantinopla por parte del Infierno. Ser la ciudad más grande de Europa y poseer numerosas reliquias de la Virgen y Cristo la señalaba como un objetivo primordial. De hecho, la ciudad es ahora una puerta del Infierno y el antiguo Imperio es ahora una marca.

La extraordinaria densidad montañosa de la zona ha hecho que esta marca sea la que más comunidades cristianas alberge. La cantidad de población libre y el abrupto terreno posibilita que haya una guerra más equilibrada entre el Infierno y los cristianos. Aquí el impacto producido por el cambio social y político ha provocado una atomización en las comunidades cristianas.

Debido a las circunstancias geográficas (montañas y mares), culturales (griega, eslava y asiática) y al centralismo anterior, las comunidades cristianas han sido incapaces de reeditar la organización política anterior como lo han hecho otras regiones europeas. De este modo, las comunidades cristianas se agrupan en reinos, imperios e incluso repúblicas como las del período griego clásico, donde todavía hay esclavitud (curiosamente compuesta sobre todo por humanos "raptados" de las ciudades).

La vida en estas comunidades consiste en un continuo estado de guerra, lo que aparta cualquier actividad que no colabore con el esfuerzo militar o votos que no presenten utilidad bélica.

En muchas zonas es tan precaria la vida que se producen continuas expediciones de saqueo a las ciudades y campos cultivados en poder de los demonios.

La zona desde siempre ha estado plagada de ermitaños, estilitas y anacoretas que, en muchas



ocasiones, son por su piedad una zona de exclusión para los demonios.

Caso contrario al de la sociedad laica es el de la Iglesia de esta zona. Separada, por fin, de Roma, se rige por el patriarca de Constantinopla (en el exilio). Esa posición de poder le acarrea muchos problemas provocados por la desunión de las comunidades, lo cual le hace tener que negociar continuamente con sus autoridades.

La única disidencia importante la constituyen las comunidades del sudeste de Anatolia, que están formadas por una mayoría nestoriana y jacobita que defiende celosamente su independencia.

Todas estas comunidades, aunque comparten un mismo territorio, no están unidas por muchos lazos y actúan conjuntamente pocas veces. Desde el año del advenimiento se han iniciado procesos centralizadores por parte de varios santos e iluminados, que la mayoría de las veces no han sobrevivido a su inspirador, o a la típica política dinástica.

Una diferencia fundamental entre la Iglesia Romana y la Bizantina es la gran devoción que

OLIMPIADAS DEMONÍACAS

Entre todo el caos e inestabilidad que supone esta marca para el Maligno y sus huestes, sólo uno de entre la multitud de Caballeros Infernales en el feudo de la Marca de las Reliquias se mantiene con su reputación intacta desde que fue nombrado, hace ahora casi un siglo. El Caballero Infernal **Darmiokri**, de la Orden de la Serpiente, ha conseguido una auténtica hazaña por el número de almas condenadas, siendo además estas auténticas perversiones del espíritu humano.

Semejante logro ha sido conseguido en gran medida gracias a la macabra recreación de las olimpiadas de la antigua Grecia, en la que humanos, principalmente de la marca y algunos pocos de otros feudos, compiten en una cruel parodia de los juegos.

Los juegos siguen teniendo casi las mismas pruebas que antaño, pero ahora el tiro de jabalina es contra blancos vivos y vence el que mate con más jabalinas a su diana... Las carreras suelen ser con algo horrible y mortal pisando los talones a los "atletas"; la necesidad de que coja

sienten los ciudadanos bizantinos por santos, reliquias, tumbas e iconos. De esta manera, las comunidades se formaron alrededor de estas reliquias y los monjes que las rescataron, e incluso muchas de estas comunidades se refugiaron en monasterios montañosos fundados en siglos anteriores.

Gracias a los Justos y a la multitud de reliquias de la zona se puede contrarrestar y mantener alejados en cierta medida a los demonios, circunstancia que favorece que se pueda vivir con relativa tranquilidad. Las montañas de esta marca están tan densamente pobladas de cristianos y hay tantas reliquias (la Sabana Santa, la Corona de Espinas, el manto de María...) que forman un cordón de seguridad y una efectiva red de comunicaciones ante cualquier avance demoníaco montaña arriba.

JUDÍOS EN LA MARCA BIZANTINA

Los judíos estaban siendo expulsados del imperio cuando la llegada de las hordas del Infierno. Esto ha motivado que todas sus comunidades se encuentren en las montañas de Anatolia. Al con-

a algún otro corredor antes que a uno si quieres llegar a la meta (con las evidentes tentaciones que eso supone), y así podríamos seguir...

Los vencedores de las diferentes pruebas son escogidos entre los demonios nobles asistentes a los juegos para servirles, esto en muchas ocasiones puede significar para los ganadores un auténtico cambio de vida, dejando atrás la mayor parte de miserias y sufrimientos a los que estaban sometidos. Esto claro, si saben estar a la altura de las circunstancias y practicar el Mal en estado puro. Estar al servicio de un demonio tiene sus ventajas e inconvenientes, a la larga muchas más desventajas, y el engaño, a parte de las terribles consecuencias, no es una posibilidad...

La competitividad entre los asistentes es brutal. Debido a la especial naturaleza de las diferentes pruebas hay pactos, traiciones, asesinatos y un sinfín de maldades que la competencia por obtener la preciada victoria incita hasta límites insospechados. Darmiokri está especialmente orgulloso de sus logros y no duda en hacer todo lo posible para acentuar estos comportamientos.

trario que los otros judíos, estos viven en comunidades separadas políticamente de los cristianos. Sus relaciones con las otras comunidades varían según las épocas, pero generalmente siguen una política de mutua ignorancia. Es una de las pocas partes del mundo conocido donde hay reinos judíos independientes; a fin de cuentas el pueblo de Abraham vuelve a tener una tierra que llamar suya, aunque irónicamente han tenido que esperar a la llegada del Juicio Final para concluir su largo viaje.

LA BARONÍA CENTRAL

Hungría, Rumania y Ucrania

Es una zona belicosa, en constante conflicto con los cristianos y con una fuerte presencia de órdenes guerreras. Como la marca contigua, es una de los feudos más difíciles de gobernar. Ha habido varios cambios de señor en los últimos lustros. El último se está empleando a fondo y hace años que no ha bajado de las montañas, consiguiendo con este hostigamiento continuo el acorralamiento de los cristianos que esperan ya el definitivo Juicio Final.

Este abandono de la política interior y urbana ha llevado a una rebelión de los burgomaestres infernales. Muchos se han declarado independientes y formado una liga que espera ser reconocida en el Infierno. En este momento el barón **Glasiabolas**, vasallo del duque Busas, ha dejado una barrera de contención en torno a los territorios cristianos, nutrida en su mayor parte por demonios de las órdenes, y ha bajado con sus ejércitos aún leales para acabar con semejante vergüenza.

Ante la situación ridícula que se está produciendo en esta zona de Europa, los miembros de la orden del Fuego Fatuo han aconsejado una subdivisión de esta baronía y la marca de las Reliquias.

EL REINO DE HUNGRÍA

El antiguo reino de Hungría se estaba configurando en ese momento, hubiera debido ser el más perjudicado debido a la ausencia de barreras naturales en las que refugiarse en su territorio, pero su salvación llegó por el esmerado gobierno de dos hombres venerados como santos: Esteban I (cuya capa es una poderosa reliquia) y Ladislao I. Estos condujeron a sus súb-

ditos, muchos de ellos paganos hasta su conversión por estas personas ejemplares, hacia los Cárpatos y allí establecieron uno de los reinos más píos de Europa. Este reino se divide en numerosas comunidades de tipo patriarcal, que deben aportar guerreros para las campañas o la defensa del reino. Por encima de todos está el rey, pariente directo de los reyes santos.

Pese a llevar dos siglos refugiados, las comunidades aún están separadas por su origen. Están los bohemios, los eslavos, los húngaros y los kábaros, tribu kázara que comandó a los magiares a Europa, que son judíos.

Es una región guerrera que rivaliza con la marca de las Reliquias en actividad bélica. La guerra es santa y un deber para todo hombre, magiar principalmente. El conflicto es capitaneado por la orden de Dracul (es decir, dragón), una orden de caballería al mando del Voivoda.

KÁBAROS Y CARAÍTAS

Los kábaros están capitalizando los problemas internos en este reino. En un principio eran respetados guerreros (forman su propia unidad militar dentro del ejército) y artesanos. Pero sus diferencias culturales, idiomáticas, y sus especiales costumbres, les están granjeando el odio de los cristianos, quienes presionan al rey para que les retire sus privilegios. Algunos kábaros están yendo hacia la baronía pagana a unirse con sus parientes lejanos.

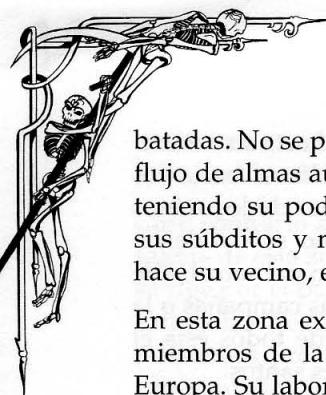
Finalmente está la última comunidad libre de Crimea. Aislada en las montañas desde el inicio de la invasión, esta aguerrida comunidad resiste en su castillo. Los últimos supervivientes respiran aliviados por el reciente cese de las hostilidades, que les hubieran exterminado por fin. Los miembros de esta comunidad son judíos heréticos, los caraítas, que se preguntan qué hacer ahora, ¿huir? ¿Quedarse? ¿Resistir?

EL CONDADO DE LAS ISLAS

Gran Bretaña y las Islas del Norte

Es un condado al mando del cual está **Halfas**, vasallo del duque Gusayn, cuya principal ocupación es mirarse el ombligo desde su capital en York. Escarmentado por una reciente maniobra con la que quería acrecentar su poder en el Infierno, busca la tranquilidad en este exilio, pues sus posesiones en el Infierno le fueron arre-





batadas. No se preocupa de su feudo mientras el flujo de almas aumente cada año y él siga manteniendo su poder sin problemas. Deja hacer a sus súbditos y no le importan los saqueos que hace su vecino, el barón Marbas.

En esta zona existe la mayor concentración de miembros de la orden de la Langosta de toda Europa. Su labor de aniquilamiento de los frondosos bosques verdes de la isla, la confiere cierta autoridad.

Los centros urbanos más importantes de la época son: Londres, con 10000 almas; York, con 8000; Lincoln y Norwich, con 5000; Thetford, con 4000 y Oxford, con 3500.

IRLANDA

Justo antes de la llegada de las hordas del Maligno, el rey Brian Boru derrotó a los vikingos invasores y se proclamó como el único soberano de toda la isla. Los seguidores del Príncipe de las Tinieblas apenas le dejaron saborear el triunfo. La ocupación de la isla fue sencilla, a pesar de la heroica resistencia de los irlandeses en bosques y montañas.

En la isla no hay zonas donde los cristianos pudieran refugiarse prolongadamente y dificultar así su asimilación por parte de las hordas satánicas como en otras zonas de Europa, por lo que la isla está bajo un control infernal total.

Debido a los saqueos del barón de Escandinavia las ciudades se han trasladado hacia el interior y la isla es continuamente patrullada por cerberos que tienen como misión cortar cualquier expedición de robo.

No hay ninguna comunidad cristiana libre. De vez en cuando, un Justo se escapa con unos pocos seguidores y vagan y esconden por la isla, en bosques y pantanos, hasta que vuelven a ser capturados y llevados de nuevo a las ciudades. En ocasiones, los demonios organizan huidas de este tipo por el placer de cazarlos luego. Este tipo de cosas fortalece la fe de los prisioneros, con lo cual sus almas son más jugosas y su tortura más jubilosa.

LAS ISLAS

Estas islas ya se habían normalizado debido a que el excedente demográfico de Escandinavia había terminado. Con un número de población estable, estas islas intentaban buscarse un sitio

en la nueva configuración política de la zona vikinga cuando llegó el Infierno.

Las islas Feroe, Orcadas, Hébridas y Shetland están bajo el absoluto dominio de Halfas, (exceptuando los saqueos por parte de las hordas diabólicas de la baronía vecina). Debido a su poca extensión, menor ahora por la subida de los mares, toda la población es controlada por los demonios. No hay ninguna comunidad independiente.

Islandia es una isla imposible de habitar, es uno de los lugares donde mejor se ha manifestado el influjo infernalizador del Averno en la tierra. En esta isla se ha multiplicado las actividades volcánicas en particular y otros fenómenos geofísicos en general, hasta niveles que hacen imposible mantener una presencia prolongada en la isla.

CRISTIANOS EN EL CONDADO DE LAS ISLAS

La isla, justo antes de la venida del Infierno, había roto la convivencia pacífica creada por los anteriores soberanos de la zona anglosajona y la zona danesa. El asesinato indiscriminado de daneses por Etelredo había llevado a una guerra que al único que sangraba, era al propio reino sajón.

La población, ante la irrupción de las hordas satánicas se escondió en los extensos bosques, en las montañas y en los pantanos, rigiéndose por el mismo sistema tribal de antaño (consejo y rey o jefe). Por lo que ha vuelto la antigua atomización política en forma de diferentes tribus, aunque no por el principio étnico, pues todos, al fin y al cabo son cristianos.

Los sitios más poblados son las montañas galesas y escocesas. Es debido a que los bosques y pantanos cada día son destruidos un poco por los demonios y la inevitable infernación.

La manifestación cristiana más importante en la zona que correspondería a Inglaterra son los denominados Leones de la Fe (ver Defensores de la Fe en el Capítulo X).

En las montañas galesas (el centro y el norte aún permanecen libres), se ha originado una orden de caballería (aunque muchos no lleven caballos), que esta consagrada a la búsqueda del Grial. Se ha extendido por toda la isla y algunos de sus miembros han salido de ella. La creencia

que ha llevado al nacimiento de la orden de los Caballeros del Grial es que, si encuentran el cáliz de Jesucristo traído a la isla por José de Arimatea, los cristianos contarán con el arma definitiva para acabar con el reinado de Lucifer en la Tierra. Por esta razón sus miembros consagran sus vidas a esa búsqueda. Recorren la isla (y ahora otros territorios) para encontrarlo, y de vez en cuando unos pocos regresan con vida para contar sus aventuras y descubrimientos con el objetivo de ayudar a sus compañeros.

EL CONDADO MAGNO

Francia

Gobernada por el conde **Vine**, es una zona tranquila, sólo importunada por los saqueos del barón de Escandinavia. Este conde es vasallo del duque Muros. Es una de las zonas más prósperas del mundo. Por esto precisamente se empiezan a dar enfrentamientos entre los demonios para acaparar más poder y ejercer presión para conseguir que Lucifer divida este condado. Hay miembros de la nobleza infernal que quieren completar con esta región tan ejemplar sus territorios.

EL OBISPADO DE FRANCIA

Francia acababa de estrenar nueva dinastía reñante, eran los tiempos de esplendor del feudalismo, y la nueva dinastía no tenía más poder que cualquiera de los condes de Francia. La llegada de las huestes infernales convirtió a Francia en uno de los países más afectados por la invasión.

El territorio plano en su mayoría y el feudalismo extremo hizo que la mayor parte de la población superviviente a la primera oleada de la invasión fuese capturada por el Infierno. Proporcionalmente es una de las regiones en la que más habitantes acabaron en ciudades demoníacas.

Los cristianos se refugiaron en las montañas del sur. Allí, en comunidades muy parecidas a las de la Península Ibérica, se sobrevive y resiste a los demonios. No hay asamblea ni reyes, pero sí un único obispado. Este obispado guarda el reliquario de Santa Radegunda, donde hay un fragmento de la Vera Cruz. Con la ausencia de una autoridad central y el peligro que esto supone, es el Obispado quien se encarga de mantener



unidas a las diferentes comunidades. Actualmente el Obispo Gerard (la autoridad más importante de las montañas), promueve la creación de lazos estables con las comunidades hispánicas de los Pirineos.

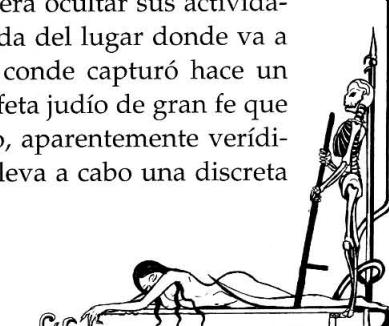
En este territorio se ha creado recientemente, apenas unas décadas, una orden de caballería. Inspirados en los pensamientos de un hombre santo de la zona, varios sacerdotes crearon la Orden de la Santa Cruz. Proclamaron que ante esta situación, los sacerdotes no pueden seguir con su actividad, sino que tienen una obligación mayor que los laicos a la hora de tomar las armas para luchar contra el Diablo. Así, esta orden está integrada por monjes guerreros que defienden a las comunidades de las montañas (ver Capítulo X).

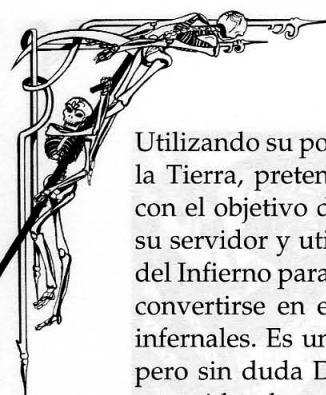
EL CONDADO IMPERIAL

Alemania

Es otro condado, con **Decaridia** en su gobierno, con una paz llena de conflictos contra cristianos, y un señor que se emplea a fondo contra las comunidades cristianas. Decaridia es vasallo del duque Gusayn.

En verdad todo es una maniobra de distracción, pues con su diligencia en su cometido como señor del condado, espera ocultar sus actividades secretas: la búsqueda del lugar donde va a nacer el Anticristo. El conde capturó hace un par de lustros a un profeta judío de gran fe que le dio datos al respecto, aparentemente verídicos, y desde entonces lleva a cabo una discreta búsqueda.





Utilizando su poder tanto en el Infierno como en la Tierra, pretende averiguar donde aparecerá, con el objetivo de hacerse con él, convertirle en su servidor y utilizarlo en contra de los Señores del Infierno para que todos sean destruidos y así convertirse en el amo de todas las posesiones infernales. Es una jugada en extremo peligrosa, pero sin duda Decaridia es el más ambicioso y retorcido de todos los nobles infernales. El Fuego Fatuo todavía no sospecha nada.

EL SACRO IMPERIO ROMANO GERMÁNICO

Alemania no había hecho más que inaugurar lo que prometía ser uno de los imperios más duraderos de Europa, cuando el Infierno acabó con el emperador y el Papa que querían construir una nueva Europa alzándola por encima de la barbarie y la guerra.

Al igual que en Francia, los humanos se vieron muy afectados por el cambio que se produjo. Pero al contrario que sus vecinos franceses, los príncipes alemanes presentaron la mayor resistencia que pudieron. La Selva Negra fue escenario de las mayores masacres que jamás sufrió la Humanidad.

Los alemanes se apiñaron en torno a Enrique II de Baviera el Santo, al que nombraron emperador, y este les acaudilló hacia los Alpes bávaros y austriacos, donde creó un nuevo sistema de gobierno. En esta Alemania libre el gobierno es confiado a obispos y abades que responden ante el sacro emperador, pariente directo de Enrique el santo y portador de la Santa Lanza por lo que no hay consejos. Esta lanza es con la que el centurión atravesó el cuerpo crucificado de Jesús, arma dotada de especiales y poderosos dones, defensora del Imperio y terror de todo Mal. Mientras, los antiguos nobles representan la fuerza militar protectora de las comunidades siendo, los encargados de reclutarla y entrenarla.

La tumba de Enrique II de Baviera es objeto de peregrinación, fuente de milagros y capital del Imperio.

LA MARCA PONTIFICIA

Italia y Costa Adriática

Es un sitio prolífico y tranquilo alejado de los turbulentos conflictos de la Europa de más allá de los Alpes, donde cada demonio va a lo suyo.

Comprende también las islas del Mediterráneo central. El ocioso marqués **Marchacias** deja en manos de las órdenes la aniquilación de los cristianos, mientras él viaja por su feudo recogiendo los impuestos de almas que se le deben. Esto no agrada demasiado a su señor, el príncipe Asmodeo.

Esta es la zona de Europa más castigada. La invasión se empleó a fondo, tanto en Roma como en el resto de la península. En el momento de la invasión, Italia estaba sumida en la anarquía debido a la variedad de poderes que se repartían su territorio. Por otro lado, era la que tenía la vida urbana más activa de todo el continente. Las hordas demoníacas destruyeron la ciudad eterna y abrieron en ella una Puerta Infernal.

Los cristianos se retiraron a los Alpes y a los macizos centrales.

PAPADO

En los montes Sabinos, los cristianos supervivientes viven aislados del resto del mundo y creen ser los únicos humanos libres de la dominación demoníaca. Han instaurado una teocracia basándose en las primitivas comunidades cristianas, el Papa, cargo elegible entre todos los varones de la comunidad (elección que se lleva haciendo desde el milenio cuando muere su ocupante), es el regente de las comunidades, y sus obispos y abades los encargados de gobernar en su nombre.

Es una zona prolífica en solitarios y muy rica en sabiduría y reliquias, pero que vive encerrada en sí misma y rezando para la venida del segundo Mesías al mando de las huestes celestiales para instaurar el reino de Dios, por fin, en la Tierra.

El principal obstáculo para los demonios lo representa la Santa Guarda, guardia personal del Papa, al que protegen con absoluta devoción, siendo uno de los grupos de combatientes cristianos libres mejor preparados y entrenados.

CRISTIANOS DE LOS ALPES

En los Alpes se agrupan en consejos, que a veces forman federaciones, pero nunca con un rey o jefe a la cabeza. Suelen, en una vaga imitación a la antigua Roma, formar pequeñas Repúblicas (de entre seis o siete comunidades) al frente de

las cuales está un diminuto senado con un cónsul a la cabeza.

El tipo de terreno, poco proclive para el cultivo de la vid o el trigo, hace que las eucaristías se celebren con una masa de raíces que hace las veces de Sagrada Forma, y con un extraño licor local a modo de vino. Son conscientes de la diferencia, no habiendo optado en ningún momento por costumbres heréticas, sino adaptándose de la forma más coherente posible a las circunstancias. Hay esporádicas incursiones en tierras demoníacas, demasiado complicadas y peligrosas, debido a la gran conversión demoníaca de los humanos de la zona (ver la Iglesia Luciferina de Roma en el Capítulo IX), para la obtención de auténtico pan y vino con el que celebrar las eucaristías. El éxito en estas es celebrado con gran alborozo, sobre todo en Navidad.

El hambre, gracias al Señor, es extraña en estas comunidades, gracias a la gran cantidad de pesca que se encuentra en la multitud de ríos y pequeños lagos que salpican la región.

Las bajas temperaturas hace que sea un lugar muy desagradable para los demonios, que evitan ir siempre que les sea posible.

En las cadenas montañosas de la costa del mar Adriático, hay comunidades libres compuestas por los pueblos eslavos de croatas y eslovenos que bajo el credo Apostólico Romano resisten conectados con las comunidades de la Marca de las Reliquias.

LA BARONÍA DEL OCTAVO CÍRCULO

Costa del Mar Caspio y Cáucaso

El barón **Malfus**, vasallo del duque Busas, la administra. Engloba toda la costa del mar Kázaro (Caspio) y el Cáucaso. Este barón siempre fue un don nadie en el Infierno, por lo que nadie se explica cómo consiguió el mando de esta zona demoníaca. Pese a estar poco poblada es a fin de cuentas un feudo en la Tierra y muchos habían luchado por el puesto.

Es un señor demonio bastante dejado para con sus posesiones, algún extraño complot le llevó al puesto, y se encuentra inmerso en alguna complicada conspiración. La Orden del Fuego Fatuo no tiene presencia aquí, sino que aparen-

temente le ignoran. Malfus es el gran enigma por el que se preguntan casi todos los miembros de la nobleza infernal; va por libre y nadie sabe a que juega, pero desde luego lo hace con éxito, ya que su posición ante Belcebú es absolutamente estable.

REINOS ARMENIOS

La parte noreste de este señorío está formada por una gran estepa con pocos núcleos urbanos, donde los únicos humanos libres son nómadas paganos, en su mayoría, y musulmanes. La parte sudoeste es una zona montañosa llena de belicosos y empecinados creyentes de las tres religiones, que combaten tanto entre ellos como contra las hordas del Maligno (va por épocas). La zona oeste es preponderantemente cristiana, georgianos y armenios, con comunicaciones estables con otras comunidades cristianas. Por último, la zona este es musulmana, formada por pueblos caucásicos y turcos.

En las escarpadas montañas caucásicas, acentuadas con el proceso infernador, sobreviven algunas de las poderosas fortalezas de antaño. Sus habitantes, preparan trampas y emboscadas, huyendo tras asestar el primer golpe.

El principal poder de la región lo ostentan los reinos armenios. Cristianos monofisitas que viven desde siempre en esas montañas, empareados entre imperios (romano y parto, bizantino y persa, bizantino y musulmán) y luchando contra su propio carácter independiente para formar un solo estado armenio. El Infierno apenas ha trastocado su forma de vida, pues ya están acostumbrados a luchar por su libertad ante poderes mayores.

Están gobernados por las primigenias dinastías de nobles (*nakharars*), que forman una asamblea que asesora al rey. Estos reinos luchan entre sí, escindiéndose y formando nuevos reinos, conviviendo reinos de diferentes ramas de la misma familia. Sobreviven en sus ancestrales fortalezas montañosas, pobladas por los *azats* (clase media) y por el pueblo llano, *shinarars* (campesinos). Los *azats* constituyen asambleas que asesoran al *nakharar* de su comunidad. Su vida transcurre en una eterna lucha contra poderes mucho mayores que el suyo, intentando conseguir la unidad nacional.

Se encuentran liderados espiritualmente por el *katholikos*, cabeza de la Iglesia monofisita arme-





nia. Su nombre es Agathangeles el Bravo, lucha a menudo codo con codo con sus fieles contra las hordas del Adversario. Actualmente mantiene correspondencia con el Patriarca de Constantinopla, y también lo está intentando con otras iglesias cristianas sin demasiado éxito. Trabaja de firme en la consecución de un solo estado armenio en el que la Iglesia tenga un papel preponderante.

La continuidad, única en la Tierra de esta época, de su forma de vida y localización de sus principales comunidades, ha logrado que hayan conservando bastante de su fondo de libros, que tiene obras de todo tipo: La Biblia, la Leyenda de Alejandro, obras de los Padres, obras de historia, teología autóctona como el "De Deo" o "Geografía", probablemente el mejor libro cartográfico que ha sobrevivido, pero sólo recoge la amplia zona que rodea a Armenia.

Están aliados con georgianos, los otros cristianos de la zona, gobernados por la misma familia reinante. Estos profesan el cristianismo griego bajo el patriarca de Constantinopla.

Junto a ellos están los musulmanes caucásicos, capitaneados por los turcos selyúcidas, que son aliados de los cristianos la mayoría de las veces.

En medio quedan los judíos independientes continuadores del anterior janato Kázaro, más algunos nómadas paganos de las estepas rusas, disputados por las dos principales religiones,

que vinieron buscando refugio perseguidos a través de toda la estepa por los diablos.

KÁZAROS

El janato Kázaro, estado en declive compuesto por los kázaros, tribu dominante de origen turco que se habían convertido al judaísmo hacia casi tres siglos, por tribus eslavas y turcas dependientes de ellos, principalmente paganas, y emigrantes musulmanes, judíos y cristianos, fue destruido por los demonios. Los supervivientes huyeron a las montañas del Cáucaso o de la antigua Persia. Allí comparten territorio con cristianos huidos de Bizancio y con musulmanes turcos y no turcos, soportando las expediciones punitivas de los demonios y los conflictos surgidos entre las diferentes comunidades por los recursos y por cuestiones de fe.

Los descendientes kázaros están intentando volver a formar un reino judío en la zona. Cuentan con la fuerte oposición de cristianos, musulmanes y paganos, pero ellos pese a estar en franca minoría tienen suficiente fuerza como para evitar su absorción.

También hay judíos en las principales comunidades Rus tanto de origen semita como kázaro. Al igual que los demás judíos de Europa, su principal ocupación es la artesanía y la administración.

LA MARCA DEL FIN DEL MUNDO

Rusia

Antes del Advenimiento era una región poco poblada en proporción a su extensión. El paganismos aún era cosa del presente y la urbanización escasa.

Ahora es el feudo infernal más alejado y desolado. La jerarquía demoníaca se toma la designación de señor de este feudo como un equivalente al destierro, lo cual es cierto. Es uno de los señoríos que más rotación de señores ha tenido, y estos son designados por el Maligno como castigo o advertencia ante ambiciones desmedidas y desestabilizadoras.

La población demoníaca es escasa y principalmente errante. Prácticamente es un territorio de la orden de la Langosta, que disfruta, como sus compañeros de Inglaterra, acabando con los hermosos y frondosos bosques del norte. Su gran maestro ha propuesto la construcción de una

nueva Puerta del Infierno en esta zona para adelantar la infernación.

Toda esta marca está bajo el gobierno del exconspirador **Loruy**, que es vasallo del príncipe Byleth.

Esta extensión, también ha propiciado la existencia de pequeños territorios autónomos o bandas de demonios nómadas independientes de la jerarquía infernal. estas bandas están principalmente compuestas por diablos huidos de otros señoríos o del Infierno, por diferentes motivos, pero siempre relacionados con la ambición de poder.

Como el marqués de la zona no cuenta con suficientes fuerzas para poner orden entre tanta banda fuera de la jerarquía infernal, se limita a intentar que algunas le paguen tributo. Recientemente se ha visto reforzado por la orden del Fuego Fatuo, que ha tomado la dirección de este conflicto, pero con una política más radical para con los capturados. Así, son enviados de vuelta al Infierno para ser "juzgados", cuando no convertidos en formas menores.

REINOS RUS

Los rusos acababan de tomar contacto con el cristianismo gracias a Bizancio, también acababan de crear un estado en torno a una élite principalmente compuesta por varegos (vikingos). La invasión de los demonios por los fértiles campos de Ucrania trajo al igual que en el resto de Europa una gran sorpresa y desconcierto.

Con la invasión surgió otro rey venerado como santo, Vladimiro I, que condujo a sus súbditos hacia el boscoso norte y los Urales, un lugar donde la vida era más difícil, pero a cambio, era fácil esconderse.

El territorio de esta marca es el más extenso de todos los señoríos demoníacos en la Tierra. Por lo que es natural pensar que no sólo estaba ocupado por los rusos (los varegos y sus tribus eslavas vasallas o aliadas), también había otras tribus eslavas independientes: los búlgaros del Volga, alrededor de su capital Bulgar, con una colonia musulmana; los restos del Estado Kázaro, tribus paganas, judíos, cristianos y musulmanes, y pechenegos, los últimos nómadas de las estepas asiáticas venidos a saquear la Europa Oriental.

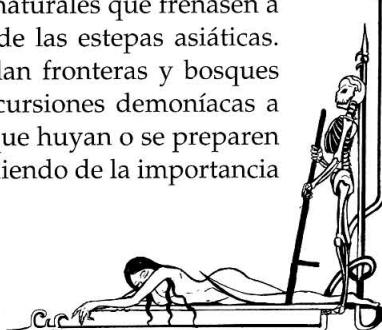
Hacía poco más de un siglo que el cristianismo había empezado su labor evangelizadora en el territorio del reino de Kiev, y lo hacía lentamente. Esta labor estaba en manos de un clero formado por monjes misioneros griegos con un obispo al frente y con un material religioso compuesto por lo mínimo indispensable. Por esto el cristianismo en esta zona ha dado lugar a una forma diferente de cristianismo griego y la Iglesia se ha visto obligada al sincretismo para poder extender la salvación a todas las almas posibles.

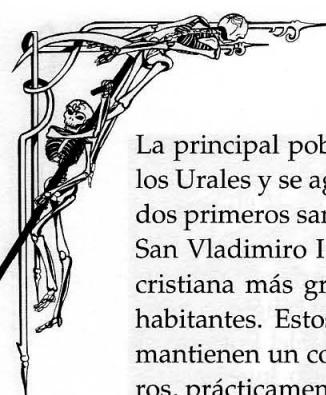
Los textos religiosos de los que se dispone son el Nuevo Testamento, Salmos, partes del Antiguo Testamento y escritos religiosos como poesías, hagiografías y sermones, así como textos jurídicos canónicos.

La Iglesia Rusa, con su patriarca al frente, disfruta de amplios poderes que le han sido transferidos por el monarca reinante, lo que la convierte en la Iglesia más poderosa de todas las zonas libres.

Más de dos siglos de dominación demoníaca han traído a esta marca varias transformaciones. Vladimiro agrupó a los cristianos y los condujo en una exitosa huida, pero su pronta muerte (presentó batalla a las huestes diabólicas), y sus numerosos descendientes, produjeron una desmembración de la comunidad cristiana libre, que en muy pocas ocasiones se ha vuelto a unir. La desunión que caracteriza a estas comunidades sigue provocando pequeños conflictos. Estos han provocado que alguna comunidad regresara al paganismo, o que algunos de los descendientes de Vladimiro fuesen obligados al exilio y se marchasen con su núcleo de fieles seguidores más allá de los Urales.

El aparato político de estos Reinos Rus se compone de un rey y un consejo en el que pueden participar los adultos. Tienen una organización militar de defensa: los bogatiros (héroes), remodelación de los antiguos nobles que patrullaban la frontera oriental del antiguo reino de Kiev, que carecía de barreras naturales que frenasen a los belicosos invasores de las estepas asiáticas. Estos defensores patrullan fronteras y bosques para prevenir de las incursiones demoníacas a las comunidades, para que huyan o se preparen para el combate, dependiendo de la importancia de las tropas diabólicas.





La principal población de los reinos rus está en los Urales y se agrupa en torno a la tumba de los dos primeros santos rusos: Santa Olga y su nieto San Vladimiro I. Seguramente es la comunidad cristiana más grande de la tierra con unos 200 habitantes. Estos reinos comparten territorio y mantienen un conflicto soterrado con los búlgaros, prácticamente musulmanizados, que se instalaron antes en los Urales.

PAGANOS EN LOS REINOS RUS

El resto de la población, tribus paganas de origen eslavo o turco, ha tenido destinos completamente diferentes. Totalmente desconcertados, estos hombres y mujeres huyeron y se refugiaron en bosques y montañas, donde han tenido que compartir e incluso luchar por el terreno contra los Reinos Rus, a los que odian por su política imperialista de dominación. La lucha es sobre todo por la propiedad de terrenos de caza, ríos con buena pesca, etc.

Como resultado del rechazo que les producen los Reinos Rus, muchas de ellas se han mantenido en el paganismo turco, que consiste en la adoración de numerosos espíritus, los sacrificios (incluidos los humanos) y una mayor permisividad sexual; o en el paganismo eslavo, que practica la veneración de los antepasados, de deidades elementales y de la Gran Diosa.

Otras comunidades siguen con el nomadismo ganadero. Las menos se han convertido y engrosado las comunidades cristianas, pero se han negado a aceptar religiosos de fuera de su comunidad y se han independizado creando su propia Iglesia.

Los pechenegos fueron los más afectados entre los pobladores de las grandes estepas por las hordas demoníacas, ya que no pudieron refugiarse de sus ataques. El núcleo principal de los supervivientes sigue siendo pagano y nómada, mientras que el resto se ha integrado en las comunidades libres del norte o en las de las montañas. Estas tribus nómadas, o bien son gobernadas por un rey, o por un consejo de adultos o ancianos y siguen recorriendo las estepas como antaño, amparándose en la falta de efectivos de los que el Demonio dispone para controlar tan extenso feudo.

LA BARONÍA PAGANA

Polonia y Países Bálticos

La baronía más tranquila de toda Europa. Es prácticamente un mundo aparte. Alejado de las intrigas europeas y de las persecuciones de cristianos, es prácticamente un balneario, un sitio donde se envía a los demonios a descansar. Este ha sido el caso del barón **Buer**, que pese a todo permanece atento, pues no hay que fiarse de los regalos del Diablo. Este barón es vasallo del conde Rieve.

La actual situación de tranquilidad puede cambiar en breve por las acciones de Zbiegniew y convertirse esta también en una zona de gran conflicto.

Apenas hay presencia aquí de las órdenes de caballería infernales.

TRIBUS BÁLTICAS

Esta baronía agrupa las zonas donde vivían los últimos paganos de Europa. Sin grandes ni altas cumbres donde refugiarse, pero con abundantes y frondosos bosques que han provocado que la población libre, aquí refugiada, sea principalmente nómada y viaje por esta baronía o por el condado alemán indistintamente.

La gran mayoría de los miembros de estas tribus aún son paganos, muchos odian a los cristianos recordando un pasado de opresión y tomándolos como la causa principal del Infierno en la Tierra; a fin de cuentas fue de su boca cuando oyeron por primera vez hablar de Satán y sus servidores.

EL REINO DE POLONIA

Los habitantes cristianizados de la Baronía Pagana poseen muy pocos elementos de unión (como pudieran ser reliquias o libros sagrados), que puedan acercarles a la práctica religiosa del resto de la Europa latina.

Se agrupan bajo la convención de reino de Polonia. Muchos de los clanes han llevado a cabo un sincretismo entre sus creencias paganas y las cristianas pero siguen estando bastante lejos de la doctrina de la Iglesia de Pedro. Es la zona con menos Justos de toda Europa.

Los clanes nómadas suelen agruparse en varias tribus pequeñas que se reparten un territorio y vagan por él separados en comunidades de

treinta o cuarenta individuos. Muchas de estas tribus han desarrollado un sencillo pero efectivo sistema especial de signos que les permite dejarse mensajes y advertencias grabados en árboles y rocas.

Una de estas tribus, con aproximadamente treinta comunidades en su haber, se ha reunido hace ahora apenas un año bajo el liderazgo de Zbiegniew gran guerrero y estudiioso, que se ha propuesto combatir y vencer a las hordas demoníacas.

ÁFRICA DEMONÍACA

EL CONDADO DEL DESIERTO

El Magreb

En el condado que cubre el noroeste del Sahara, los demonios tienen a los humanos en zonas próximas a la costa, único lugar donde las ciudades pueden crecer y sobrevivir, el resto es desierto. Aunque los demonios podrían dominar todos los oasis y fuentes del Sahara, no lo hacen, ya que saben que así los humanos libres se arriesgan a viajar. Los seguidores del Maligno se divierten adivinando a qué oasis van a ir y jugando después con ellos: envenenan el agua, ponen trampas y emboscadas y un sinfín más de maldades.

El resultado es que el desierto, por ser un lugar inhóspito, es la zona de la Tierra que menos influjo demoníaco sufre, por lo que los oasis y fuentes naturales no se están secando y su fauna y flora no se diaboliza.

Los demonios de este condado, al no tener mucha población que torturar y condenar, la busca en operaciones de piratería sobre las costas del condado vecino y las islas del Mediterráneo central. De hecho, su señor **Zalcos**, vasallo del duque Agaryn, está preparando una invasión de la isla de Sicilia para incorporarla a sus dominios.

EMIRATOS DEL ATLAS

Antes del año del Advenimiento esta zona estaba desmembrada en emiratos y agotada por las incesantes guerras por su control. La invasión por parte del Infierno proveniente de la otra orilla del mar, trajo una unión no deseada.

JUDÍOS EN LA BARONÍA PAGANA

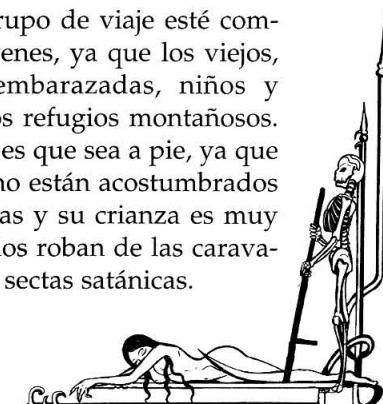
En esta zona hay también varias tribus nómadas de judíos. Se trata de emigrantes kázaros que acababan de llegar a la región huyendo de las batallas perdidas contra rusos y pechenegos cuando sobrevino el Advenimiento. Su estilo de vida nómada no ha cambiado en absoluto, dentro de los que cabe, desde entonces. Se han convertido en la tribu nómada más respetada de la baronía debido a su presteza artesana y a su cultura más refinada.

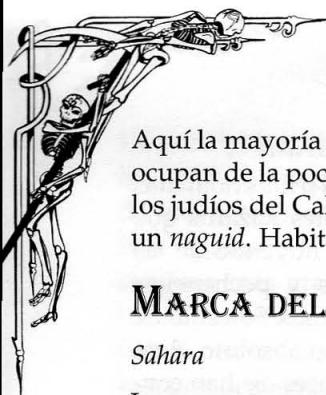
El condado del desierto concentra una gran población musulmana de variedad étnica (beréber y árabe) y de creencias sunnías en su mayoría, jarichíes al sur, shiís al norte y baguarta al oeste (un Islam beréber), que encontraron refugio en los montes Atlas junto con algunos cristianos y judíos, que conviven en paz y son súbditos de los musulmanes.

Regidos por diferentes dinastías y diferentes títulos, viven enfrentados en cuanto la presión del demonio se aguza o cuando recae sobre el vecino. Esto no impide alianzas y a veces muchas de estas comunidades se han agrupado en torno a algún califa o emir para más tarde volver a desmembrarse y unirse de nuevo. La gran variedad política y religiosa del pasado hace convivir a emires con califas y miramamelines (transcripción al castellano de "príncipe de los creyentes").

Una importante parte de la población llevaba una vida nómada en el año del Advenimiento, por lo que buscaron la manera de conciliar su antiguo estilo de vida con la nueva configuración de la Tierra, con éxito. Siguen viajando como antes, por las antiguas rutas caravaneras y sólo utilizan las montañas como base para refugio o avituallamiento.

Lo habitual es que el grupo de viaje esté compuesto por hombres jóvenes, ya que los viejos, enfermos o heridos, embarazadas, niños y madres se quedan en los refugios montañosos. Lo más normal también es que sea a pie, ya que los caballos y camellos no están acostumbrados a la vida en las montañas y su crianza es muy costosa. Si es necesario los roban de las caravanas demoníacas o de las sectas satánicas.





Aquí la mayoría de los escasos judíos que hay se ocupan de la poca agricultura, se comunican con los judíos del Califato de Córdoba y se rigen por un *naguid*. Habitán en los Atlas.

MARCA DEL DESIERTO

Sahara

La marca que se extiende por el sudoeste del Sahara es un sitio bastante despoblado, la mayoría de la extensión es desierto concentrándose toda la población esclavizada en la frontera con lo desconocido, justo donde comienza la sabana. Esta marca está poblada por los descendientes de los negros animistas del reino Ghana que habían establecido relaciones comerciales con los musulmanes e incluso, les habían admitido en barrios de sus principales ciudades.

Las creencias de estos se vieron superadas por los acontecimientos, ya que el mundo no era tal como pensaban y los demonios se concentraron en convertirles a alguna de las tres religiones del Libro, porque de otro modo sus almas no les servían de mucho. Esto ha provocado que en esta marca ya no queden animistas.

Los demonios de esta marca, al vivir bastante alejados de las intrigas de las distintas facciones infernales en la Tierra, no tienen que preocuparse más que de sus aliados humanos y de aquellos que quedan libres, perseguir a los que deciden huir al ignoto sur y proteger las columnas de esclavos que van desde esta zona verde a las minas de sal del desierto, continuamente atacadas para robar la sal, pues sin ellas la supervivencia humana en este feudo sería imposible.

En esta zona manda **Farreas**, un vasallo del príncipe Paimon, que no se emplea a fondo en su feudo, cuya extensión no es proporcional a su riqueza, aunque jamás caería en el ridículo de dejar que los humanos se le subieran a sus barbas de chivo.

TUAREGS

Parte de la población libre de la Marca del Desierto principalmente es tuareg y se agrupa en el macizo de Haggar. Los tuaregs son más belicosos y más viajeros que sus parientes del norte. Están rodeados por el desierto que, como antes, supone una gran frontera que separa las ciudades diabolizadas del sur de las del norte, atravesado sólo por rutas determinadas que

recorren las caravanas infernales y los tuaregs con mucha precaución.

Los tuaregs son el azote de las caravanas de esclavos, de demonios solitarios o de las partidas de viaje de los aliados mortales del Demonio. Debido a todo esto, les son muy necesarios animales de monta. Prefieren camellos a caballos, pero lo importante es moverse con rapidez. Para protegerlos, los animales siempre están en movimiento en pequeños grupos, unos comprometidos en una misión y otros cerca de las poblaciones, por si hay que huir.

Como principal enemigo tienen a los humanos vendidos a los diablos. Su existencia la toman como la peor afrenta a Alá y por ello se han comprometido a acabar con todos ellos. Esto ha creado el conflicto más virulento de toda la Tierra, ya que los contendientes rivalizan en crueldad con los demonios y los tuaregs han llegado a hacer misiones suicidas, entrando en las ciudades para asesinar al mayor número posible de ellos.

En estas montañas se está fraguando un movimiento religioso y político que desde su fanatismo aspira a unificar los territorios musulmanes bajo su mando, empezando por las comunidades del Atlas.

COMUNIDADES DEL TIBESTI

El otro macizo montañoso de este señorío que alberga humanos libres es el Tibesti, que tiene mayoría de humanos negros habitándolo. Esta raza, los tubu, es muy antigua y su estilo de vida es el de un nómada pastor. Los que viajan son los hombres, mientras que las mujeres son las que se quedan en el poblado de las montañas. Aún son animistas y gente bastante tenaz y resistente, lo cual suple casi en la totalidad su falta de poderes de origen divino.

El resto de los hombres libres de este macizo lo completan musulmanes beréberos, árabes y negros y cristianos venidos de los estados de los alrededores. Esta mezcolanza de grupos enfrentados ha llevado a una feroz independencia de las comunidades, unas respecto de otras.

La principal fuerza que intenta conseguir la unión está constituida por las comunidades que se han erigido como herederas del Califato Fatimí, quienes tratan de reconstruirlo. Aprovechando su preponderancia entre las

comunidades de creyentes, se han dedicado a la labor misionera con los animistas y a ir repoblando las zonas que se abandonan debido a la acción satánica.

EL CÍRCULO NEGRO

Algunos de los antiguos animistas pobladores de esta región en el confín del mundo conocido no tuvieron problema en modificar sus creencias animistas para crear un animismo satánico y con ella la orden de brujos del **Círculo Negro**, la más poderosa y versada de toda la Tierra.

Adoran el aspecto de la serpiente del Diablo y se adornan con abundante oro (que ya no sirve para nada o para muy poco). La mayoría de sus miembros son de la etnia soso, tradicionalmente experta en venenos.

Estas creencias y prácticas brujeriles han eclodido dando lugar a una ideología no escrita que pasa por la emancipación de los humanos luciferinos de sus señores (que no amos) demonios.

La necesidad de humanos libres que no pertenezcan a los demonios para sus ritos, el conflicto personal entre los humanos libres de este feudo y ellos (que ha llevado a iniciativas guerreras por parte de humanos sin contar o pedir permiso al marqués) y la posibilidad de someter demonios y tenerlos a sus órdenes explican el nacimiento de este deseo de independencia.

Manifestación suprema de su pensamiento ha sido la creación de algunos poblados independientes de las ciudades, habitados, por los miembros del Círculo Negro, sus familias y esclavos. Estas aspiraciones les enfrentan a los demonios, sobre todo a los menos poderosos.

MARCA DE LAS TRES RELIGIONES

Etiopía

La Marca de las Tres Religiones es muy parecida a los feudos de Europa. Con una gran población libre y aguerrida, con unas montañas bastante inexpugnables debido a sus desfiladeros, cañadas y barrancos que hacen necesario viajar con equipo de montañismo (por lo menos cuesta) si se quiere llegar a algún sitio, y cuya población vive como mínimo en escarpadas cumbres de 1000 metros de altura.



El marqués **Sabnac**, vasallo del príncipe Bael, vive en una eterna guerra que va para rato si solo puede contar con su ejército y con los pocos miembros de las órdenes que vagan por sus tierras. De hecho es la región que con diferencia menos densidad demoníaca tiene tanto respecto a los humanos libres como a los presos en las ciudades. Desgraciadamente para Sabnac es una región despreciada y poco valorada por los demonios por su lejanía de la auténtica joya de la invasión que es la vieja Europa, con lo que la llegada de refuerzos serios es bastante improbable y él tendrá que pagar por el fracaso de no haber podido demonizar la marca.

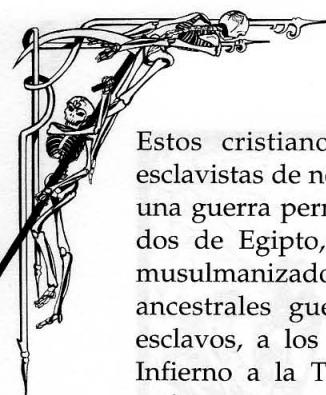
A esta zona también empiezan a venir hechiceros de las sectas satánicas negras que pretenden convertir a sus hermanos. Miembros del Círculo Negro están empezando a fundar poblados y Sabnac lo ve, por ahora, como una manera de ganar adeptos en su interminable conflicto.

EL REINO AXUM

En la Marca de las Tres Religiones hay una gran preponderancia de cristianos. En el momento del Advenimiento estaban aislados del resto de la cristiandad y en guerra con los musulmanes, situación que desgraciadamente no ha cambiado pese a la presencia demoníaca.

Los humanos libres de esta marca son principalmente etíopes, pero a estos se unieron habitantes de los reinos cristianos negros (nubios) que se extendían desde la tercera catarata del Nilo a la sexta, aportando su gran pericia con el arco.





Estos cristianos monofisitas, polígamos y esclavistas de no cristianos, están ocupados en una guerra permanente con musulmanes huídos de Egipto, colonos de Arabia y negros musulmanizados, a los que odian por sus ancestrales guerras y antiguos tributos de esclavos, a los que culpan de la venida del Infierno a la Tierra. También se encuentran activamente en guerra con las fuerzas de ocupación del ejército demoniaco.

La iglesia de la región tiene escritos que el resto de la cristiandad ha perdido, como los libros de Enoc. Además no utiliza el latín ni el griego, sino su propio idioma, el *ghezo*, al que tienen todo traducido. La iglesia está gobernada por el Abuna y dividida ideológicamente en dos, una parte, más preocupada por la religión, gira alrededor del monasterio Debra Libanos y la otra alrededor del monasterio Debra Damo, que se opone siempre a la primera cuando hay perspectivas de ser favorecidos por el poder político.

Junto a los sacerdotes, hay otros personajes que están a medio camino entre ellos y el pueblo laico: son los *dabtara*; personas que viven de fabricar amuletos, celebrar exorcismos y realizar curaciones.

Quien controla esta zona es el rey cristiano etíope de la dinastía Zaué, que llegó al poder pocas décadas antes de la invasión gracias a la derrota de la anterior dinastía a manos de los animistas agoa, hoy casi desaparecidos. Lalibela I, recorre todo el territorio sin descanso, la corte siempre está en movimiento. Es llamado el León de Judá y no es visto por sus súbditos salvo en las fiestas de Pascua, Navidad y la de la Cruz. Destaca por su piedad, y por la fundación de un santuario compuesto por once iglesias subterráneas. Los principales rivales del rey Zaué son los nobles de la familia salomónica, la antigua familia real destronada, que descienden de Menelik, hijo del rey Salomón y la reina de Saba.

Esta oposición se basa en las profecías que señalan a un descendiente de Menelik como aquel que llevará al reino a una gloria de esplendor sólo comparable al de Salomón, y que, bajo su mando, los demonios retrocederán a favor de las fuerzas de Dios apoyadas por ejércitos celestiales. Estas profecías nunca han venido por conducto oficial, es decir de la Iglesia, pero aun así tienen bastantes creyentes, que han propor-

cionado al jefe de la familia salomónica un pequeño ejército con el que hostiga a los demonios para promocionarse y hacer más creíble la profecía.

MUSULMANES EN LA MARCA DE LAS TRES RELIGIONES

Los musulmanes son una minoría que gracias a la fácil navegabilidad del Mar Rojo, ya que no se necesitan embarcaciones especiales, tienen gran contacto con los árabes de la Marca de los Camellos. Los ayudan en contra de los demonios debido a que estos, sobre todo, presionan a los cristianos.

Tienen una doble procedencia, aunque actúan como una unidad política. Por una parte son colonos o familias de exiliados políticos que habían venido de Arabia y Persia. Luego están los que decidieron huir Nilo abajo desde Egipto cuando la venida del Infierno. Ambos, cuando la presión es excesiva, ya sea por el hambre o los demonios, se echan al mar navegando hacia el sur por el océano Índico, porque recuerdan su anterior pasado de comerciantes con las tribus negras del interior, esperando que allí, no hayan llegado los demonios. Espoleados sobre todo por la leyenda (para ellos no) de que en los mares del sur hay una isla a la que el Maligno no ha llegado.

Con los cristianos mantienen una relación de respeto, puesto que el Profeta eximió a los etíopes de la *Yihad*, por la ayuda que prestaron estos a los primeros musulmanes en los tiempos difíciles de la Meca.

FALACHAS Y ANIMISTAS

Hay una importante presencia de judíos negros llamados falachas, que son herejes judíos, pues no conocen el Talmud. Intentan vivir pacíficamente, aunque periódicamente, cuando a sus vecinos más numerosos les vienen mal dadas, han de soportar persecuciones sangrientas.

Por último hay una minoría animista agoa que está desapareciendo, que a veces es vasalla de los cristianos y otras de los musulmanes.

CONDADO DEL TRIGO

Egipto

El Condado del Trigo tiene a la mayoría de la población en las dos orillas del río Nilo. Son los

únicos lugares donde hay recursos para sobrevivir, ya que el influjo demoníaco está haciendo que, incluso con los bastos recursos que proporciona el Nilo, sea imposible abastecer a la población. Los demonios no tienen gran influencia en el caudal del río, aunque este haya disminuido por el calentamiento general, pero sí en la tierra alrededor del Nilo que cada vez se esteriliza más por la infernación. Cada vez se necesita más humus del río para hacer fértiles los campos de cultivo, y así la extensión de la tierra cultivable está en continua disminución.

El conde **Furfur**, vasallo del duque Vipres, no sabe cómo solucionar su problema para abastecer a la población de almas, no puede trasladarlos al interior o a la costa del Mar Rojo, ya que allí las condiciones son peores.

Si no lo soluciona, este condado será cada vez más pobre en almas y llegará a ser un erial. Ante la posibilidad de quedarse dentro de algún tiempo sin nada, el conde ha doblado sus esfuerzos por dos vías. Principalmente se centra en la piratería, que se ceba con las islas de la Marca de las Reliquias y en la orilla opuesta del Mar Rojo. En segundo lugar, está empezando una intensa labor diplomática para ampliar su feudo con territorios de marcas contiguas.

Todo ello bajo la presión del miedo. Pues está cerca de ser el primer señor demoníaco en conseguir la total aniquilación de la resistencia humana en los territorios de la Tierra. Ante la inminencia de este éxito, el conde empieza a protegerse. Sabe que esta victoria engendrará

odio y envidia en los señores de la Tierra, en especial aquellos que peor administran su feudo, que el Fuego Fatuo comenzará a dudar de él y que el Maligno le utilizará como manzana de la discordia para volver a enfrentar a todos los señores entre sí. Por ello ha comenzado a asegurarse la lealtad de todos los demonios que están bajo su mando. Empieza a expulsar a todos los miembros de las órdenes, en especial a aquellos que son fieles a algún poder infernal de la Tierra, castiga la sedición duramente y dota de privilegios a sus fieles para que al defender sus mejoradas posiciones luchen más duramente para protegerle a él. La lucha con los feudos vecinos es una estupenda forma de probar a sus burgomaestres y tropas.

CALIFATO FATIMÍ

Los lugares para esconderse son muy escasos y pequeños, por lo que la vida libre de los creyentes de las tres religiones está a punto de terminar, gracias a su fácil localización y al aislamiento que produce el desierto. Todas las comunidades libres se encuentran en el Sinaí.

Los musulmanes shiítas ismaelíes y jarichíes son los que se refugian en las montañas. Los judíos y cristianos fueron asesinados por los fatimíes poco tiempo después de la invasión, llevados por un peligroso integrismo. Los ismaelíes son la antigua clase dominante del fugaz Califato Fatimí. Con los jarichíes, que les deben su efímero poder de antaño y a quienes traicionaron, tienen una permanente guerra, reducida o a ataques sorpresa o a asesinatos, que dejan aún más exhaustas a estas comunidades.

ASIA DEMONÍACA

MARCA DE LOS PROFETAS

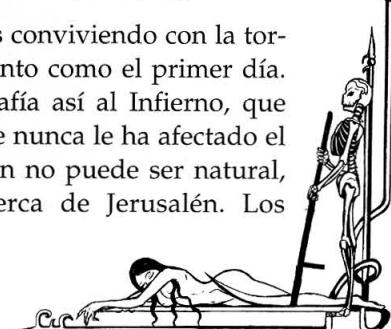
Costa Mediterránea, India y Siria

Gamigym gobierna con mano de hierro las ciudades bíblicas desde la reconstruida Sodoma, y saquea las islas vecinas mientras rechaza las expediciones del marqués vecino. Gamigym es vasallo del príncipe Zapan.

La franja costera es una zona fértil y lluviosa gracias a la Tormenta Misteriosa, que permite una próspera agricultura. Tener sus campos de cultivo en la costa es peligroso, así que para evi-

tar saqueos de feudos vecinos sus ciudades están en el desierto, con lo que la supervivencia de estas depende de las caravanas que le lleguen. Por ello, la mayoría de los diablos que se encuentran en la franja costera son militares, consagrados a la vigilancia de los condenados agricultores o a las escolta de caravanas.

Lleva más de dos siglos conviviendo con la tormenta y le preocupa tanto como el primer día. Una tormenta que desafía así al Infierno, que nunca a menguado, que nunca le ha afectado el avance de la infernación no puede ser natural, menos estando tan cerca de Jerusalén. Los



humanos libres de las montañas apenas le preocapan, ya que tiene agentes infiltrados entre sus sabios por si las profecías que estudian tuviesen que ver con el Anticristo.

Su proximidad a Occidente le permite ver cómo la esterilidad que el Infierno contagia desde sus puertas y desde sus gimientes ciudades no afecta a la población humana de Europa y favorece a la vez su lucha contra las almas libres, transformando vegetación y animales en criaturas de horror, pero no tanto por el efecto desertizador del otro lado del Mediterráneo.

Mientras, en Asia y África produce el efecto contrario. La sequía está acabando con las anteriores ciudades torturadoras boyantes del fabuloso Oriente y favorece la resistencia humana, al

enfrentar las fuerzas demoníacas entre sí. Por ello, y viendo cómo la hostilidad del marqués de la Meca pronto prenderá en otros feudos con condiciones precarias parecidas, ha decidido intentar forjar una liga de señores orientales con la que atacar a Europa y arrebatar todas las ciudades y feudos posibles a sus señores.

La costa india está bastante despoblada. En ella están hacinados los descendientes de los mercaderes musulmanes y judíos, de los convertidos por los misioneros nestorianos, así como de todos los indios capturados por los invasores.

EL EMIRATO DEL LÍBANO

La resistencia está constituida por miembros de las tres religiones situados en las montañas del

JERUSALÉN

Jerusalén es la puerta del Infierno más importante de toda la Tierra, y fue por allí por donde empezaron la invasión las hordas del Maligno, despejando el túnel espiral que habían tapiado los ángeles cuando la Caída. Además es, la única puerta al Cielo que hay en la Tierra. Algunos dicen que Jerusalén es un pedazo de Cielo en la Tierra y otros dicen que es un pedazo de Tierra en el Cielo.

Mientras que la puerta del Infierno es física, en cuanto a que se puede ver y palpar, la puerta al Cielo es intangible, está en el monte que domina la ciudad y nadie sabe si está abierta o cerrada o cómo funciona, sólo se sabe que está por ahí, donde estuvo la mezquita de al-Aqsa, esperando a ser descubierta.

La posición fronteriza de la ciudad ha hecho que sea la única aún en pie que está despoblada de humanos fieles, puesto que el que muere en ella y sea creyente irá automáticamente al Cielo.

Aunque humanos píos la siguen visitando, cumpliendo con los retorcidos planes de sus torturadores, no se les deja residir allí.

Sólo hay una comunidad de brujos humanos y es la sede de la Fiesta Infernal. Tres días de fiesta, donde los humanos llegados de todas partes con la Iglesia Luciferina de Roma al frente, disfrutan con todo tipo de placeres, humillaciones, vejaciones y profanaciones. La fecha conmemora la derrota de Satán en el Cielo. Por esta

razón, la capital de este feudo no es su puerta Infernal sino que es la reconstruida Sodoma.

La ciudad cuenta con otros elementos peligrosos para el Infierno, como la puerta Dorada. Se trata de una puerta física que los demonios no han podido destruir, pero sí tapiar, y que las tres religiones tienen como sagrada. Para los judíos es la que utilizará el Mosiach para entrar en la Ciudad Bendita; para los cristianos está santificada, porque fue la que utilizó Jesús para entrar en Jerusalén días antes de morir, y los musulmanes la consideran como la que dividirá los condenados de los benditos en el Juicio Final.

Otro elemento perturbador para los diablos es que está construida sobre el monte Moira, que fue puesto ahí por Dios para tapar el abismo de donde surgieron las aguas del Diluvio. Por este motivo la Orden de la Langosta ha construido una serie de canales y diques con los que se espera evitar que el Cielo pueda utilizarlas como arma. También en ella brota agua del Paraíso, cuyo recorrido se ha sepultado.

Para guardar esta ciudad clave, las ordenes del Fuego Fatuo y la Luz Oscura tienen construidos los castillos más inexpugnables de toda la Tierra. Están allí como primera línea de defensa del Infierno. Su presencia es numerosa, al ser estos castillos la sede central de estas órdenes en la Tierra, lo que provoca enfrentamientos con los vasallos del marqués que cuidan en su nombre la ciudad.

Líbano e Israel. Son comunidades regidas por la sociedad musulmana, que gobierna utilizando sabiamente su papel de árbitro entre las disputas de los seguidores de los diferentes cristianismos que pueblan toda la zona, ya que todas las iglesias están presentes en este feudo.

En esta región destaca el monte Líbano en el que se agrupan en sus numerosas cuevas los últimos maronitas.

La llegada del Infierno a la Tierra, con las huestes del Maligno entrando por esta región con especial intensidad, hizo que la zona fuese sacudida por fortísimos movimientos tectónicos y volcánicos cambiando radicalmente la geografía anterior. La Tierra se ha vuelto salvajemente abrupta y dos volcanes aparentemente sin actividad desde hace ya un siglo entraron en erupción en el momento del Advenimiento. Así mismo, sin que los demonios se expliquen sus causas y sin poder hacer nada por evitarlo, una tormenta perpetua cubre las montañas del Líbano e Israel con lluvias incesantes. Lo que aparentemente podría parecer una maldición ha resultado ser toda una bendición para los humanos libres. Las continuas lluvias han frenado el proceso infernador en la zona siendo abundante la vegetación baja, lo que ha permitido alimentar al escaso ganado y suministrar víveres a las comunidades en forma de raíces, tubérculos, e infinidad de vegetales y hortalizas.

Quizá por la cercanía a Jerusalén, quizás por la siempre especial situación de convivencia entre diferentes razas, puede que incluso por simple instinto de supervivencia, es la región del mundo en la que más cooperación hay entre las comunidades de diferentes credos. Aquí como en ningún otro lugar de la Tierra han comprendido los humanos libres que la unión hace la fuerza. Ha habido algún que otro conflicto, pero todos respetan la hegemonía musulmana, administrando estos sabiamente su posición de poder.

Los objetivos de los pobladores de la zona consisten por ahora en la supervivencia, fortificando cada vez más las laberínticas cuevas que utilizan como escondites, entrenando al máximo sus fuerzas militares, intentando establecer comunicación con otras comunidades, hasta ahora de forma infructuosa debido a los grandes

desiertos que la aíslan, y estudiando varias profecías surgidas en los últimos años.

NUEVOS ESENIOS

A orillas del Mar Muerto, en acantilados y grutas ha renacido la antigua Secta de los Esenios en el enclave de Qirbet Qumran.

Actualmente hay comunidades Esenias alrededor de todo el Mar Muerto, aunque hay noticias de grupúsculos que se expanden entre judíos de Palestina y antiguo imperio Bizantino.

MARCA DE LOS CAMELLOS

Arabia

Gobierna Androalf, vasallo del príncipe Pursan, desde la Meca, ahora una Puerta del Infierno. Lo hace sobre un erial, lo cual no le satisface en absoluto pues la escasa tierra habitable en comparación con el tamaño del feudo es fuente de frustración para el marqués.

Tal es la precariedad, que ha tenido que colonizar todos los oasis de Arabia, en vez de dejarlos libres como en África, donde son reservas de almas, y forzar las ciudades por encima de lo que los recursos naturales pueden soportar. De esta forma, ahora hay más condenados que mueren de hambre al año que por expreso deseo de los demonios. Para contrarrestar estas pérdidas aumentó la presión sobre el sudoeste de la península arábiga donde, aparte de concentrarse las almas libres, están los territorios más fértiles.

Esta guerra está resultando más complicada de lo previsto por varios motivos; los yinns y los fragmentos del *Barktan*. Los yinns prohumanos ayudan demasiado bien a los musulmanes. Los yinns aliados del Diablo, considerando sus grandes similitudes con los demonios, pretenden que esta parte del mundo les sea concedida como feudo por el Diablo, por lo que hacen una guerra de guerrillas a las ciudades demoníacas y han enviado emissarios al Fuego Fatuo para que tramiten tan justa petición.

Los restos del *Barktan* rescatados ejercen una gran protección, llegando incluso a mandar de vuelta al Infierno a multitud de demonios de los menos poderosos.

Buscando solucionar sus problemas, Androalf ha abierto todos los frentes posibles, atacando el



Sinaí y las ricas ciudades de los señoríos contiguos. Lo que ha provocado un enfrentamiento abierto, por ahora limitado a saqueos y contrasaqueos, con las fuerzas de los demás señores demoniacos vecinos.

EL EMIRATO DEL BARKTAN

La región antes del advenimiento se había visto relegada a un segundo plano, al dejar los árabes las riendas de los territorios musulmanes a sus antiguos habitantes.

Los árabes se hallaban en relativa paz en el desierto cuando el Mal cayó sobre ellos rompiendo el *Barktan*. Desde entonces la península se ha visto subyugada por el gobierno del Diablo, exceptuando el Yemen, que es la única parte del marquesado que pudo refugiar convenientemente a los musulmanes. Las montañas del Yemen estaban y siguen estando repartidas entre sunnies al norte y zaydies al sur.

Los sunnies viven bajo un emir y guardan fragmentos del *Barktan* para ellos y los pocos peregrinos que se atreve a emprender el viaje a la Meca. Gracias a los relatos de estos peregrinos son probablemente la comunidad mejor informada sobre el resto de la Tierra de todo el mundo islámico, pese a que mucha de esta información está desfasada.

EL EMIRATO ZAYDÍ

Las comunidades del sur siguen estando regidas por la dinastía zaidí. Son unas de las pocas comunidades en que hay uniformidad de credo, pues los zaydies aquí refugiados no permitieron establecerse a nadie que no profesase su tipo de Islam así que los refugiados de otros credos tuvieron que reconvertirse.

Parte del secreto de la supervivencia de estas comunidades radica en que esta zona está habitada por yinns benefactores del hombre. De manera interesada o no, los yinns de estas montañas ayudan a los humanos de una forma indirecta, avisándoles de los movimientos demoniacos, ayudándoles a camuflarse, o a veces, poseyéndoles para que tomen un determinado curso de acción. Mantienen las distancias y los humanos agradecidos dejan ofrendas en algunos lugares señalados.

Gracias a su unidad, a los yinns y a la perfectamente organizada defensa de las montañas que gobiernan, disfrutan de una vida más desahoga-

da que sus vecinos del norte, a los que quieren someter, pues quieren el control del *Barktan* para cuando aparezca junto a esta piedra el *Mahádi*.

Totalmente musulmana, sunní e ibadí, la resistencia de las montañas del extremo sur está en desapareciendo. Las escasas posibilidades defensivas y la tan pequeña extensión ha acabado por hacer insostenible la continuidad de las comunidades libres en la zona, obligando a huir a los creyentes atravesando las tropas satánicas que les asedian, para regocijo de los seguidores del diablo que han encontrado un nuevo e inesperado entretenimiento en su caza.

LA BARONÍA DE BABEL

Irak e Irán

Forcas es el barón del señorío de Babel y es vasallo del conde Arias. Tiene bastante abandonada la tarea de perseguir a las comunidades libres, dejándosela a los pocos miembros de las ordenes que creen que merece la pena vagar por este feudo. Desde hace diez años, Forcas se ha dedicado a excavar medio desierto en busca de cierta ciudad perdida. El Fuego Fatuo empieza a estar harto de él y desconoce sus objetivos, lo que le hace dudar más acerca de su lealtad.

Los únicos momentos en los que Forcas se preocupa por tener más o menos almas bajo su yugo son aquellos en los que las tareas de excavación no avanzan al ritmo previsto. Las titánicas obras de excavación puestas en marcha por este extraño barón rivalizan con cualquier obra que haya realizado la Humanidad.

La Orden del Fuego Fatuo sospecha que Forcas está aliado con Malfus de la Baronía del Octavo Círculo, pero hasta el momento carece de pruebas, salvo el errático comportamiento de ambos, que sin embargo se apañan para seguir contando con el beneplácito de Lucifer.

CALIFATO DE BAGDAD

Las hordas del Maligno se encontraron con que el califato había perdido todo su poder en miles de disputas dinásticas y religiosas. El califato como símbolo de unidad no era más que una figura decorativa en manos de los buyíes a quienes había cedido su poder.

Tras la huida, los refugiados en las numerosas montañas del feudo se enfrentaron entre sí por

motivos políticos nada más aposentarse el polvo levantado por la invasión. Algunos pensaban que tan tremendo castigo había venido por la usurpación de los buyíes, otros por los califatos dinásticos, y en medio de todo, los abbasíes luchaban por volver a gobernar. Al final triunfaron los que propugnaban que el califa eligiese a su sucesor no necesariamente de entre sus hijos, una de los principales motivos de disputa entre las diferentes facciones. Desde entonces la mayoría sunní ostenta el poder, lo que obligó a casi todos los shiíes a abandonar los Zagros y alrededores para trasladarse a los macizos del este. En la actualidad, la zona sigue dividida entre shiíes duodecimanos y sunníes.

El Califato de Bagdag es fuerte en el oeste del feudo, mientras que en el este se encuentran sus detractores. El califa no se preocupa demasiado por la escasa oposición que suponen las comunidades del este ya que debido a las grandes distancias y a la poca población libre existente, es débil frente a los demonios y, cada año que pasa, estas comunidades del este se encuentran más y más cerca de la desaparición. Los musulmanes de esta zona han conseguido conservar excelentes tratados de astronomía y matemáticas de tiempos pasados. Entre sus integrantes hay grandes observadores de las estrellas que se dice han leído en la inmensidad de la bóveda celeste varias e interesantes profecías. Puede que sea cierto, pero guardan la información con gran celo.

Los lugares sagrados del shiíismo, tumbas de imames y donde murió Al-Husayn y desapareció el último Imam, están en esta marca. En el momento de la llegada del Infierno, los shiíes intentaron proteger estas tumbas sin éxito, y al final tuvieron que profanar las tumbas y llevarse los cadáveres. Los nuevos emplazamientos están en los Zagros, en comunidades shiíes que han asumido el opresor sometimiento al califato por guardar las tumbas para ellos y los peregrinos. El califato utiliza cruelmente los restos sagrados de los shiíes como eficaz medida de control. El gran drama shií es la desaparición de los restos de Alí, aunque de vez en cuando aparecen Justos que dicen saber dónde está. Su necesidad de comunicación y los peregrinos shiíes, pocos pero constantes, que acuden a visitar sus lugares santos hacen que muchas comunidades sean nómadas.

NESTORIANOS

También entre las comunidades libres hay nestorianos. Están sometidos al califato, que les tiene en alta estima por su apreciada colaboración y por ser portadores de la sabiduría de la cultura griega que han transmitido a los musulmanes de esta zona.

Los viajes en este grupo son bastantes frecuentes por la necesidad de mantener unidas sus muchas comunidades desperdigadas por un basto territorio.

EXILARCADO

Además de los anteriores, hay diversas comunidades refugiadas en la Baronía de Babel. Son judíos ciudadanos del Califato de Bagdag, del que son pacíficos súbditos y en el que están perfectamente integrados. Sus relaciones con la comunidad nestoriana son cordiales, haciendo del califato uno de los lugares mejor avenidos de la Tierra demoniaca.

Entre estos judíos ha surgido un personaje, Aymery, que predica ser el *Moshiach* que espera el pueblo de Israel. Afirma que si se crea un ejército y se pone a sus órdenes él lo conducirá victorioso hasta Jerusalén, donde entrará por la puerta Dorada. Según él, en cuanto llegue hasta donde estaba el Templo de Salomón, el Infierno caerá derrotado y triunfará Dios para siempre.

Entre sus seguidores ya ha creado el *hagana*, un "ejército" que utiliza como propaganda por sus victorias sobre el enemigo: pequeñas emboscadas a reducidos grupos de demonios menores.



Es tolerado, aunque ninguna alta autoridad le ha nombrado como *Mosiach*. Se enfrenta a una oposición que le tilda de hereje, tanto por proclamarse *Mosiach* como por querer conducir al pueblo a Israel cuando todavía no es el momento. Él, por lo pronto, ha enviado mensajeros para que hablen en su nombre a todas las comunidades judías de la Tierra, buscando adeptos, en esta que será la última guerra santa.

LA MARCA DEL CONFÍN DEL MUNDO

Pakistán y Afganistán

Está custodiada por Andras, que es vasallo del príncipe Belial. El territorio es tan grande y tan montañoso que hace imposible una guerra efectiva o el control absoluto de las almas libres.



Junto a las legendarias y pobladas ciudades, el marqués ha construido una "aduana" en la frontera con lo desconocido para impedir la fuga de las almas aquí encerradas, la consecuencia inmediata es una fuerte presencia demoníaca en las fronteras del feudo, pero con escasas patrullas más allá de unos kilómetros desde los campos de las ciudades.

Andras está harto de la Tierra, cree que esta invasión es participar en el juego del Altísimo y no está nada de acuerdo ni en la forma ni en el modo en que se ha llevado a cabo. Sospecha que es algún tipo de truco para redimir de nuevo a la humanidad y darle otra oportunidad. Se preocupa más de sus posesiones en el Infierno que de las de la Tierra, pero su obsesión es el aburrimiento al que se ve sometido. No cree que los humanos libres sean rivales para él y está de acuerdo con Gamigym de la Marca de los Profetas en organizar una gran guerra de conquista de Europa, no por estar especialmente interesado sino para escapar de la desidia y el aburrimiento.

Para combatir más eficazmente a las almas libres, ha dado carta blanca a todo demonio u orden, siempre que paguen un impuesto en almas estipulado y continuamente revisado. Sin quererlo, esto ha creado una gran inestabilidad pues todo demonio con un mínimo de poder intenta acaparar más y más almas para sí, siendo el único feudo de la Tierra donde hay un auténtico mercado negro de almas. Normalmente demonios poco poderosos pactan para obtener mejoras de posición o destino a cambio de las almas que capturan.

Hay laberintos de cañadas y desfiladeros sembrados de trampas mortales, en los que los humanos libres organizan emboscadas. Internarse en ellos se ha convertido casi en un deporte para ciertos demonios de clase baja, que van allí a probar sus habilidades.

SULTANATOS TURCOS

Las zonas más extremas del antiguo Imperio Persa, ahora como siempre, son un gran refugio gracias a sus cadenas montañosas, acentuadas por los movimientos tectónicos del momento de la invasión.

La población allí refugiada es de procedencia muy variada, hay indoeuropeos (iraníes, afganos e indios), semitas (árabes) y altaicos (turcos

llegados dos siglos antes del desastre). Cada grupo tiene su propio lenguaje y credo, con religiones milenarias como el Zoroastrismo, practicado por los antiguos súbditos del imperio persa, el Budismo y el Hinduismo, practicado por los indios, y el paganismo, que hacen compañía a las religiones del Libro, que son las predominantes.

Como no podía ser de otra manera, estas diferencias y la relativa seguridad de terreno tan montañoso ha provocado el surgimiento de varios centros políticos gobernados por diferentes tribus turcas. Así el poder independiente del califato, se reparte entre Karayánidas, Yamínidas, Saffadaritas y Selyúcidas, que agrupan el crisol de razas, culturas y religiones. A estos se oponen los pequeños centros de poder independientes de la zona, las sectas ismaelitas y jarichíes y la iglesia nestoriana con adeptos en las zonas más al este del feudo.

La guerra contra los demonios la llevan a cabo principalmente los gazis (guerreros de la fe), combatientes turcos que han hecho de la yihad su razón de vida.

Algunos desesperados huyen al otro lado, donde fuentes persas y árabes recuerdan que estaba China y el resto de la India.

NESTORIANOS DEL APOSTOL TOMÁS

Refugiada en las montañas más altas de la Tierra, está la comunidad nestoriana más importante, pues guarda el incorrupto (aunque no íntegro) cadáver del apóstol Santo Tomás. De este modo, los descendientes de los heroicos cristianos que vinieron desde Madrás huyendo

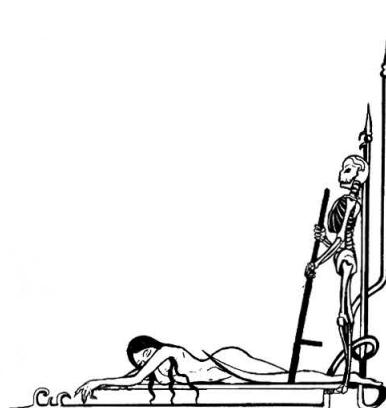
para salvar al apóstol de los demonios, tienen la preponderancia en la Iglesia Nestoriana. Viven en un medio más hostil que los del feudo contiguo, ya que aquí no son tolerados por los musulmanes. El cadáver del apóstol es una reliquia de gran poder que tiene atemorizados a los demonios de la zona.

MADRÁS

Es una pequeña ciudad en la India aislada de los feudos demoníacos. La ciudad era un centro de fervor religioso cristiano pues en esta ciudad estaba la tumba de Santo Tomás, por lo que fue un objetivo fundamental de las hordas diabólicas invasoras.

Ahora es una ciudad independiente, es decir, no depende de ningún señor feudal infernal. La población vive aislada, por decisión propia, de las intrigas de los demonios, aunque sí les gusta estar informados de lo que ocurre en el resto de la Tierra. Su existencia es desconocida en todas las comunidades humanas libres.

Está habitada por demonios y hombres libres de cualquier contrato de vasallaje, pero afines al Diablo. Esta ciudad persigue el mismo fin que la mítica torre de Babel, y es el centro de las intrigas más insidiosas, morbosas y retorcidas del Infierno, pues sus habitantes son agentes del Mal supremo que conspiran para favorecer a Lucifer en lo que se supone un nuevo orden cósmico en el que disfrutarán de un poder inaudito.



Stenía la peste y no quería morir. Había visto cómo su mujer, sus hijos, su familia entera perecía bajo la terrible y fatal enfermedad y pese a todo él no quería morir. Había amado fervientemente a su familia, todavía la amaba, creía en Dios y era hombre de fe, pero por ahora tenía más miedo a la muerte que a la condenación eterna. ¿Acaso era pecado querer vivir? A fin de cuentas todos ellos estaban ya condenados, tenían la peste! Su final estaba próximo, casi era un acto de caridad hacer que sus sufrimientos y besaciones acabaran antes. Era gente buena, tenían el Cielo garantizado; el Maligno no podría retener sus almas, o al menos eso creía. Les estaba haciendo un favor. Ellos mantenían sus almas puras e incorruptas, tenían un sitio reservado junto al Altísimo; sin embargo él ya estaba condenado, había pecado, pecado gravemente. Sin poder soportar el sufrimiento y agonía de su hija más pequeña había acabado con su vida, por la noche, mientras dormía, sin que se diese cuenta.

Los ancianos habían dicho que encontraría a un justo que les alibiase y curase de sus dolencias, pero era tarde, no mantenían contacto con ninguna otra comunidad y sus justos llevaban meses muertos. El final era inevitable, solo quería ahorrarles sufrimientos. Eso era un pecado mortal, él lo sabía, y por saberlo no quería morir, no todavía. Necesitaba tiempo para enmendarse, para redimirse.

Creía en Dios, pero Éste no escuchaba sus plegarias, estaría demasiado ocupado. Creía en el poder de sus Justos, pero no había logrado encontrar a ninguno. Sólo le quedaba por recurrir al único poder que todo lo daba. Todo lo daba, claro, si pagabas el precio adecuado. Y el precio que Miguel estaba dispuesto a pagar eran las vidas de sus vecinos y amigos, además de los cuatro extranjeros que habían buscado cobijo junto a ellos.

Le habían dejado a solas en una sencilla sala con ventanas

enrejadas que daban a la plaza principal de Cuenca. ~~E~~ desde luego se mantenía lo más apartado posible de las ventanas; ya era suficiente con oír los lastimeros aullidos y lamentos como para además contemplar el maligno espectáculo.

No le habían tratado mal, al menos no mal físicamente. Después de haber hecho su oferta se habían reido, le habían obsequiado con multitud de macabras promesas, pero le habían traído intacto hasta aquí.

Sintió su presencia sin siquiera abrirse la puerta, un frío helado le invadió el cuerpo, una tremenda sensación de ahogo y agobio le atenazó la garganta y la puerta se abrió para dejar paso al más bello humano de cuantos jamás hubiese visto o pudiera haber soñado. Alto, pálido y bien formado, de pelo castaño y ojos azules hubiese dicho que era un ángel si no le rodease una intensa aura de maldad en estado puro.

Se dirigió a él con una voz que le hizo rechinar los dientes y sentir pánico como jamás hubiese creído ser capaz de sentirlo, la sangre se le heló en el cuerpo y comprendió el terrible error que había cometido, pero ya era tarde para dar marcha atrás.

Gantrag se lo iba a pasar en grande, patético imbécil, creer que podría negociar con él. Aldeano inmundo y asqueroso, si no fuese porque estaba sentado ya se hubiese desmayado a sus pies. Por otro lado era una diversión inesperada, ayudaría a amenizar el día. Se notaba que era o había sido un buen creyente, aunque el hecho de que se hubiese santiguado disimuladamente no ayudaba en absoluto a ocultarlo. Tendría que ser práctico y contener sus instintos, podría dar la casualidad de que realmente hubiese información útil, nunca se sabía realmente con estos desesperados desechos de seres humanos.

- ¿Qué puedo hacer por vos, Miguel?

- Disculpe mi atrevimiento Ilustrísima.

- Miguel, por favor, empiezas mal, no creo que ilustrísima sea educado ni adecuado, mejor sería su Señoría, pero Ilustrísima... No estas hablando con un Papa, de hecho hace siglos que creo que no lo hay, siquiera creo que quede todavía algún Obispo.

- Reitero mis disculpas, Alteza Infernal.

- Vas mejorando. Repito, ¿qué puedo hacer por tí? Mejor, ya veo lo que puedo hacer por tí, ¿qué puedes hacer tú por mí?

- Sé donde se oculta una aldea entera, podría daros su localización.

- No es suficiente, Miguel. Si tienen la peste como tú, poca utilidad van a tener.

- Hay más, cuatro justos de los tres credos se encuentran cubijados entre sus habitantes.

- Eso es diferente. Está bien, Miguel, obtendrás lo que deseas, conozco el demonio indicado para ocuparse de tus vecinos y sus nuevos amigos. Encajarás a la perfección en Cuenca.

CAPÍTULO IX:

DOGMA

NO HAY MÁS DIOS QUE ALÁ Y MAHOMA ES SU PROFETA.

CORÁN, FORMULA DE LA SAHADA

JUDAÍSMO

El judaísmo es un conjunto de creencias que constituyen una forma de vida completa. Está formado por una serie de costumbres y obligaciones que constituyen su credo.

El judaísmo es la primera de las tres grandes religiones monoteístas, el más antiguo de los pueblos del Libro. Su influencia en el Cristianismo y el Islam es muy poderosa y resulta a menudo evidente.

HALAKHAK

El conjunto de creencias y rituales que componen el judaísmo recibe el nombre de *Halakhak*, que es el camino que recorre el judío. Se encuentra fundamentalmente recogido en la *Torá*, formada por los cinco primeros libros del Antiguo Testamento: Génesis, Éxodo, Levíticos, Números y Deuteronomio. A esta hay que añadir el *Talmud*, libro que recoge toda la tradición oral de interpretaciones de la *Torá*.

YHVH

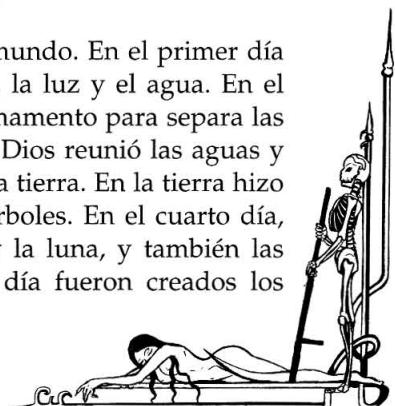
Por supuesto, el judaísmo cree en un único Dios, único e indivisible. Dios es un ser incorpóreo, perfecto y eterno, omnipresente, omnipoente y omnisciente. Por su naturaleza incorpórea, no debe ser representado físicamente, lo que cons-

tituye un grave pecado de idolatría. Dios es justo y puede ser terrible si su cólera es desatada. No obstante, Dios es misericordioso también y por ello perdona siempre a sus hijos.

En la tradición judía Dios recibe varios nombres, cada uno de los cuales pretende enfatizar una de sus facetas. Quizás el más importante sea el *Tetragrammatón*, el Nombre Inefable, cuya representación es YHVH, empleado para destacar su faceta de ser eterno y Padre misericordioso. Otro nombre importante es Elohim, que acentúa su carácter poderoso, omnipoente. La ley judía no prohíbe pronunciar ni escribir el nombre de Dios, excepto cuando esto suceda en vano, aunque algunos rabinos aseguran que el *Tetragrammatón* no debe ser pronunciado. Sí constituye una grave falta borrarlo o destruir el soporte en que se encuentra escrito.

LA CREACIÓN

Dios es el creador del mundo. En el primer día creó el cielo y la tierra, la luz y el agua. En el segundo día creó el firmamento para separar las aguas. En el tercer día, Dios reunió las aguas y de este modo emergió la tierra. En la tierra hizo crecer la hierba y los árboles. En el cuarto día, fueron creados el sol y la luna, y también las estrellas. En el quinto día fueron creados los



LA SEGUNDA MUJER DE ADÁN

Según la creencia hebrea, antes que Eva, Dios creó una segunda mujer para Adán. Sin embargo, este deseó presenciar su creación y fue tal que quedó horrorizado. Así, aunque era en verdad hermosa, Adán no podía olvidar como Dios la había hecho aparecer de la nada y sintió por ella un profundo rechazo.

Repudiada de este modo, se ignora que destino aguardó a la segunda mujer de Adán. Algunos dicen que fue destruida por Dios. Otros estudiosos aseguran que siguió a Lilith amancebándose con los demonios. Sin embargo hay una tercera versión, según la cual esta mujer vive aún, ya que al no ser descendiente de Adán y Eva no recibió su maldición, y ayuda y aconseja a aquellos con los que se encuentra y demuestran ser temerosos de Dios.

peces y las aves. En el sexto día, Dios creó el ganado, los reptiles y las bestias de la tierra. También en este día creó Dios al hombre, a su imagen y semejanza, y a todos los seres animados les ordenó crecer y multiplicarse. El séptimo día Dios descansó y santificó por ello ese día: el *Sabbat*.

El primer hombre creado fue Adán, y la primera mujer Lilith. Al principio fueron creados como un solo ser, pero luego Dios los separó en macho y hembra. Sin embargo, Lilith fue expulsada del Jardín del Edén por pronunciar el nombre secreto de Dios, después de discutir con Adán sobre la postura de la cópula. Adán pidió a Dios que su mujer le fuera devuelta y Él envió tres ángeles en su busca. Sin embargo, ella, que había engendrado con el Maligno, no quiso regresar. Así Dios creó a Eva como nueva mujer de Adán a partir de una de sus costillas que le quitó mientras dormía.

EL PUEBLO JUDÍO

La historia del pueblo judío comienza con la Alianza, establecida entre Dios y Abraham, como se narra en el libro del *Génesis*. De este modo los descendientes de Abraham gozarían del favor de Dios y ellos obedecerían Su Ley.

Varias generaciones después, el pueblo de Israel se encontraba en Egipto, donde el faraón le obli-

gaba a trabajar en la construcción de las ciudades y el cultivo del campo. Entonces Dios le comunicó a Moisés que debía conducir a su pueblo fuera de Egipto. Así fue, y durante cuarenta años, el pueblo judío vagó por el desierto de Sinaí. Esta época se conoce como el *Éxodo*. Fue entonces cuando Moisés recibió de Dios la *Torá* y con ella los Diez Mandamientos.

Por fin, y con Josué a la cabeza, el pueblo judío conquistó la Tierra Prometida con ayuda de Dios. Las tribus de Israel se asentaron, y tras cien años y varios reyes, Salomón construyó el Templo en la ciudad de Jerusalén. Sin embargo, el año 587 a. C. los Babilonios conquistaron el estado de Judea y destruyeron el templo. El pueblo de Israel fue enviado a Babilonia en el llamado **Exilio**.

En el año 539 a. C., los persas conquistaron Babilonia, y decretaron que los israelitas podían regresar a su tierra. Así fue, en la llamada **Restauración**, cuando fue construido en Jerusalén el Segundo Templo.

La época del Segundo Templo se prolonga hasta el año 70 d. C., cuando es destruido por los romanos. Desde entonces, el pueblo de Israel se dispersó por el mundo, en la oscura época llamada **Diáspora**. Estos fueron tiempos difíciles en los que los judíos eran a menudo el blanco de la violencia y el odio de otras culturas, que les marginaban. Sin embargo, una época aún más oscura ha llegado.

LOS SIETE CIELOS

Según la tradición judía hay siete cielos administrados por distintos ángeles. El primero de ellos es el hogar de Adán y Eva, mientras que en el segundo permanecen prisioneros algunos de los ángeles caídos. El Tercer Cielo es el lugar donde se encuentran el Árbol de la Vida y el Jardín del Edén. La Jerusalén celestial, así como el Templo y el Altar se encuentran en el Cuarto Cielo. Es con éste con el que comunica la Puerta al Cielo que se encuentra en la Jerusalén terrenal. El Quinto Cielo es el lugar donde habitan los ángeles y en él se encuentra el trono de Dios. En el Sexto Cielo mora el ángel guardián del Cielo y la Tierra. El Séptimo Cielo es *Arabot*, y es donde permanecen las almas no nacidas. También en este cielo, al igual que el quinto se encuentra el trono de Dios. Además este es el lugar donde habita el ángel *Yofiel*, príncipe de la *Torá*.

Malach es el término judío más frecuente para referirse a los ángeles. Significa mensajero. Según la creencia cabalística, hay dos tipos de ángeles: los que poseen nombre, que son los más poderosos, y los que no, que son creados cada día y desaparecen al final del mismo.

GEHENNA

La palabra judía para Infierno es *Gehenna*. Aquí sufren la tortura los condenados. Algunos purgan sus pecados y pueden abandonarlo, pero otros permanecen en él por siempre, recibiendo un castigo pertinente a las penas que hayan cometido.

Al igual que los ángeles, hay dos tipos de demonio. Los demonios sin nombre son a menudo engendrados por los propios pecados del hombre. Pero los verdaderamente terribles y peligrosos son los demonios con nombre. Comandados por Samael (otro nombre para Lucifer) y Satán, buscan la perdición del hombre.

MOSIACH

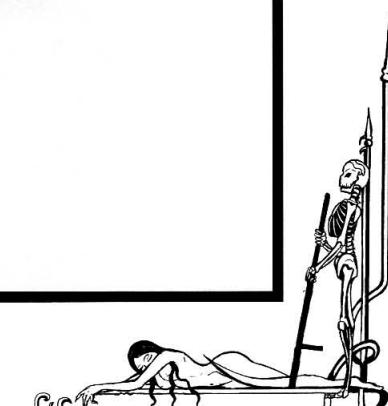
El pueblo judío espera la llegada del Mesías, al que llama *Mosiach*. Será este hombre elegido por Dios quien acabe con la era de oscuridad en la que se encuentra sumida la Humanidad, restaurando el Templo. Cuando llegue, aquellos que permanezcan en el Infierno, pero contesten Amén a la oración que se producirá en el Cielo, serán perdonados y llevados a la presencia de Dios.

QUIDUS HASEM

La expresión para martirio en el judaísmo es *Quidus Hasem*. Aquí, como en las otras religiones del Libro, los mártires son aquellos que mueren por no renegar de sus creencias. Pero mientras que para los musulmanes y cristianos los mártires deben ser muertos por otros, siendo el suicidio un pecado, para los judíos esta es precisamente la máxima expresión. Matarse a sí mismo antes que renunciar a la fe, e incluso matar a los propios hijos pequeños, es algo admirado por los judíos.

MITZVOT

Las *Mitzvot* (*Mitzvá*, en singular) son las 613 reglas u órdenes que Dios ha transmitido al pueblo judío mediante la Torá. Algunas de ellas se refieren a prácticas que deben ser realizadas en



el Templo, por lo que no pueden ser cumplidas ahora que este ha sido destruido.

Para que el hombre pueda seguir su Ley, Dios le ha dotado de *Yetzer Tov*, la conciencia que le impulsa a obrar bien. En Anno Domini está representada por la puntuación del personaje en Virtud.

TZEDAKÁ

Esta palabra deriva del término judío para justicia. Se refiere a la ayuda a los necesitados. Según la ley, todo judío debe entregar un décimo de lo que obtenga a los necesitados. Aceptar *Tzedaká* sin necesitarlo, o pudiendo obtener sustento de otro modo, constituye una falta. También lo es rechazarlo cuando se necesita.

Además, con el fin de obtener el perdón de los pecados, un judío puede realizar donaciones superiores a las que la ley obliga a modo de penitencia.

KASHRUT

El pueblo judío debe atender una serie de leyes y restricciones sobre la comida. Esto se denomina *Kashrut*, mientras que los alimentos aptos para ser comidos se califican como *Kosher* o puros. La persona encargada de preparar los alimentos de forma conveniente se llama *Shochet*. Un personaje *Shochet* debe tener el trasfondo Posición (1) y las habilidades Labor (Carnicería) y Teología (Judaísmo) a Nivel 1 ó más.

Según estas reglas, hay determinados animales que no pueden ser comidos, como el cerdo o los moluscos. Cuando es así, tampoco los derivados de estos animales, como huevos o leche, pueden comerse. Para ser *Kosher*, la carne debe proceder de animales sacrificados según determina la ley judía. Además, la sangre y vísceras no pueden comerse, y la carne no puede ser comida a diario.

TEFILÁ

En la sinagoga se celebran cada día tres oraciones. Los judíos llaman a esta práctica *Tefilá*. Acudir a la oración es obligatorio una vez a la semana, en el día del *Sabbat*, pero es conveniente hacerlo más a menudo. Además, la oración es una forma de obtener el perdón de Dios por las faltas cometidas.

Aparte de los servicios diarios y las fiestas religiosas, es conveniente practicar la oración en

cualquier momento en que la persona considere que debe dar gracias a Dios.

OBSERVAR LAS FIESTAS

Hay diversas fechas del calendario judío en las que el trabajo no está permitido. La fiesta más importante es el *Sabbat*. Es el sábado judío en el que, además del trabajo, está prohibido cocinar y hacer fuego. Se trata de un día de descanso y oración.

La fiesta más importante del año es el *Yom Kipur*. En ella, cada persona pide perdón por los pecados del año anterior. Todas las restricciones del *Sabbat*, además de la prohibición de comer o beber nada, están presentes durante este día.

MATRIMONIO

El matrimonio se considera muy importante y permanecer soltero se considera contrario a la Naturaleza. La poligamia está permitida por el judaísmo, pero es más bien rara. De este modo, un hombre puede tomar varias esposas, pero nunca al revés. El modo de tomar esposa incluye tres posibilidades, que pueden darse o no simultáneamente. La primera es mediante una ofrenda simbólica que la esposa debe aceptar. La segunda es a través de un contrato que especifique las diversas condiciones del matrimonio. La tercera es sencillamente manteniendo relaciones sexuales.

El marido es responsable de cubrir las necesidades de la mujer, incluyendo el sexo, que no se considera derecho del hombre. Por esta razón, un hombre no puede forzar a su mujer, ni tampoco negarse a mantener relaciones con ella.

En principio, un hombre puede divorciarse de su mujer si lo desea. Sin embargo, en algunas comunidades es necesario el consentimiento de la mujer para que el divorcio pueda realizarse. En cualquier caso, si la mujer comete adulterio, el divorcio es obligatorio, incluso si el marido no lo desea. Excepto en este caso, el marido estará obligado a indemnizar a su esposa si se divorcia de ella. En ocasiones, un consejo de rabinos puede conceder a una mujer el divorcio si, por ejemplo, su marido no cumple sus obligaciones maritales.

BRIT MILÁ

Como signo de la eterna Alianza entre Dios y el pueblo judío se practica la circuncisión. Este rito, denominado *Brit Milá*, consiste en cortar la

piel del prepucio y se practica el séptimo día desde el nacimiento del niño. Si la salud del niño está en peligro, el rito puede realizarse siete días después. La persona encargada de realizar el rito se denomina *Mohel*. Un personaje necesita el trasfondo Posición (1) y las habilidades Labor (Circuncisión), Medicina y Teología (Judaísmo) a Nivel 1 ó más para desempeñar esta función.

El nombre hebreo tiene la siguiente estructura: primero el nombre del chico, después la palabra *Ben* y por último el nombre del padre. Si se trata de una mujer el procedimiento es idéntico, pero *Bat* sustituye a *Ben*.

EL TEMPLO

Desde la destrucción del Templo, algunos ritos judíos, como los sacrificios, no pueden realizarse. La sinagoga es ahora el centro de la vida religiosa de cada comunidad. Además, la figura del sacerdote o *kohein*, que oficiaba dichos ritos, ha perdido fuerza como líder espiritual, papel adoptado ahora por el rabino.

SINAGOGA

Este es el lugar de oración de los judíos. En su interior se guarda el arca, que contiene la *Torá*. Dentro de la sinagoga, se realizan tres prácticas de oración de diarias. También es el lugar donde se proporciona a los niños educación religiosa y se conservan los textos sagrados.

Es una sala orientado a Jerusalén, en cuyo muro del fondo hay un nicho donde se guardan las escrituras, llamado Arca de los Rollos de la Ley. Antes de este están los bancos, sentándose desde el principio (banco más cercano al muro) hasta el final según el prestigio. Las mujeres se colocan en una sala aparte comunicada con la principal.

Diariamente se realizan en la sinagoga tres ceremonias de oración llamadas *Chaharit*, *Minnhá* y *Maarib*, en la mañana, tarde y noche respectivamente. El día del *Sabbat* se realiza un rito de oración adicional, *Moussaf*, después del *Chaharit*.

RABINO

Un rabino es un maestro en la religión judaica y su ley. El rabino guía espiritualmente a la comunidad, que acude en busca de su consejo y solicita su mediación en las disputas. El rabino no es un sacerdote sino que cualquier hombre adulto puede dirigir la oración.

Entre las obligaciones del rabino está juzgar en disputas que involucren a la Ley, lo que incluye multitud de facetas de la vida del pueblo judío. En ocasiones, como cuando se juzgan delitos graves, se reúne una corte rabínica. La pena para un delito excepcionalmente grave puede ser la muerte, pero normalmente no se llega a tanto. La pena máxima impuesta suele ser *Cheren*, que consiste en la expulsión temporal o permanente de la comunidad.

La mayoría de los rabinos poseen otra ocupación, ya que la ley prohíbe cobrar por la enseñanza religiosa a los judíos.

Si un jugador desea que su personaje sea rabino, deberá adquirir los trasfondos Ordenación Religiosa (3) y Posición (2) y las habilidades Lectura y Escritura (Hebreo) y Teología (Judaísmo) 2 ó más.

LA TRANSMISIÓN DE LA TORÁ

Tanaj es la tradición escrita hebrea, compuesta por la *Torá*, el *Neviin* y el *Ketuvim*. La *Torá*, también llamada Pentateuco o *Jumash*, está compuesta por el Génesis, Éxodo, Levítico, Números y Deuteronomio. Contiene las 613 mitzvot. El *Neviin* está formado por los libros de los profetas, desde Josué hasta Malaquías. Por su parte el *Ketuvim* está constituido por otros escritos importantes como los Salmos, los Proverbios, etc.

Frente a esta hay una tradición oral, que pese a su nombre está también recogida en textos y que supone una explicación de la anterior. Los más importantes de estos escritos son el *Talmud*, el *Midrash* y la Cábala. El *Talmud* recoge las enseñanzas detalladas de todos los preceptos recibidos por Moisés en el Monte Sinaí. Fue oral durante 1.500 años, hasta que se consideró necesaria una versión escrita para su conservación adecuada. El *Midrásh* es una explicación de textos y acontecimientos bíblicos. Parte del mismo está recogido en el *Talmud*. Por último, la Cábala es la tradición oral que contiene secretos místicos de la religión hebrea. Fue recibida también el Monte Sinaí, pero su primera publicación escrita fue realizada por Rabí Shimón Bar lojai y data del año 170 de la era cristiana, bajo el título de "El *Zohar*".



LA TRIBU DE LEVI

En la época anterior al Templo, los judíos se entregaron a la adoración de un ídolo consistente en un becerro de oro. Sin embargo, la tribu de *Levi* no participó en esta práctica, y por esa razón Dios les eligió para realizar ciertas tareas relacionadas con el Templo. Su función podría describirse como la de un funcionario religioso.

Aunque el Templo ya no existe, los Levitas conservan algunos honores, relacionados con la dirección de la oración durante el *Sabbat*. Un personaje que pertenezca a esta tribu deberá poseer el trasfondo Linaje (2). Los Levitas añaden al principio de su nombre la fórmula *ha Levi*.

KOHANIM

Los descendientes de Aarón, elegidos por Dios para oficiar los ritos y sacrificios en el Templo se denominan *Kohanim*. Aunque su importancia ha disminuido en favor de los rabinos, continúan conservando un papel de dirección espiritual.

Un personaje puede ser *Kohein* si lo desea, pero deberá poseer el trasfondo Linaje (2). Antepuesto al nombre del personaje se añaden las palabras *ha Kohein*.

EL CALENDARIO JUDÍO

El calendario hebreo comienza en el año en que Dios creó al hombre. Los judíos consideran que esta fecha se remonta a 3760 años antes del origen del calendario cristiano. Por esta razón, el año de la invasión demoníaca es el 4760 para los judíos, y la fecha oficial de comienzo del juego es el 5015, correspondiente al 1255 cristiano.

El calendario hebreo es lunar y alterna doce meses de 29 y 30 días. Sin embargo, un decimotercer mes es añadido cada dos o tres años para ajustarlo. De este modo el comienzo de año se adelanta diez días cada año durante dos o tres de estos, y luego vuelve a equilibrarse. Los meses del calendario judío son *Nissan*, *Iyar*, *Sivan*, *Tammuz*, *Av*, *Elul*, *Tishri*, *Heshvan*, *Kislev*, *Tevet*, *Shevat* y *Adar*. El mes añadido se denomina *Adar II*. El comienzo del año judío ocurre en el mes de *Nissan*, que equivale a parte de Marzo y Abril.

LOS MISTERIOS

En esta sección intentaremos ofrecer una visión somera y superficial de la doctrina mística judía: la Cábala, que significa recepción. Su origen está en la época del Segundo Templo y en la visión del Carro de Dios de Ezequiel. También trataremos otros aspectos de la mitología hebrea.

EL NOMBRE DE DIOS

La Cábala sostiene que el Hebreo es la lengua perfecta, enseñada por Dios a los hombres. Según la creencia de algunos cabalistas todo está encerrado en el Tetragrammatón, ya que cada una de sus consonantes revela uno de los cuatro aspectos de la realidad total. La correcta pronunciación del nombre YHVH se perdió después de la destrucción del Segundo Templo. Se dice, no obstante, que los Elegidos conocen la auténtica pronunciación del Nombre.

El valor numérico del Tetragrammatón es 26, que se corresponde con el versículo del Génesis donde se dice que Dios creó al hombre a imagen y semejanza Suya. También son 26 las generaciones que separan al primer hombre, Adán, de Moisés. Existen otras muchas correspondencias de este tipo.

ETZ CHAYIM

De acuerdo con los cabalistas, el Universo se puede dividir en cuatro mundos diferentes según su espiritualidad. El mundo de las cosas y seres materiales es llamado *Olam ha Asiyá*. Sobre él está el mundo de los ángeles y las almas de los no nacidos, que se denomina *Olam ha Yetsirá* o mundo de la formación. El siguiente escalón sería el mundo de la creación, llamado *Olam ha Beriá*, constituido por las diez cosas originales que han sido creadas y el esquema del mundo. Por último, el más cercano a Dios sería *Olam ha Atsiluth*, o mundo de la emanación, que estará formado por las diez *Sefirot*.

El Árbol de la Vida o *Etz Chayim* está formado por las diez *Sefirot* y los veintidós pasillos y escalas cruzadas que se establecen entre ellas. Según la doctrina cabalística, las *Sefirot* son emanaciones de Dios, aspectos divinos que encierran la clave para comprender la obra de Dios, y el Árbol de la Vida refleja la forma en que se relacionan y el poder fluye entre ellas.

Los *Sefirot* se encuentran organizados jerárquicamente. Abajo del todo se encuentra *Malhut*, el reino, que es el universo físico, también llamado *Shekhiná*, el Aspecto Femenino de Dios. Sobre él está la tríada natural, formada por *Yesod*, traducido como Fundamento, *Hod*, que significa Gloria, y *Netzak*, traducido como Victoria. Sobre esta tríada se encuentra la tríada moral constituida por *Tiferet*, Belleza, *Dine*, Justicia, y *Khesed*, que se puede traducir como Amor. Por encima estaría la tríada intelectual, *Biná*, traducido como Sabiduría, *Khokhmá*, Inteligencia y *Keter*, Corona. Esta última *Sefirá*, *Keter*, emana de *Ein Sof*, el primer acto de Dios, un aspecto incomprendible para la mente humana.

La complejidad de esta doctrina no puede ser resumida en unos pocos párrafos. Posiblemente sería necesario un libro entero para siquiera ofrecer una mínima aproximación. Sin embargo, valga la mención anterior para al menos tener una ligera noción sobre el pilar teórico de la Cábala.

DIBBUKIM

Este es el nombre que reciben en el Judaísmo los espíritus de los muertos que aún habitan el mundo físico. Tratan de poseer el cuerpo de los vivos, normalmente de pecadores. Algunos *Dibbukin* persiguen espiar sus culpas y deshacer algún mal que hicieran en vida. Otros son simplemente seres maliciosos que buscan divertirse arrastrando a la condenación a otros.

HEREJÍAS

Algunas discrepancias en la forma de entender la Torá, o en la aceptación de la tradición oral judía, han originado algunas creencias heréticas desviadas del credo judío ortodoxo. Aquí nos referiremos a las más relevantes e interesantes para el mundo del juego.

CARAÍTAS

Los caraítas son judíos que rechazan el *Talmud* por ser de procedencia humana y propugnan un acercamiento personal a los textos sagrados para que cada cual extraiga sus propias conclusiones. Se oponen por esto al exilarca y a las *yesibot* (escuelas). Precisamente por eso no presentan ninguna unidad, estando desperdigados por todo el oriente musulmán, en especial en el este.



Aparte de rechazar el judaísmo rabínico, por sus reglas estrictas tienen que aislarse del resto en comunidades exclusivas de caraítas, por sus costumbres, comportamientos y consideraciones sobre los gentiles.

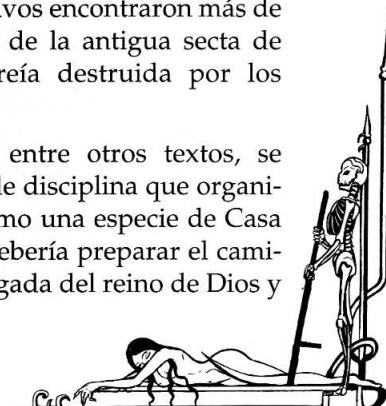
FALACHAS

Los judíos de raza negra que habitan en Egipto se denominan falachas. Son herejes porque no conocen el *Talmud*, y este desconocimiento del libro que recoge la tradición oral hebrea supone una importante ruptura con la ortodoxia judía.

NUEVOS ESENIOS

Huyendo del caos provocado por la irrupción de las hordas del Maligno, judíos de ciudades palestinas se adentraron en el desierto escapando de sus perseguidores demoníacos. Algunos de ellos llegaron a orillas del Mar Muerto y en sus grutas y acantilados encontraron un buen lugar donde esconderse. Cerca de allí, en el antiguo asentamiento de Qumran (orilla noreste del Mar Muerto) estos fugitivos encontraron más de seiscientos manuscritos de la antigua secta de los Esenios, que se creía destruida por los Romanos en el 68 d.C.

En estos manuscritos, entre otros textos, se encontraron manuales de disciplina que organizaban la comunidad como una especie de Casa de Israel modelo, que debería preparar el camino para la inminente llegada del reino de Dios y



el Día del Juicio. Entre varios textos apocalípticos, en uno de los rollos descubiertos, se hacía mención a una guerra final entre los "hijos de la luz" y los "hijos de las tinieblas".

Las referencias a esta guerra causaron una gran conmoción entre sus descubridores, al interpretarse los escritos como profecías que parecían estarse cumpliendo. No pasó mucho tiempo hasta que adaptaron las costumbres y forma de vida reflejada en los documentos encontrados.

Esta congregación se ha constituido sobre bases comunales, imitando la organización de Israel bajo Moisés. Los miembros deben someterse a un periodo de dos o tres años de prueba y son clasificados en grados ascendentes de pureza. Ascensos y destituciones se votan en una Asamblea con carácter anual. La dirección espiritual se encuentra en las manos de tres sacerdotes a los que ayudan doce presbíteros laicos (ancianos).

Es obligatorio el estudio de la Ley y la interpretación correcta de la misma es obra de los "maestros de rectitud", maestros espirituales de la comunidad.

Los nuevos Esenios practican un estricto ascetismo. Sus enseñanzas fundamentales son el amor a Dios, el amor a la virtud y el amor al prójimo.

Los rasgos más importantes de su organización son: la comunidad de bienes y propiedades, distribuidas según la necesidad, la estricta observancia del Sabbath y un aseo escrupuloso. Tienen prohibido jurar y emitir votos ajenos a la secta, sacrificar animales, fabricar armas y comerciar.

Hay diferentes órdenes dentro de la propia secta:

Tsenium (modestos o castos); que cumplen el voto de Castidad.

Hashshaim (los callados); cumplen el voto de Silencio.

Hasidim harishonim (los santos ancianos o mayores); cumplen el voto de Indulgencia, aparte de cualquier otro que ya tengan.

Had Da'ath (los puros de pensamiento); cumplen el voto de Franqueza.

Waitiqim (los hombres rigurosos); cumplen el voto de Vigilia.

Tienen prohibido ingerir ningún alimento impuro (llegando a morir si es preciso de inanición) y rechazan completamente la esclavitud.

La orden forma sus grupos adoptando huidos jóvenes de las ciudades demoníacas y rescatando cuando pueden algunos.

T18 - PECADOS JUDÍOS

Pecado	Nivel	Pecado	Nivel
Contra la Tzedaká		Sobre YHVH	
Aceptarla Sin Necesitarla	6	Idolatría	9
No Pagarla	4	Borrar el Nombre de Dios	5
Rechazarla Siendo Necesaria	3	Usar el Nombre de Dios en Vano	4
Contra el Kashrut		Dudar de Dios	3
Comer Sangre o Vísceras	4	Sobre la Magia	
Comer un Animal Prohibido	3	Pactar Con Demonios	8
Comer Comida No Pura Según la Ley	2	Realizar Magia no Divina	5
Contra la Tefilá		Beneficiarse de Magia no Divina	4
No Practicar la Oración del Sabbath	5	Tratar Con Demonios	4
No Dar Gracias a Dios	1	Otros	
Contra Observar las Fiestas		Homicidio	7
No Observar el Sabbath	8	Engañar a un Amigo o Familiar	5
No Observar el Yom Kipur	6	Profanar la Sinagoga	5
No Observar una Fiesta Menor	3	Violación	5
Contra el Matrimonio		Robo	4
Abusar de la Esposa	6	Valerse de un Amigo o Familiar	3
Adulterio	5	Cobrar Por Enseñanza Religiosa	2
No Cumplir el Deber Conyugal	3	Con Gentiles	-1

CRISTIANISMO

CREDO

Heredera del judaísmo la religión cristiana tiene con aquella bastantes semejanzas sobre todo en mitología de la Creación, compartiendo los libros del Antiguo Testamento como textos sagrados. Sin embargo, es la figura de Jesucristo el auténtico centro de la religión cristiana cuya vida y obra es relatada en los Evangelios, que juntos componen el Nuevo Testamento.

DIOS

La concepción de Dios en el cristianismo es en principio muy similar a la judía. Dios es único y es el creador de todas las cosas. Es todopoderoso y premia y castiga con absoluta justicia y misericordia. Es además el Padre de todos los hombres.

Sin embargo, hay un concepto que supone una ruptura con la tradición anterior y es el de la **Santísima Trinidad**. Dios, pese a ser una entidad única, es a su vez tres personas: El Padre, el Hijo y el Espíritu Santo. Su triple y a la vez única naturaleza es un concepto que no puede ser comprendido por la inteligencia humana, y que sólo será revelado tras la muerte a aquellos merecedores del Reino de los Cielos.

El Padre es el aspecto principal y es muy similar al Dios de los Judíos. El Hijo es Jesucristo, Dios hecho carne para salvarnos de nuestros pecados. El Espíritu Santo es el Tercer Aspecto de Dios, y fue enviado por el Hijo diez días después de su Ascensión a los Cielos para santificar nuestras almas.

EL PECADO ORIGINAL

El mito de la creación es para los cristianos parecido al judío. Sin embargo, para estos últimos Adán fue creado solo, del barro, y su única mujer fue Eva, surgida de su costilla.

Cuando Eva comió de la manzana del Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal, único fruto que Dios les había prohibido, y Adán hizo lo propio incitado por su esposa, Nuestro Señor castigó su falta expulsándolos del Paraíso. Este pecado es transmitido a todos los hombres desde su nacimiento y se denomina Pecado Original.

JESUCRISTO

Dios se hizo hombre para redimirnos de nuestros pecados y darnos la vida eterna. Jesucristo es el Hijo de Dios hecho hombre, nacido de la Virgen María y enviado para liberar al hombre del pecado.

Jesús, también llamado Cristo, es el Mesías prometido por Dios. Su padre adoptivo, San José, esposo de María, es descendiente del rey David y, por tanto de Abraham. Catorce generaciones transcurren desde Abraham hasta David y catorce desde este hasta la cautividad de Babilonia. También catorce generaciones separan este hecho del nacimiento de Cristo.

El Mesías cristiano nació en el pueblo de Belén, en Judea, mil años antes del Advenimiento del Infierno. Cuando cumplió treinta años comenzó su vida pública destinada a enseñar su doctrina, practicarla y realizar milagros. Aquellos de sus discípulos más allegados son llamados apóstoles.

Finalmente murió crucificado por los romanos a la edad de treinta y tres años, sacrificio que según la creencia cristiana realizó para redimir los pecados del hombre.

Jesucristo resucitó tres días después de su muerte, como garantía de la resurrección del hombre. Cuarenta días después de este suceso, ascendió a los cielos en presencia de los apóstoles. Según el dogma cristiano, el Mesías volverá a la Tierra para juzgar a los vivos y a los muertos en el Fin del Mundo.

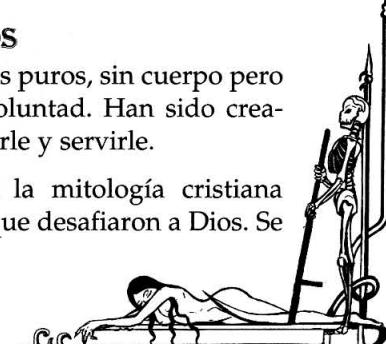
LA VIRGEN MARÍA

Es una mujer excepcional concebida sin pecado. Es para los cristianos la Madre de Dios, porque de ella nació Jesucristo. Su virginidad es perpetua. Al final de sus días su cuerpo y alma subieron a los Cielos, suceso denominado La Asunción.

ÁNGELES Y DEMONIOS

Los ángeles son espíritus puros, sin cuerpo pero con entendimiento y voluntad. Han sido creados por Dios para alabarle y servirle.

Los demonios son en la mitología cristiana ángeles desobedientes que desafaron a Dios. Se





libró una guerra en el cielo y los ángeles rebeldes fueron derrotados y expulsados de allí. Los demonios buscan la perdición del hombre pues su deseo es pervertir la obra de Dios.

LA SANTA IGLESIA

La Santa Iglesia fue constituida por Cristo como una sociedad sobrenatural, visible y perfecta. Está fundada sobre Pedro y el resto de los Apóstoles y recibe la iluminación del Espíritu Santo. La Santa Iglesia es infalible, no puede equivocarse, y durará hasta el Fin del Mundo.

El sucesor de San Pedro apóstol como cabeza de la Iglesia recibe el título de Papa. Es el vicario de Cristo en la Tierra, y gobierna la Iglesia en Su nombre. Es por esto infalible al definir doctrinas de fe y moral. Los obispos son los sucesores de los apóstoles y están encargados de asistir al Papa en el gobierno de regiones determinadas del mundo.

Sin embargo en la Era del Infierno en la Tierra el aislamiento del Papa con el resto de la curia y el aislamiento entre sí de estos últimos ha condenado a la Iglesia católica a su atomización. Se organizan en arzobispados y obispados por proximidad. En una zona se elige como obispo el religioso que tenga al cargo la iglesia más importante, ya sea por reliquias, por biblioteca o por número de feligreses. Los arzobispos sólo existen en aquellas regiones en que haya una unidad política, son los que mandan a las iglesias de todo ese Estado y los que atienden la iglesia de la comunidad donde esté el jefe. La

dignidad cardenalicia, se ha perdido. Los abades son los que mandan en los nuevos monasterios, comunidades formadas sólo por monjes o monjas. Estos obispados, a pesar de su frecuente comunicación, para estos tiempos, nunca superan un feudo infernal, por lo que se han desarrollado con independencia, habiéndose diferenciado en algunos ritos y creencias.

Los recursos para sustento lo extraen de su propio trabajo, pues ha dejado de ser un señor feudal quien les asista, aunque se sigue beneficiando de las donaciones de particulares y de comunidades para la salvación de sus almas y obtener la bendición divina. Por lo demás, viven dedicados a la oración por la Tierra condenada, esperando que con ella y las misas se expíe el pecado de la humanidad por fin, y a los libros, copiándolos y completándolos.

Los sacerdotes tienen la posición más fuerte de toda la comunidad, a pesar de no ser miembros del consejo. Ya que son los únicos que tienen sustento asegurado, siempre son escuchados y reverenciados por sus conocimientos teológicos y su proximidad a Dios y tienen acceso a información privilegiada, por ser los confesores de la comunidad. Además, son los mensajeros más utilizados en Europa Occidental al conocer latín, única lengua común que maneja la cristiandad.

Para ser religioso, lo primero es tener vocación, cuando se manifiesta, se acude al religioso ordenado más cercano y se le pide poder ingresar como clérigo. Este, entonces lo tutelará y lo formará. Cuando termine con su aprendizaje, el obispo le ordenará y le asignará una comunidad.

Dentro de la Iglesia, hay una corriente que persigue la formación de una teocracia, pues ven en ello la salvación. Para ellos los enfrentamientos con el poder terrenal y, en ocasiones, el sometimiento a este son lo que desencadenó el Infierno y que el Cielo no interviniere. Es una corriente poco organizada debido al aislamiento de toda la Iglesia, pero siguen su ideario, por lo que utilizan su posición y recursos para mandar.

Un personaje ordenado en la religión cristiana deberá poseer el trasfondo Ordenación Religiosa (3), así como la Posición que corresponda a su cargo eclesiástico. La Ventaja Material Riquezas puede ser un trasfondo apropiado para los niveles superiores de la jerarquía.

Además un personaje del clero deberá tener la habilidad Teología (Cristianismo) a Nivel 1 o más. También deberá hablar la lengua oficial de la Iglesia en su región, normalmente Latín o Griego, a Nivel 2 y leerla a Nivel 1.

MANDAMIENTOS

La tradición cristiana recoge de la judía los Diez Mandamientos. A estos hay que añadir los proporcionados por Cristo: Amarás a Dios sobre todas las cosas y al prójimo como a ti mismo.

Los cristianos consideran que son tres las virtudes del hombre: Fe, Esperanza y Caridad. Todas ellas son resumidas en el juego mediante la puntuación del personaje en Virtud. Además, el cristianismo sostiene que Dios ha dotado al hombre de la Gracia, un don sobrenatural que nos permitirá salvarnos.

PECADOS CAPITALES

Los pecados capitales son siete: soberbia, avaricia, lujuria, ira, gula, envidia y pereza. Constituyen la raíz del resto de las formas de pecado.

Además los cristianos consideran que un pecado, capital o no, puede ser venial o mortal. Un pecado venial es aquel en el que se produce desobediencia de la ley de Dios en materia leve o sin pleno consentimiento. Es mortal el pecado si la desobediencia es grave y voluntaria.

Con respecto a las otras tradiciones, resalta en la cristiana la importancia que se da a los pecados sexuales, atribuyéndoles una gran severidad.

BAUTISMO

El ritual del bautismo es aquel por el cual el hombre se libra del Pecado Original transmitido por sus padres. Este sacramento es el que convierte a una persona en cristiana.

El ritual es oficiado generalmente por un sacerdote, pero cualquier cristiano puede realizarlo en realidad. Consiste fundamentalmente en derramar agua sobre la cabeza del bautizado mientras se recita una fórmula que involucra a la Santísima Trinidad.

El bautismo puede realizarse a cualquier edad, pero lo normal es someter a este sacramento a los niños recién nacidos.

EUCARISTÍA

Este ritual conmemora la última cena de Jesús con sus apóstoles. Durante la eucaristía, una oblea de pan, denominada Hostia, y un cáliz de vino son consagrados, transformándose en la carne y la sangre de Cristo. A esto se le llama transubstanciación y sólo puede ser realizado por un sacerdote ordenado por la Santa Iglesia. De este modo, Jesús se encuentra presente en cuerpo y alma en estas sagradas especies.

La ceremonia de la Misa, que incluye la Eucaristía, tiene por objetivo adorar a Dios, darle gracias, pedirle beneficios y compensar por los pecados cometidos.

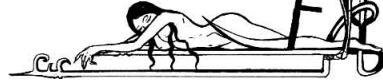
El acto de recibir a Jesucristo bajo las especies de pan y vino recibe el nombre de comunión.

Un elemento contra el que aún tiene que luchar la Iglesia en algunas regiones es el diferente modo de celebrar la Eucaristía. Estas diferencias provenientes del paganismo aún están muy presentes en el pueblo, en especial el llano. Así en algunos sitios se trocea la hostia y con ella se crea una figura que no es precisamente cristiana o se la amasa en forma humana y se reparte por partes anatómicas. Incluso en algunos lugares

LA CRUZ

El símbolo del cristianismo es la cruz, tomado de la muerte por crucifixión de Cristo. Las cruces vinieron a sustituir a los variados talismanes y objetos mágicos que utilizaban los paganos para protegerse o con fines profilácticos o propiciatorios. Así la cruz fue rápidamente utilizada por todos como elemento protector, ya sea portándola o gesticulándola o grabándola en edificios u objetos personales. También se convirtió en una enseña militar, con lo que se convertían a las batallas en juicios de Dios.

Además se procede a plantarlas en los campos y caminos como protección, para asegurarse buenas cosechas y como guía y junto los antiguos árboles sagrados, manantiales, encrucijadas o rocas sagradas (dólmenes). Esto fue muy perseguido porque la gente las adoraba y realizaba ritos y sacrificios paganos, tomando las cruces como simples sustitutas de las divinidades anteriores.



en lugar de vino se utiliza leche o miel como en los ritos paganos.

MATRIMONIO

Representa la unión de Cristo con Su Iglesia. Es el rito que santifica la unión del hombre y la mujer. Debe ser oficiado por un sacerdote.

Los fines del matrimonio son la procreación y educación de los hijos en la fe cristiana, la mutua ayuda entre los esposos y el remedio a la concupiscencia.

El matrimonio es indisoluble, dura mientras vivan ambos contrayentes. Además los cristianos no permiten la poligamia.

PENITENCIA

Este sacramento busca el perdón de los pecados. Se realiza confesando los pecados a un religioso ordenado y recibiendo su absolución. Junto a esta, el sacerdote impondrá una penitencia que juzgue apropiada a la magnitud de los pecados confesados. El cumplimiento de la misma liberará al pecador.

El confesor tiene la obligación de guardar absoluto secreto sobre los pecados que le sean transmitidos, sin importar su naturaleza. A esto se le denomina secreto de confesión.

El Papa, y en ocasiones los obispos, puede conceder indulgencias. Una indulgencia es el perdón de los pecados y puede ser parcial o plenaria.

El Papa puede además conceder bulas. Una bula es la dispensa del cumplimiento de un mandato u obligación de la religión cristiana.

SANTIFICAR LAS FIESTAS

En las fiestas sagradas, los cristianos poseen la obligación de acudir a Misa. Además en estas fechas están prohibidos los trabajos corporales.

La Iglesia escogió el Domingo como día del Señor. Para celebrarlo adecuadamente se dispuso que no se pudiese hacer ningún trabajo o labor, ni siquiera cazar en ese día, y que fuera obligatorio ir a misa. La lucha para que los fieles lo cumpliesen fue larga. El primer problema fue que algunas comunidades lo celebraban los sábados por influencia judía, y otros los jueves como era precepto en algunas religiones paganas, como la romana (el día de Júpiter). Luego fue que no se observaba el descanso y al fin, el

absentismo. Absentismo producido sobre todo por lo largo de la misa y porque esta era en latín, lengua cada vez más olvidada por la plebe. Al fin, se optó por castigar el absentismo, a la vez que se procuró reducir la misa e incluir pasajes en lengua vulgar en la homilía o las imprecaciones a los asistentes.

Con esta evolución el sacerdote recibió mayor protagonismo. De este modo los fieles asistentes pasan de participantes a oyentes. Este alejamiento produjo que buscasen formas alternativas de relacionarse con Dios. Por ello aparecen las penitencias voluntarias, las indulgencias y las misas privadas. Esto último consistía en la celebración de una misa por un motivo particular diferente al religioso. Así un fiel pagaba para que se celebrase una misa por motivos profilácticos, penitenciales o propiciatorios, o para asegurarse la salvación de su alma. También se creía que las penitencias se podían utilizar contra alguien.

Además del domingo, existen múltiples fechas importantes para la cristiandad y que deben ser observadas. La más importante es sin duda el día de Navidad, cuando se celebra el nacimiento de Cristo. También muy importantes son la Epifanía, la Ascensión y el Corpus Christi.

LA CASA DE DIOS

Las iglesias siempre han partido de la base de que son la casa de Dios, por lo que sus constructores y patrocinadores siempre la han intentado hacer lo más grande y monumental posible. Pero ahora la mayoría de las iglesias se acondicionan dentro de cuevas. Se les da una orientación norte-sur, estando al norte el altar, lugar donde se guardan los utensilios sagrados para la misa, se coloca la cruz y desde donde el sacerdote dirige el rito.

Cuando se construyen al aire libre, se elige la planta rectangular, se aprovecha el terreno para poder camuflarla lo mejor posible y se hace lo más pequeña y compacta posible, por lo que la torre del campanario ha desaparecido.

Esta forma de construirlas acaba dando una impresión intimista, oscura y de recogimiento al que entra en ellas.

Además de las iglesias, los cristianos cuentan con ermitas. La ermita es un edificio que sólo

RITOS CRISTIANOS

La ordenación religiosa proporciona a sacerdotes y monjes cristianos la capacidad de realizar ciertos ritos, como el bautismo, la eucaristía o el matrimonio. La duración depende de cada rito, pero el sistema es siempre el mismo: el personaje que lo oficie debe realizar una tirada de Teología [Inteligencia + Erudición]. La Dificultad depende de lo complejo y oscuro de ritual, pero supón que será 1 para los tres ejemplos anteriores.

Algunos rituales cristianos poseen mayor relevancia en la mecánica de juego por su carácter más bien prodigioso. En concreto nos referiremos a la bendición y el exorcismo. El ritual de bendición es relativamente sencillo y por tanto tiene Dificultad 1. Se tarda aproximadamente

un minuto en completarlo y al final del mismo se realiza la tirada. Si tiene éxito, el personaje puede hacer una tirada de Gracia [Virtud] como si poseyera el don Bendecir, pero con un +1 a la Dificultad.

El ritual de exorcismo resulta especialmente complicado y duro. Es recomendable que al menos otro sacerdote auxilie al personaje que lo realiza. Si no es así, incrementa la Dificultad en +1. El ritual dura aproximadamente un cuarto de hora, y al final de ese tiempo el personaje puede realizar la tirada de Teología [Inteligencia + Erudición] a Dificultad 3 y sufre un Nivel de Aturdimiento por fatiga. Si tiene éxito el personaje puede hacer uso del don Exorcizar, pero con +1 a la dificultad. Si se requieren más tiradas, el ritual debe repetirse, con otro cuarto de hora, nuevas tiradas y más fatiga.

tiene la capilla, es decir, el altar más un pequeño espacio para la oración. No se celebra rito alguno dentro de ella y a su cargo está el ermitaño.

LAS IGLESIAS

Sigue habiendo, monjes y sacerdotes, abades y obispos, arzobispos y patriarcas y Papa. Pero la desintegración del mundo humano a manos de los demonios ha perjudicado enormemente a esta entidad tan "universal", dándole la puntilla, al fomentar su división interna.

IGLESIA LATINA

Si bien la Iglesia ya se había fragmentado por el conflicto de las naturalezas en el concilio de Calcedonia en el siglo V en iglesia copta, siria, armenia y Occidental, aún la Iglesia Romana dominaba casi toda la cristiandad. Pero con el Infierno esta saltó en pedazos.

La Iglesia de rito griego por fin se separó de la de rito latino. Y esta, debido a los amplios territorios donde estaba instalada se atomizó. El principal golpe lo constituye el aislamiento del Papa del resto de la curia, porque una organización tan jerárquica como la de la Iglesia latina al quedarse descabezada, tiende al caos. Sin saber qué dirección tomar, porque el Papa está aislado creyéndose el único superviviente y sus correligionarios le creen muerto, la Iglesia de Occidente se quedó aislada de su guía y entre sí.

Esto ha hecho que la Iglesia sea un corpus de arzobispados y obispados independientes entre sí pero unidos teóricamente, hasta que aparezca un nuevo Papa.

Los arzobispados están allí donde haya un reino, el arzobispo es el jefe de todos los religiosos de ese reino, quien ostenta este título es el que está al frente de la iglesia más importante, ya sea por número de feligreses, es decir, el sacerdote de la comunidad más numerosa del reino, o por importancia religiosa (reliquias, biblioteca, etc.) o porque coincide en el mismo refugio con el rey. Los obispos son los jefes de una zona concreta, para su elección se siguen los mismos criterios que para los arzobispados sólo que el radio geográfico de elección es menor. Por último, el arzobispo es elegido entre todos los obispos por todos los obispos, a la muerte del anterior.

Esta atomización no sólo ha tenido efecto en la independencia entre las diferentes regiones sino que ha afectado al credo y a los ritos. Es decir, las iglesias latinas de algunas comunidades han cambiado en algunos aspectos respecto a la norma anterior a la Invasión. Primero porque ya no es una Iglesia en la Tierra sino en el Infierno, segundo por la influencia de las costumbres paganas de los feligreses y tercero por la perdida de libros eclesiásticos que recogían el pensamiento de la Iglesia. Por tanto tenemos desvia-



ciones del rito latino anterior al milenio en la mayoría de las comunidades, cambios que no son muy radicales excepto en zonas recién evangelizadas que se lo han tenido que inventar casi todo a partir de un pequeño corpus.

En resumen, tenemos que las comunidades han cambiado ritos y creencias de las que había instaurados antes del milenio para la cristiandad latina, que estos cambios a menudo son propios de una comunidad o de una zona debido al aislamiento con todas las demás y que estos cambios han sido más radicales en las zonas donde la evangelización fue más reciente. Las comunidades más tradicionales son las que tienen el pasado cristiano más dilatado y una mejor biblioteca religiosa.

Dentro de esta iglesia, hay una corriente que persigue la formación de una teocracia, pues ven en ello la salvación. Para ellos los enfrentamientos con el poder terrenal y el sometimiento a este son lo que desencadenó el Infierno y la falta de intervención del Cielo. Es una corriente poco organizada debido al aislamiento de toda la Iglesia, pero siguen su ideario, por lo que utilizan su posición y recursos para mandar.

Otro movimiento en el seno de la iglesia latina, es el de la unidad. Los religiosos de comunidades de diferentes feudos que consiguen comunicarse entre sí como los de las comunidades de la Península Ibérica, las de Gran Bretaña, las escandinavas y las bálticas, han impulsado el sueño de Nueva Roma, una nueva ciudad para que se instale el primer Papa de la Era Infernal. En suma un movimiento optimista, que ve en la reconstrucción de la Iglesia, institución creada por Jesucristo, el principio del fin del Maligno.

IGLESIA GRIEGA

Es la Iglesia del Imperio Bizantino. Aunque no ha ocurrido ningún cisma las diferencias con el catolicismo ya estaban antes de la Invasión. Por tanto, aunque dependientes de Roma, bajo el Infierno conservan su idiosincrasia y una independencia total.

Esta ideoinscrasias la crean las siguientes diferencias: la utilización del griego como lengua religiosa, la autoridad del patriarca frente a la del Papa, la supremacía del emperador sobre la Iglesia excepto en materia teológica, la elección de los obispos entre los monjes por sus propios feligreses, el que los sacerdotes puedan y deban

casarse y, en doctrina, la especial consideración del Espíritu Santo, tema fundamental de discordia con los latinos. La frase "Dios se hizo hombre, para que el hombre pueda hacerse Dios" explica la consideración del Espíritu Santo y la concepción del ascetismo, de la oración y de la veneración de los iconos como vías por las que la naturaleza divina de todo hombre se manifiesta y actúa como el Espíritu Santo.

Su estructura, menos jerárquica que la latina, ha dado lugar a la creación de otras iglesias griegas independientes. Así, la llegada del Infierno añadió al patriarca de Constantinopla, el de la Iglesia búlgara y el de la rusa. Estas son iglesias iguales en todo excepto en que cada una tiene su propia jerarquía. Esto quiere decir que la Iglesia del Imperio Bizantino ha derivado en iglesias nacionales.

El patriarca de Constantinopla, desde su exilio, es ahora la única autoridad por encima de las comunidades en la marca de las Reliquias, lo cual le crea muchas tensiones a la vez que un gran poder, pues es siempre reclamado como árbitro para dirimir conflictos entre comunidades. Esto ha derivado en la aparición de una curia diplomática, que son representantes del patriarca que viajan para que él no se arriesgue y arbitren en su nombre. Aun así, una decisión que tome uno de estos representantes no se cumple hasta que el patriarca la apruebe. La Iglesia acoge en su seno a la curia georgiana, con la que intenta comunicarse fluidamente.

El patriarca de la Iglesia Búlgara regenta una iglesia minoritaria y desperdigada en la baronía Central. Su principal preocupación es la competencia con los bogomilites por sus feligreses, más susceptibles a la "conversión" que los latinos.

El patriarca ruso vive en una situación parecida a la del de Constantinopla pues es la única autoridad del feudo sobre las comunidades. Ha de mediar entre los reinos rus y torear con las peticiones de los distintos reyes rus para que les nombre a ellos zar de todas las Rusias.

IGLESIAS MONOFISITAS

Son la copta, la jacobita y la armenia. La Iglesia Copta ha sido destruida por los demonios y los musulmanes, por lo que ha pasado a llamarse etíope y se ha trasladado de Egipto a Etiopía.

Estas iglesias profesan el monofisismo, que supone que la humanidad de Cristo queda absorbida por su divinidad, es decir la existencia de una sola naturaleza en Cristo, la divina, por lo cual Él jamás pudo morir en la cruz. Se organizan a la forma griega y son independientes de la griega y la romana.

La Iglesia Armenia es una iglesia nacional, su territorio es el que ocupa Armenia. Es una iglesia aislada del resto de la cristianidad desde el siglo IV, por lo que se ha desarrollado de forma independiente, basándose en la tradición siria y griega. Regida por el Katholikos y por los varadapets (obispos). Su lengua es el armenio.

La **copta** era la propia de los cristianos de Egipto. Se regía por el calendario egipcio, celebraban el rito copto y su lengua era el copto. Gobernaba el Papa o patriarca de Alejandría. Sus últimos feligreses fueron asesinados por el integrismo fatímí. La iglesia etíope es su heredera, pues a ella se debe la conversión de los etíopes y de ella dependía, aunque la iglesia etíope fuese diferente a la copta, pues la etíope es una mezcolanza de cristianismo copto, ritos animistas e ideas judaicas.

Así su patriarca que recibe el nombre de *Abuna* era elegido entre los religiosos de la iglesia copta, pero este cargo ahora ha desaparecido. Junto al *Abuna* esta el *Etcheguié*, que es el representante de la iglesia etíope ante él, persona que ahora le sustituye, al parecer por siempre, en la jefatura que comparte con el *Negus* que es el rey de Etiopía, colíder y protector de la iglesia.

Los monjes hacen bailes frenéticos, utilizan el tambor y hacen sacrificios de cabras. La población observa la distinción entre carne pura e impura, no pueden acceder a la iglesia el día posterior al sexo, tienen baños de la Epifanía, que realizan desnudos y separados por sexos, y la fiesta del descanso es el *sabbat* y no el domingo.

En cuanto al sacerdocio, pueden acceder los monógamos no analfabetos simplemente con la imposición de manos por parte del *Abuna*, y pueden dedicarse a cualquier actividad profesional. Junto a ellos están los dabtaras, personas laicas pero con una gran carga religiosa. Son los lectores en las ceremonias y los que enseñan los cantos, además cumplen la función para el pueblo de un chaman cristiano (sabe de hierbas,

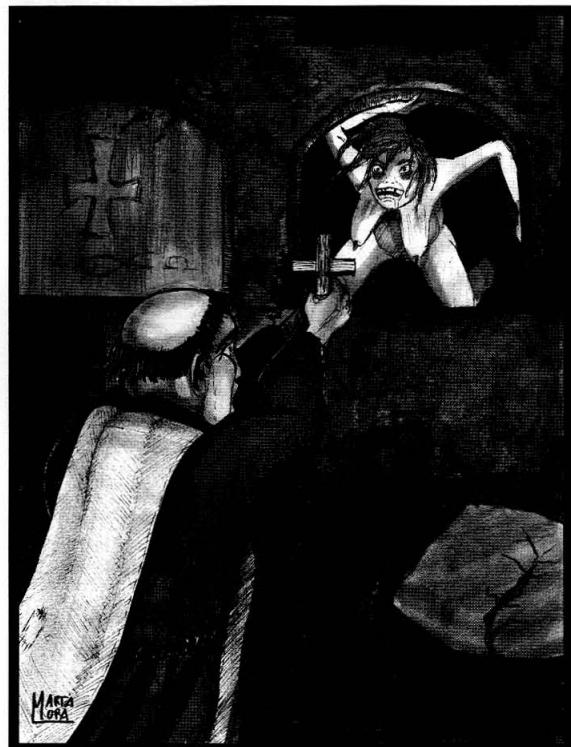
talismenes y encantamientos). Por último están los monjes con la misma importancia que en la iglesia griega y con cierta inclinación por la mortificación.

La Iglesia Jacobita está organizada a la forma oriental (griega), y utiliza el sirio como lengua. Está regida por un patriarca y el Mafrian, que es el representante de la parte oriental de la iglesia. Se extiende por Siria, Líbano, Palestina, norte de Irak y Turquía. Es la única iglesia monofisita que no es nacional.

IGLESIA NESTORIANA

La diferencia fundamental es la consideración dualista de Jesús respecto a la asumida por la iglesia romana y griega. Considera que por una parte está la parte humana, como hijo de María y José, y por otra la divina, la del Verbo, como hijo de Dios. Por lo tanto negaba la maternidad divina de María, cosa que no hacen las otras dos.

Otra diferencia es la utilización del sirio como lengua religiosa, es decir, como el latín en Occidente, y el empleo del rito sirio para la celebración de la misa. Se organizan al igual que la iglesia griega, de la que se separan en el siglo V. Son regidos por el patriarca de Babilonia. Se extienden por todo el antiguo Imperio Persa, costa occidental de la India, China y el Tíbet.





La Iglesia Nestoriana es la tercera en extensión, tras la latina y la griega. Su centro está en las montañas del Tíbet, sobre los restos del apóstol Santo Tomás que fue hasta la India a predicar y allí fue asesinado. En su parte occidental, sus feligreses son súbditos del califato de Bagdag, con los que mantienen una buena relación, pues son una parte importante de la vida cultural del país. En la parte oriental está enfrentada a los sultanatos turcos que le hacen la yihad continuamente.

IGLESIA MARONITA

Es una iglesia que se diferencia sólo de la romana por la utilización del rito antioqueno y la lengua siria. Se encuentra en el Líbano. Es la iglesia cristiana menos numerosa y en vías de extinción pues es incapaz de sobreponerse a los embates de los demonios y musulmanes y de las luchas con las demás iglesias.

Ocupan el monte Líbano y sus numerosas cuevas y la mayoría de sus feligreses son ermitaños.

MOVIMIENTOS RELIGIOSOS

Desde la llegada del Infierno, han surgido entre la cristiandad diversos movimientos que promueven formas de vida diferentes como respuesta a la nueva y terrible situación. Todos presentan de algún modo diferencias con el credo fundamental y oficial, pero debido a la fragmentación de la Iglesia, no pueden considerarse heréticos.

MESIÁNICOS

El mesianismo es un movimiento endémico de todas las zonas cristianas, que se hace especialmente numeroso en épocas en que la presión demoníaca es mayor. A pesar de que las distancias están alejando cada vez más a las comunidades haciéndolas más diferentes cada año, este movimiento siempre cumple pautas comunes.

Básicamente es que una persona se cree el Mesías y empieza a predicar para que la gente le siga y cumpla sus designios para acabar con el Mal y alcanzar la Salvación. Los argumentos difieren entre un mesías y otro, pero siempre acaban enfrentados virulentamente con los religiosos convencionales y con una banda fanática alrededor que les venera, que en ocasiones se convierte en una fuerza armada que ataca a diablos y a iglesias por igual.

Estos movimientos son incómodos para ambos bandos. Para los demonios es peligroso porque suele abundar en demasía la Virtud entre sus integrantes y son agresivamente desestabilizadoras, pues siempre consiguen atraer a la gente de las ciudades. Para los cristianos son excesivamente debilitadoras puesto que los enfrentamientos y las deserciones hacen que las comunidades desaparezcan.

Otra cosa en común es el final violento de estos movimientos ya sea por el ataque de los demonios o por el ajusticiamiento de las autoridades cristianas. Los líderes de estas bandas suelen ser de origen laico, pero con una instrucción mejor que la media en teología y latín y con una gran capacidad persuasiva.

MILENARISTAS

Son todos aquellos que creen en las profecías que anuncian que antes del Juicio Final habrá un reino de prosperidad absoluta que durará 1000 años.

Estas profecías que vienen de interpretaciones del Apocalipsis y de los textos sibilinos, predicen la venida del Emperador de los Últimos Días, que derrotará a los demonios, se coronará en Jerusalén y reinará sobre todo el mundo, hasta la venida del Anticristo, con los veintidós pueblos de Gog y Magog, que le derrotará para que este sea vencido a su vez por Cristo en su segunda venida con lo que se inaugurará el Milenio.

Los candidatos son numerosos, en un principio iba ser un tal Constante y este futuro emperador se mantiene en los territorios del imperio bizantino, incluyendo sus antiguas posesiones en Asia, pero en Occidente, pronto se profetizó que sería Carlomagno resucitado, u Otón III, o Arturo...

Muchos de estos fieles creen que el Milenio no vendrá hasta que todo el mundo sea cristiano, por lo que matan a todo musulmán o judío que encuentran si no se convierte primero.

JOBISTAS

Son comunidades cristianas que en vez de refugiarse en las montañas o bosques, se han establecido en tierra de nadie. Estas comunidades siguen la filosofía de Job.

Piensan que los designios de Dios son insondables, que el hombre le debe todo y no tiene derecho alguno y que ha de adorar a Dios con extrema humildad. La venida del Infierno obviamente es un castigo por los pecados de la Humanidad, en especial los de lujuria y avaricia, pero también al comportamiento corrupto y alejado de la vida apostólica de la Iglesia. Por tanto hay que esperar adorándole y siendo humildes, a que Dios nos perdone, expulse a los demonios y regale a la Humanidad una época de dicha.

Con semejante filosofía, los jobistas han renunciado a toda resistencia encajando todas las catástrofes sabiendo que vienen de Dios y que pronto llegará el perdón. Por lo que tratan de vivir como antes, como si nada estuviese pasando.

Son fanáticos y proselitistas. Por lo que resultan difíciles de doblegar con torturas, y cuando acogen a viajeros en sus pequeñas aldeas siempre tratan de convencerles de que su vía es la adecuada para vivir estos tiempos de horror y satanismo.

PROTESTANTES

Son comunidades que han transformado el credo cristiano, partiendo del pensamiento de que lo anterior estaba mal y por eso vino el Demonio. Estos cambios no son lo suficientemente radicales como para suponer una herejía.

El principal cambio y crítica la hacen con la figura de la Iglesia. Achacan a la integración de la Iglesia en la sociedad feudal la causa del Apocalipsis. Su lucha por el poder y su enriquecimiento ha hecho que Dios retire su apoyo y que el Papa siguiese mandando como representante suyo, sin enterarse de que ya no lo era. En suma, hacen a la Iglesia la principal responsable de la debacle y por ello la abren en su práctica religiosa. Es innecesaria, porque Dios está presente en cada persona, por tanto la salvación la alcanza cada uno, no por la mediación de nadie. Las confesiones se hacen entre el feligrés y Él, cualquier persona pía puede bendecir y el milagro de la transubstanciación se hace gracias a la Fe de todos los presentes.

Han rebajado la carga pecaminosa de algunos pecados como el sexo. Porque piensan que el sexo no es tan malo siempre que sea consentido, racional, no sea antinatural ni rompa algún tabú. De hecho creen que la Iglesia, al dotarle de

esa carga, ha dado poder al Demonio sobre la Humanidad. Para ellos, una Humanidad con ideas menos tremendistas sobre el sexo, será menos susceptible a los diablos.

También se obligan a vivir como piensan que será la vida en el Paraíso. De nuevo explicando la invasión por las culpas de la sociedad anterior, clases sociales, privilegios, poder en manos de la minoría, etc. Han decidido que la única vía posible para la salvación es vivir en un régimen comunal, donde todo, menos lo más íntimo, es de todos. Se persigue la igualdad de posesiones y que todos tengan de todo. Una sociedad sin pobreza, opresión y propiedad.

Estas comunidades son poco numerosas pero se extienden rápido al ofrecer una visión del mundo más llevadera. Se encuentran en aquellas zonas donde la historia cristiana es breve, es decir, en la Europa del noreste. Como creen que han encontrado la solución al problema, ellos predicen que si todos los cristianos del mundo viven como ellos el Cielo vendrá a socorrerlos, y se enfrentan virulentamente contra los eclesiásticos.

También han desarrollado un odio más sanguinario contra los judíos por no convertirse. Las razones son las mismas que para los demás cristianos, su cabezonería para no reconocer la verdad y al Mesías, su orgullo y sus prejuicios para con los gentiles. Son más intolerantes con ellos ya que los protestantes creen que han dado con la versión definitiva del Cristianismo, única religión verdadera.

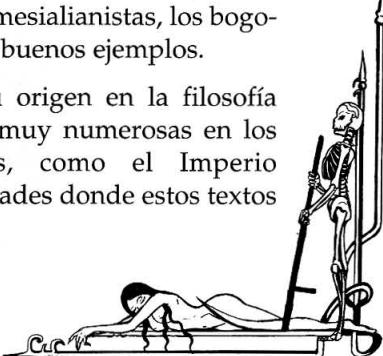
HEREJÍAS

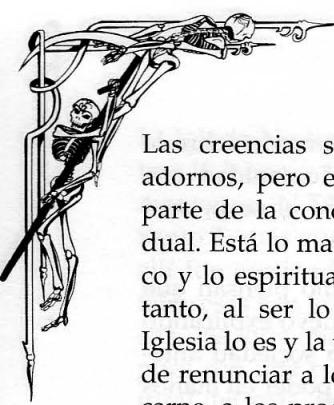
Tras la llegada del Infierno, la Cristiandad aún conserva en sus territorios creencias en un cristianismo alejado de la ortodoxia y de los evangelios. Prácticamente son nuevas religiones creadas a partir de la cristiana.

DUALISTA

La herejía más importante es la dualista, de las que los paulicianos, los mesalianistas, los bogomilitas y los cátaros son buenos ejemplos.

Estas herejías tienen su origen en la filosofía griega, por lo que son muy numerosas en los territorios helenizados, como el Imperio Bizantino, y en comunidades donde estos textos estén presentes.





Las creencias son bastante diferentes en los adornos, pero el corpus es común. La herejía parte de la concepción del mundo como algo dual. Está lo material, el cuerpo, que es diabólico y lo espiritual, el alma, que es celestial. Por tanto, al ser lo material lo malo, también la Iglesia lo es y la única manera de ir al Cielo es la de renunciar a lo material. Así, la renuncia a la carne, a los productos derivados de la leche, a los huevos y al sexo, ya que la creación es mala en sí misma al generar más materia, así como el pacifismo y la pobreza son el estilo de vida que hay que adoptar para conseguirlo.

El origen de las almas es donde varían más estas herejías. Unos dicen que vienen de Dios y otras dicen que son ángeles aprisionados por Satán en cuerpos humanos. En lo que sí coinciden es que el cuerpo es creación única de Lucifer. Suelen creer, también, en la reencarnación de las almas al estilo hindú. Es decir, dependiendo de tu vida anterior uno se encarnará en un ser más cercano a la pureza espiritual.

Se organizan en una manera tripartita jerarquizada. Arriba del todo están los padres que en cada herejía tienen sus propios nombres, prefectos, apóstoles, etc., que son los únicos que pue-

den rezar y predicar. Son los que cuando mueran irán al cielo por llevar una auténtica vida espiritual. Luego están los creyentes. Que es el estado intermedio, se están preparando para ser padres, pero aún no son los suficientemente puros. Para terminar están los oyentes. Que son gente que lleva una vida normal y que procuran el sustento y la defensa a los padres y creyentes.

Su liturgia consiste en rezar varias veces al día el Padrenuestro, que lo rezan los padres mientras los demás les escuchan. Además sólo reconoce el Nuevo Testamento, rechaza que Cristo fuese crucificado, la maternidad de la Virgen y que fuese hijo de Dios.

Muchas comunidades también tienen escritos o relatos orales de la vida en el Cielo, de la soberbia de Satán y de la guerra y la Caída. Estos escritos son recuerdos, si son almas de ángeles, o visiones que tienen estos padres benditos, píos y puros en virtud de su cercanía, casi total, con el Cielo.

Por último estas comunidades son muy devotas, por lo que sus componentes tienen una puntuación en Virtud alta. También son proselitistas, lo que hace que los padres recorran grandes dis-

T19 - PECADOS CRISTIANOS

Pecado	Nivel	Pecado	Nivel
Pecados de la Carne			
Incesto	8	Homicidio	8
Sexo Contra Natura	7	De un Allegado	8
Adulterio	6	Por venganza	7
Fornicación entre Solteros	4	Aborto	7
Masturbación	2	Por Codicia	6
La Pecadora es una Mujer	+1	Contra la Madre Iglesia	
Entre Miembros del Mismo Sexo	+1	Comulgar en Pecado	5
Robo		No Acudir a Misa	5
Objetos de la Iglesia o Reliquias	6	Negarse a Comulgar	4
Bienes de Riqueza 3 ó más	4	Rechazar la Confesión	4
Bienes de Riqueza 2 ó menos	3	Otros	
Por Absoluta Necesidad	-1	Dudar de Dios	3
Con Violencia	+1	No Santificar las Fiestas	2
Magia y Paganismo		Tomar el Nombre de Dios en Vano	2
Adorar al Demonio	9	Mentir	1
Tratar con Demonios	6	Pensamientos Pecaminosos	1
Celebrar Ritos Paganos	6	Deshonrar a los Padres	1
Hacer o Utilizar Magia	5	Pecado Cometido en la Iglesia	+2
Supersticiones Menores	1	Pecados Capitales	
		Mortal	5
		Venial	2

tancias para predicar a lugares aún sin convertir. Por esto han conseguido penetrar en comunidades en la zona húngara y alemana. Pero principalmente están en Anatolia y las montañas de la antigua Bulgaria.

COLÉRICOS

Otra forma de herejías son las formas radicales de las creencias de los protestantes. Son sectas violentas que o piensan que han de derrocar a toda autoridad y abolir la propiedad por lo que se enfrentan violentamente con las otras comu-

nidades, o piensan que ellos son los únicos que se salvarán y han de empeñarse en una cruzada contra todos los demás y exterminarlos para que llegue la salvación. En suma se erigen en los únicos justos y elegidos de Dios y que sólo cuando el fuego haya acabado con los impíos, que son todos los demás, vendrá la corte celestial.

Naturalmente la Iglesia es su principal enemiga. En las comunidades o regiones donde esta sea muy respetada y poderosa la respuesta a estas herejías es la de sangre y fuego.

ISLAM

El Islam aparte de ser una de las tres religiones del Libro (así las caracterizó Mahoma) también tiene la creencia en un Dios único pero, para esta religión, esta creencia tiene un carácter más importante. Es así, porque el Islam es principalmente una reacción contra el paganismo de los árabes, por tanto la insistencia en la existencia de un dios único y todopoderoso, es el elemento más definitorio y principal de su credo.

CREDO

La creencia en Alá y en su unicidad y omnipotencia es lo más relevante para el musulmán. En el Corán, Alá es descrito de manera profusa, con muchos adjetivos, de tal forma que se asemeja mucho al dios cristiano y judío. Como aquellos, es misericordioso, omnipotente y el creador de todo. Es misericordioso pues perdona a sus criaturas, es omnipoente porque todo lo que acontece emana de Él y es un ser de bondad, porque Él es el creador del universo, el que regala la vida. También es el ser justo por excelencia, faceta que adquiere su máxima dimensión con el Juicio Final, y como sus homólogos, lo que hace Alá siempre es justo, aunque según estándares humanos no lo sea. Unida a esta creencia está la admisión de la primacía como profeta de Mahoma. Estos dos artículos de fe están resumidos en la *Sahada*, que es como el Padre Nuestro para los cristianos, su recitación y la creencia en esta fórmula, es lo que hace a una persona musulmán.

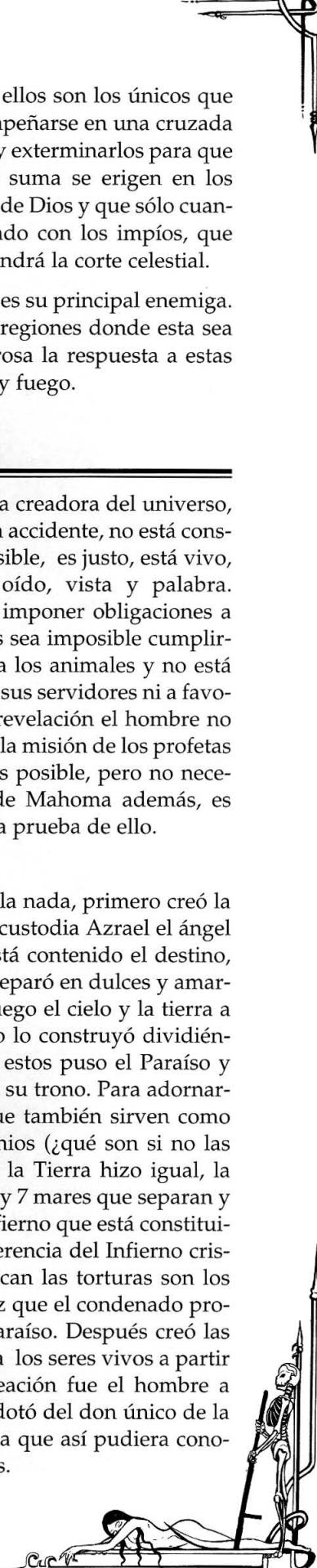
ALÁ

Al-Gazzali, el teólogo sunní más importante nacido después del milenio, ha resumido el

Islam así: Alá es la causa creadora del universo, no es sustancia, no es un accidente, no está constreñido al espacio, es visible, es justo, está vivo, tiene voluntad, tiene oído, vista y palabra. Además le place crear, imponer obligaciones a los hombres, aunque les sea imposible cumplirlas, puede hacer sufrir a los animales y no está obligado a compensar a sus servidores ni a favorecerlos. Si no hubiese revelación el hombre no hubiese conocido a Alá, la misión de los profetas es esa revelación, que es posible, pero no necesaria o imposible. La de Mahoma además, es verídica, y el Corán es la prueba de ello.

LA CREACIÓN

Alá creó el universo de la nada, primero creó la Tableta Guardada (que custodia Azrael el ángel de la muerte), donde está contenido el destino, luego creó el agua y la separó en dulces y amargas, luego el viento y luego el cielo y la tierra a partir del agua. El Cielo lo construyó dividiéndolo en siete, arriba de estos puso el Paraíso y encima de todo, por fin, su trono. Para adornarlos creó las estrellas, que también sirven como armas contra los demonios (¿qué son si no las estrellas fugaces?). Con la Tierra hizo igual, la dividió en 7, después hay 7 mares que separan y protegen la tierra del Infierno que está constituido por 7 círculos. A diferencia del Infierno cristiano, aquí quienes aplican las torturas son los ángeles, aunque una vez que el condenado proclame la *sahada* irá al Paraíso. Después creó las montañas y por último a los seres vivos a partir del agua. La última creación fue el hombre a partir del barro, al que dotó del don único de la ciencia de las cosas, para que así pudiera conocer la naturaleza de ellas.





YINN

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3 (Resistencia +1)
 DESTREZA 4 (Rapidez +1, Habilidad -1)
 INTELIGENCIA 3 (Sagacidad +1)
 PERCEPCIÓN 4
 PRESENCIA 4 (Atractivo +2)
 PODER 4

HABILIDADES

Teología (Islam) 3, Atletismo 3, Espada 3, Pelea 2, Expresión 2, Farsa 3, Indagación 2, Intimidación 2, Maña 3, Supervivencia 4, Vigilancia 3.

PODERES

Ilusionismo 4, Incorporeidad 4, Ocultación 5, Posesión 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Alfanje	Tirada 3 [4]	MR 5	F 6 Cr
Puñetazo	Tirada 2 [4]	MR 4	F 3 Cn

Hay cuatro tipos de seres inteligentes para el Islam: los ángeles, creados de luz; los humanos, surgidos a partir del barro; los demonios, creados a partir del fuego; y los yinns, también fruto del fuego. Los seres generados a partir de la luz o de las aguas por creación, son obedientes, pero los seres generados del fuego y del barro son libres, por lo que son capaces de desobedecer a Alá, finalmente porque el barro es inferior al fuego, los seres creados de fuego son más poderosos que los humanos.

ÁNGELES Y DEMONIOS

Los ángeles son sustancias dotadas de vida, palabra e inteligencia, creadas a partir de la luz, y generados para proteger la obra de Alá. Son los encargados de vigilar y reprimir a los demonios y yinns, de guardar los cielos y de ser los mensajeros de Alá ante los hombres.

Los demonios, creados a partir del fuego, con su jefe Shaytan, antes Iblis, que fue un ángel que se negó a postrarse ante el hombre (Adán) por lo que fue desterrado, son el principal enemigo del hombre. Tientan al hombre para que haga el Mal, y así provocar su condenación al alejarse de los favores de Alá, su acción favorita es hacerse adorar por el hombre, en una reedición del paganismo.

YINNS

Son espíritus heredados del paganismo, seres creados a partir del fuego, dotados de invisibilidad e inteligencia. Son seres muy parecidos a los humanos, en cuanto están divididos en tribus, han de procrear, tienen reyes, guerrean entre ellos, mortales pero muy longevos, etc.

Al desobedecer a los profetas fueron desterrados a las tierras más alejadas y al sur de Arabia. En consecuencia hay yinns paganos, musulmanes convertidos por Mahoma y demoníacos. Por lo general son hostiles a los humanos, por lo que estos, mediante talismanes y amuletos, como la mano de Fátima, se protegen del influjo de estos genios.

Los yinns debido a su forma etérea pueden volar, algunos son capaces de hacerse visibles, unos con forma sólida y otros con forma fantasmal. Debido a su naturaleza (el fuego) son capaces de influir en los humanos, su forma favorita es proyectarles ilusiones muy difíciles de detectar para los humanos, en las que los

yinns adoptan distintos aspectos animales, reptiles, batracios, escarabajos y murciélagos y en especial perros negros o humanos grotescos. También son capaces de poseer y raptar a los seres tangibles.

Como se ha dicho fueron desterrados y sus territorios ocupados por los hombres. Aun así algunos están en el sur de Arabia y en los pozos de agua de los desiertos de esa región o habitando las ruinas de antiguas civilizaciones. Generalmente los yinns advierten a los viajeros que están entrando en su territorio, si estos no les piden permiso o se retiran entonces son capturados, torturados y asesinados.

Hay varios tipos de yinns, los *jan* que no tienen poderes, los *ifrits* son los malvados (las almas de humanos asesinados también son capaces de convertirse en *ifrits*), los *marids*, que son los vendidos al Diablo y los *shaytan* (doble) que son los equivalentes a las musas (estos son la mayoría de la población del sudoeste de Arabia). También los hay benefactores de la Humanidad que la protege de otros yinns o demonios, o que le ofrece conocimientos.

Por su naturaleza mágica los humanos pueden vencerlos o hacerse obedecer con oraciones, hechizos, talismanes y con el hierro (metal que odian los seres hechos de fuego), o persuadirlos mediante incienso y ofrendas.

Se ha demostrado la viabilidad de los híbridos vástagos de yinns y humanos. Hace tiempo que no se dan, pero la tradición árabe recuerda que Balquis (la reina de Saba) era hija de una yinn y un humano, y que la antiquísima tribu árabe de los hurjumanes era mitad yinn. Con estos híbridos ocurre que salen invariablemente bellos, pero no suelen heredar ninguno de los poderes de sus progenitores mágicos.

MAHOMA

Mahoma nació en la Meca, se quedó huérfano muy pronto y pasó a la tutela de su tío, un comerciante caravaniro. Por esta razón pasó su infancia y juventud recorriendo las rutas caravanieras que unen el sur de Arabia con el norte. Le retiró de su trabajo el matrimonio con una viuda rica mayor que él. Se estableció en la Meca, ciudad comercial y capital religiosa de los árabes. Allí tomó contacto con judíos y árabes cristianos que rápidamente captaron su atención y excitaron su preocupación religiosa.

Una noche que estaba retirado para meditar en el monte Hirat, el ángel Gabriel le reveló el mensaje de Alá. Él al principio consideró la posibilidad de su locura pero al final se convenció y comenzó a predicar el Islam. Los preceptos que misionaba atentaban contra las bases económicas de la Meca por lo que tuvo que huir a Medina por salvar su vida. Esta es la Hégira, ocurrió en el 622 y es el año de partida del calendario musulmán.

En Medina, ciudad caravaniro también, pero menos poderosa y con más presencia de judíos y cristianos, le resultó fácil hacerse con el poder y convertir a sus habitantes.

Mahoma y sus fieles se dedicaron a atacar a las caravanas de la Meca, con lo que se inició una guerra, que tuvo derrotas, victorias y treguas. Al final de esta guerra, Mahoma se hizo con la Meca y entonces destruyó las representaciones paganas, pero no obligó a convertirse a nadie. Murió poco tiempo después, habiendo unificado y musulmanizado Arabia. Para sucederle al frente de este nuevo estado se estableció la figura del califa.

LOS PROFETAS

Debido a la ambición del hombre y la tentación del demonio, este fue desterrado del Paraíso, pero Alá, tan misericordioso, le prometió la salvación si sigue el camino (la Ley) de Alá. De esta forma le envió a los profetas, pues antes de la salvación viene la revelación. De todos ellos, el definitivo es Mahoma, por lo que en la adhesión a su mensaje está la salvación. Este mensaje es la proclamación de la unicidad de Alá, de su faceta de creador y juez, de su exigencia de ser adorado en exclusiva como contrapartida a los beneficios que otorga al hombre (vida, animales, agua, luz, alimentos, etc.). Por esta deuda, todos estos dones han de remitirse a Alá para glorificarle. Para recordar al hombre esta obligación, Alá ha dispuesto el Juicio Final, donde el hombre obtendrá una retribución justa a sus acciones en esta vida. Finalmente, aunque Alá ya ha dispuesto el destino de todas las cosas, no coarta la libertad del hombre, pues él no conoce este destino, por lo que no está exento de responsabilidad.

Por tanto los musulmanes reconocen que todos los profetas judíos y Jesús, son verdaderos enviados de Dios, pero piensan que la Biblia ha



sido tergiversada y manipulada, por lo que aunque válido su contenido, es en el Corán donde está la verdadera revelación, y por tanto, es ahí donde se encuentra la auténtica vía de salvación.

EL JUICIO FINAL

También consideran que todo acabará en el Día del Juicio Final, donde se retribuirá con el Paraíso y el Infierno, las acciones realizadas en vida por los juzgados. En este Juicio, donde pueden interceder Mahoma y los demás creyentes ejemplares, los ángeles Munkar y Nakir preguntarán al muerto por sus creencias religiosas y pesarán en una balanza sus acciones para ver cuáles la desequilibran. Tras esto atravesarán un puente, Sirat, con el ancho del filo de una espada. Aquí los condenados caerán por sus lados al Infierno, los otros lo pasarán, beberán del lago donde desemboca el río (del Paraíso) Kawtar (con aguas más blancas que la leche y más dulces que la miel) cosa que les quitará la sed para la eternidad, para luego entrar en el Paraíso y contemplar a Alá por siempre.

El día del Juicio Final será precedido por el olvido del Corán, destrucción de la *Kaaba*, el aumento de la impiedad y la aparición del *Mahdí* que durante un tiempo hará prevalecer la justicia y la fe en el mundo.

EL PARAÍSO

El paraíso está en una aurora continua y bañado por una luz eterna que hace imposible los días y las noches. Aunque los musulmanes piensan que sólo después del Juicio Final se irá al Paraíso, mientras están en el Séptimo Cielo, consideran que los mejores creyentes, los profetas y los mártires (como los que han caído en la guerra santa) ya están allí.

El Paraíso es un lugar donde las necesidades son colmadas y donde los residentes son servidos por las huríes, muchachas "vírgenes, sin mancha, amorosas".

PRECEPTOS

El Islam identifica totalmente la fe con la profesión de fe, lo que hace que el pecado sea apostasía: las acciones son la expresión de la fe. Esta identificación es el punto de enfrentamiento entre las diferentes interpretaciones teológicas que se han dado, al considerar cada una de estas

corrientes de manera diferente al pecador. El pecado, si genera arrepentimiento, lo perdonará la misericordia de Alá.

Los musulmanes también consideran que Alá les ha enviado la *sakina*, que es una especie de conciencia, que les guía por la vida según los preceptos del Islam. Equivale a la facultad Virtud. La *baraka* es un fluido psíquico invisible que emana de todo objeto sacro. Es una fuerza divina que provoca la prosperidad y la felicidad. Propia de profetas y santos. En el juego se corresponde con el atributo Gracia y los musulmanes creen que esta fuerza es transmisible por contacto (vivo o con su tumba) y es hereditario.

ORACIÓN

El Islam impone a sus creyentes varias obligaciones, la primera es la de orar cinco veces al día, por la mañana, mediodía, primera hora de la tarde, a la puesta del sol y por la noche, tras realizar previamente un ritual de lavado denominado ablución. Esta incesante renovación del vínculo que lo une al Creador lo mantiene limpio, lo aleja del error.

Ninguna oración puede ser suprimida, pero sí se puede acortar o retrasar por las circunstancias, pero nunca obviarla, ya que hacerlo supone pecar. Los combatientes o viajeros pueden hacerse condonar alguna de estas oraciones. También hay otras ocasiones en que se ha de orar según ciertos acontecimientos, como los eclipses.

Carácter especial tiene la oración del mediodía de los viernes. Al ser este el día sagrado de los musulmanes, estos se reúnen en la mezquita para orar. Esta ceremonia es presidida por el imán, que es la persona más respetada de la comunidad que sepa el ritual, muchas veces el cargo político más importante presente. El imán sólo es considerado como tal durante la oración, no es un cargo ni una función permanente.

Finalmente, esta oración ha de hacerse dentro de un espacio sagrado, como la mezquita o una alfombra, que no puede ser profanado ni atravesado por otra persona.

LIMOSNA

La segunda obligación es la de socorrer a los más necesitados con limosnas. Hay dos formas de hacerlo, la primera es donando el *zakat*, que es obligatorio. Esto es una especie de impuesto,

todas aquellas personas que tienen excedentes después de haber cubierto todas sus necesidades deben donar parte de ese superávit. De este modo, los más ricos, los representantes de Alá en la administración de esos bienes, son los obligados al *zakat*. A este "impuesto" están sometidos los niños y los locos (exentos del ayuno, oración y peregrinación), pero no los esclavos que sí han de rezar y ayunar, pero no peregrinar. La *zakat* se paga aún después de la muerte, antes de repartir la herencia. Los bienes que van a ser *zakat* los elige el propio creyente entre lo mejor de sus posesiones. Finalmente es repartido por los responsables de administrar el *zakat*, entre los necesitados.

Para poder disfrutarlo se exige al que acude por él, que lo haga porque realmente lo necesita, en caso contrario se perjudicará. Además el administrador del *zakat* ha de saber a quién se lo da, pues si se lo da a alguien que no lo necesita, se perjudicará también. Los beneficiarios del *zakat* son los pobres, los débiles, los viajeros en dificultades, los combatientes, los insolventes y los encargados de administrarla.

El *zakat* está compuesto por camélidos, bóvidos, ovinos, productos de alimentación básica (según región) y la cuarta parte de la décima parte del oro, la plata y el valor de los productos comerciales y artesanales.

También hay otros *zakat*, el que se hace por algún acontecimiento religioso, el que se hace con intención propiciatoria y profiláctica, para preaverse de los males, ganar el favor de Alá, para superar las dificultades, etc. y como penitencia. La penitencia en limosna se hace cuando se ha pecado al mantener relaciones sexuales durante la peregrinación o con una esposa declarada ilícita, en caso de homicidio y en caso de juramento en nombre de alguien que no sea Alá.

La otra forma de limosna es la *sadaqa*, que es la limosna dada desinteresadamente, aquella que no se da para cumplir con el *zakat*. De esta forma, cuando se reparte la *zakat* esta pasa a ser *sadaqa*. Esta limosna no sólo puede tener forma material sino que el pronunciar las fórmulas de bendición y perdón, ayudar a los inválidos, instruir a los ignorantes o socorrer a los que lo necesitan también son limosna. Por último sea cual sea la limosna, esta debe ser en especie legí-

tima y darse con humildad y discreción a mayor gloria de Alá.

RAMADÁN

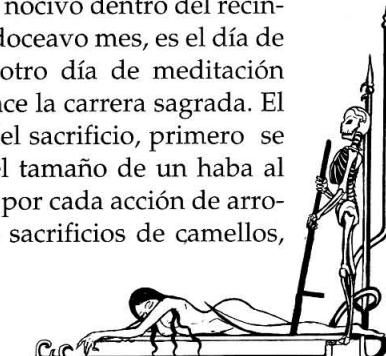
La tercera obligación del musulmán es la de guardar el *Ramadán* donde deben ayunar y abstenerse del sexo todo ese mes, durante el día, para que el hombre se independice de sus necesidades y pueda espiritualizarse mejor. Como ocurre con la oración si no se puede hacer en su momento se ha de recuperar después, caso de los viajeros y de los enfermos. Los viejos, embarazadas, nodrizas y personas que por prescripción médica no pueden celebrarlo, han de compensarlo mediante la limosna. También, como en la oración, hay otros momentos prescritos en los que el creyente puede ayunar.

La práctica del ayuno tiene, según el Islam, enormes beneficios para el alma y el cuerpo: Educa al hombre en la paciencia y el sacrificio, equipara a ricos y pobres en el hambre y la sed y, sobre todo, aparta al alma de sus apetencias cotidianas, haciéndola volverse hacia lo sublime y volviéndola humilde y agradecida.

PEREGRINACIÓN A LA KAABA

La cuarta es obligación consiste en peregrinar a la Meca al menos una vez para adorar la *Kaaba*, templo sagrado en cuyo interior se conserva la piedra negra llamada *Barktan*. La finalidad del viaje es precisamente la adoración de esta piedra.

Esta peregrinación se ha de hacer en los meses sagrados (onceavo y doceavo del calendario musulmán). En estos momentos cualquier actividad guerrera ha de cesar. Los peregrinos antes de llegar a la Meca, han de sacralizarse, esto lo consiguen a través de la austeridad y humildad. Así, sólo pueden ir vestidos de blanco, no pueden cortarse ni uñas ni pelos, ni utilizar comodidades o lujos, ni sufrir ninguna pasión (cólera, protesta...) o relaciones sexuales, esta última acción acarrearía una gran penitencia. Tampoco se puede cazar o comer carne de caza, ni siquiera matar a un animal no nocivo dentro del recinto sagrado. El día 8 del doceavo mes, es el día de la meditación, el 9 es otro día de meditación pero en esa noche, se hace la carrera sagrada. El día siguiente es el día del sacrificio, primero se arrojan siete piedras del tamaño de un haba al *Al'Qaba* mientras se ora por cada acción de arrojar. Después vienen los sacrificios de camellos,



EL CALENDARIO MUSULMÁN

Los seguidores de Mahoma eligieron el año de la Hégira con inicio de su calendario este se corresponde con el año 622 de la era cristiana. El calendario musulmán tiene 12 meses lunares constituidos por 30 ó 29 días. Los meses, en orden de ocurrencia son *Muharram*, *Safar*, *Rabi-Awal*, *Rabi-Thani*, *Yumad-Awal*, *Yumad-Thani*, *Rayab*, *Shaban*, *Ramadhan*, *Shawal*, *Dhul Qada* y *Dhul Hayy*. Al ser un calendario lunar y no solar, el comienzo del año se adelanta unos diez días cada año. De hecho, 34 años musulmanes corresponden a 33 cristianos. El año oficial de comienzo del juego es el 651 de la era musulmana, que equivale al 1255 de los cristianos.

Algunas de las festividades más importantes para los musulmanes son el 28 de *Safar*, cuando se conmemora el fallecimiento del Profeta; el 12 de *Rabi-Awal*, día de *Hyra* o emigración del Profeta de la Meca a Medina; el 17 de ese mismo mes, cuando se celebra el nacimiento del Profeta; el 27 de *Rayab*, cuando el Profeta ascendió al Paraíso. Otras festividades rememoran otros episodios de la vida de Mahoma, batallas y sucesos de los Imames.

corderos o vacas, que no son obligatorios. Despues los creyentes comienzan a desacralizarse aseándose y vistiendo ropas normales. Despues viene el dar siete vueltas alrededor de la Kaaba. Despues se corre siete veces entre las rocas de *Al'Safa* y *Al'Marwa*. Despues de esto el creyente esta totalmente desacralizado y vienen tres días de fiesta donde cada día se hace el rito de las siete piedras. Finalmente antes de irse, el peregrino da otras siete vueltas alrededor de la Kaaba para despedirse.

SAHADA

El quinto precepto es la creencia en un dios único y misericordioso. Es la asunción de la fórmula de la *sahada* que hemos explicado antes. Es tan importante que incluso es la última frase que dicen los musulmanes al morir.

En el Islam, la fe no se impone como dogma, sino que se busca que resulte de la aceptación de la razón y al contrario que las otras dos religiones del Libro, no se reconocen las conversiones forzosas. Para el Islam, cada individuo es res-

ponsable de sus creencias en cuanto ser portador de intelecto, por su capacidad de discernir la verdad del error. La verdad, por otra parte, es una semilla ya plantada en la esencia humana por el Creador, y tal simiente reconoce el agua vivificadora de la Revelación que la guía en su crecimiento y desarrollo.

SHARIA

Los musulmanes también tienen en el Corán prescritos unos comportamientos que componen la *Sharia* (ley), como el reconocimiento de la poligamia, la prohibición de comer cerdo, beber vino, la usura y el juego, la aceptación de la esclavitud, siempre y cuando se trate bien al esclavo y la persecución con severidad del adulterio, la fornicación y el robo.

Los musulmanes aplican también la ley del Talión, ya que Mahoma no la sanciona, si bien sí dice que un buen musulmán perdonaría la ofensa y se abstendría de aplicarla, conformándose con una indemnización.

El *hidat* son 6 libros religiosos. Contienen una serie de anécdotas sobre Mahoma, que por su contenido vienen a completar el Corán. Todas fueron escritas después de la muerte del Profeta. De este libro y del Corán es de donde se extrae la *Sharia*.

Los shíies rechazan el *hidat* y tienen su propia recopilación que llaman *ajbar*, donde se incluyen también actos y dichos de los imanes.

YIHAD

La Guerra Santa, la *Yihad*, es la guerra contra el Mal, contra el Demonio y el incrédulo. La eterna lucha para alcanzar la virtud y seguir la voluntad de Alá. Es el esfuerzo por extender el Islam por todo el mundo. Se practica no sólo con la espada y la guerra, sino que también con la palabra y la predicación. El objetivo es conseguir la comunidad perfecta, la *Umma*. Aunque esta es una misión eterna que sólo terminará el día del Juicio Final.

El combate o esfuerzo por la causa de Dios es la defensa activa de la fe, de su modo de vida y de la justicia que dispone. Y este combate sólo es lícito en legítima defensa de estos valores fundamentales para el individuo y la comunidad. Todo verdadero musulmán entonces es un *muyáhid*, un combatiente, alguien que se esfuerza por el bien y la justicia, con la palabra o con

los hechos, tanto en su sociedad como en la intimidad de su alma.

EL NACIMIENTO

El nacimiento de un bebé trae para la familia la obligación de una *sadaqa*, consistente en el sacrificio de un cordero, parte del cual queda para la familia y parte se distribuye, y el peso de los cabellos afeitados de la criatura, en plata. Entonces se le da nombre, esto ocurre o en el séptimo día o en el catorceavo o el vigesimoprimero después del nacimiento. Ese día al bebe se le recita en los oídos la fórmula que el almuédano emplea para llamar a la oración, se le perfuma la cabeza y se le da una golosina masticada previamente por un hombre piadoso que bendicirá al niño.

El nombre musulmán es muy largo: primero va la palabra *Abu* o *Bu* (padre), luego el nombre propio, a continuación *Ibn* y después el nombre del padre o de un antepasado famoso, seguidamente va la pertenencia a una etnia o a una región o a una dinastía o a una mística o a una teología, luego un calificativo y finalmente su profesión.

LA CASA DEL PROFETA

La vida y obra del Profeta Mahoma es la principal fuente de inspiración de los musulmanes. Los cargos políticos son normalmente también religiosos, y se inspiran en la sucesión de Mahoma. Asimismo, la estructura del hogar del Profeta se reproduce en los lugares islámicos de oración: las mezquitas.

MEZQUITA

Este es el lugar sagrado destinado a la oración para los musulmanes desde el cual, cinco veces al día, se llama a la oración a los creyentes. Las mezquitas no son lugares como las iglesias, ya que en aquellas los fieles pueden reunirse, comer, beber y dormir, naturalmente respetando las convicciones cívicas.

La mezquita es una construcción de forma rectangular, con un patio (*shan*) y un edificio. El patio está al aire libre y contiene una fuente donde hacen la ablución los fieles. El edificio contiene una única sala (*liwan*) con el muro principal señalando a la Meca (*quibla*). En este muro hay un nicho (*mihrab*) a donde se dirigen las oraciones, a su lado un asiento (*mimbar*) que es el

que utilizan los alfaquíes para dar clase. Despues hay algún biombo (*maxura*) con el que se hace un apartado a alguna personalidad o se hace el espacio dedicado a las mujeres. Finalmente está el alminar que es la torre desde donde el almuédano llama a la oración

Las mezquitas de los musulmanes libres intentan respetar este esquema que corresponde a la casa de Mahoma en Medina, pero a veces no se puede con lo que en ocasiones se sacrifica el patio y siempre la torre. Aún así siempre se construye al lado de una fuente natural. El almuédano ahora, para llamar a la oración, recorre toda la comunidad.

QUBA

La *quba* es una tumba de un personaje importante musulmán por su piedad. Sobre su enterramiento se edifican unas pequeñas columnas en las esquinas de un cuadrado y se corona el conjunto con un tejado. Las *qubas* suelen generar cementerios de musulmanes que quieren estar enterrados cerca de las personalidades que yacen en ellas.

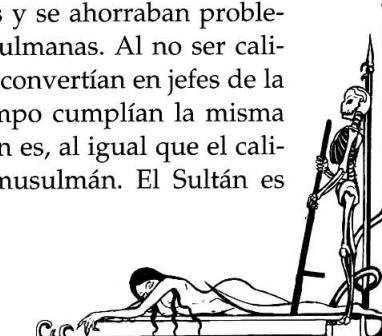
CALIFA

Significa sucesor y es el nombre que recibe el jefe religioso de toda la comunidad musulmana. En un principio era electivo, y respondió a la necesidad de tener un guía para la *umma* a la muerte del Profeta. Despues de Alí, los Omeyas impusieron la sucesión dinástica de padre a hijo, pero no necesariamente al primogénito. Con la revolución Abbasí se acabó con la forma de entender el cargo de califa y se acercó al concepto de dinastías occidentales. De esta forma, el califato primigenio se dividió en varios.

El califa es *Imam* (no confundir con imán), es decir líder, de la guerra y de los creyentes.

SULTÁN

Fue un título traído por los turcos. Su peculiaridad política reside en que era un cargo político totalmente independiente del califa. Así se evitaban nombrarse califas y se ahorraban problemas con las sectas musulmanas. Al no ser califas, los dirigentes no se convertían en jefes de la *umma*, y al mismo tiempo cumplían la misma función, ya que el sultán es, al igual que el califa, jefe de un estado musulmán. El Sultán es *Imam* de la guerra.



El sultanato sigue el principio de orden dinástico árabe, pasa del padre al hijo, pero sin primogenitura. Por lo demás el sultanato se administra igual que los califatos: en emiratos y divanes.

EMIR

El jefe militar y gobernador de una zona se denomina emir. Las grandes extensiones de los estados musulmanes hicieron necesaria la división para su administración, así que se decidió crear los emiratos. Son como los feudos y los nobles occidentales, sólo que el emir es funcionario, por lo tanto se le puede relevar de su cargo sin problema, aunque muchos emires tratan de formar una dinastía. Lo elige el califa.

VISIR

Equivale al cargo de ministro. Para la administración de los estados era necesario una burocracia funcional. Para ordenarla era necesario dividirla. Para ello se crearon los divanes y se puso a su cargo a los visires. Los divanes y visires son muy parecidos a los ministerios y ministros de nuestro Occidente cotidiano. En ocasiones existe el gran visir, que es como el primer ministro o vicepresidente. Los elige el califa.

ALMUÉDANO

Este es el nombre que recibe el musulmán que llama a la oración a los creyentes. Es el encargado de cuidar la mezquita.

Un personaje almuédano debe poseer el trasfondo Posición (1) y la habilidad Teología (Islam) a Nivel 1 ó mayor.

ALFAQUÍ

Es doctor en la ley, por lo que es análogo a un jurista, pero como la ley musulmana emana del Corán, el jurista musulmán tiene un aspecto religioso que le hace análogo a un religioso cristiano o judío, aunque este no media entre Dios y la comunidad a la que auxilia. La función de los alfaquíes además de la enseñanza, es asesorar al cadí y la de vigilar que el gobierno se aadecue a lo prescrito por Mahoma, aunque no tienen ningún poder especial, pero sí mucho prestigio.

Un personaje alfaquí debe poseer los trasfondos Ordenación religiosa (3), Posición (2) y las habilidades Teología (Islam) y Lectura y Escritura Árabe a Nivel 2 ó más.

SECTAS MUSULMANAS

A la muerte del califa Umar, para sucederle estaban Utman, un Omeya, y Alí, yerno del profeta. El elegido fue el primero, y este gobernó para su familia, lo que le granjeó la oposición de la jerarquía de los que habían participado activamente en la conquista, que le asesinan.

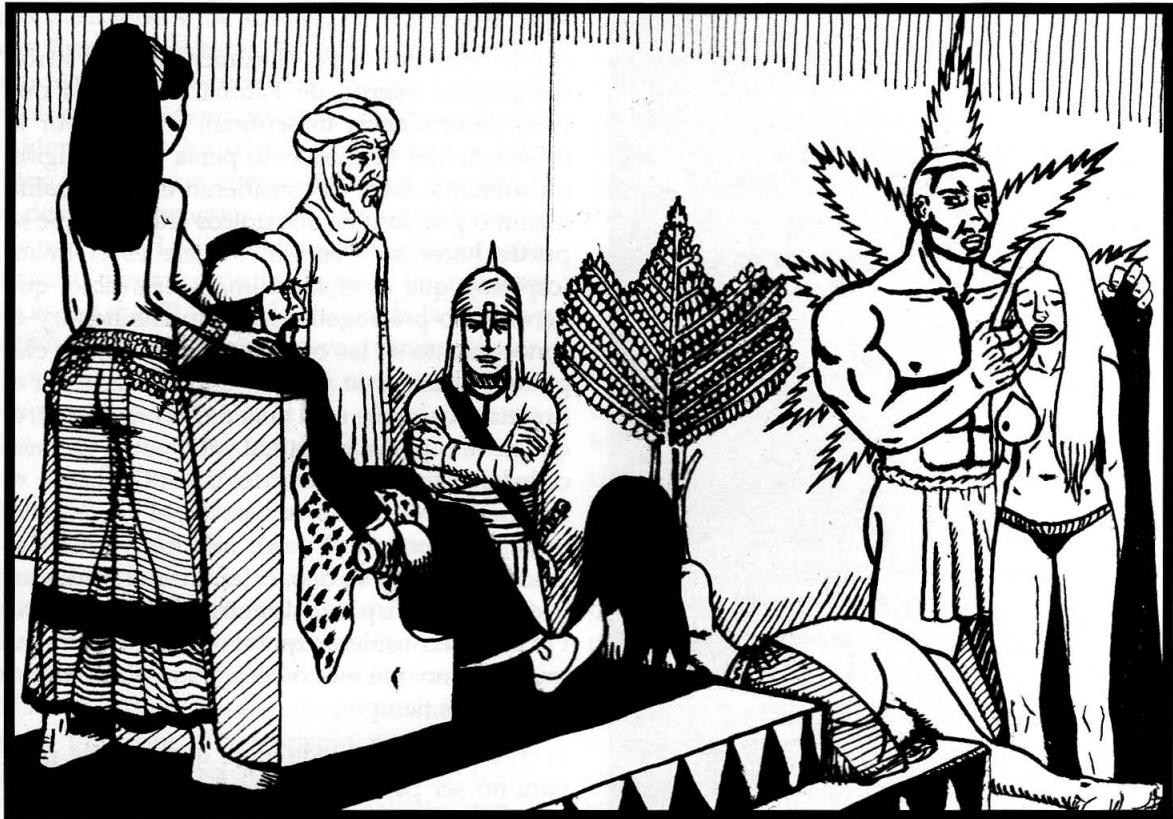
Tras esto fue elegido Alí, que tuvo que imponerse a un ejército que apoyaba a Aisa, la última esposa del profeta. Después debió enfrentarse ante un ejército de Siria, el centro de poder de los Omeya, pero la batalla fue igualada y se acabó pactando un arbitraje que decidiría la situación.

Alí tuvo que ceder porque sus partidarios eran muy heterogéneos y a una parte de ellos no le satisfacía la política de meritaje por conquista, que llevaba a cabo el califa. El aceptar esto fue su error puesto que, primero provocó que algunos partidarios suyos se escindieran ofendidos por haber acatado el arbitraje (los jarichíes) y segundo, que los menos convencidos de sus partidarios dejaron de seguirle al haber estado durante un tiempo en entredicho su legitimidad, al final fue asesinado por un jarichí.

Con la muerte de este, los Omeyas se imponen y los hijos de Alí lo acatan. Pero ante el nepotismo Omeya los antiguos partidarios de Alí le piden a su hijo Husayn que comande una revuelta. Pero es emboscado y asesinado antes de que pudiese hacer nada. Este suceso es conocido como La Matanza de Kerbala.

A partir de aquí se produjeron una serie de levantamientos en contra de los Omeyas de descendientes de Alí o de partidarios suyos. Todas acabaron con el casi aniquilamiento de los rebeldes. Finalmente Yafar, bisnieto de Husayn, funda el shiísmo apoyado por los que piensan que el califato ha de pertenecer a la familia del Profeta, pero no a los Abbasíes (dinastía de califas que sustituyó, tras la rebelión, a los Omeyas que eran parientes no directos).

Los partidarios de Alí se dividen en diferentes "familias", las principales son la hasaní y la husayní, que son los partidarios de los dos hijos de Alí y Fátima. Estas "familias" a veces se enfrentan entre sí por el poder. El llevar un turbante negro, en vez del blanco normal, es señal de que se es descendiente de Alí.



SUNNÍES

Son los ortodoxos, aceptan la sunna (lo expuesto anteriormente), los califas se extraen de los miembros de la tribu del profeta. Además el califa sólo es el encargado de defender la religión, no tiene ninguna prerrogativa. De aquí han derivado varias sectas, de las que aquí se señalan las más importantes.

JARICHÍES

Son considerados herejes por los sunníes y shiítas. Los dos principios aceptados por todos los jarichíes son, en primer lugar que todos los musulmanes son iguales, por lo que cualquiera puede ser el califa, que es elegido democráticamente y que lo es hasta que peca, momento en que la insurrección es lícita. De esta forma se opone a todas las autoridades dinásticas del mundo musulmán (Omeyas, Fatimíes, Alíes y Abbasíes). El segundo es que, todo pecado grave es infidelidad, y es infiel todo aquel que no es Jarichí. Hacen especial hincapié en el cumplimiento del deber y en la obediencia, si se falta, el creyente se convierte en impío. Los jarichíes piensan que no sólo la fe es muestra de ser musulmán, sino que también lo son las acciones,

de este modo asocian la acción con la fe, que si alguien peca automáticamente deja de ser musulmán, de ahí su ensañamiento con los pecadores. Surgieron cuando Alí aceptó el arbitraje, asunto que, según ellos, jamás debió hacer.

Se dividen en muchas sectas, las principales de las cuales son: *Azraquíes*: propugnan el asesinato de toda la familia con el que ha cometido pecados graves, pues no hay arrepentimiento para ellos. Lapidan sólo a la mujer adúltera, cortan el brazo al ladrón y la obediencia al jefe ha de ir más allá de la ley bajo pena de muerte. Se encuentran en el sur de Irán. *Ibadíes*: rechazan la pena de muerte a los pecadores, no consideran infieles a los no creyentes, por lo que el matrimonio con ellos es lícito, aunque la *yihad* sigue vigente. Para ellos, después de los dos primeros califas, la Humanidad ya no tiene guía y nadie es capaz, entonces, de decir quién es creyente y quién no. Por último piensan que los creyentes sólo han de preocuparse de arrepentirse y purificarse de los pecados graves. El matrimonio está permitido con madres y hermanas. Están en el norte y costa este de África, y sudeste de Arabia.

PENITENCIA

Una forma de liberar el alma del pecado es la penitencia. El sistema con el que esta funciona se describe en el Capítulo VI. Aquí mencionaremos las formas más corrientes de penitencia para las tres religiones. Los personajes judíos sólo aceptan la limosna como forma de penitencia, mientras que los musulmanes añaden a esta el ayuno. Los cristianos, por último, consideran válidas las tres formas de penitencia.

AYUNO

El Nivel de la penitencia de ayuno está influido por dos factores. El primero es el tiempo de ayuno y el segundo las carencias soportadas. Los Niveles de tiempo en días que dure el ayuno equivalen al Nivel de la penitencia. Esto es válido para el ayuno a pan y agua. Si el personaje opta por privarse sólo de carne, vino y otros alimentos, sin perjuicio para la salud, resta 3 al Nivel de la penitencia.

LIMOSNA

La limosna puede hacerse en especie o en acciones. Si realiza en especie, la penitencia es igual al Nivel de Riqueza de la limosna. Esto incluye la liberación de esclavos. Si se realiza en acciones, el Nivel de la penitencia es igual al Nivel del trasfondo Deber equivalente a la dedicación que exija el cumplimiento de la penitencia.

Otra forma de limosna en acciones es cumplir un voto. Esto se considera una penitencia de Nivel 4. Los votos apropiados para cada religión se especifican en el Capítulo VI: Prodigios. En este contexto, el nazareato judío se considera igualmente un voto.

ORACIÓN

La oración es otra forma de librarse del pecado para los cristianos. Está indicada fundamentalmente para pecados menores. El Nivel de la penitencia es el correspondiente al tiempo en semanas, según la Tabla de Equivalencias, que el personaje dedique, al menos la décima parte del día, a la oración.

SHIÍTAS

Son los partidarios de Alí (único pariente varón del profeta, esposo de Fátima, única hija que tuvo descendencia masculina), y surge por la influencia del pensamiento persa en la religión musulmana. Ellos lo consideran el único califa legítimo y su familia, los únicos entre los que se puede hacer su elección. Su jefe es el Imam (capitán), que es el musulmán más sabio, que tiene como prerrogativas la impecabilidad y el conocimiento de las cosas invisibles. Este es elegido por Alá que le ayuda y es informado por el Profeta, por lo que es el guía de la comunidad, el que tiene el poder espiritual y temporal, el conocedor del sentido último del Islam (Mahoma se lo transmitió secretamente a Alí), el único intérprete del Corán y el único infalible. Gracias al martirio de Alí y su hijo, el Imam es el mediador necesario e indispensable entre Alá y el hombre. Por último consideran que el último Imam no ha muerto, sino que está oculto y será el *Mahdí* del final de los tiempos.

El creyente shiíta puede fingir que no lo es, pero para no ser pecado ha de ser intencional y sin deseo de hacerlo. No aceptan todo el Corán por ser una versión definitiva del mismo hecha por un califa sunní. Celebran el día del martirio y de las muertes de Alí, Fátima y su hijo. Hacen peregrinaciones a las tumbas de los imames, las cuales traen bendiciones e indulgencias, también el ser enterrado al lado de una trae la felicidad eterna. Para ellos, la *Yihad* es lo principal. Se encuentran en Irán y Oriente próximo.

Esta secta reconoce a los descendientes de Alí, llamados aluías, como figuras de respeto y autoridad. Un personaje debe tener los trasfondos Posición (6) y Linaje (2) para ser descendiente del yerno del Profeta.

Tiene muchas sectas, de las cuales las principales son: *Duodecimanos*: creen que ha habido doce imames, no ha habido más porque el último, Muhamad, desapareció en 874 d. C. todavía niño, pero no está muerto y le esperan, porque regresará como el *Mahdí*. Para sucederle se nombraron procuradores, que podían comunicarse con él, a la muerte del cuarto (940 d. C.), comenzó la época de la gran *gayba*, por la cual está suspendida la oración del viernes en la mezquita y la *yihad*, porque son deberes del Imam. El gobierno ahora es de un consejo oligárquico, que también se comunica con el Imam. Son los

más parecidos a los sunnies pero también sus más firmes opositores. Se extienden por todo Irán. *Ismaelitas*: reducen los imames a los siete primeros, considerando que el último es Ismael a diferencia de los demás y divinizan a Alí y Fátima. Tienen un cuerpo doctrinal que divide en dos a los creyentes, están los iniciados y los que no lo son. Los iniciados por medio del conocimiento alegórico de las letras y los números (en especial el 7) y por el servicio de la ciencia y la filosofía a la teología poseen un entendimiento mayor del Islam. Los que no lo son poseen conocimientos iguales a los duodecimanos. Conciben la historia como cíclica, naturalmente hay 7 ciclos, nosotros estamos en el 6º, el de Mahoma, el 7º será el último, cuando vendrá el *Mahdí*. Estos grandes ciclos se dividen en unos más cortos según los imames y sus suplentes. Actualmente están en Siria, India y Pakistán. De esta última derivan más sectas, entre otras, la de los Fatimíes, cuya dinastía reinante era descendiente de Fátima, poseen un esoterismo doctrinal y practican el terrorismo revolucionario. *Zaydías*: reconocen a Alí y a sus descendientes como los únicos herederos del califato, por lo que aquel que les negase su apoyo es un impío. Esta veneración a la familia de Alí, se muestra en la necesidad de que, en la oración del mediodía de los viernes y las fiestas de la ruptura de ayuno y la de los sacrificios esté presente un

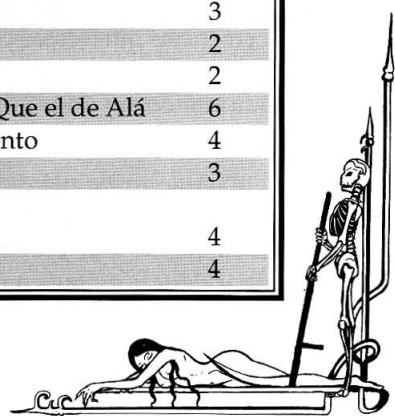
descendiente de Alí, si no, no son válidas. Para ellos el quinto Imam es Zayd, no consideran el libre albedrío, se oponen al antropomorfismo y al sufismo. También esta secta tiene varias escisiones. Algunos de ellos creen que Abdallah (descendiente de Al'Hasan, hijo de Alí), muerto en combate contra los abbasíes, es el *Mahdí* que aparecerá en junto al *Barktan*. La secta se extiende por las montañas del sudoeste de Arabia.

YEZIDÍES

Esta secta es considerada pagana por los musulmanes (el peor pecado, sancionado con la muerte) y con razón, puesto que su credo es una mezcla de tradiciones musulmanas, dualistas (mazdeas y maniqueas) y nestorianas, aunque son los más fieles a los Omeyas. Es el epítome de una serie de sectas, de las que no hemos hablado, pero que cada vez se iban volviendo más esotéricas debido a las influencias paganas (persas y filosofía griega) de la zona. Creen en Alá como creador del universo, pero dejan en los siete ángeles su conservación, en la metempsícosis y en descender de Adán y no de Eva, por ello son endogámicos dentro de sus castas, monógamos menos el emir, castigan el adulterio con la muerte. Celebran fiestas y ritos cristianos. Están divididos en dos grandes categorías iniciados y laicos, que agrupan varias subcategorías. Sólo los más iniciados saben leer y escribir, a la cabeza

T20 - PECADOS MUSULMANES

Pecado	Nivel	Pecado	Nivel
Oración		Sharia	
Pérdida de una Oración	3	Adulterio	6
Orar sin Ablución	4	Fornicación	4
Pérdida de la Oración del Viernes	6	Homicidio Involuntario	6
No Orar el Viernes en la Mezquita	3	Homicidio Voluntario	8
Limosna		Homicidio de un Musulmán	+2
No Pagar el <i>Zakat</i>	5	Robo	6
Aceptar <i>Zakat</i> sin Necesitarlo	4	Comer Cerdo	3
Administrar Injustamente el <i>Zakat</i>	4	Beber Vino	3
Peregrinación		Prácticar el Juego	2
Combatir	4	Practicar la Usura	2
Comer o Beber en Exceso	2	Jurar en Otro Nombre Que el de Alá	6
Mantener Relaciones Sexuales	7	No Cumplir Un Juramento	4
Mostrar Pasiones	2	Maltratar a un Esclavo	3
Gozar de Comodidades o Lujos	2	Ramadan	
Cazar o Comer Carne	3	Comer Durante el Día	4
Sahada		Copular Durante el Día	4
Dudar de la <i>Sahada</i>	9		



de todos ellos está el *sayj*. Se encuentran en el norte de Oriente Próximo.

SUFÍES

Son los místicos del Islam y en una época tan profundamente religiosa son importantes y se prodigan mucho.

Surgieron cuando los árabes tomaron contacto con los místicos cristianos de Siria y los monjes, entonces decidieron adoptar sus principios para adorar a Alá. Lo que proponían estas escuelas

eran una moral y un método de acercamiento y unión a Alá. Para ello recurren a las danzas, a las letanías, al ascetismo, etc. Viven en *Tekke* o en *Ribat* al mando de un *sayj* (maestro). Las primeras son escuelas y los segundos conventos fronterizos, donde aparte de albergar a los sufíes, hay combatientes en guerra santa y sirve de parada o refugio a las caravanas o de las poblaciones cercanas o de vigilancia. Hay varias escuelas de las que sólo una surgió antes del milenio.

ADORADORES DEL MAL

Algunos humanos han conseguido hacerse un hueco en la jerarquía infernal por medio de la brujería y los pactos diabólicos. Estos humanos se han organizado con el paso del tiempo, puesto que muchos demonios, sobre todo los demonios menores, les son bastante hostiles. Esto ocurre principalmente porque los señores demonio prefieren para algunas misiones a los humanos, ya que por miedo al Infierno, por pactos o por poder, se comportan más fielmente que sus vasallos. Por lo que allí donde estén, son una comunidad unida aunque no tanto como las creyentes en Dios.

Hay dos sectas demoníacas principales. Una de ellas está en Europa y se extiende por todo el territorio cristianizado, sobre todo en la Europa católica, reproduciendo la estructura de la Iglesia Romana. Lucifer, por motivos desconocidos, alentó esta organización, y por ello es a quien se rinde pleitesía por encima de todos los demás. La otra secta está en África, y se extiende por todos los territorios de población negra que antes eran animistas. Esta no tiene una estructura tan organizada pero están bajo el mando del Hechicero Supremo, y adoran principalmente a Satanás.

Las dos sectas, la Iglesia Luciferina Romana y el Círculo Negro, no presentan una unidad ritual ni creencias tan férreas como los credos a los que parodian. De esta manera, los representantes de cada región no adoran a los mismos demonios menores, ni de la misma manera.

El objetivo principal de sus miembros, naturalmente, es la salvación de sus almas. Ellos ya saben que no van a ser admitidos en el Cielo, así que tratan de evitar una eterna y vejada existen-

cia en el Infierno, por medio de la brujería y de los pactos con demonios. Este objetivo tiene el efecto de reproducir el mismo vicio de los demonios: la ambición de poder. Los diabolistas buscan durante la duración de su existencia terrenal un gran poder que evite su condenación. Pero esto se traduce en una espiral, porque cuanto más poderoso se es más maldito se está. Por ello están dispuestos a todo, comportándose más como demonios que como humanos, sin tener en cuenta el miedo al dolor y los tabúes sociales.

LA IGLESIA LUCIFERINA DE ROMA

Desde su sede en el Vaticano, la Papisa Impía I dirige el más importante de los cultos demoníacos de la Tierra. La Iglesia Luciferina de Roma es una grotesca parodia de la Iglesia Latina y mantiene su jerarquía con cardenales bajo la Papisa, un arzobispo en cada capital de provincia demoníaca y un obispo en las ciudades más importantes. Bajo este alto clero, multitud de párrocos y monjes se encargan de instruir y corromper a los fieles y elaborar y difundir el imaginativo y cambiante dogma de esta Iglesia.

Como su nombre indica, esta secta es devota adoradora de Lucifer. Su credo se basa fundamentalmente en la exaltación de este aspecto del Maligno y para ello se valen de versiones heréticas y cuidadosamente manipuladas de las sagradas escrituras. En las ciudades demoníacas comparten habitualmente ritos y creencias con cristianos auténticos cuyas prácticas se toleran para aumentar el valor de sus almas. En estos casos, los representantes de la Iglesia Luciferina se encargan de introducir las sutiles diferencias

que conducirán a la perdición a los ignorantes devotos. A menudo los prisioneros de las ciudades demoníacas ignoran la auténtica afiliación y lealtad de su, en apariencia, fiel párroco.

Por supuesto, la práctica sexual aberrante, y el sexo en general, es una de las actividades favoritas de los miembros de la secta. La promiscuidad, sodomía y otras experiencias consideradas contra natura por la moral cristiana constituyen una parte importante de la ocupación de la secta. Además de esto, el canibalismo, los sacrificios humanos y la incitación a todo tipo de pecados constituyen el núcleo fundamental de los mandamientos de esta Iglesia.

Los miembros de la Iglesia Luciferina deben poseer el trasfondo Afiliación (8) y se beneficiarán del apoyo y la infraestructura de la secta allá donde se encuentren, en función de su cargo en la misma, por supuesto. En la parte inferior de la jerarquía están todos los miembros laicos de la secta, que no poseen ningún requisito más que la citada Afiliación. Los novicios deberán contar también con Ordenación Sacerdotal (3), común a todo el clero, y el trasfondo Posición (1), así como las habilidades Lectura y Escritura (latín) y Ocultismo a Nivel 1. El Nivel del trasfondo Posición y de las habilidades será 2 para los monjes y sacerdotes. Abades, obispos y arzobispos requieren 3 ó más en Ocultismo y Lectura y Escritura (Latín) y su Posición será: 3 para un abad; 4 para un obispo y 5 para un arzobispo. Los cardenales no tendrán menos de 4 en las dos habilidades y 6 en el trasfondo Posición. Además, la mayoría de los miembros del clero de la secta conocen algo de Demonología y Teología (Cristianismo).

Sorprendentemente, algunos demonios han encontrado especial interés en participar activamente en las actividades de la secta desde su interior. Es decir, algunos demonios menores forman parte de la misma y son ordenados sacerdotes o monjes, oficiando ritos y se esfuerzan por progresar en su jerarquía. Uno de los cardenales, un íncubo llamado Desteroth ha acumulado un poder que comienza preocupar a los inquisidores del Fuego Fatuo, y desde su posición en la Iglesia ha emprendido su particular cruzada contra los diversos cultos a Lilith instaurados entre hombres y demonios. Su poder e influencia son ya mayores que los de algunos condes, y entre los brujos de la secta y



los miembros de algunas órdenes demoníacas se empiezan ya a oír voces pidiendo que se le conceda un título infernal. Inquisidores demoníacos se han infiltrado en la secta para investigar al ambicioso íncubo, pues se teme que la conversión de Impía I en demonio podría traer la ascensión de Desteroth al papado, y con esto la manifestación de sus verdaderas intenciones.

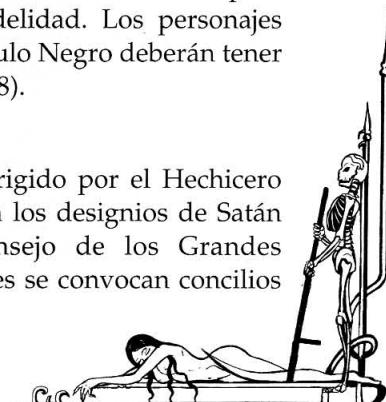
EL CÍRCULO NEGRO

Situado en la Marca del Desierto y formado por brujos de raza negra descendientes de los animistas del reino de Ghana, el Círculo ha sido creado posiblemente por el mismo Satán, y el Fuego Fatuo sospecha que este aspecto del Maligno pasa buena parte de su tiempo en la Tierra entre los miembros de la secta, disfrazado de uno de ellos. Eso explicaría el enorme poder que los miembros del Círculo Negro están demostrando poseer.

El Círculo Negro es como una gran familia. Cuida y protege a sus miembros frente a cualquier amenaza, meterse con un sectario del Círculo es meterse con todo el Círculo. La secta no exige nada en especial, sólo dedicación para hacerla prosperar y fidelidad. Los personajes que pertenezcan al Círculo Negro deberán tener el trasfondo Afiliación (8).

ORGANIZACIÓN

El Círculo Negro es dirigido por el Hechicero Supremo que interpreta los designios de Satán asesorado por el Consejo de los Grandes Hechiceros. En ocasiones se convocan concilios





a los que han de acudir los hechiceros, los Grandes Hechiceros y el Hechicero Supremo.

Dentro del Círculo se asciende por poderío, de modo que cuanto más versado se sea en brujería y más seguidores se tenga, más probable es que se progrese. A continuación se describe la jerarquía de la secta en orden ascendente.

Los seguidores del Círculo Negro son los servidores y guardaespaldas de los hechiceros. Son personas que nunca llegarán a brujos. Son personajes con alguna habilidad de combate desarrollada.

Aprendices son los niños elegidos por los hechiceros para ser sus sucesores. Los escogen tanto de entre los hijos de los seguidores del Diablo como del rebaño. Los aprendices no tienen nada propio, pues heredarán lo de su maestro cuando este desaparezca. Un personaje aprendiz deberá tener el trasfondo Posición (1) además de las habilidades Lectura y Escritura, Ciencia, Ocultismo y Enigmas al menos a Nivel 1.

Un hechicero cualquiera del Círculo deberá poseer Posición (2), Ocultismo y Ciencia o Enigmas como mínimo a Nivel 3, un grimorio de Nivel 2 y un seguidor. Un personaje Gran Hechicero deberá tener el trasfondo Posición (3) y la habilidad Ocultismo a Nivel 4 ó más, y al menos un grimorio de nivel 2 y un seguidor.

El Hechicero Supremo es por supuesto el brujo más poderoso de la secta. Un personaje que ocupe este puesto deberá tener al menos la habi-

lidad de Ocultismo a Nivel 5, un Grimorio de Nivel 3 y varios seguidores, salvo que haya otra buena razón para que ocupe el puesto. Además, el personaje deberá adquirir el trasfondo Posición (4).

LAS TRES MADRES

Aunque no es estrictamente una secta, este grupo de tres brujas merece consideración por su importancia y poder. Su origen se remonta a los tiempos en los que Lilith fue adorada por las tribus matriarcales de Canaán, que buscaban la abundancia de sus cultivos. Parece ser que esta demoníaca hembra instituyó un culto a su persona dirigido por tres grandes sacerdotisas, denominadas las Tres Madres: la Madre de la Sabiduría, la Madre de la Fertilidad y la Madre de la Belleza. Se trata de las brujas más poderosas del mundo, temidas y respetadas incluso por los nobles infernales. Aunque no se han convertido en demonios, tampoco son realmente humanas ya, sino que su naturaleza está en algún lugar de la frontera que separa las esencias de ambos seres. Viven ocultas, aparentemente ajenas a la política infernal, aunque resulta evidente que poseen sus propios y oscuros propósitos. Se relacionan en raras ocasiones con hombres o demonios, pero algunas veces ayudan a los que acuden a ellas, a un alto precio.

LAS TRES CLAVES

Según la leyenda, hay tres claves para reconocer la morada de cualquiera de las Tres Madres. La primera clave está ante tus ojos, la oscuridad, pues donde se levantan las casas de las Madres siempre es de noche. La segunda clave está en tus oídos, ya que el viento susurra advertencias a aquellos que se acercan demasiado. La tercera clave está tus sueños, porque donde habitan las Tres Madres los sueños y la realidad son la misma cosa.

Las moradas de las Tres Madres tienen un emplazamiento geográfico fijo, pero a voluntad, las brujas pueden hacer aparecer su casa en otro lugar. Sin embargo, cualquiera que mire por las ventanas verá el paisaje en el que realmente se encuentra la casa.

LA VENIDA DEL ANTICRISTO

Algunas creencias sostienen que las Tres Madres están completamente entregadas a la preparación de la venida del Anticristo. Al

parecer, ya saben cuándo y dónde se producirá el alumbramiento, pero aún son necesarios innumerables preparativos para que todo salga según sus pretensiones, ya que persiguen encargarse personalmente de la educación del pequeño.

LA MADRE DE LA SABIDURÍA

Es la más anciana de las tres, la única cuyo puesto es ocupado por la misma mujer desde los tiempos de Canaán. Su aspecto es el de una anciana excepcionalmente flaca, consumida, de espalda curva y piel horriblemente arrugada, ajada y verrugosa. Su rostro permanece siempre oculto entre su enmarañado pelo y según la leyenda aquellos que lo ven enloquecen sin remedio. Se dice que no sólo es excepcionalmente sabia, sino que de hecho conoce todos los sucesos del pasado y puede averiguar muchos del futuro. Sin embargo, es ciega.

Es también la Madre de la Ignorancia. Posee la facultad de hacer que hombres y demonios olviden lo que ella deseé, y también puede hacer que se vuelvan estúpidos como las bestias. Vive en una casa de piedra, con rostros agónicos grabados en su fachada, en mitad de un bosque en algún lugar de la Marca Pontificia.

LA MADRE DE LA FERTILIDAD

Se trata una mujer excepcionalmente gruesa, pero de carnes prietas y firmes. Es más alta que un hombre y más fuerte que diez. Queda encinta siempre que mantiene contacto carnal, sin importar la especie del macho con el que copule y gesta el retoño en sólo un día. Es más, puede preñarse de machos distintos y parir juntos toda su progenie como si de una sola camada se tratase. Su descendencia está formada sólo por hembras y aquella que logre matar a su progenitora será la nueva Madre de la Fertilidad. Se dice que hasta la fecha ha habido sesenta y nueve de estas madres.

Su otro aspecto es la Madre de la Desolación. Como tal es capaz de hacer estériles a mujeres, hombres y bestias, de volver yermos los campos y producir sequías. Su morada es una cabaña rodeada de fértiles parajes en el valle de los ríos Tigris y Éufrates en la Baronía de Babel.

LA MADRE DE LA BELLEZA

Es excepcionalmente hermosa. Sus rasgos son más perfectos que los de los súcubos, y sólo los

demonios y ángeles más poderosos de la jerarquía la superan en atractivo. Sin embargo, al contrario que sucede con estos, la hermosura de la Madre de la Belleza resulta natural para el observador. Su aspecto es el de una doncella esbelta, bien formada, pero poco voluptuosa, cuyo rostro parece casi el de una niña. No puede envejecer, ni enfermar y no puede ser muerta. La actual Madre de la Belleza es la tercera, ya que las dos primeras son ahora demonios, caballeros de la Orden de la Madre Oscura, desde donde se sospecha han extendido las creencias que ahora configuran el culto demoníaco de la Trinidad Perversa.

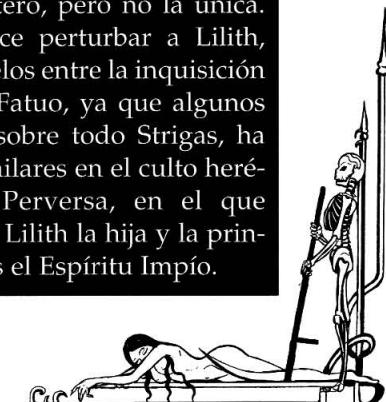
Además es la Madre de la Muerte, y como tal puede arrancarle la vida a cualquier mortal sólo con desecharlo, o destruir el cuerpo físico de un demonio y enviarlo de vuelta al Infierno. Su hogar es una pequeña torre de piedra que se levanta en el corazón de los Reinos Rus.

SECTAS MENORES

Junto a las dos grandes sectas, hay una serie de sectas menores que se circunscriben a regiones concretas por todos los demás territorios del dominio diabólico. Por su carácter comarcal, sus integrantes son bastante menos poderosos que los miembros de las dos sectas principales. No todas estas sectas tienen un conocimiento del mundo como los demonios, sino que son más semejantes a los centros de resistencia. Sólo conocen su territorio, aunque naturalmente por

EL ASPECTO FEMENINO DEL MALIGNO

Aunque devotas de Lilith, las Tres Madres dirigen su fervor hacia Leviatán, la Serpiente Enroscada del Abismo Insondable. Identifican a este aspecto del Maligno con la femineidad y le atribuyen el Útero del que el Mal ha sido engendrado. Consideran que Lilith es la parte más importante del Útero, pero no la única. Esta creencia no parece perturbar a Lilith, aunque si alimenta recelos entre la inquisición demoníaca del Fuego Fatuo, ya que algunos demonios femeninos, sobre todo Strigas, ha adoptado creencias similares en el culto herético de la Trinidad Perversa, en el que Leviathan es la Madre, Lilith la hija y la princesa infernal Paimon es el Espíritu Impío.





pactos y viajes pueden tener más información. De esta manera, una secta no tiene por qué conocer la existencia de las otras.

La mayoría de las sectas tienen una faceta sexual y promiscua muy importante, ya sea para parodiar a la puritana Iglesia Cristiana o como continuación del paganismo y el animismo. De este modo las mujeres y los hombres tienen igualdad en la jerarquía, aunque haya sectas u órdenes sólo para cada sexo.

LA MANDRÁGORA

La secta más importante compuesta únicamente por mujeres brujas es La Mandrágora. Deriva de las antiguas brujas de las zonas paganas del norte de Europa. Adoran a la diosa, que tiene un aspecto distinto para cada comunidad en consonancia con la antigua religión pagana de la zona. Es una secta jerarquizada que se extiende por toda Europa y que es secreta tanto para los humanos libres como para los secuaces infernales.

Practican la misma magia popular de siempre: potingues curativos, maldiciones, amuletos profilácticos y de buena suerte, adivinaciones y conjuros de amor, elaborados a partir de hierbas y otro tipo de sustancias animales y minerales. Se agrupan en cofradías regionales que se van comunicando entre sí a través de las jefas de cada cofradía, denominadas Cuervos, que forman la cofradía interior bajo el mando de la Reina Cuervo. Sus miembros son exclusivamente mujeres libres, ya vivan en comunidades o en ciudades demoníacas.

Tras la identidad de la diosa se esconde Lilith que manipula a la Mandrágora con el objetivo de que alguna de sus adeptas sea la madre del Anticristo. La única persona que lo sabe es la Reina Cuervo, una mujer eslava llamada Baba Yaga, que ha vendido su belleza y su alma a cambio de poder y de su jefatura en la Mandrágora por siempre. La secta está formada por unos pocos centenares de mujeres.

Los personajes que pertenezcan a la Mandrágora deberán tener el trasfondo Afiliación (6) y al menos a Nivel 1 las habilidades Medicina, Ocultismo y Enigmas. No pueden tener grimorios, y son analfabetas excepto para algún alfabeto rúnico ancestral como el celta o el vikingo. Los Cuervos tienen que tener además el trasfondo Posición (1).

PAGANISMO

En la Tierra invadida se siguen practicando religiones que no son del Libro. El animismo, una categoría que abarca todas las religiones autóctonas del África negra, se practica en la Marca del Desierto y en la Marca de las Tres religiones, el chamanismo, categoría que agrupa las religiones de los pueblos nómadas de las estepas centroasiáticas, en la marca del Fin del mundo, en la Marca del Confín del mundo y en la Baronía Central y por último la religión eslava y báltica emparentada con la vikinga, en la Baronía Pagana, del Frío y la Marca del Fin del Mundo.

ANIMISMO

El animismo supone al hombre como el centro de la Creación, pero no en una posición dominante, y en estrecho contacto con la Naturaleza. Así es una religión practicada al aire libre, sin recintos donde se celebren los ritos, sino que estos se hacen en ríos y lagos, en árboles o bosques, en rocas y cuevas. Son ritos de fecundidad, o de dominio de la Naturaleza (como invocar a la lluvia) o en los que se celebran ritos de transición. Junto a estos, tiene un papel importante el fuego: los lugares donde está (hogares y forja), son sagrados.

Para el animismo el pasado es lo más importante, los vivos están conectados con sus antepasados a través de los conocimientos que les transmitieron y por ritos de comunicación. Además consideran que los antepasados renacen en los nuevos hijos, teniendo de este modo las mujeres un carácter de vínculo o mediador entre el mundo de los vivos y de los muertos.

Para el animismo el ciclo vital de una persona está jalónado por una serie de ritos de transición que suponen una ganancia de conocimiento. De este modo, una persona a lo largo de su vida celebra varios ritos de transición e iniciación. También por ello, las muertes de los jóvenes no son excesivamente dramáticas puesto que aún no han llegado a ser personas.

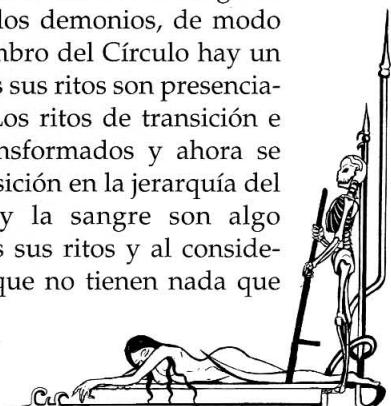
En todos estos ritos tiene una especial relevancia el sacrificio, principalmente de animales, puesto que la sangre, como signo vital que es, resulta un perfecto vehículo entre los mundos.

Por último el elemento por el cual estas religiones se llaman animistas es la creencia en un alma que puede influenciar o es influenciada por el mundo. Según los animistas tenemos un doble, que es una especie de alma. En torno a esta concepción surgen los adivinos, los hechiceros y los magos. Los primeros tienen un doble móvil lo cual les capacita para predecir, puesto que el futuro no es más que el reflejo del pasado. El doble, al acudir donde habitan las almas de los muertos en espera a volver a este, obtiene la predicción. Los hechiceros, la mayoría mujeres, son los que al no tener doble practican lo que llamaríamos la magia negra, la magia de la muerte y de la noche. Los magos son sus némesis, los médicos y los que practican la magia de la vida y de la luz. Son los que protegen a las comunidades de las hechicerías.

Los animistas tienen una cultura social, es decir, que predomina el grupo sobre el individuo. Para ellos el individualismo o la diferencia es algo malo, por ello los hechiceros lo son. Son singulares por dos motivos: no tienen doble y eso les hace diferentes a los demás. También por ello, aquellos que viajan, que se van de la aldea, se transforman y ya nunca podrán ser los mismos. Por el viaje rompen el vínculo con el pasado, puesto que este sólo es aplicable en la comunidad.

El animismo con la venida del Infierno ha perdido su sentido. Las comunidades lo van abandonando acercándose al ateísmo, vacío que la predicación del Cristianismo y del Islam está llenando.

El animismo en el Círculo Negro ha sido transformado para adecuarlo al nuevo estado de cosas. Por el papel importante del hombre en el mundo les vienen sus pretensiones de independencia. La especial consideración del fuego se ha visto reforzada por los demonios, de modo que donde hay un miembro del Círculo hay un fuego encendido y todos sus ritos son presenciados por una hoguera. Los ritos de transición e iniciación han sido transformados y ahora se aplican al cambio de posición en la jerarquía del Círculo. El sacrificio y la sangre son algo imprescindible en todos sus ritos y al considerarse hechiceros creen que no tienen nada que



perder pues no tienen doble que vaya a ningún otro mundo. El Círculo es lo más importante y sin él el miembro no tiene sentido. Por último han sustituido a sus dioses por Satán, la Serpiente de Fuego, que les ha engendrado y dado el poder.

CHAMANISMO

El chamanismo divide al mundo en tres partes, el mundo superior, la Tierra y el mundo inferior. Estos están engarzados entre sí y es por allí por donde se puede pasar de uno a otro. Además los ríos comunican con el mundo inferior, las montañas con el superior y los árboles los intercomunican.

La Tierra es el mundo de los vivos y los otros los de los muertos. Son opuestos e interaccionan, pudiendo afectarse entre sí (lo que nace en uno muere en el otro y viceversa). Los chamanes son los que se encargan de mantener el equilibrio, pues son los únicos que pueden viajar sin causar estragos al otro mundo.

Los chamanes son los que conocen el secreto del viaje y del dominio de los espíritus, que están divididos en buenos y malos. De este modo, el chamán es capaz de auxiliar a la comunidad con los problemas sobrenaturales.

El Mundo fue creado por dos dioses, uno bueno y otro malo. El dios bueno habita en el Cielo, no está muy definido pero interviene en la Tierra y está acompañado por una diosa, o una serie de diosas, madre relacionada con la fecundidad, la protección, el fuego y el paso entre los mundos, por lo que hay que pedirle permiso para algunas acciones. El dios malo tiene un nombre común en todos estos pueblos y es el de Erlik. Habita el mundo inferior y es el portador de las enfermedades y la muerte, también es el responsable de la fecundidad del ganado y el protector del chamán. Al dios bueno se le sacrifican caballos y a Erlik toros. Junto a estos hay una serie de *tengri* (dioses) que se dividen también en buenos y malos.

El chamanismo reconoce un papel importante a los pájaros pues viajan entre los mundos y son los que se llevan los espíritus de un mundo a otro, en especial los cuervos. Los bosques son considerados como la morada de espíritus hostiles al hombre. Los chamanistas veneran a los antepasados célebres a los que solicitan ayuda y consejo. Se les suele situar en las montañas. El número del chamanismo es el ocho, cifra que se asocia al viaje a los otros mundos. También pensaban que todos las cosas están, de alguna forma, animadas incluso las creadas por el hombre.



El chamanismo se ha mostrado muy resistente ante las conversiones, puesto que su cosmología explica sin problemas esta ucronía. Entre sus leyendas tienen una que cuenta que antes de la Humanidad, la Tierra estaba poblada por gigantes y demonios hasta que un héroe la conquistó para la Humanidad. Ahora lo que hacen es esperar su vuelta o la venida de otro héroe.

RELIGIONES ESLAVA Y BÁLTICA

Del paganismo eslavo oriental y báltico sabemos poco. No tenían escritura, por lo cual, lo que sabemos de ella es por testimonio de terceros, gente de otra cultura, o a través de los cuentos, que permiten, tras quitar la pátina cristiana, percibir algo de estas creencias.

Era una religión politeísta que deriva del chamanismo. El dios principal era el dios del trueno, Perun en eslavo y Perkunos en báltico, semejante a Thor. Otros dioses que nos han llegado son el dios del sol, del fuego, del ganado y seguramente una diosa de la Tierra. Junto a estos hay una serie de espíritus buenos y malos para la Humanidad. Entre los malos están los espíritus de los bosques y de los lagos, entre los buenos, los espíritus de los antepasados y las serpientes. Con estos hay otros espíritus, personificaciones de fenómenos naturales como el viento o el frío, que eran neutrales, con lo que sin duda se les hacía sacrificios para obtener su favor.

Junto a ellos hay una serie de seres míticos como el dragón, personificación de la lluvia y de la luz, o como los espíritus tutelares de cada especie animal, a los que seguramente también se les hacían sacrificios a la hora de la caza.

Tenían especial veneración por el agua y, por afinidad, por la sangre. Para ellos está asociada a la

vida y a la muerte, existiendo una mítica agua de la vida y la muerte capaz de la resurrección.

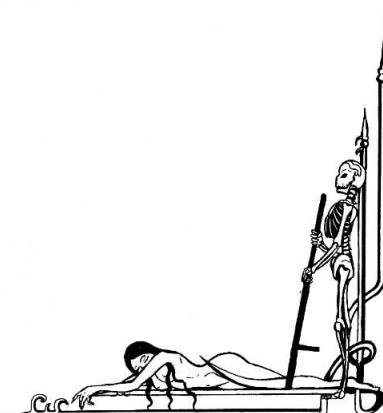
Creían en un mundo tripartito haciendo de la Tierra el mundo intermedio y en la vida tras la muerte. Aunque es incierto a dónde iban a parar las almas, o incluso si iban todas o sólo las de algunos pocos. Se habla de una isla lejana, análoga a la Isla de los Bienaventurados de la mitología celta, o de la Casa del Sol y de la Luna. Probablemente tenían las mismas ideas sobre las montañas y los árboles que hay en el chamanismo.

Reconocían la existencia de varios humanos especiales, los herreros, los sabios, los sacerdotes y los hechiceros. Los herreros eran venerados y temidos, por su condición de creadores. Los sabios son personas con las mismas funciones que el mago animista, médico y protector mágico de la comunidad. Los sacerdotes son como el adivino animista. Por último están los hechiceros, gente con artes perjudiciales para la Humanidad, a veces caníbales, que sobre todo eran brujas.

Hay bastantes cuentos en que está presente la metamorfosis, lo que podría indicar que había ritos de iniciación para las personas con poderes mágicos.

En los cuentos que nos han llegado, hay una especial veneración por los osos, los caballos, los lobos y los pájaros. En un principio estos eran espíritus auxiliares de los chamanes o espíritus tutelares de las especies. Sea como sea, eran espíritus benéficos. El oso estaba relacionado con el bosque, el pájaro con las almas y el caballo con la diosa.

Esta religión aún puede adaptarse al nuevo estado de cosas, pero el cristianismo, al ofrecer una respuesta más ajustada y ser una religión más amable le gana terreno cada día.



Despertad. Despertad! El Mal se acerca raudo, pronto estará aquí. Por Cristo Nuestro señor, marchad ahora mismo...

- ¡Cuidado Don Melquiades, no la toquéis, tiene la peste!
- Descuida, fraile. ¿Qué queréis anciana?
- El Mal se acerca, debéis huir.
- ¿Huir yo ante el Mal? Se ve que no sabéis quién soy, señora.
- Sé muy bien quiénes sois y lo que os ocupa y por eso os digo que debéis salir del poblado con el hebreo y su mensaje antes de que ellos lleguen.
- Maldita sea, ¿quiénes son ellos? - dijo el buen fraile.
- Ellos son el Mal, los seguidores del Adversario, las criaturas del Maligno...
- ¿Cómo sabéis que vienen? ¿Por qué habrían de venir justo ahora? - preguntó con curiosidad Don Melquiades.
- Mis pequeños amigos del bosque me lo dijeron, apenas queda tiempo, debéis apresuraros.
- Está bien, anciana, id avisando al resto del pueblo...
- No pensareis hacer caso a una vieja loca que interrumpe nuestro sueño en mitad de la noche...
- Siempre igual, buen Andrés, pese a toda vuestra sabiduría

y vuestro bien demostrado gran corazón, ¿no os dais cuenta de que tiene el Don?

- Ciento... Debemos apresurarnos!

- Todos están ya despertos, les entretendrán para que os pongáis a salvo. Les habéis dado la posibilidad de realizar un último servicio a nuestro Señor y por eso os están agradecidos, debéis marchar. Ya estábamos muertos antes de que llegaseis. Nos habéis dado un motivo por el que luchar y morir, gracias...

- Gracias, anciana, pero no hará falta. Mi deber es para con vosotros, el fraile y el hakim serán los que concluyan nuestra misión. Amed y yo nos quedaremos con vosotros. Y por favor, Andrés, por una vez mantened la boca cerrada.

- Pero...

- Sin peros. Recordad quienes somos y por qué estamos aquí. Somos sus justos, debemos defender su palabra y a sus gentes, nuestro compromiso es para con ellos, recordad vuestros votos, pensad en los míos. Tú, Amed, ¿qué opinas?

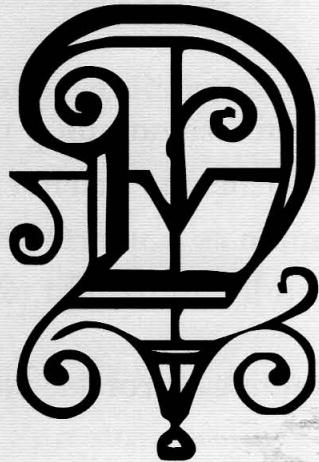
- Alá es grande y Mahoma su profeta. Ninguno de los dos lo querría de otra forma.

- Judío, haz que merezca la pena.

Esa fue la última vez que se les vio. Con una mirada fría y casi siniestra, con los ojos inyectados con la mayor determinación que se haya visto jamás. Ya, gracias a mi posición y dotes de brujo, me enteré de estos hechos y de que el

mensaje del hakim hebreo llegó felizmente a su destino acompañado del buen fraile. Supongo que llegó ya que ningún demonio se jactó de haberlos detenido, y dado el actual valor de sus almas la noticia hubiese corrido como el relámpago.

Pero lo ocurrido en la aldea...



CAPÍTULO X:

COMUNIÓN

Y EN ESE ESTADO NATURAL, NO HAY ARTES; LETRAS; NINGUNA SOCIEDAD; Y, LO PEOR DE TODO, ESTÁ EL MIEDO CONSTANTE Y EL PELIGRO DE LA MUERTE VIOLENTA; Y LA VIDA DEL HOMBRE SOLITARIA, POBRE, DESAGRADABLE, BESTIAL Y BREVE.

THOMAS HOBBES, LEVIATÁN.

SOBRE LAS COMUNIDADES

Lo aquí descrito se refiere a comunidades ejemplares. Cada comunidad y región geográfica tiene sus propias peculiaridades, principalmente herederas de la cultura anterior a la invasión. Se ofrece información sobre estas diferencias en el apartado de Geografía. Hay aspectos que también varían según la fe que profesen, por eso la información está dividida en genérica o por religiones.

Los humanos que consiguieron escapar del Infierno desatado tenían que encontrar refugio y lugares donde ocultarse. Lo encontraron en las montañas, en sus cavernas y cuevas, muchas veces en aquellas que ya habían sido pobladas en la Prehistoria, y en las profundidades de los bosques y pantanos. Estos fueron los lugares elegidos más por sus facilidades para esconderse que por sus posibilidades defensivas.

Estas poblaciones escondidas tienen una media de 40 habitantes, tamaño que varía según el sustento que sea capaz de proporcionar la tierra cercana y la presión demoníaca. Se formaron en torno a un hombre (o mujer) de fe que poseía una reliquia de un santo o un fragmento de la Biblia, el Corán, etc.

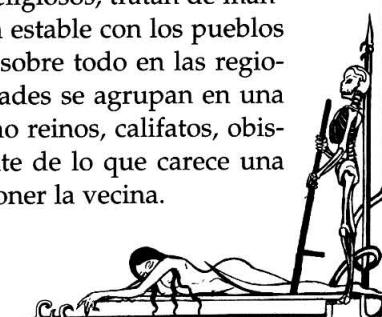
Son comunidades relativamente igualitarias, con una gran conciencia de grupo y que

demuestran una gran unión. La dependencia mutua ha hecho que mayoritariamente las diferencias culturales de antaño, con el diferente origen social, étnico o cultural, hayan desaparecido y no se toleren las desviaciones. Esta actitud en la mayoría de los casos las ha convertido en algo paranoicas y suspicaces ante los comportamientos extraños y los extraños mismos.

COMUNICACIONES

Establecer comunicaciones entre las diferentes comunidades fue una tarea casi imposible al principio, fundamentalmente porque nadie sabía ni quién, ni cuántos, ni dónde se habían salvado. Poco a poco, con el paso de los años, unas comunidades fueron enlazando con otras.

Las agrupaciones de resistentes viven alejadas unas de otras, pues es difícil obtener sustento y las grandes aglomeraciones son un blanco fácil para los diablos. A pesar de ello, principalmente por estímulo de los religiosos, tratan de mantener una comunicación estable con los pueblos y aldeas más cercanos, sobre todo en las regiones donde las comunidades se agrupan en una estructura superior como reinos, califatos, obispados, etc. Generalmente de lo que carece una comunidad puede disponer la vecina.



Estos reinos suelen estar formados por unos centenares de habitantes. Estos no suelen saber ni cuántas son ni dónde se encuentran las otras comunidades, ya que la mayoría no suele viajar. Tan sólo unos pocos individuos de cada comunidad, los que han decidido arriesgar sus vidas o los que por profesión son viajeros (artesanos, caballeros...), tienen la información.

Un motivo por el cual las autoridades, tanto laicas como religiosas, incentivan la comunicación entre aldeas, es para evitar la unión entre individuos de la misma familia, ya que la escasa población de estas comunidades lo haría inevitable, estando los matrimonios arreglados desde el alumbramiento en la mayoría de los casos.

Los viajes para el intercambio de elementos de primera necesidad (aperos de labranza, armas...) son también aprovechados para el intercambio de noticias, y sobre todo por los religiosos para intentar mantener una coherencia dogmática y evitar caer en herejías y falsas creencias (sistema por el cual el Maligno disfruta enormemente corrompiendo a humanos libres). Estos viajes están plagados de peligros, son auténticas aventuras repletas de riesgo y el acecho del Mal en cada sombra. Sin embargo, cada vez más comunidades de fe se van dando cuenta de que es su única esperanza de supervivencia y pese a la enorme cantidad de viajeros que no regresa, siempre hay voluntarios para ocupar su lugar.

T21 - ENSERES Y PERTENENCIAS

Bien	Riqueza	Bien	Riqueza
Ropas Y Tejidos		Herramientas	
Alfombra Lujosa	4	Antorcha	X
Alfombra Sencilla	0	Arcón	3
Capa	0	Brasero	2
Carcaj	0	Cacerola	1
Harapos	x	Cadena	2
Lona	0	Calabaza	X
Odre	0	Caldero	2
Pielles	4	Cuerda	X
Ropajes Lujosos	3	Herramientas de Albañil	3
Ropas de Calidad	1	Herramientas de Forja	3
Ropas Sencillas	0	Herramientas de Minero	3
Zurrón	0	Lampara de Aceite	1
Animales y Aperos		Útiles de Carpintero	3
Arado	1	Yesca y Pedernal	X
Buey	2	Transporte	
Caballo	5	Arreos y Alforjas	5
Camello	5	Barco Fluvial	5
Cerdo	1	Barco Mercante	7
Destrero	7	Bote de Remos	3
Gato	0	Carromato	1
Mula, Asno	3	Otros	
Oveja, Cabra	1	Crucifijo Enjoyado	4
Perro	0	Crucifijo Sencillo	0
Pollo	1	Cruz de Madera	X
Alojamiento y Servicio		Joya	3
Cabaña	1	Libro	4
Casa de Piedra	3	Libro Iluminado	7
Castillo	9	Papel	2
Choza, Cueva	0	Pergamino	1
Criado o Esclavo	5	Tinta y Utensilios de Escritura	0
Torreón	7		

ECONOMÍA

La forma de vida de las comunidades libres del s. III de la Era del Infierno es precaria y austera. Su economía es principalmente agrícola y ganadera (caballos, asnos, vacas, cabras y cerdos). El ganado es muy valioso y muy difícil de cuidar (están en los huesos), por lo que las comunidades han optado siempre por el animal más pequeño, resistente y ágil, lo que hace que los animales más habituales sean las cabras y los asnos.

Otras fuentes de recursos son la caza y la pesca, pero estas son cada vez más peligrosas por el

acecho de demonios y por la transformación demoníaca de los animales.

La agricultura es difícil debido a la inconveniencia de tener grandes campos cultivados, ya que desde al aire es fácil verlos. Los campos son pequeños y están desperdigados, lo que hace que los excedentes sean muy difíciles de obtener y la precariedad esté al orden del día. Adquiriendo entonces, la recolección de las plantas comestibles silvestres, tanta importancia como tuvo antes de que el hombre descubriera la agricultura.

La artesanía está reducida a unos pocos miembros. Muchas veces no se encuentran artesanos en las comunidades, sobre todo los de las arte-

T21 (Cont.) - ENSERES Y PERTENENCIAS

Bien	Riqueza	Bien	Riqueza
Alimentos		Armas	
Agua	X	Alfanje	5
Banquete lujoso	5	Arco Compuesto	3
Banquete Sencillo	3	Arco Corto	0
Cerveza	0	Bastón	X
Comida Lujosa (Para Uno)	1	Cimitarra	3
Comida Sencilla (Para Uno)	0	Cuchillo	0
Vino de Calidad	1	Espada Ancha	3
Vino Malo	0	Espada Bastarda	5
Víveres para un Día de Viaje	0	Espada Corta	2
Armaduras		Flechas	1
Camisa de Cota de Anillos	3	Francisca (Hacha de mano)	1
Camisa de Cota de Malla	4	Garrote	X
Cota Brigandina	4	Gran Hacha a Dos Manos	3
Cota Lamelar	4	Hacha Danesa	5
Cota de Anillos Completa	4	Hacha de Combate	2
Cota de Malla Completa	5	Honda	0
Cuero Blando	1	Lanza Corta	0
Cuero Endurecido	2	Lanza de Caballería	2
Gorro de Cuero	1	Lanza Larga	0
Casco de Metal	2	Mayal	4
Yelmo	3	Maza a Dos Manos	3
Yelmo Completo	4	Maza Corta	1
Escudos		Maza de Bola y Cadena	3
Grande De Madera	2	Maza de Triple Cadena	3
Hebillas de Cuero	0	Maza Larga	2
Hebillas de Madera	0	Vara	X
Mediano de Cuero	1	Venablo	2
Mediano de Madera	1		
Pequeño de Cuero	1		
Pequeño de Madera	1		
Reforzado con Bellones	+1		





sanías más difíciles como orfebres o vidrieros, y a menudo hay que ir a poblaciones vecinas para encontrarlos.

Los artesanos están muy especializados, producen según la demanda y trabajan exclusivamente por encargo. El oficio es hereditario, ya que es la única manera de que alguien aprenda perfectamente el arte y lo perpetúe.

El comercio es exclusivamente de trueque ya que el dinero ha dejado de tener sentido. Poco a poco, se están estableciendo relaciones de intercambio entre comunidades que tienen más facilidad para conseguir una cosa u otra. Un ejemplo claro para los cristianos es la necesidad de vino y pan para celebrar las eucaristías, tarea en muchos casos difícil por la imposibilidad de plantar la vid o trigo, al ser esta una de las señales que buscan los seguidores del Maligno para localizar cristianos libres.

HIERRO

El hierro es un elemento vital para la vida humana, gracias a él se pudo prosperar en tecnología. Sigue teniendo este papel después de la invasión infernal. Ahora, el grave problema es que ya no hay grandes explotaciones mineras de donde obtener los materiales necesarios para forjar. Por este motivo, los objetos de hierro, y de metal en general, se han vuelto muy preciados, tanto como el oro, ahora inservible ante la invalidez del dinero, en la época anterior. Son contados los objetos de la vida diaria que son de hierro, dejándose su utilización para armas y armaduras.

Los herreros han adquirido la importancia que tenían cuando el proceso de la forja del hierro se descubrió. Vuelven a ser personas errantes y respetadas que venden sus servicios a las comunidades y sólo transmiten sus secretos a aquel que toman como aprendiz.

CABALLOS

Los caballos eran vitales para el transporte, para la guerra y para dejar claro la posición de cada uno en la pirámide social. Pero a diferencia del hierro, que sigue siendo vital, los caballos no han demostrado continuar siendo tan útiles.

Para los libres son animales delicados para las montañas, caros de mantener e inútiles si no están en grandes planicies como valles, estepas y mesetas, por lo que en las zonas montañosas el

caballo ha sido prácticamente sustituido por equinos más pequeños y resistentes. En las zonas demoníacas pasa igual, los diablos no quieren bestias de carga, pues ese trabajo lo hacen igual de bien los humanos. Su inutilidad en la vida presente ha exterminado casi en su totalidad a los caballos (al menos en Europa Occidental), siendo sustituidos por sus equivalentes infernales. Sólo los nómadas que se mueven por extensos territorios planos los siguen utilizando.

LIBROS

Los libros son muy importantes para la vida espiritual del hombre. De todos los libros que se salvaron de los diablos, la mayoría son religiosos. Pero se ha perdido casi la gran totalidad, ya que a muy poca gente se le ocurrió huir con ellos, y mucha menos intentó sobreponerse a las dificultades de la persecución con libros a cuestas. Las comunidades se consideran afortunadas si conservan alguno entero.

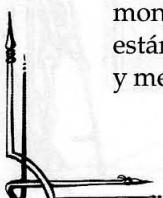
La situación no es tan dramática en las zonas musulmanas, bizantinas y en las comunidades judías, donde la veneración por los libros, sobre todo por los de la antigua Grecia y Roma, hizo que muchos pensasen que merecían salvarse. Esto es especialmente cierto en las zonas musulmanas, puesto que conocían el papel, fabricado a partir del trigo, gracias al cual hacer libros no es tan costoso como hacerlos con pergaminos.

Otra excepción la constituyen las comunidades herederas de Francia, del Sacro Imperio Germánico y de Italia, donde no era raro que los nobles también estudiases. Aunque no se pudiesen salvar muchos libros el nivel de analfabetismo es menor que en las demás comunidades del resto de Europa.

De todas formas, sea como fuere, muchos de los textos que se consiguieron salvar no están íntegros, sobre todo los Libros Sagrados. Es por esto por lo que las comunidades intentan completarlos por medio de expediciones, búsquedas, copistas o intercambios.

LENGUAS

Antes de la invasión, la Tierra era una auténtica Torre de Babel donde se hablaban múltiples lenguas. La irrupción diabólica no hizo más que potenciar el nacimiento de nuevos dialectos con



el distanciamiento de las comunidades, que de una lengua común crearon otra. Tal es el crisol de lenguas que es absurdo enumerarlas todas, sobre todo porque algunas sólo las hablan unas pocas decenas de personas. Sólo señalaremos las más importantes, aquellas que se acercan al concepto de lengua común.

LATÍN

Es hablado por la intelectualidad de la cristianidad latina. Es la única lengua que sirve para comunicarse con otros, es una lengua internacional. Tiene forma escrita en caracteres latinos.

GRIEGO

El Griego es la lengua del antiguo Imperio Bizantino. El conocimiento de esta lengua se puede extender a eruditos de los pueblos que tuvieron íntima relación con el imperio, es decir, los eslavos, los armenios, los caucasicos y los sirios. Tiene forma escrita en caracteres griegos.

PERSA

Se trata del idioma del último Imperio Persa, destruido por los árabes. Única lengua que no fue sepultada por el árabe debido al prestigio cultural del imperio, el inmenso terreno que cubría y el papel comercial que jugaba. El persa se habla en la zona que comprende Asia Central. Tiene forma escrita en caracteres árabes.

ÁRABE

El árabe es la lengua con más hablantes de la Tierra demoníaca. Con ella se puede hablar con cualquier musulmán sea de donde sea. Tiene forma escrita en caracteres árabes.

ESLAVÓN

Esta es la lengua litúrgica de las iglesias ortodoxas eslavas. Está basada en la lengua que en un principio era común a todas las tribus eslavas. Con el tiempo estas se han ido diferenciando, pero el eslavón sigue conservándose de forma análoga al latín en la Iglesia Latina. Se escribe en caracteres cirílicos.

MUDO

Este lenguaje se desarrolló en monasterios que tenían la regla de silencio. Al principio tenía los signos imprescindibles para comunicarse (unos cien signos), luego fueron evolucionando hasta convertirse casi en auténticos lenguajes. Esta práctica está siendo paulatinamente abandonada debido a su contradicción con el voto de

silencio, pero aún es bastante utilizado. Al igual que los lenguajes hablados, los lenguajes mudos difieren por regiones.

EL MUNDO CONOCIDO

Para poder explicar la visión de la geografía actual como la ven los humanos libres hay que entender que antes del Advenimiento no conocían el continente americano ni Oceanía. Sólo conocían Europa, el norte de África, y de Asia hasta los Urales y la India, teniendo también alguna noticia de China. Aún no habían decidido si la Tierra era redonda o plana y tenían una concepción un tanto especial de la Tierra, pues se la hacían rodeada por un mar. Muchos religiosos pensaban que Jerusalén estaba en el centro.

De esta forma encontramos mapas imperfectos en todos los sentidos: tanto en distancias como en detalles, tamaño y disposición de los continentes. Muchos son alegóricos, pues están hechos con Jerusalén en el centro e incluyendo países legendarios como el de las Amazonas (país poblado y gobernado por mujeres con gran habilidad guerrera).

Los territorios inexplorados se creían poblados por seres legendarios, como los antropófagos o cinocéfagos en la India, los pueblos de Gog y Magog encerrados en el este por Alejandro, o el reino de Preste Juan, en África.



Sólo los musulmanes viajeros, los armenios y los escandinavos cuentan con un conocimiento geográfico más detallado, pero no siempre lo plasman en un pergamino o papel.

ESCLAVITUD

Antes del primer milenio de la Era Cristiana, Europa aún estaba inmersa en el comercio de esclavos a pesar del cristianismo y de la Iglesia. Esto era así por tres motivos: los vikingos eran esclavistas y no fueron bautizados todos hasta el milenio; los musulmanes, a pesar del Islam, seguían practicando la esclavitud, siendo los principales compradores; y los judíos, como comerciantes que eran, se ocuparon de servir de puente entre Europa y el Islam. Además, los grandes nobles del Imperio Bizantino no habían abandonado la posesión de esclavos.

Los vikingos esclavizaban a cualquier persona que capturaran. Con su conversión vino la prohibición de esclavizar a otros cristianos, pero eso no les impedía seguir abasteciendo el mercado de esclavos con los paganos del este de Europa, casi todos ellos eslavos. De hecho los judíos llamaban a la región donde habitan los eslavos Canaán y a su idioma cananeo, haciendo un símil con los cananeos, los esclavos del Antiguo Testamento. Mientras, los musulmanes se dedicaban a capturar a negros del África.

El mercado europeo partía de Escandinavia e iba haciendo escalas desde el Sacro Imperio al Califato Cordobés por las ciudades donde había judíos. Por el camino se quedaba algún esclavo que era regalado o comprado por los más altos nobles de esos estados. En aquella época era lícita la esclavitud para los cristianos si los esclavos eran paganos, aunque si uno se convertía, la Iglesia exigía su liberación. Desde el Califato Cordobés iban al este, a Asia, donde eran apreciados como mercancía exótica. En África los esclavistas se hacían con negros en la zona subsahariana o combatiendo a los reinos nubios y a Etiopía e iban en caravana al este, a las grandes ciudades del Islam.

Esta costumbre ha continuado tras la invasión. Los musulmanes siguen esclavizando a cualquier cristiano que capturan, a los satánicos, a los negros animistas y a los humanos de las ciudades demoníacas que no son creídos cuando afirman que son buenos musulmanes. Los vikingos siguen manteniendo esclavos que capturan de entre la población pagana o de las ciudades, y los bizantinos se abastecen con los humanos de las ciudades.

El resto de las poblaciones cristianas suele quemar en la hoguera a cualquier huido de las ciudades, a veces con razón y a veces por si acaso.

SOBRE LOS CRISTIANOS

Las sociedades cristianas del s. III después del Advenimiento comparten muchos de los valores, principios y costumbres por los que se regían antes de la llegada del Infierno a la Tierra.

GOBIERNO CRISTIANO

Debido a la desaparición del régimen político anterior, la autoridad y la ley pasaron paulatinamente de un líder fundador (un noble guerrero, un pío religioso o un hombre excepcional) a la mano de un consejo. Este consejo lo componen los adultos laicos de la comunidad, que toman las decisiones por consenso. La influencia de las personas en estos consejos viene dada por su prestigio. Suelen tener más influencia en la comunidad los individuos que se muestran como los más útiles para su supervivencia, como un eficaz guerrero, el herrero, un laico culto, el

sacerdote, el médico o los Justos. También la ancianidad, la sabiduría, la valentía y la elocuencia son elementos que ayudan a su poseedor a ser escuchado en las reuniones del consejo.

Este régimen casi democrático viene respaldado por una sociedad más igualitaria. El Infierno ha roto con la anterior sociedad piramidal y jerárquica trayendo una nueva, en la que los desfavorecidos de antaño, mujeres y campesinos, se han visto igualados con guerreros y religiosos. En esta nueva era de la supervivencia es el grupo lo que prima, todos son necesarios, por lo que los privilegios son considerados absurdos y, en ocasiones, indecentes.

EDUCACIÓN CRISTIANA

La educación cristiana sigue igual que antes, en manos de los religiosos, pero principalmente

porque sólo ellos sabían algo después de la invasión y ellos eran los únicos que tenían libros. Además, para poder estudiar algo es necesario tiempo, tiempo que muchos de los habitantes de la comunidad no tienen porque hacen lo posible por la subsistencia de la comunidad. Así, a pocos les está permitido, o tienen alguna excusa, para librarse de sus tareas.

Es el cura de la comunidad el que elige a los estudiantes. Él elige uno o dos de entre los niños para enseñarles lo que sabe de la cultura occidental, siempre con el previo consentimiento de los padres. Estos niños dedican parte del día al estudio, aprenden a leer y a escribir latín con la Biblia y todo lo relacionado con el oficio de escribano: elaboración de tintas y pergaminos y la encuadernación. Con la adolescencia se plantea una decisión, que consiste en elegir el niño si será religioso o no. La mayoría elige serlo, no sólo por vocación, sino por otros motivos: es una vida más llevadera, por prestigio, por presión familiar, etc. Si elige serlo, el adolescente seguirá estudiando y aprendiendo el sacerdocio. Si no, lo normal es que deje de estudiar, pero a veces si el niño es muy inteligente, muestra empeño, o el sacerdote piensa que merece la pena, tiene acceso a la instrucción superior religiosa aunque sea como laico.

En la educación cristiana se estudia los que el sacerdote sepa de los antiguos trivium (Retórica, Gramática y Lógica) y quadrivium (Aritmética, Música, Geometría y Astrología) y Teología.

Fuera de eso, la Iglesia no enseña nada más. Cualquier otra cosa que hoy consideramos ciencia, como la Medicina, exige una acercamiento personal, muchas veces imposible porque no hay textos, porque no se deja el acceso a esos libros o porque no hay judíos o musulmanes a los que acudir. Por eso, estas "ciencias" sobreviven por tradición oral.

JUSTICIA CRISTIANA

Cada comunidad está reglamentada por su propio consejo, por lo que las leyes son distintas en cada una, aunque con muchas similitudes, puesto que la vida y la cultura de las comunidades son parecidas.

Habitualmente el consejo suele encargar la administración de justicia a un número de jueces que en torno a cuatro. Son elegidos entre los

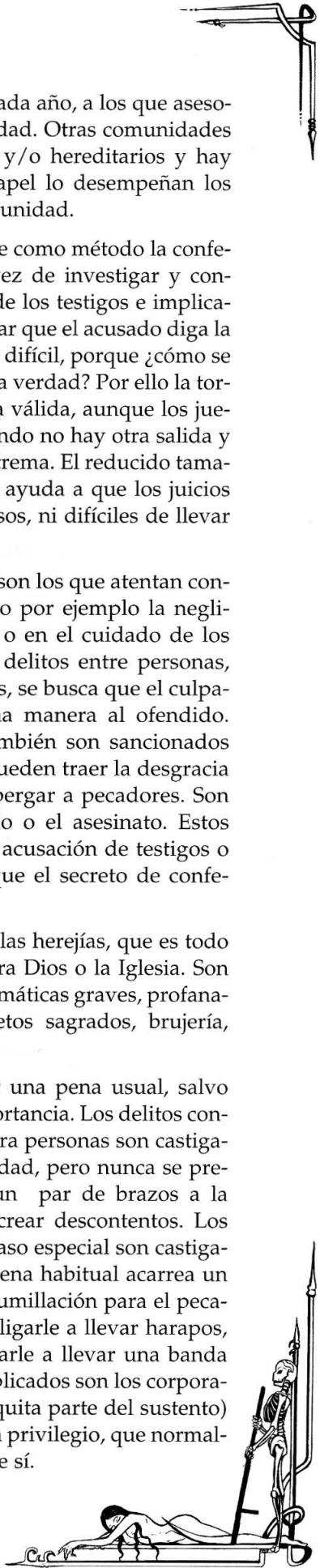
miembros del consejo cada año, a los que asesora el cura de la comunidad. Otras comunidades tienen jueces vitalicios y/o hereditarios y hay otras en las que ese papel lo desempeñan los más ancianos de la comunidad.

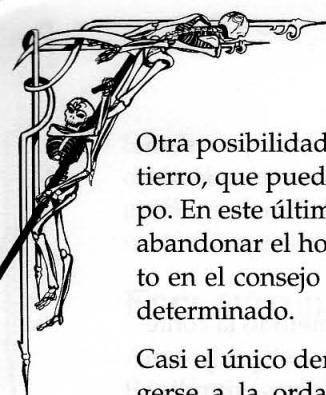
La justicia cristiana tiene como método la confesión del acusado. En vez de investigar y contrastar los testimonios de los testigos e implicados, se centra en procurar que el acusado diga la verdad. Esto siempre es difícil, porque ¿cómo se sabe que está diciendo la verdad? Por ello la tortura es una herramienta válida, aunque los jueces suelen aplicarla cuando no hay otra salida y en casos de una falta extrema. El reducido tamaño de las comunidades ayuda a que los juicios no sean largos, aparatosos, ni difíciles de llevar a término.

Los delitos más graves son los que atentan contra la comunidad, como por ejemplo la negligencia en la vigilancia o en el cuidado de los animales. Cuando son delitos entre personas, como robos o calumnias, se busca que el culpable retribuya de alguna manera al ofendido. Los pecados graves también son sancionados como delitos, porque pueden traer la desgracia a la comunidad por albergar a pecadores. Son faltas como el adulterio o el asesinato. Estos delitos sólo se dan por acusación de testigos o de sospechas, puesto que el secreto de confesión existe.

Los últimos delitos son las herejías, que es todo aquello que atente contra Dios o la Iglesia. Son cosas como herejías dogmáticas graves, profanación de lugares u objetos sagrados, brujería, etcétera.

La muerte no suele ser una pena usual, salvo para las herejías de importancia. Los delitos contra la comunidad o contra personas son castigados, siempre con severidad, pero nunca se pretende quitar con ello un par de brazos a la comunidad y se evita crear descontentos. Los pecados sólo en algún caso especial son castigados con la muerte. Su pena habitual acarrea un castigo y además una humillación para el pecador, como puede ser obligarle a llevar harapos, afeitarle el pelo u obligarle a llevar una banda roja. Los castigos más aplicados son los corporales, penitenciales (se le quita parte del sustento) y la derogación de algún privilegio, que normalmente se combinan entre sí.





Otra posibilidad para los jueces es acudir al des-
tierro, que puede ser de por vida o por un tiem-
po. En este último caso, el penado sólo tiene que
abandonar el hogar de la comunidad y su pue-
sto en el consejo (si lo tiene), durante un tiempo
determinado.

Casi el único derecho del acusado, es poder aco-
gerse a la ordalía o juicio de Dios. Parte del
hecho de que Dios está a favor de la justicia, por
lo que favorecerá al que tenga razón en una
prueba. Ejemplos de pruebas u ordalías son
entrar en una hoguera, flotar en el agua con una
piedra atada, o un duelo. El éxito en estas prue-
bas viene concedido por el Señor, por lo que su
consecución limpia el nombre del acusado. Los
duelos pueden delegarse en representantes y no
tienen porqué ser a muerte, pero la victoria de
uno de los oponentes ha de ser clara. La ordalía
es un derecho al que se acogen muchos acusa-
dos como última opción o sí no hay pruebas
concluyentes en su defensa. Es el acusado quien
se acoge al juicio de Dios y los jueces quienes
dictan en qué consistirá. Cada comunidad suele
tener su propia prueba, aunque las preferidas
son la del agua (por el diluvio, los impíos se ahogan),
o el fuego (Sodoma y Gomorra, los impíos se
abrasan). Lo normal ante acusaciones que
atenten al honor, es que la ordalía sea un duelo
entre acusado y acusador.

La vida de una persona que haya delinquido es
bastante dura, ya que esa mancha le perseguirá
siempre. Es una carga terrible si son delitos gra-
ves y especialmente si son pecados. En comuni-
dades tan cerradas y pequeñas estas cosas siem-
pre se recuerdan durante generaciones.

ARTES Y SABERES

La venida del Infierno ha provocado un gran
salto hacia atrás también en las técnicas y cono-
cimientos. La principal razón es la escasez de
hierro, ya que lo poco que se saca se destina a las
armas. Por tanto las herramientas han de ser de
madera, piedra y hueso, por lo que sus presta-
ciones son menores.

Otra cosa que limita la aplicación de la tecnolo-
gía, es que las grandes máquinas (ruedas y molini-
os) no pueden edificarse por ser fácilmente
visibles y una prueba evidente de que por allí
hay alguien que no debería estar.

Tenemos entonces que hay una gran brecha
entre la teoría y la práctica. Se conocen muchas
más cosas que las que se pueden aplicar.
También hay que tener en cuenta que el nivel de
tecnología no es uniforme para todas las comu-
nidades cristianas.

COSTUMBRES CRISTIANAS

El matrimonio debía seguir el modelo eclesiásti-
co, pero en la práctica, en el momento del
Advenimiento, aún seguían en vigor las cos-
tumbres traídas por los bárbaros: poligamia,
divorcio, repudio por parte del hombre o por
consentimiento recíproco pero sin aprobación
eclesiástica, convivencia, concubinato, incesto y
rapto ritual.

En algunos de los lugares menos evangelizados
el día de la llegada del Infierno a la Tierra, como
Escandinavia, subsiste la práctica del infantici-
dio, a pesar de la fuerte oposición de los religio-
sos, si el matrimonio o la comunidad es incapaz
de mantener al bebé.

LA MUJER CRISTIANA

Sigue imperando el machismo religioso. Aún la
mujer ha de llevar a cuestas el pecado de Eva y
se la sigue viendo como algo pecaminoso. Por
ello, aunque en el plano social es igual al hom-
bre, en la religión sigue siendo una segundona.
Se la sigue limitando a ser monja y se sigue exal-
tando la virginidad y el matrimonio, estando
mal vistas las segundas nupcias de viudos.

Hay algunas comunidades que permiten a las
mujeres que sean diáconos. Estas mujeres han
de ser viudas o vírgenes.

Socialmente se han equiparado casi completa-
mente al hombre, desempeñando las mismas
tareas, desde la defensa de la comunidad hasta
su cuidado y avituallamiento.

IGLESIA

A pesar de las diferencias teológicas, rituales y
organizativas, las iglesias tienen cosas en
común. Ahora las iglesias han de procurarse sus
propios recursos para sobrevivir. El trabajo no
es patrimonio de las órdenes monásticas pues
ha dejado de mantenerlas un señor feudal o un
gran terrateniente, aunque se siguen benefician-
do de las donaciones de particulares y de comu-

nidades para la salvación de sus almas y obtener la bendición divina. Por lo demás viven dedicados a la oración por la Tierra condenada, esperando que con ella y las misas se expíe el pecado de la humanidad por fin, y a los libros, copiándolos y completándolos.

Los monasterios son como comunidades sólo que formadas exclusivamente por religiosos, la gran mayoría monjes. Los monasterios son regentados por el abad o abadesa que depende del obispo de su zona.

SOLITARIOS

Estos son humanos que se alejan de la comunidad en la que han nacido para llevar una vida solitaria y de contemplación. Sus costumbres y expiación varían según ermitaños. Son un objetivo muy tentador para los demonios pero son peligrosos por su fanatismo, y son muy difíciles de doblegar y condenar al Infierno. Son más numerosos en el Oriente cristiano que en Occidente.

A parte de estas personas que viven alejados de la comunidad por propia decisión, están los que han preferido vagar solos por la Tierra, sin adscribirse en ninguna comunidad. Estas personas son gente muy pía, generalmente sacerdotes, que van de comunidad en comunidad, ayudando o sustituyendo al sacerdote durante un tiempo, tras el cual continúan su deambular.

CRISTIANOS Y OTRAS RELIGIONES

La relación del cristianismo con otras religiones siempre ha tendido a la violencia, sin embargo la historia nos demuestra que ha habido períodos de especial y singular convivencia entre las diferentes religiones en los que cristianos, judíos y musulmanes han vivido en paz.

En el año 255 después del Advenimiento, la violencia y desconfianza sigue siendo una constante, echándose la culpa los unos a los otros de la llegada del Infierno a la Tierra. Sin embargo, en los últimos años y dada la magnitud del enemigo al que se enfrentan y lo precaria de su existencia, se dan cada vez más casos de colaboración, ayuda y respeto mutuos.

CRISTIANOS Y JUDÍOS

Los judíos fueron poco tolerados por los cristianos, salvo por los nobles por razones políticas,



económicas y eclesiásticas. El gran enfrentamiento venía de las diferencias de criterio entre el judaísmo y el cristianismo sobre la figura de Jesús, del Pueblo Elegido, y la obstinación de los judíos a no convertirse al cristianismo.

Estas diferencias provienen de la distinta consideración de Jesús, si era el Mesías o no, de si era un ser divino o no, de la creencia de que los judíos traicionaron a Dios y por ello, Él transfirió su predilección a los cristianos dejando la dirección de pueblo elegido a la Iglesia, y del hecho de que fuesen los judíos los que condenaron a Jesús a la crucifixión, y a pesar de que tuviesen el mismo texto sagrado (el Antiguo Testamento), no reconociesen la verdad.

Estas importantes diferencias se complicaban por el comportamiento orgulloso de los judíos, por su desdén con los demás y por su costumbre de vivir en sus propios barrios, lo que excitó la paranoia de los cristianos, que los imaginaban maquinando contra ellos o pactando con el Diablo.

Actualmente, para hacer aún más radicales los prejuicios de las actuales comunidades cristianas sobre los judíos, está su antigua reputación de magos. La cristiandad había copiado numerosos elementos del judaísmo, que a fin de cuenta son sus raíces, y con ellos cierta reverencia y respeto hacia el pueblo hebreo. Durante los pri-



meros siglos después de la muerte del Redentor, los ritos judíos, sus símbolos y su alfabeto se suponían de gran poder mágico, a igual que las sinagogas, que eran visitadas por cristianos en busca de consejo (antes que las iglesias!). También por su antigua sabiduría se les consideraba grandes curanderos, muy buenos consejeros, y en ocasiones poderosos magos. Incluso los ritos de exorcismo cristiano y algunas oraciones contenían palabras de hebreo.

Ante esta preferencia del pueblo por los judíos, la Iglesia luchó. Condenaba y sancionaba estas prácticas considerándolas paganas, por tanto satánicas, por lo que con el tiempo, por asociación, los judíos fueron equiparados a brujos satánicos.

Todo esto ha provocado que algunas comunidades cristianas persigan su extinción. Son comunidades que aún conservan obras de los teólogos de los siglos II y III de la Era cristiana y el popular compendio del Anticristo de Adso de Montier-en-Der, donde se asegura que el Anticristo será un judío de la tribu de Dan. Los que creen en lo que en estos textos se afirma, han diabolizado a los judíos.

CRISTIANOS Y MUSULMANES

Los cristianos consideraban el Islam como una inspiración del demonio a Mahoma, o como una herejía más del cristianismo, ya que Mahoma había tenido amistad con cristianos entre los que había algún religioso. Debido a estas concepciones, sus relaciones con los musulmanes fueron violentas desde el inicio del Islam y actualmente lo siguen siendo en muchos casos.

Los musulmanes no tienen una concepción peyorativa del cristianismo, pero al incluir en su credo la yihad, sus relaciones son violentas con los cristianos. Pero también son más tolerantes, por lo que muchas veces prefieren entablar relaciones pacíficas con ellos, cosa que aceptan los cristianos siempre que se sientan inferiores o iguales en poderío que los musulmanes.

DEFENSORES DE LA FE

Muchas comunidades cristianas han organizando órdenes de caballería en las que sus integrantes asumen y persiguen un objetivo pío. A continuación se hace una descripción de las más importantes.

CABALLEROS DE DIOS

Son personas que han consagrado su vida por diferentes razones (vocación, penitencia...) a recorrer la Península Ibérica luchando con el Demonio allí donde lo encuentren. Recorren las montañas y los valles en busca del Maligno para enfrentarse a él, o a sus esbirros.

Los miembros de la orden son caballeros andantes en busca de diablos que mandar al Infierno. La única arma que pueden utilizar es la espada, lo que no excluye escudo o armadura, y sólo pueden utilizarla contra un demonio o hombre poseído. Jamás pueden levantar la mano y herir a un humano. Esto se considera un trasfondo Voto (4). Como requisito fundamental se exige otro Voto (4) de proteger a los débiles e indefensos, pero en su código de conducta se incluye también la obligación de ser soltero (no implica castidad), valiente, honrado y honorable. La orden goza de gran reputación y prestigio en las comunidades, que los tratan como auténticos héroes, por lo que la Ventaja Reputación es apropiada. Se reúnen una vez al año en la cueva de Covadonga donde se ponen al día las altas y bajas, los juicios a los caballeros que han fallado, y si procede, la elección de un nuevo Gran Maestre, elegido según sus hazañas. Para poder afiliarse a la orden sólo se exige tener una espada y el juramento solemne de cumplir con los deberes y obligaciones de la misma. Los personajes miembros deberán poseer, además de los dos votos mencionados antes, los trasfondos Afiliación (4) y Deber (6). El Gran Maestre además deberá tener Posición (1).

ALMOGÁVARES

No es una orden de caballería, sino una compañía de guerreros que se encarga de rescatar a los humanos de las manos de los demonios en la Península Ibérica. Son nómadas, pero están en continuo contacto con las comunidades montañosas. No trabajan por encargo, sino que pasan días en los valles preparando los rescates, para luego enviar a los rescatados a las comunidades para que ellos les acojan. Los almogávares son como un clan, por lo que la mayoría de ellos son familia y se les educa para ser almogávares. No tienen problema en aceptar a extraños si pasan por un período de prueba. Los personajes que quieran ser almogávares deberán ser sigilosos guerreros, con al menos Nivel 2 en una habilidad de armas, Discreción y Vigilancia. Los tras-

fondos adecuados son Afiliación (2) y Deber (6). El jefe es el primogénito del anterior jefe, por lo que, además de Posición (1), habría que tener Linaje (2) para serlo, o para ser almogávar de nacimiento.

COMPAÑÍA DE LA ESPERANZA

Actúan en las Alpujarras, pero no es una orden, sino más bien una organización creada para mantener la salud espiritual de la comunidad. No hay requisitos para ser miembro, pero se les entrega un signo identificatorio, un colgante de madera en forma de cruz. Su misión es detectar y denunciar el pecado dentro de la comunidad, misión indispensable para salvaguardarla. La compañía no duda en denunciar a familiares y a compañeros, y sus miembros puntúan alto en paranoia. Los trasfondos Afiliación (2) y Deber (6) son necesarios para pertenecer a la compañía. Aunque hay miembros legos, la Posición en la compañía dependerá del lugar que el personaje ocupe en la jerarquía eclesiástica.

JOMSVINKINGOS

El reino escandinavo tiene para protegerlo una fuerza de guerreros de élite. Se llaman Jomsvikingos. Es una institución que data de finales del siglo X, y que tenía como base un fuerte en el Ronsdall a donde acudían los voluntarios a recibir un entrenamiento militar intensivo. Este centro tenía reglas muy severas, incluida la de no dejar pasar a mujeres, cuya transgresión traía la expulsión. El rey Olav II el Santo les dotó del carácter religioso que ahora tienen.

Es la orden más pragmática de Europa. Tienen su fuerte en la montaña más inaccesible de Noruega y allí, los que han conseguido llegar, reciben el entrenamiento militar más duro de la época. Se exige el código de conducta propio de los guerreros honorables, pero ningún voto, aunque durante su entrenamiento y mientras estén de misión deben guardar castidad y abstenerse de beber alcohol. Estos guerreros poseen, debido a su entrenamiento militar, una gran aptitud en el Hacha danesa, la Espada, el Atletismo y la Supervivencia por lo que un personaje deberá tener al menos a Nivel 3 las habilidades correspondientes. Están en permanente estado de alerta, y su servicio se divide anualmente entre formar la guarnición de alguna comunidad o clan nómada y la vigilancia de la tierra de nadie que hay entre los demonios de la

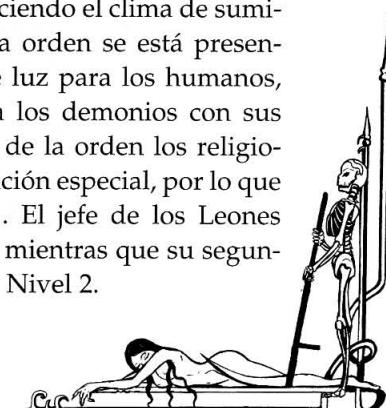
Baronía del Frío y las regiones habitadas por almas libres. Esta orden está integrada en las fuerzas de defensa vikingas bajo la autoridad del rey. Se requieren los trasfondos Afiliación (4) y Deber (6) para pertenecer a la orden. Si el personaje posee además Posición (1) se le considera un Jarl, mientras que recibe el cargo de Rig-Jarl si su Posición es (2). El rey de los Jomsvikingos tendrá Posición (3).

LEONES DE LA FE

Esta banda, creada recientemente, aprovecha el bosque de Sherwood para refugiarse mientras mantiene una guerra de guerrillas contra las ciudades demoníacas, liberando prisioneros y demostrando que los demonios no gobernan en toda la isla. Los Leones de la Fe, anglosajones principalmente, dan golpes más audaces cada vez debido a la inoperancia y falta de coordinación de las autoridades infernales.

Ahora se encuentran implicados en una guerra personal contra los caballeros de la Orden de la Langosta, responsables directos de la paulatina destrucción de sus bosques.

No es una orden, es una banda de guerreros que se mueve a través de lo que queda de los frondosos bosques ingleses intentando destruir toda actividad demoníaca que vean. Así, hostigan a los guardianes de los agricultores humanos, entran en las ciudades donde roban, matan y liberan, y también tienden emboscadas. No se exige nada para pertenecer a la orden, aunque debido a sus características de actuación, sus miembros acaban por convertirse en expertos tiradores con arco y muy sigilosos. El trasfondo Afiliación (4) es requerido. El jefe es elegido por votación, y en caso de empate los aspirantes han de competir en alguna prueba de habilidad no cruela. La orden empieza a tener fama por toda la isla, por lo que se está extendiendo por los demás bosques y enrareciendo el clima de sumisión de las ciudades. La orden se está presentando como un rayo de luz para los humanos, que ven cómo burlan a los demonios con sus golpes audaces. Dentro de la orden los religiosos tienen una consideración especial, por lo que disfrutan de Posición 1. El jefe de los Leones deberá tener Posición 3, mientras que su segundo tendrá el trasfondo a Nivel 2.





CABALLEROS DEL GRIAL

Compuesta por aquellos que han adoptado como objetivo en la vida conseguir el Santo Grial. Más que una orden como las demás, con sus reglas, requisitos y deberes, es un nombre que engloba a todos aquellos que buscan el Grial por toda la isla de Inglaterra. Por tanto es más heterogénea que las demás, no todos sus miembros son guerreros a la vieja usanza. Es originaria de Gales pero los viajes de los miembros la han extendido por la Escocia y la Inglaterra libres. Sus miembros muestran un conocimiento teológico cristiano imprescindible (Teología 3) para saber dónde buscar. Los Votos de castidad, honradez y caridad también son imprescindibles; sin ellos, serán indignos del Grial cuando lo encuentren. No tienen ninguna jerarquía, todos los caballeros son iguales entre sí. Tampoco se exige nada para poder entrar, con considerarse caballero del Grial y buscarlo, basta. Un personaje deberá tener los trasfondos Afiliación (4) y Deber (6) para pertenecer a la orden.

ORDEN DE LA SANTA CRUZ

Es una orden militar compuesta por monjes guerreros. Son independientes, es decir, no

dependen de un rey o de la Iglesia como ocurre con otras órdenes. Es la orden más reciente, pero desde su creación ha tenido una gran aceptación provocando un aumento espectacular de voluntarios en sus filas. La orden trata de conciliar los aspectos de la Iglesia con el código de la guerra de los nobles feudales. Para poder mantenerse, tienen bajo su administración directa varias regiones a cambio de la protección que dan a sus habitantes. Su labor principal es proteger los caminos de las montañas que son recorridos por los fieles y la liberación de los presos de las ciudades. Objetivo que han conseguido por lo que han conseguido el respeto y la admiración de toda la comunidad cristiana francesa libre.

Para pertenecer a la orden se exigen los Votos de obediencia, castidad y protección, y se prohíben los votos de ayuno, dolor y vigilia. La orden está a cargo del Maestre (que no tiene voto de obediencia) con Posición 6; le sigue el senescal, que es el segundo al mando con Posición 5; luego va el mariscal, que es el que manda en el combate y tiene Posición 4; luego los comendadores, que son como los burócratas, son cargos necesarios para el funcionamiento de la orden con Posición 3 y, por fin, están los miembros del capítulo (tres caballeros) con Posición 2 y los sargentos

(Posición 1) y auxiliares, que pertenecen a la orden, pero no cumplen con todos los votos.

Para ser caballero hay que tener Ordenación religiosa y cumplir los votos, así como tener alguna capacidad guerrera y conocimientos teológicos. Ser un guerrero no debe hacer descuidar su faceta de monje. Ser sargento y auxiliar ya supone no tener ordenación religiosa y por tanto no requiere tener votos o no todos, ni un conocimiento religioso especial. Sólo se le exige capacidad combativa. Todos los integrantes deben además tener el trasfondo Afiliación a Nivel 4 y la Desventaja Deber (4).

Los puestos superiores se eligen por elección directa, por lo que no se exige nada especial para acceder a esos cargos. Para ser comendador, senescal o maestre se prefiere a alguien con habilidades negociadoras, para el mariscal un historial militar brillante. La veteranía es una ventaja para acceder a algún puesto de mando. La orden no admite mujeres.

ORDEN DE DRACUL

Orden militar que forma la élite del ejército húngaro en la guerra santa. El título es hereditario, por lo que un personaje deberá tener el trasfondo Linaje, y sólo se puede obtener, si no es por esta vía, por nombramiento del rey, que es quien concede la membresía en vista de los méritos del aspirante. Son los mejores guerreros de las comunidades, entrenados desde niños, y los mejor equipados, por lo que un personaje deberá tener habilidades guerreras al menos a Nivel 3, y un equipo de Riqueza mínima 2, además de Afiliación (2) y Deber (2).

Llevan una vida consagrada a la lucha, por lo que son mantenidos por la comunidad. Deben fidelidad absoluta a la orden, por la cual deben acudir, hasta que mueran, a su llamada o en ayuda de otro miembro. El jefe es el Voivoda, con Posición 1, y por juramento, está bajo las órdenes del rey (Posición 2), que es además quien elige al nuevo tras la muerte de su antecesor. Aunque no se exige nada especial, sólo progresan en la orden los más píos, los que siguen la línea marcada por los reyes santos. No se admiten mujeres en sus filas.

BOGATIRES

Son los vigilantes de las fronteras de los Reinos Rus, el único requisito para pertenecer es el

tener armas, un caballo y un voto. Patrullan las zonas alrededor de las comunidades en grupo o en solitario y prefieren alertar a la comunidad antes que atacar a los demonios, aunque si se trata de caballeros Langosta el conflicto es inevitable. Como su deber es vigilar, nunca deben arriesgar su vida innecesariamente en un combate. Los bogatires viven integrados en su comunidad. Se jerarquizan como si fuesen un ejército, habiendo jefes de zona llamados boyardos (Posición 1), hasta llegar al zar (Posición 2), que es el comandante supremo. Todos los bogatires deben tener Afiliación (6) y Deber (4).

SANTA GUARDA

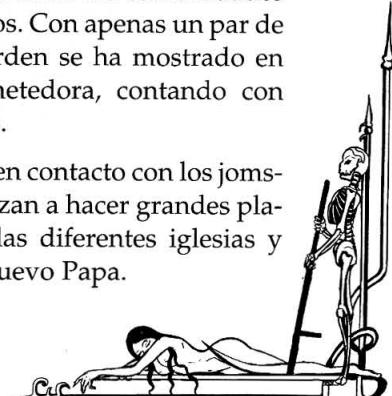
Es la orden militar encargada de proteger al Papa y la conforman cincuenta hombres. Su deber es ofrecer su vida para preservar la del padre del Iglesia. Los requisitos para entrar en ella son muy estrictos, ya que se exige un comportamiento pío intachable y unas habilidades guerreras y prestaciones más que competentes (al menos de 3 en una habilidad de combate). Los trasfondos Afiliación (4) y Deber (6) son requeridos.

Sus integrantes protegen la Cueva Papal, donde se guardan y veneran los cuerpos de San Pablo y San Pedro, en diferentes círculos que cubren bastante terreno. Dentro de la orden hay distintos rangos militares a los que se accede por experiencia y tiempo de servicio. Los sargentos deberán tener Posición 1, mientras que el Capitán tendrá Posición 2. Es una membresía muy codiciada y respetada por la comunidad cristiana, puesto que además de consideraciones pías y heroicas, son los mejor alimentados y equipados de todo el papado. La Santa Guarda no admite mujeres.

ORDEN DEL VIENTO DEL SEÑOR

Esta orden, auspiciada bajo el mando del emperador alemán, tiene como objetivo básico crear comunicaciones estables entre las comunidades del imperio y otros reinos. Con apenas un par de años de existencia la orden se ha mostrado en extremo eficaz y prometedora, contando con multitud de voluntarios.

La orden ya ha entrado en contacto con los joms-vikingos y juntos empiezan a hacer grandes planes para comunicar a las diferentes iglesias y poder al fin, elegir un nuevo Papa.



Entre sus integrantes ha reaparecido una ciencia hasta ahora perdida en la Europa actual, la cartografía. Están empezando a realizar mapas detallados con rutas y localizaciones.

Con el fin de evitar lo aparente, lo primero que han hecho en la orden ha sido crear un eficaz sistema de encriptación de la información reflejada en los mapas. Además los guardan celosamente en un lugar que sólo conoce el Gran Maestre de la orden (se dice que quedarían enterrados bajo toneladas de roca y sumergidos en agua en cuestión de segundos si alguien que no conociera las trampas que los rodean intentase apoderarse de ellos). El sistema de encriptación lo conocen tan sólo los monjes que recopilan la información traída por los diferentes mensajeros.

Cuando un integrante de la orden parte, lo hace sólo con la menor información posible. Están entrenados (y extremadamente mentalizados) para morir antes que revelar cualquier información.

Como requisitos básicos los integrantes de esta orden tienen: Trasfondo Deber (nivel 6), Trasfondo Afiliación (nivel 2), Leer y Escribir (nivel 2), Supervivencia (nivel 3), Indagación (nivel 3). Las habilidades mencionadas son necesarias para poder, primero sobrevivir en solitario mientras se realiza la búsqueda de comunidades, segundo encontrar indicios de su localización, y tercero poder comunicar con exactitud la información obtenida. Como beneficio especial los integrantes de esta orden pueden coger Labor (Cartografía), conocimiento perdido y olvidado desde la invasión del Infierno.

LOS MONJES GUERREROS DE ÁYION ÓROS

Con dos mil metros de altitud, en la península de Khalkidhikí, se encuentra el monte Athos, Áyion Óros. Cuando en el año 1000 de nuestro Señor Jesucristo el Infierno llegó a la Tierra, cientos de cristianos de la zona fueron a refugiarse en el santo lugar, en los monasterios construidos apenas dos siglos antes, que se convirtieron rápidamente en inexpugnables fortalezas y sus habitantes en los más fieros guerreros que jamás hayan combatido por la Cristiandad. Dicen sus habitantes que su fuerza les viene en parte de su cercanía al Señor. Razón no les falta ya que la visión de tan poderosa fortaleza en semejante altura, hace sin duda sospechar de intervención divina.

Reclaman orgullosos una tradición Espartana y su devota fe por el Señor. Entre los monjes guerreros que habitan tras los muros de estos sagrados monasterios se encuentra el mayor porcentaje de Elegidos de toda la Tierra. Los servidores del Maligno tiemblan solo con la mención del Santo lugar y sus temibles pobladores.

Como requisitos básicos deben tener tres de entre los atributos de Fortaleza, Destreza, Voluntad, Virtud y Gracia a Nivel 4. Tienen que tener un arma de su elección también a Nivel 4, la habilidad de Atletismo a nivel 3, Teología (Cristianismo) a nivel 2. También deben de coger los trasfondos de Afiliación (Nivel 8), Deber (Nivel 6) y emitir los Votos de Auxilio y Obediencia (recordar que el máximo de puntos obtenidos con Trasfondos negativos es de cuarenta, pero no se impide tener Trasfondos negativos que superen esa cantidad). Como extraña ventaja de su condición de monjes de Áyion Óros, tienen el hecho de que su reputación ante cualquier demonio les precede como auténticos salvajes con los que tener extrema precaución.

LOS CABALLEROS DEL TEMPLO DE SALOMÓN

También denominados los Pobres Caballeros de Cristo. Esta hermandad fue fundada un par de años después del Advenimiento por un tal De Payns, cuyo nombre de pila se desconoce. No se sabe cómo ni qué exactamente, pero el hecho es que De Payns encontró ciertos documentos en Palestina (se dice que en las ruinas del templo de Salomón en Jerusalén), en el caos que siguió a la Invasión. De estos textos le surgió la idea de fundar una orden militar con la que luchar contra el Maligno y sus huestes. De Payns acabó refugiado en las montañas Etíopes y es ahí donde tienen su principal base los Caballeros del Templo de Salomón.

Sin duda, esta orden es de las más pragmáticas de todas las actuales órdenes de caballería cristianas, han consagrado su vida a la lucha contra el Demonio y en esta guerra santa todo está permitido.

La orden se ha especializado en la guerra y resultado de esta especialización han resucitado las viejas máquinas de combate. Ballestas, ballistas, catapultas y un sinfín de nuevos ingenios se ocultan en sus escondrijos de las montañas etíopes, ingenios que los demonios han aprendido a

temer y a respetar por el eficaz uso de ellos que hacen los caballeros. Son diestros también en el arte de manejar el acero, controlan a la perfección la mezcla exacta, y de ahí sacan excelentes armaduras y espadas.

No dependen de ninguna Iglesia o reino. De la Iglesia dicen que sólo obedecen al sucesor de Pedro, y de los reinos no acatan órdenes pero sí respetan sus leyes y costumbres, intentando no enfrentarse nunca a sus autoridades aunque manteniéndose firmes cuando es necesario.

Son al mismo tiempo temidos y respetados por su ferocidad en la lucha y su eficaz resolución contra los demonios. Se dice de uno de sus antiguos maestres que en una ocasión, cuando se encontraban atacando una caravana de suministros escoltada por tropas del Maligno, brujos y creyentes paganos, alguno de los esclavos intentaba pasarse a sus filas proclamando su fe cristiana y el maestre para evitar complicaciones exclamó: "Matadles a todos, que Dios reconocerá a los suyos".

Su objetivo principal en esta guerra desigual es preparar a los cristianos libres para la lucha, para ello han enviado a sus miembros a recorrer mundo, y allá donde encuentran comunidades cristianas libres, enseñarles el arte de la obtención del acero, la mejor forma de crear armas

con él, y también sus poderosas máquinas de guerra. Algunos incluso han llegado hasta Europa, pero su principal actividad es con las pocas comunidades cristianas de África y Asia. Por ahora se les respeta, pero al mismo tiempo se les acusa en susurros de prácticas heréticas. Por ahora sus justos forman una eficaz armadura de la cristiandad allá donde combaten. En ceremonias y cuando saben que van a morir en la lucha, lucen una túnica blanca con una cruz roja sobre el pecho.

Como requisito principal tienen que manejar un arma a Nivel 4. Deben coger los Trasfondos Deber (nivel 6) y Afiliación (nivel 6). Si algún personaje desea tener rango dentro de la orden tendrá que coger Posición a Nivel 1 lo que le proporcionará el título de Hermano de Salomón (antes simplemente es Novicio de Salomón o Hermano Escudero) y tendrá autoridad sobre los miembros de la Orden en una zona geográfica concreta especificada por el Director de Juego. Como beneficio especial destaca el hecho de que en su "todo vale" contra el Demonio: aceptan el uso de ballestas, alabardas y armaduras demoníacas (siempre que sea contra adoradores del Maligno), asunto que a ojos del resto de cristianos acentúa su cercanía al peligroso camino de la herejía.

SOBRE LOS MUSULMANES

La sociedad musulmana en general, al igual que antes de la llegada del Infierno sigue rigiéndose por el Corán y la tradición islámica (siempre claro, con las eventuales excepciones de Califas y miembros de la nobleza). Muchas comunidades, al igual que les ocurre a los cristianos con la Biblia, carecen de ejemplares del Corán completos, pero de alguna forma su vida y costumbres se adaptan fielmente a las enseñanzas de Alá transmitidas por Mahoma.

GOBIERNO ISLÁMICO

Una comunidad musulmana tiene como jefe al cadí, exceptuando la comunidad del emir o del jefe del estado, en la que si existe, se ocupa sólo de administrar justicia. Este cadí, como los otros cargos, cuenta con la ayuda de unos consejeros que son los más notables de la comunidad (o

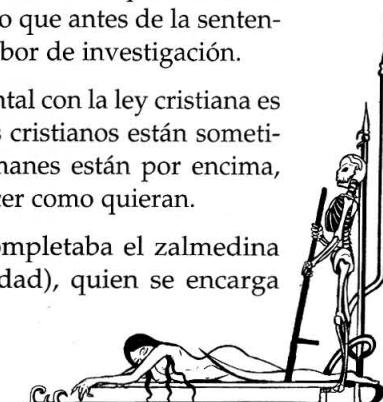
visires en caso de sultán o califa) y con la supervisión de los alfaquíes.

JUSTICIA MUSULMANA

La justicia está en manos del cadí, cargo electo que recae en manos de personas virtuosas y bien conocedoras de la Ley (el Corán), se encarga al igual que en la anterior era de los asuntos de derecho común. Hay uno por comunidad. El cadí debe obtener toda la información posible antes de dictar sentencia, por lo que antes de la sentencia se lleva a cabo una labor de investigación.

Una diferencia fundamental con la ley cristiana es que mientras los jerarcas cristianos están sometidos a la ley, los musulmanes están por encima, pudiendo deshacer y hacer como quieran.

La labor justiciera la completaba el zalmedina (prefecto de la comunidad), quien se encarga





de los asuntos criminales y que en la antigüedad dirigía un cuerpo policial para la seguridad ciudadana. Actualmente sigue cumpliendo su función.

EDUCACIÓN MUSULMANA

Los musulmanes, a parte de ser considerablemente más limpios e higiénicos que los cristianos, también tienen un sistema escolar mejor, no tan restrictivo, donde se enseña, a través del Corán, a leer y escribir, cálculo y gramática.

La enseñanza superior, dependiendo de la comunidad, es pública o reservada para los privilegiados, pero en cualquier caso se da en las mezquitas. Antes de la llegada del Infierno había muchas "carreras" entre las que se impartía Historia, Gramática, Medicina, Geografía, Astronomía, Árabe, etc. Actualmente hay sabios de cada materia repartidos entre diferentes comunidades. Algunos hacen de su residencia un centro de estudio y otros viajan. Muchos conocimientos se han perdido con la llegada de las huestes del Maligno y unos pocos eruditos se afanan en recuperarlos.

En la anterior era, junto con esta educación superior y más fácil de conseguir que la europea, estaba la predilección por los libros. Habiendo así muchas bibliotecas (públicas y privadas) en el mundo musulmán y grandes esfuerzos en la reproducción de libros. Esto se ha traducido en una mayor facilidad en el mundo musulmán de esta oscura era, de encontrar copias del Corán o de otros escritos y tratados, así como grandes obras de otras civilizaciones como puedan ser tratados griegos, persas, etcétera.

CONOCIMIENTOS, CIENCIAS Y MEDICINA

Los semitas debido a su pasado e inhóspitas regiones donde vivían, habían desarrollado una serie de tecnologías desconocida en Europa por no ser vitales en su geografía. Así contaban con un dominio de la energía hidráulica y eólica más avanzada (que les permitió construir relojes de agua que funcionaba por influjo lunar o autómatas), prensas más eficaces, más variedad de cultivos, la cría de gusanos de seda, una herrería más avanzada, carretillas y lentes de aumento

(para estudiar la refracción y concentrar los rayos del sol), pero no las desarrollaron más allá por desinterés. En conjunto su vida era menos precaria.

Eran también astrónomos y geógrafos avanzados, y practicaban la alquimia, con la que descubrieron nuevas sustancias que mejoraron la alfarería.

Muchos de estos avances se han perdido y otros tantos no, ahora, en la época de mayor necesidad que jamás haya conocido el hombre, todos estos adelantos hacen que sin duda alguna muchas comunidades musulmanas sean de los mejores sitios para vivir (o sobrevivir, según se mire), con los que cuenta la Humanidad. Aunque tienen los mismos problemas que los cristianos para llevar a la práctica sus conocimientos.

LOS ESCLAVOS EN EL ISLAM

Los esclavos eran muy populares en el mundo musulmán de antes de la venida del Infierno, ahora son muy pocos por la dificultad de mantenerlos, pero son el artículo máspreciado y que mejor transmite la importancia y el favor de Alá por su amo. Los preferidos son los más exóticos, los negros y europeos del norte.

Antiguamente los esclavos ingresaban en la vida de las naciones musulmanas como trabajadores, burócratas, soldados (muchas veces como guardia personal y no se les dejaba aprender el árabe), o animadores. Una clase especial eran los eunucos, castrados en su infancia, que podían ser burócratas, guardias o soldados. En el s. III después del Advenimiento siguen las mismas costumbres entre descendientes y seguidores del profeta Mahoma.

Los peor considerados son los negros, a quienes al igual que en el pasado se les encargan los trabajos más duros o se les empleaba como carne de cañón en los "ejércitos".

Aún pudiendo parecer lo contrario, los esclavos gozan de protección legal, sus amos no los pueden tratar como cosas. Tienen libertad de culto, pueden casarse o desempeñar un oficio con consentimiento del amo, e incluso tener esclavos o llevar al amo ante el cadí si le maltrata. Algunos pecados pueden expiarse mediante la liberación de esclavos.

LA MUJER MUSULMANA

Las mujeres musulmanas no han visto mejoradas su posición de inferioridad respecto al hombre con la venida del Infierno. Siguen obligadas a llevar velo (al menos hasta su menopausia) y a cumplir las exigencias del Islam; decoro, honestidad, castidad, decencia y vivir guardadas en casa. A las mujeres de buenas familias se les da instrucción, se les enseña a leer y a escribir y pueden llegar a recibir instrucción superior o ser copista del Corán, el papel religioso más importante al que puede llegar la mujer en el Islam.

A esta situación se oponen la de las mujeres del Califato Cordobés que disfrutan de auténtica libertad e incluso no llevan velo (otra costumbre rota allí es la de prohibición del vino, en esta región es una bebida muy popular). Las mujeres de los beréberos también disfrutan de una autonomía similar, con una mayor importancia en el ámbito social.

Paradójicamente en los sitios más castigados por los diablos muchas mujeres rompen su status como única vía para sacar adelante a las familias huérfanas de padre o con padre tullido.

Excepción a estas reglas es la de las mujeres esclavas cantoras y bailarinas.

LAS PALOMAS

Los musulmanes utilizaban palomas mensajeras, pues eran el medio más rápido para que circulasesen las noticias. Con la llegada de los demonios este sistema de comunicación se ha mostrado aún más importante, pues es la única forma segura de comunicación. Así, todas las zonas musulmanas del Oriente están perfectamente comunicadas entre sí, de forma escalonada en función de la distancia que una paloma puede recorrer.

A las palomas hay que adiestrarlas con un viaje determinado.

DHIMMA

El trato de los musulmanes con las demás religiones varía de región a región, pero no varía en demasía de su comportamiento antes de la llegada del Infierno a la Tierra.

Los musulmanes, sobretodo sunnitas, eran y son después del Annus Domini Adventus Averni ad

Terram, muy tolerantes con otras religiones, en especial si son mayoría en los territorios que gobiernan. Principalmente toleran a las gentes del Libro (cristianos y judíos), también aunque en menor medida a los zoroastristas, budistas e hinduistas, pero no a los creyentes de religiones politeístas, que son perseguidos por paganos.

Estos ciudadanos son llamados *dhimma*, tienen como obligación el pagar un impuesto todos los varones mayores de 15 años, otro por poseer tierras, no llevar armas y no montar a caballo entre otras, a cambio de libertad de culto, de asociación, de ser juzgados por su propia ley y de protección a ellos y sus bienes por parte del estado.

Pese a todo, esto no les sustraen del odio del pueblo si prosperan demasiado, al considerar escandaloso que los infieles vivan mejor que los creyentes, o que ocupen puestos de importancia.

En cualquier caso suele ser mucho más fácil la vida de cristianos y judíos entre musulmanes que la de estos en comunidades cristianas.

WALA Y MAWALÍES

Wala es el vínculo musulmán equivalente al vasallaje europeo, por tanto *mawalí* es equivalente a vasallo. Se utilizaba principalmente, y aún se utiliza, para que los esclavos sigan ligados a su señor después de ser liberados, y para patrocinar a los conversos súbditos de los estados musulmanes.





SOBRE LOS JUDÍOS

Desde la Diáspora, el pueblo hebreo ha estado presente en los principales centros económicos europeos: la España musulmana, el sur de Francia y el Rhin.

Con la llegada de los musulmanes y el renacimiento comercial, nuevos miembros engrosaron la comunidad judía europea, haciéndose rápidamente un hueco en la sociedad como administradores, artesanos, comerciantes y banqueros, cuya opulencia empezaba a molestar al pueblo cristiano cuando llegó el Infierno.

Los judíos de Asia vivían de igual modo que los europeos; eran banqueros, comerciantes y artesanos y vivían en sus propios barrios en la ciudad.

La invasión les perjudicó enormemente (más si cabe que a musulmanes y a cristianos), puesto que su vida era urbana y dependiente de las relaciones internacionales, que obviamente dejaron de existir prácticamente en su totalidad. Muy pocos quedaron libres o pudieron escapar viéndose obligados a centrarse en oficios artesanales. Ahora, la mayor parte sobrevive junto a

las comunidades cristianas que, de cuando en cuando les toman como chivo expiatorio, aunque son respetados como tintoreros, curtidores, sangradores (barberos y cirujanos), carniceros, orfebres, herreros, plateros, talabarteros, zapateros, médicos, traductores o astrónomos.

Debido al escaso tamaño de las comunidades es imposible conjugar en una misma comunidad una sinagoga y otro edificio religioso, los judíos han creado sus propias comunidades. Por el intermitente odio asesino de los cristianos por ellos están son muy cautas con los cristianos.

GOBIERNO HEBREO

Las comunidades europeas tienen una organización política parecida a las cristianas, se rigen mediante el consejo de la comunidad entera y cuentan con un líder electo (el más sabio en la Torá). Este toma las decisiones que una comunidad entera es incapaz de tomar. También legitima los nombramientos y media con los gentiles. En España, este recibía y sigue recibiendo el

nombre de *naguid*, en el resto de la Europa Occidental se denomina *stadlán* y *parnás*.

Las diferencia está en que el *naguid* es el jefe de toda la comunidad judía (por lo que hay dos, uno para los Pirineos y otro para el Califato), mientras que el *stadlán*, al igual que el *naguid*, es el encargado de representar a toda la comunidad judía de la zona ante las autoridades gentiles, y el *parnás* es el jefe de cada comunidad. Estos judíos separados por la cristiandad de su tierra de origen, bajo dominio musulmán, desarrollaron una cultura particular conocida como *askenazí* y ellos como *askenazíes*.

En Europa las comunidades de judíos están integradas en los estados cristianos en los Pirineos, en las Alpujarras, en el sur de Francia, en los Alpes y la Europa Oriental. Hay más información en la descripción de esas regiones.

En Oriente, la autoridad sobre toda la comunidad la ostentaba y ostenta el *exilarca*, que proviene del linaje de David. Con las distancias y los musulmanes, su ámbito de influencia se fue reduciendo, hasta la llegada del Infierno que lo arrinconó en las montañas del este. Tiene los mismos papeles que un *naguid*, con el prestigio añadido que supone su ascendencia. Es mantenido por el pueblo que le paga cada vez que ha de intervenir en algún asunto (litigios, nombramientos, matrimonios...).

En el Oeste (Anatolia y Palestina) la autoridad está en manos de la *yesibá* y su jefe el *gaón*. La *yesibá* es un consejo de sabios que interpretan la *Torá* para el gobierno del resto de la comunidad, imparte justicia, excomulga y enseña la Ley a la comunidad. Hay una en cada región, la del este limita el poder del *exilarca*.

La pertenencia a las *yesibot* es por elección, pero en la práctica los elegibles provienen siempre de

las mismas familias aristocráticas. La sucesión del *gaón* es por elección, pero en la práctica es hereditario, pasa de padre a hijo.

JUSTICIA JUDÍA

Las leyes están en una ordenanza (*taccanot*), del cumplimiento de estas se ocupa un consejo de ancianos (*muccadenim*) y unos jueces (*dayyanim*). A veces existe un *bedin* que es como un policía.

COSTUMBRES JUDÍAS

Aunque los judíos admiten la bigamia, esta costumbre se fue perdiendo, empezando por los judíos europeos por influjo de la moral cristiana. Así, antes de la venida del Demonio, las comunidades hebreas más allá del Pirineo ya no permitían la bigamia y los judíos españoles la limitaban al tener que obtener permiso el marido de su esposa para contraer otras nupcias.

También se dificultó el divorcio en toda la comunidad judía, al tenerse en cuenta la opinión de la mujer.

VIAJES

Este doble aislamiento de las comunidades cristianas por espacio y por fe (no pueden casarse con gentiles), ha llevado a los judíos a seguir siendo viajeros. Aparte de constituir gran parte de los artesanos errantes de las zonas libres, viajan entre comunidades lejanas unas de otras para establecer relaciones, negocios, muy escasos y de trueque, y sobre todo matrimonios, modo de evitar la endogamia. Los viajeros judíos llevan y traen contratos matrimoniales, donde quedan concertados futuros esposales entre niños recién nacidos que no se verán hasta el día de su boda.

SOBRE LOS NÓMADAS

La Tierra demoníaca ofrece a los humanos otra posibilidad de supervivencia: la vida errante. Así que el nomadismo se sigue practicando por los grandes valles, estepas y desiertos. Con todos los nómadas se pueden hacer dos grupos, los nómadas ancestrales y los nuevos nómadas.

Hay nómadas en la Europa central, en la Baronía del Frío, en las estepas rusas e iranias,

en el desierto del Sahara y en el Condado de las Tres Religiones.

NÓMADAS ANCESTRALES

Los nómadas ancestrales son los nómadas que ya lo eran antes de que viniese el Infierno. Los lapones en Escandinavia, eslavos y kázaros en la Polonia actual, los nómadas de las estepas rusas



(eslavos, turcos, búlgaros, kázaros y pecheneros), los beréberes y los tubu en el Sahara y los turcos en Asia son ejemplos de estos. De todos los humanos, fueron los más afectados, les sorprendieron en grandes inmensidades de terreno llano sin escondite posible, pero aun así, pequeños grupos han sobrevivido.

De todos los humanos en la Tierra son los más continuistas con la anterior Era. Son paganos o musulmanes o judíos o cristianos, y aunque conocen una amplia zona, no suelen conocer comunidades sedentarias, pues estas se ocultan en la profundidad de los bosques y en las cumbres de las montañas. Sí conocen, en cambio, el emplazamiento exacto de las ciudades y sus campos de abastecimiento, lugares donde intentan rapiñar lo máximo posible: alimentos, herramientas y materias primas.

NUEVOS NÓMADAS

Los nuevos nómadas son los descendientes de aquellos supervivientes que decidieron que el movimiento constante era la mejor estrategia para evitar a los demonios. Sus costumbres derivan de su cultura originaria, pero están muy cambiadas debido a la ruptura que supone pasar del sedentarismo al nomadismo.

COSTUMBRES DE LOS NÓMADAS

Los nómadas tienen tres estilos: nomadismo ganadero, es decir, se mueven en función de los pastos y sus rebaños (cabras, vacas, ovejas, alces, caballos, etc.) de los que obtienen casi todos sus recursos; itinerante, que son los que están en continuo movimiento, sólo acampando para descansar y conseguir las provisiones para el día siguiente; y cazador-recolector, en el que tienen una temporada sedentaria hasta que acaban con los recursos de la zona (vegetales y animales), momento que aprovechan para ir a otra zona.

Las costumbres nómadas difieren mucho más entre sí, que las de los sedentarios entre sí, por lo que resulta imposible sacar muchos planteamientos generales, pero lo haremos.

La jefatura la suele ostentar un jefe, a veces asesorado por un consejo de algún tipo (ancianos, guerreros, etc.). La transmisión del poder puede ser dinástica, electiva (por un consejo, por el

anterior jefe) o recaer en el más poderoso (el más rico, el más valiente, etc.).

Los nómadas pueden formar además estructuras que superen una formación nómada. Así hablamos de clanes y tribus. En este caso, los clanes se mueven por un territorio extenso común, encontrándose a veces con otros clanes y reuniéndose alguna vez al año por alguna fiesta o motivo especial. Si no es así, hablamos de tribus que no superan la cincuentena de miembros.

La tecnología de estos nómadas es más precaria que la de los sedentarios, teniendo que recurrir al hueso, la piedra o la madera más a menudo que los sedentarios. Por el contrario, son los únicos que siguen utilizando el caballo con el mismo respeto y consideración de antes, si no fuera por ellos, sería otra especie extinguida por la infernación de la Tierra.

LENGUAS DE LOS NÓMADAS

Las lenguas de los nómadas, al estar aislados, han evolucionado diferenciándose mucho más que las de los sedentarios que partían de la misma lengua madre. De esta forma su lengua actual es mucho más diferente a su ancestro que la de los sedentarios, es decir el francés de una comunidad francesa sedentaria, es mucho más parecido al francés del antes del milenio que el de una comunidad nómada. Además, el francés de una comunidad sedentaria se parecerá mucho más al francés de otra comunidad francesa sedentaria que el francés de una tribu nómada francesa a otra tribu nómada francesa. Esto no afecta a las tribus musulmanas que usen el árabe, pues este idioma no cambia porque es el del Corán.

JUSTICIA NÓMADA

La justicia nómada se basa en testigos, en pruebas, en ordalías y en duelos. En lugar de la muerte se aplica el exilio de por vida. Los delitos son parecidos a los de los sedentarios. El juez suele ser el jefe, pero a veces lo es el religioso.

Los nómadas tienen un temperamento más violento que los sedentarios, y además son más intolerantes y reservados que ellos. Aunque también dan su apoyo incondicional con mayor rapidez y honestidad que los otros.

SUPERSTICIONES

Los nómadas que practican las religiones del Libro las han enriquecido con supersticiones nuevas, propias de la nueva situación. Estas

supersticiones se pueden agrupar bajo la tipología común de magia simpática; es decir ritos con los que se quiere obtener superioridad sobre la víctima. Así hacen ritos con restos de animales para favorecer la caza de ese animal, o con restos de demonios para poder vencerlos más fácilmente. Por este principio, no suelen hacer ascos a utilizar armas empuñadas por un demonio, siempre tras un ritual de purificación. Puede que recurran al canibalismo con sus muertos para heredar su fuerza y conocimientos, haciendo una herética comunión. En general los ritos chamánicos han sido incorporados por muchas tribus nómadas al dogma de la religión del Libro que practiquen.

El religioso de los nómadas ha sustituido al chaman, adquiriendo muchas de sus prerrogativas, e incluso puede que utilice drogas, para los ritos o para su vida espiritual. Por esto, la práctica religiosa se ha diferenciado bastante de su origen. El religioso elige a sus sucesor. Él es el portador de las reliquias del clan o tribu, así como de su material religioso (libro, cáliz, etc.).

LA MUJER NÓMADA

La mujer tiene igualdad social con el hombre. La poligamia (como los antiguos judíos o las no tan antiguas costumbres bárbaras), es utilizada sin problemas cuando hay más mujeres que hombres, dando prioridad a los parientes del difunto. E incluso hay un política de natalidad firme, que no permite más de dos hijos pequeños por pareja ni más que los que pueda el clan o tribu mantener. Como el infanticidio esta sancionado por las religiones del Libro suelen recurrir al abandono del niño en comunidades sedentarias o nómadas o sino a la intemperie, confiándolo a Dios.

TAFURES

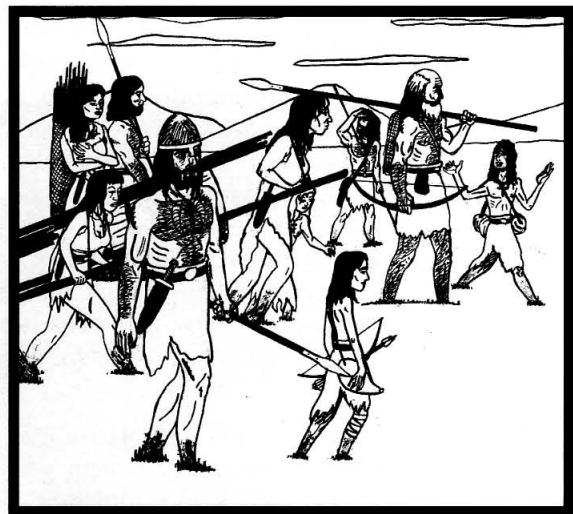
Son una banda nómada muy especial. Llevan existiendo desde la caída de la Humanidad. Una vez que el humo de la invasión se levantó y la Humanidad o vivía hacinada en la ciudad o dispersa en los peligrosos bosques y en las montañas, una banda de desarrapados comenzó recorrer los valles del antiguo Reino de Francia y el Imperio Romano Germánico.

Se habían unido por unas creencias que explicaban la venida del Infierno como un castigo divino producido por los graves pecados de la Humanidad, sobre todo por la avaricia y la luju-

ria. Así, los tafures creen que la única manera de hallar la redención y lograr la segunda venida de Cristo es haciendo voto de pobreza. Sólo la renuncia a las posesiones y vivir una auténtica vida apostólica traerán el perdón de Dios.

Los tafures, descalzos, sucios, melenudos, cubiertos de arpillería y llagas, comiendo raíces y hierbas y practicando el canibalismo (nunca entre ellos) recorren armados de hachas, palos, cuchillos, mazas y hondas la Europa demoníaca. Su jefe es un rey, el más pío de todos (en verdad el más fuerte y con más labia). Son violentos y feroces, y creen que toda la Humanidad ha de ser tafur, por lo que no dudan en destruir y saquear las comunidades, siendo su principal objetivo la Iglesia, pues por culpa de sus pecados en los antiguos días el mundo se condenó. También atacan los campos de las ciudades donde reclutan a más seguidores, llegando a veces a hacer ataques suicidas a las ciudades. A los judíos y musulmanes también les atacan porque los toman como demonios.

Esta banda fluctúa en número dependiendo de cómo haya sido el año. En épocas de malas cosechas o cuando los ataques de los demonios son virulentos, tanto nómadas como huidos de las comunidades, se unen a esta banda, que en sus mejores momentos ha llegado hasta la Baronía Pagana y la Central, y se ha desparramado por el Condado de las Tres religiones y el Pontificio. Entonces, al volverse tan peligrosa, la banda es atacada, tanto por las comunidades como por los demonios, disgregándose en pequeñas bandas siendo fácil entonces que sobrevivan ya que pueden esconderse y no necesitan muchos recursos para vivir, y vuelta a empezar.



SOBRE EL INFIERNO

CONTROL

La Tierra es un lugar muy vasto para que los diablos allí destacados la vigilen perfectamente, por lo que el control de su territorio se fragmenta en tres partes.

Las zonas demoníacas son las ciudades, los campos de abastecimiento a las ciudades y las rutas caravanneras. En esas zonas, el control de los demonios es absoluto, y su influjo esterilizador e infernador es total.

Las zonas libres son las cimas de las montañas y las profundidades de los bosques. Son zonas donde se encuentran desperdigados los refugios de las comunidades libres. Son relativamente seguras para la Humanidad y limpias de la influencia demoníaca.

La última zona es "la tierra de nadie". Son las tierras que hacen de frontera entre las dos zonas anteriores. Están prácticamente despobladas y donde el efecto diabólico se comienza a sentir. Suele ser el hogar de algunas comunidades libres arriesgadas, de comunidades jobistas y de solitarios y nómadas. El Demonio no patrulla estas zonas, principalmente porque no tiene efectivos para hacerlo bien. Pero las recorre habitualmente ya sea por viajes, porque busca algo por allí o porque va hacia la zona libre. En conjunto, es una zona peligrosa, por lo que los asentamientos sólo consiguen durar algunos años. Está plagada de ruinas de antiguas ciudades y fortalezas abandonadas.

ECONOMÍA DEMONÍACA

Nos encontramos en un mundo dirigido y gobernado por las hordas del Maligno, diferentes señores demoníacos gobiernan con cruel y despiadada mano de hierro. Los humanos no son sino ganado en manos de tan terribles amos; son, en definitiva, la forma en que cada demonio mide su poder y prestigio, cuantas más almas posea un demonio, mayor es su rango, y cuanto más corruptas, corrompidas o sufridas sean estas almas mayor será su gloria.

Cada demonio disfruta a su manera de las almas bajo su poder, unos se entregan a realizar sus más oscuras pasiones asesinando, violando y

maltratando de forma salvaje al pobre desafortunado que cae en sus manos. Otros sin embargo, disfrutan con la sutil perversión de las almas humanas, haciendo que estas se parezcan cada vez más al profundo pozo de tinieblas que forma el interior de un demonio. No nos confundamos, todos los demonios disfrutan con la tortura y el dolor ajeno, muchos incluso con el propio. Pero no existe mayor placer para un demonio que corromper un alma buena y llevársela al límite de la perversión.

La perversión de las almas por parte de los demonios que pueblan y dominan la Tierra es un proceso complicado en función del grado al que se quiera llegar y la personalidad del demonio en cuestión. Todos los niños recién nacidos son iniciados en una de las tres religiones como siempre lo habían sido (en el caso del cristianismo por ejemplo son bautizados). Aunque parezca una contradicción, el objetivo es corromper almas, y si estas no son creyentes están condenadas ya de por sí, al no creer en un dios único y todopoderoso.

Esta breve introducción nos sirve para explicar la actual geografía urbana de la sociedad en Anno Domini, la cual varía radicalmente según el señor demoníaco que gobierna la ciudad o feudo en cuestión.

Hay algunas poblaciones que son auténticos campos de concentración, donde la única aspiración del ser humano es vivir para ver el día siguiente. Hay otras, sin embargo, en las que la vida puede resultar tan aparentemente normal como sería si fuese libre, salvo claro con algunas excepciones. Los habitantes de estas especiales ciudades han sido corrompidos en su mayoría hasta límites insospechados, cualquier pecado capital es cometido por sus habitantes con terrible frecuencia: gula, lujuria, ambición desmesurada...

Son ciudades en las que para los humanos predomina la ley del más fuerte, tienden a organizarse dentro de ellas en clanes o familias y luchan desesperadamente por alcanzar mayores cotas de poder dentro de ella. Cualquier miserable de la más baja condición puede lograr un alto puesto de poder si es lo suficientemente

despiadado y brutal, y aunque la situación raramente desemboca en guerra abierta, el día a día es continuo testigo de asesinatos, traiciones, engaños... bajo la risueña mirada de sus demonios guardianes.

En estas ciudades, los señores demonios incitan a sus "rebaños" a pecar en todos los sentidos. La prostitución y trata de esclavas y esclavos con motivos sexuales es algo cotidiano desde las más prontas edades. Entre los poderosos, y entre quienes pueden permitírselo, la gula alcanza su verdadero significado con manjares traídos desde cualquier rincón del mundo. En definitiva todos los excesos son posibles si el demonio al que está asignado quiere, motivo obvio por el cual las luchas por el poder son tan constantes.

Esto se traduce en una serie de viajes entre las ciudades de toda la Tierra, tan regulares que se han construido carreteras y se han establecido rutas caravaneras. En un principio eran casi inexistentes, pero en la actualidad, caravanas y navíos de comerciantes demonios o humanos, brujos independientes, ocultistas, sectas de adoradores del Maligno o miembros de la temida Iglesia Luciferina de Roma atraviesan esta Tierra maldita llevando toda clase de bienes de un confín a otro.

Partiendo de estos intercambios, algunos burgomaestres y señores feudales han hecho renacer la economía. Así han vuelto a atribuir valor al oro, los metales y piedras preciosas o incluso otros elementos como sangre de vírgenes o excrementos de perro. Cualquier cosa es válida para crear una economía demencial que sólo tiene como objetivo corromper el alma con nuevas formas de codicia y avaricia imposibles si no

existe algo parecido al dinero y tener controlados y preocupados a los humanos. La codicia entretiene a los humanos, un demonio tan pronto puede dejarse sobornar por aburrimiento o porque quiera esa riqueza para a su vez sobornar a otro humano, como partir la espina dorsal del bobo que crea que a un demonio le pueda interesar la riqueza... En fin, dentro de algunas ciudades hay una economía que no tiene ningún valor fuera de sus muros o zona de influencia, pero donde la vida de los humanos es más normal, puesto que la tortura es más psicológica que física.

Hay bienes de manifiesta utilidad para los demonios, y si creen que pueden conseguirlos más rápida o fácilmente a través de humanos, y esto sirve para sus propósitos, entonces negociarán.

Ciertos humanos se dedican a cruzar las tierras de nadie en busca de almas sueltas a las que capturar y más tarde vender. Un demonio que piense que un humano le proporcionará un flujo continuado, aunque escaso, de almas sin apenas esfuerzo no renunciará a pactar con humanos y más cuando sabe que a fin de cuentas esa alma en cuestión ya está condenada.

Un artesano humano que fabrique retorcidas y macabras esculturas puede que encuentre su hueco entre aristócratas demoníacos a los que haga gracia su arte...

Así podríamos seguir con cualquier ejemplo, siempre dejando claro que todo depende del demonio en cuestión y que pactar con el Diablo siempre es una arriesgada tarea.

Aparte de mercaderes, algunos señores infernales utilizan siervos humanos en el control de





algunas de sus posesiones o caravanas de suministros, para así fastidiar, medrar y enfrentar a sus demonios heridos en su orgullo y apartados de una fuente de riqueza por un humano.

URBANISMO DEMONÍACO

En la zona demoníaca la vida es estrictamente urbana. Los demonios han deportado a todos los humanos que dejaron vivos a las antiguas ciudades en decadencia en la Edad Media, o las han construido allí donde les eran necesarias. Estas ciudades tienen una población media de 10000 habitantes, pero en gran medida están condicionadas por el pasado poblacional de las zonas en donde están establecidas. Así, ciudades como Córdoba o Constantinopla superan con creces esta cifra media.

La razón es evidente, lo que buscan es convertir la Tierra en un gigantesco campo de concentración a imagen y semejanza del Infierno, y la mejor manera de controlar a los rebaños de almas son las ciudades. Así que aquí está encerrada la gran mayoría de la Humanidad, llevando una existencia penosa y patética a merced de los caprichos crueles y vejatorios de los demonios.

Los humanos soportan cada día torturas de los demonios que buscan con ellas regocijarse y enviar almas al Infierno para solaz y beneficio particular. Para cumplir con tan natural propósito, los demonios cuidan a sus humanos como si fuesen un rebaño. Cuidan de que no se extingan, por lo que procuran que la procreación sea abundante por todos los medios posibles. Además, también se encargan de que estos obtengan el mínimo sustento energético para la vida que han de desempeñar en la ciudad (aunque la gula es la gula). Para conseguirlo, las ciudades están rodeadas de grandes campos de cultivo donde una parte de las almas va a trabajar. La carne es proporcionada por los demonios, y es humana ya que no se pueden mantener rebaños porque muy pocos animales soporan la presencia de los demonios y porque es la preferida por los demonios para alimentar a los prisioneros.

El tiempo está acabando con la idoneidad de este sistema, puesto que el influjo esterilizador de los demonios, junto con el natural agotamiento de la tierra, ha hecho que los campos de cultivo, estén cada vez más lejos de las ciudades,

provocando pérdidas de tiempo. Los que van a trabajar llevan una vida prácticamente de esclavos, no muy diferente a la de los esclavos de épocas anteriores, en vez de llevar una existencia infernal, puesto que han de quedarse en el campo mucho tiempo en lugar de volver con el fin de la jornada a la ciudad. Esto hace que sean más vulnerables a las acciones de la resistencia cristiana, que de vez en cuando consigue rescatar a algunos desdichados de la condenación eterna. Esto ha llevado a emigrar a muchos de los cerberos del Infierno a la Tierra para proteger el rebaño.

Las ciudades están gobernadas por un burgomaestre, que ha obtenido el mando gracias a un pacto con el señor feudal de la provincia satánica. A cambio de un tributo anual de almas, el burgomaestre puede llevar el estilo de administración que prefiera. Bajo el mando de este burgomaestre están todos los demonios de la ciudad, que además son vasallos del señor provincial. Todos estos son de tipos variados y se encargan de hacer su trabajo a cambio de una remuneración en almas. Es un puesto difícil, porque difícil es controlar a todos los demonios y en especial a los miembros de las órdenes, que no le deben ninguna fidelidad. Por ello cuenta con un cuerpo "policial" que en muchas ocasiones es más fiel a él, que al señor feudal. Como los grandes señores, estos también están en continuas escaramuzas contra las ciudades próximas, buscando ser el burgomaestre de la ciudad con más almas y así prosperar en el poder. Naturalmente los burgomaestres también tienen oposición interna, que se traduce en mafias y bandas callejeras.

En casi todas las ciudades, sobre todo las fronterizas o muy pobladas, hay miembros de todas las órdenes de caballería, que bajo un pacto con las autoridades, a veces con el burgomaestre, otros con el alto señor, realizan alguna actividad.

Los humanos de las ciudades están bastante controlados, al tener cada demonio su parte del rebaño que cuidar, se da cuenta enseguida de que le falta uno para la tortura. Pero no hay ninguna guardia en la ciudad, nadie vigila las calles, nadie vigila por las noches y nadie cuida de que no se escape nadie. Sólo hay guardianes cuando salen de la ciudad para trabajar o para ser transportados. Las razones son evidentes,

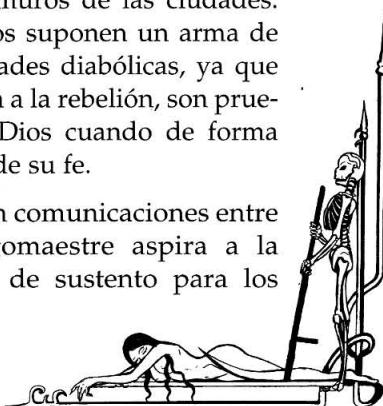
puesto que no hay a donde escapar, y siempre hay algún demonio despierto, puesto que ellos no tienen que respetar el ciclo día/noche, ni necesitan descansar; por tanto, sea cual sea la hora del día, siempre hay demonios torturando, vejando, corrompiendo, paseando o peleándose.

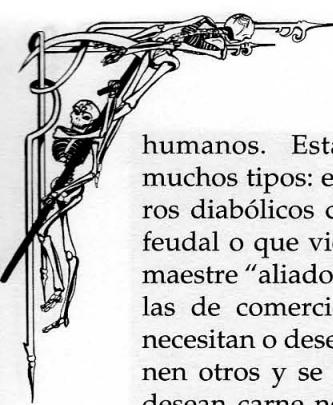
En algunas ciudades (las más pobladas generalmente) hay un barrio brujo, que es donde habitan los humanos que han sido seducidos por el Maligno. Su procedencia es variada, algunos descienden de miembros de la iglesia satánica de antes de la invasión, otros se convirtieron por el camino y otros han sido educados así por designio demoníaco o humano. Los humanos de estas sectas satánicas están bastante unidos y su participación en estas ciudades malditas es como la de los barrios marginales en las ciudades humanas.

Para completar el cuadro urbano están las zonas restringidas donde se practica el culto a un dios único. En efecto, como a los demonios no les sirven las almas de los paganos, porque ya por nacimiento están condenados al Infierno, necesitan torturar y vejjar a creyentes en Dios. Por ello es necesario seguir transmitiendo a las endogámicas comunidades urbanas de humanos un credo, así como practicarles las distintas ceremonias de iniciación (como el bautismo). Por esto que aún hay sacerdotes, rabinos y alfaquíes que siguen propagando las religiones del libro. Pero como este es un punto demasiado débil, los diablos controlan asfixiantemente a estos religiosos, matándolos si no se doblegan y se niegan a abjurar de su fe, pocos años después de iniciar su labor misionera. Esto es para evitar que Dios les bendiga con poderes o que puedan capitanejar una resistencia o huida, pues son muy venerados por los humanos, ya que son los únicos que hablan de cosas buenas, como el amor o el Paraíso.

Por estas personas, nacen almas benditas con poderes dentro de los muros de las ciudades. Así pues, estos religiosos suponen un arma de doble filo para las ciudades diabólicas, ya que ellos, a la vez que incitan a la rebelión, son prueba de la debilidad de Dios cuando de forma humillante se retractan de su fe.

Las ciudades mantienen comunicaciones entre sí, aunque cada burgomaestre aspira a la autarquía de almas y de sustento para los





humanos. Estas comunicaciones son de muchos tipos: están las que efectúan mensajeros diabólicos cumpliendo órdenes del señor feudal o que vienen en nombre de un burgomaestre "aliado" o del Infierno. También están las de comercio, cuando los burgomaestres necesitan o desean almas u otras cosas que tienen otros y se las intercambian. Así algunos desean carne negra, otros nueva sangre para fortalecer sus rebaños o muchachas de determinado aspecto y, a veces, separar familias. De este modo hay rutas caravanas de almas que unen entre sí todas las ciudades de los feudos. Destacan entre ellas las anuales, que son los diezmos que paga cada burgomaestre, que van hacia la capital o a donde haya dispuesto el señor que las envíen.

Las ciudades más importantes en la Tierra son las que rodean las puertas del Infierno: Santiago de Compostela, Roma, Constantinopla, Jerusalén y la Meca. Estas ciudades contienen una fuerte guarnición demoníaca porque son las capitales de las marcas. Su regencia es un puesto de gran relevancia, tanto para el marqués como para el burgomaestre, pues son las entradas al Infierno en la Tierra, cabezas de puente que hay que defender del futuro ataque celestial.

PSICOLOGÍA Y FISIOLOGÍA DEMONÍACA

Ambición. Esta es la palabra clave para cualquier explicación del comportamiento diabólico. Lo que dicta su comportamiento es el deseo de tener más, de ser más, de hacer más. Todos los demonios, no importa su nivel de inteligencia medida en estándares humanos, se rigen al servicio de la misma compulsión, la ambición.

Naturalmente la idiosincrasia de cada demonio configura su ambición: así los cerberos aspiran a comer cada vez más carne humana, aún palpítante, y los príncipes aspiran a regir el Infierno. Es pues la ambición lo que se ha de tener en cuenta a la hora de intentar predecir las actuaciones de seres tan distintos, pero tan parecidos a los humanos.

En el Infierno, y ahora en la Tierra, todo gira en torno a la ambición, baste un ejemplo para ilustrar perfectamente lo que es la ambición demoníaca. Todos los nobles del Infierno han pasado

por todos los títulos señoriales que hay. Así los barones han sido príncipes alguna vez y estos han sido barones alguna otra, y son precisamente estos recuerdos los que sirven de acicate, a unos y a otros, para seguir queriendo más, para seguir aspirando a más.

De este modo, en cualquier lugar donde haya al menos dos demonios, siempre habrá conspiraciones y secretos. Las ciudades, las órdenes y los feudos, tanto terráqueos como infernales, son un nido de conspiraciones, trampas, chanchullos, chantajes, sobornos, puñaladas por la espalda y lo que es más socialmente reconocido en el Infierno, traiciones. Comprendiendo esto, viendo cómo los demonios se pisán unos a otros con total alevosía y la ausencia de un credo que pueda darles conciencia de grupo, es cuando se puede aprehender en toda su plenitud el vastísimo poder del Señor del Infierno. Sólo él, el ambicioso por antonomasia (quiso ser Dios, el Ser Supremo de Todo), ha podido mantenerse en el trono más inestable de toda la Creación, sólo él ha podido hacerse obedecer en la corte más rasstrera, ambiciosa y pervertida de la obra de Dios.

Así pues, es la ambición lo que ha de guiar a cualquiera que quiera comprender a los demonios. "Pensar a lo grande", "aspirar a más", "no contentarse jamás", son frases que ilustran de somero modo lo que les pasa por la cabeza a todos los demonios, no importa su forma, posición o función, siempre quieren más de lo que más desean, que casi siempre es el poder, porque con el poder es cuando se obtiene todo, incluido el Cielo.

Los demonios no son seres mortales, aunque pueden ser destruidos, por lo que ellos no están atados a ningún ciclo vital, ni dependen del funcionamiento de sus órganos o de la ingesta de alimentos para vivir.

Por tanto, no son susceptibles de cansarse, ni de la necesidad de dormir, ni de comer (aunque por otras "razones" sí), ni tienen órganos ni tienen porque dejar de menearse cuando se quedan sin cabeza o sufren otra separación traumática.

Cosa distinta son las criaturas diabolizadas, que junto a su transformación exterior y sus nuevos poderes, aún conservan un poco de su anterior fisiología, por lo que siguen siendo vulnerables al cansancio o a un golpe certero.

EL ARCA DE NOÉ

A continuación se mencionan algunos de los animales domésticos y salvajes más frecuentes. Cuando corresponda hacer la distinción, los valores de juego de hembras y machos se ofrecerán separados por una barra.

BOVINOS

Rumiantes que proporcionan carne, leche y derivados, por lo que son muy valiosos. Los machos y gran parte de las hembras tienen cuernos. Se adaptan bien a cualquier tipo de terreno como el desierto, la montaña o las estepas, mientras tengan alimento y se les cuide convenientemente. Incluye buey, vaca, yak y búfalo.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4/6
DESTREZA 1 (Habilidad -1)
INTELIGENCIA 0
PERCEPCIÓN 2 (Concentración -1)
PRESENCIA 0
FIEREZA 0/1

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 1/2, Supervivencia 2, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10
Heridas Letales: 12
Herida Leve 4/6, Herida Seria 8/12, Herida Grave 12/18, Herida Muy Grave 16/24, Herida Mortal 20/30
Modificador Básico de Reacción: 6

ATAQUES

Cornada Tirada 1/2 [2] MR 7 F 4/7 Pe

Oso

Son los carnívoros terrestres de mayor tamaño y poseen una gran fuerza. Son omnívoros y, aunque prefieren comer bayas, frutos, plantas, hongos y raíces no dudan en atacar cuando hay escasez. Los que habitan regiones templadas son activos durante el crepúsculo y por la noche, mientras que los propios de regiones frías son diurnos. No son habituales en África, mientras que se han visto en las cuevas y montañas de Europa.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 6
DESTREZA 2 (Habilidad -2)
INTELIGENCIA 0
PERCEPCIÓN 2
PRESENCIA 0
FIEREZA 2

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 3, Intimidación 2, Supervivencia 3, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 6, Herida Seria 12, Herida Grave 18, Herida Muy Grave 24, Herida Mortal 30

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Garra	Tirada 3 [2]	MR 5	F 6 Cr
Mordisco	Tirada 3 [2]	MR 6	F 8 Cr

PUERCO

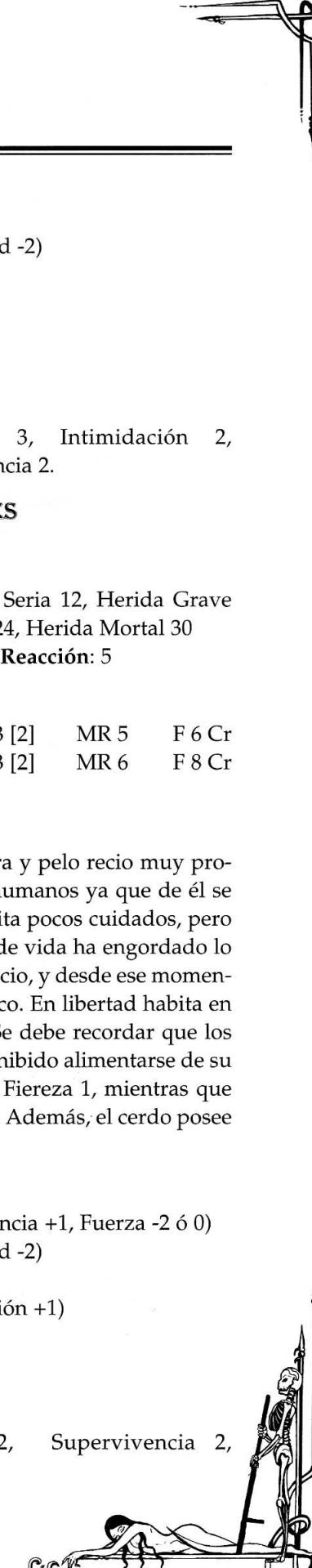
Omnívoro de piel oscura y pelo recio muy productivo para los seres humanos ya que de él se aprovecha todo y necesita pocos cuidados, pero mucha comida. Al año de vida ha engordado lo suficiente para su sacrificio, y desde ese momento se le denomina verraco. En libertad habita en los bosques europeos. Se debe recordar que los musulmanes tienen prohibido alimentarse de su carne. Un cerdo tendrá Fiereza 1, mientras que un jabalí tiene Fiereza 2. Además, el cerdo posee el rasgo Fuerza -2.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Resistencia +1, Fuerza -2 ó 0)
DESTREZA 2 (Habilidad -2)
INTELIGENCIA 0
PERCEPCIÓN 1 (Intuición +1)
PRESENCIA 0
FIEREZA 1 ó 2

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 2, Supervivencia 2, Vigilancia 2.





OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Mordisco Tirada 2 [2] MR 6 F 2 ó 4 Cr

Colmillos* Tirada 2 [2] MR 5 F 4 Pe

* Sólo el Jabalí.

SERPIENTE

Se trata de un reptil alargado sin patas, cuyas diferentes especies varían enormemente dependiendo del lugar geográfico y del tipo de terreno. Las más venenosas, pequeñas y rápidas, suelen ser las de más vivos colores. Otras, las constrictoras, ahogan a la víctima enroscándose alrededor de su cuerpo, para aplastala antes de devorarla, y son las más voluminosas.

En las religiones del Libro representa al Demonio y al Mal en general, mediante el mito de la expulsión del Jardín del Edén, mientras que en otros credos simboliza una fuente de saber, poder mágico y renovación, relacionados habitualmente con los astros y, en especial, con la luna y sus fases.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 1 ó 4 (Fuerza 0 ó +2)

DESTREZA 2 (Rapidez +2 ó 0, Habilidad -2)

INTELIGENCIA 0 (Astucia +1)

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 0

FIEREZA 2

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 2, Intimidación 2, Supervivencia 2, Vigilancia 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10 ó 12

Herida Leve 1 ó 4, Herida Seria 2 ó 8, Herida Grave 3 ó 12, Herida Muy Grave 4 ó 16, Herida Mortal 5 ó 20

Modificador Básico de Reacción: 4 ó 5

ATAQUES

Mordisco Tirada 2 [2] MR 5 F 1* Cr

6 6 ó 6 Cr

Constricción** Tirada 2 [2] MR 7 F 6 Cn

* El mordisco inocula veneno si la serpiente dispone de él.

**Sólo las constrictoras

MULO

Progenie de asno y yegua o de caballo y burra. Suele ser utilizado como animal de carga y transporte ya que, aunque es menos rápido y esbelto que el caballo, es mucho más resistente y soporta mejor los diferentes tipos de terreno. Se encuentra sobre todo en Europa, aunque se puede encontrar alguna en el norte de África.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Vitalidad +1)

DESTREZA 2 (Habilidad -2)

INTELIGENCIA 0

PERCEPCIÓN 2 (Atención -1)

PRESENCIA 0

FIEREZA 0

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 1, Supervivencia 1, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

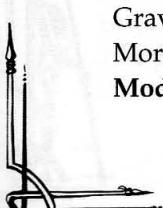
Modificador Básico de Reacción: 6

ATAQUES

Coz Tirada 1 [2] MR 7 F 6 Cr

CABALLO

Animal de transporte que se diversifica en una gran variedad de especies, y cada una de ellas se utiliza para una función diferente. Una de las más comunes es el percherón de patas anchas y robustas que se emplea para la agricultura, transporte de personas y tiro de carros. El caballo árabe es uno de los más bellos y gráciles, está muy valorado y es muy resistente ya que es capaz de galopar más tiempo sin cansarse: posee el rasgo Vitalidad +1. El europeo es menos resistente pero más veloz y rápido (sobre



todo los británicos), con Rapidez +1. Estos dos últimos tipos son los utilizados para la monta. De entre ellos se escogen los mejores ejemplares para adiestrarlos en el arte de la guerra, ya que si no, ante una situación de lucha huirían asustados. A éstos se les llama destreros.

CARÁCTERISTICAS

FORTALEZA 5 ó 6 (Vitalidad +1)

DESTREZA 2 (Habilidad -2, Rapidez 0 ó +1)

INTELIGENCIA 0

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 0

FIEREZA 0

HABILIDADES

Atletismo 3 ó 4, Pelea 1 ó 2, Supervivencia 1, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 5 ó 6, Herida Seria 10 ó 12, Herida Grave 15 ó 18, Herida Muy Grave 20 ó 24, Herida Mortal 25 ó 30

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Coz Tirada 1 ó 2 [2] MR 7 F 7 ó 8 Cr

CAMELLO

Animal con una o dos jorobas en la espalda. Cuando tiene dos jorobas se le llama dromedario. Está muy adaptado a las regiones áridas y desiertos ya que puede prescindir de líquido durante mucho tiempo. De él se aprovecha el pelo, la leche, la piel, la grasa y la carne.

CARÁCTERISTICAS

FORTALEZA 5 (Vitalidad +2)

DESTREZA 2 (Habilidad -2)

INTELIGENCIA 0

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 0

FIEREZA 0

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 1, Supervivencia 3, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Coz Tirada 1 [2] MR 7 F 7 Cr

AVES DE GRANJA

Gallina, pato, ganso...

Son fáciles de mantener y proveen a su amo de carne y huevos. La gran mayoría han perdido la habilidad de volar grandes distancias. Son bastante sensibles a los cambios de temperatura y no soportan ni el frío ni el calor extremos, por lo que no pueden habitar en África ni en montañas muy altas.

CARÁCTERISTICAS

FORTALEZA 1

DESTREZA 2 (Habilidad -2, Agilidad +1)

INTELIGENCIA 0

PERCEPCIÓN 3

PRESENCIA 0

FIEREZA 0

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 1, Supervivencia 1, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 6

Herida Leve 1, Herida Seria 2, Herida Grave 3, Herida Muy Grave 4, Herida Mortal 5

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Picotazo Tirada 1 [3] MR 6 F 1 Pe

AVES DE PRESA

Halcón, águila, búho...

Cualquiera de las aves carnívoras que tienen gran pico y uñas muy robustas, encorvadas y puntiagudas. Se dividen en diurnas, como el halcón y el buitre y nocturnas, como el búho o la lechuza. Poseen una vista prodigiosa por la que pueden localizar a sus presas, mientras planean, a una gran distancia. Viven en bosques y mon-



tañas en las que residan pequeños animales para su sustento.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 2

DESTREZA 4 (Habilidad -4)

INTELIGENCIA 0 (Astucia +1)

PERCEPCIÓN 5

PRESENCIA 0

FIEREZA 2

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 3, Supervivencia 3, Vigilancia 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 6

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6,

Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Garras Tirada 3 [4] MR 4 F 3 Cr

Picotazo Tirada 3 [4] MR 5 F 3 Pe

PÁJAROS

Jilguero, gorrión, paloma...

Son muy diferentes entre sí, pero tienen en común su rapidez y poca resistencia para viajar largas distancias ya que deben realizar pequeños descansos por el camino. Además, dada su sensibilidad a las bajas temperaturas, deben emigrar en temporadas frías a lugares más cálidos desde su hogar habitual, que son los bosques y prados de Europa. Algunas culturas asocian el vuelo de los pájaros con el futuro o con la voluntad divina haciendo de ello otra forma de adivinación.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 1

DESTREZA 3 (Habilidad -3, Agilidad +1)

INTELIGENCIA 0

PERCEPCIÓN 4

PRESENCIA 0

FIEREZA 1

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 2, Supervivencia 3, Vigilancia 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 6

Herida Leve 1, Herida Seria 2, Herida Grave 3,

Herida Muy Grave 4, Herida Mortal 5

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Picotazo Tirada 2 [4] MR 6 F 1 Pe

GATO

Astuto, ágil y muy inteligente. Algunos conviven con los humanos, aunque conservando su gran independencia, otros viven salvajes en montañas, bosques o estepas. Puede ser muy útil a sus amos por sus muy desarrollados sentidos que, en ocasiones, les permiten dar la alarma de lo que los humanos no perciben. Algunos los asocian con poderes ocultos, brujería e incluso con el Maligno.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 1 (Resistencia +1)

DESTREZA 4 (Habilidad -4, Agilidad +1)

INTELIGENCIA 0 (Astucia +1)

PERCEPCIÓN 4

PRESENCIA 0

FIEREZA 1

HABILIDADES

Atletismo 4, Pelea 3, Supervivencia 3, Vigilancia 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 6

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6,

Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Garras Tirada 3 [5] MR 4 F 1 Cr

Mordisco Tirada 3 [5] MR 5 F 1 Cr

PERRO

De gran utilidad para el hombre, que lo usa para guardar rebaños de animales, como guardián, de cazador, o simplemente de compañero. Puede vivir en todos los hábitats siempre y cuando su amo le proporcione acceso al alimento.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 2
 DESTREZA 3 (Habilidad -3)
 INTELIGENCIA 0 (Astucia +1)
 PERCEPCIÓN 3 (Intuición +1)
 PRESENCIA 0
 FIEREZA 0

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 3, Indagación 3,
 Supervivencia 3, Vigilancia 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 8

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6,
 Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Mordisco Tirada 3 [3] MR 6 F 2 Cr

LOBO

Depredador que puebla las montañas y bosques europeos. Los lobos atacan siempre en manada y su estrategia de acción suele consistir en separar a la presa más débil del grupo. Sus ataques se dirigen al vientre y cuello de la víctima. Entre ellos se defiende sobre todo a los heridos, hembras y pequeños. Cuando una manada se apresanta en un lugar, expulsa al resto de depredadores de la zona.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3
 DESTREZA 4 (Habilidad -4)
 INTELIGENCIA 0 (Astucia +1)
 PERCEPCIÓN 3 (Intuición +1)
 PRESENCIA 0
 FIEREZA 0

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 3, Indagación 3,
 Supervivencia 3, Vigilancia 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 8

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9,
 Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Mordisco Tirada 3 [4] MR 5 F 3 Cr

OVINOS

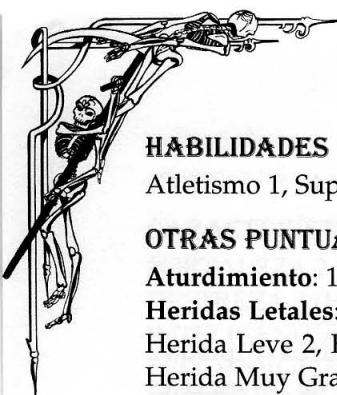
Oveja y cabra

Suelen vivir salvajes en montañas y prados, pero en cautividad, la mayoría de las especies necesitan mucha vegetación y humedad. Hay algunas razas que se desarrollan en el desierto y en el norte de África, y suelen tener más lana y resistir más los cambios climáticos. Se crían fundamentalmente por la lana, aunque también proporcionan leche y carne.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 2
 DESTREZA 2 (Habilidad -2)
 INTELIGENCIA 0
 PERCEPCIÓN 2
 PRESENCIA 0
 FIEREZA 0





HABILIDADES

Atletismo 1, Supervivencia 2, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 8

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10

Modificador Básico de Reacción: 5

ROEDORES

Ratón y rata

Pequeños mamíferos que viven cerca de la humedad y suelen hacer sus madrigueras en la orilla de los ríos o lagos. Hay especies que residen en el desierto como los jirblos. Para el ser humano son una maldición que les roba la comida consiguiendo entrar por cualquier hueco. En ocasiones son portadores de enfermedades.

CARÁCTERÍSTICAS

FORTALEZA 1 (Fuerza -1, Vitalidad +2)

DESTREZA 3 (Habilidad -3)

INTELIGENCIA 0

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 0

FIEREZA 2

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 2, Indagación 2, Supervivencia 4, Vigilancia 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 6

Herida Leve 1, Herida Seria 2, Herida Grave 3, Herida Muy Grave 4, Herida Mortal 5

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Mordisco Tirada 2 [3] MR 6 F 0* Cr

* Cada 2 Niveles de éxito en el ataque hacen un punto de daño.

COCODRILO

El más común mide 4 metros de longitud, es de color verde oscuro en el dorso y amarillo sucio en el vientre. En el agua nada a gran velocidad, mientras que en tierra se desplaza lentamente. Vive en grupos entre la vegetación de pantanos,

ríos y lagos, sobre todo del Nilo. Suele atacar por la noche.

CARÁCTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Fuerza +1)

DESTREZA 1 (Habilidad -1, Rapidez +2*)

INTELIGENCIA 0

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 0

FIEREZA 2

HABILIDADES

Atletismo 3*, Pelea 1 ó 3*, Intimidación 2, Supervivencia 2, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 6 ó 5*

ATAQUES

Mordisco Tirada 1 ó 3* [1]MR 6 ó 7*F 8 Cr

* En el agua.

VENADO

Se encuentra en zonas montañosas y bosques de Europa, adonde desciende en invierno para resguardarse de las heladas. Constituyen manadas con una fuerte jerarquía. Su actividad tiene lugar por la noche, mientras que descansan por el día. Su cornamenta se desarrolla y bifurca a medida que crecen.

CARÁCTERÍSTICAS

FORTALEZA 3 (Fuerza -1/0)

DESTREZA 3 (Habilidad -3)

INTELIGENCIA 0

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 0

FIEREZA 0

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 0/1, Supervivencia 2, Vigilancia 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Embestida

Tirada 0 ó 1[3] MR 6 F 3/5 Cn

MAMÍFEROS PEQUEÑOS*Conejo, liebre, mofeta, castor, ardilla...*

Pequeños animales herbívoros, huidizos y veloces que suelen hacer madrigueras en el suelo o cobijos con ramas, y habitan en regiones húmedas y llenas de vegetación. Sus particularidades y hábitats varían mucho dependiendo de la especie.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 1 (Fuerza -1)

DESTREZA 3 (Habilidad -3)

INTELIGENCIA 0

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 0

FIEREZA 1

HABILIDADES

Atletismo 2, Supervivencia 3, Vigilancia 3.

OTRAS PUNTUACIONES**Aturdimiento:** 10**Heridas Letales:** 6

Herida Leve 1, Herida Seria 2, Herida Grave 3,

Herida Muy Grave 4, Herida Mortal 5

Modificador Básico de Reacción: 5**ATAQUES**

Mordisco Tirada 0 [3] MR 6 F 0* Cr

* Cada 2 Niveles de éxito en el ataque hacen un punto de daño.

GRANDES FELINOS*León, tigre*

Su velocidad y sus garras hacen de ellos grandes y temibles cazadores. Suelen vivir y atacar en manada y habitan en las grandes estepas de África y Asia, donde cada grupo demarca su territorio y lo recorre enfrenándose, en ocasiones a muerte, con cualquier intruso que ose invadirlo. A diferencia de los lobos y otros animales gregarios, estos dejan abandonados a los heridos a su suerte.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3 (Fuerza +2)

DESTREZA 3 (Habilidad -3, Agilidad +1)

INTELIGENCIA 0 (Astucia +1)

PERCEPCIÓN 3

PRESENCIA 0

FIEREZA 2

HABILIDADES

Atletismo 4, Pelea 3, Supervivencia 3, Vigilancia 3.

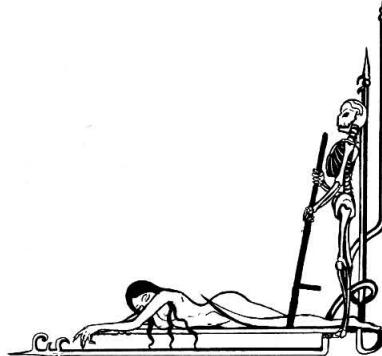
OTRAS PUNTUACIONES**Aturdimiento:** 10**Heridas Letales:** 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9,

Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 5**ATAQUES**

Mordisco Tirada 3 [4] MR 6 F 5 Cr



Un Demonio con cara de Ángel

*El Infierno ha caído en la Tierra
y yo vivo en él.*

*Cada día es interminable.
Es horrible ver sonrisas celestiales
en la misma boca del Diablo.*

*¡Cómo puede una persona sufrir tanto
como yo lo hago!*

*Ni aun arrancándome la lengua,
sacándome los ojos
y atravesándome todo el cuerpo con estacas
pensaría en abandonar a mi Dios
como ahora lo pienso.*

¡Cómo ha podido hacerlo!

*Mi fe es mi única arma,
pero al hendirla en su cuerpo
él me mira y me abraza.*

*Quisiera no sentir sus caricias,
quisiera no oír su voz callada,
quisiera no recordarlo nunca,
ni lo que hizo con mi alma.*

Estoy perdido.

*Sus pensamientos son mis acciones
y soy marioneta de su palabra.*

*¡Cómo se divierte conmigo
ahora que perdí la calma!*

*Como para un niño pequeño,
de juguetes como yo
está llena la sala.*

*Le gusta jugar duro mientras el resto
miramos lo que nos espera
reflejado en otra cara.*

*Un demonio con cara de Ángel
que embelesa
mientras desgarra tus entrañas.*

*Pero por la noche,
cuando las estrellas están más cercanas,
el sueño viene a buscarme
y mi corazón oye, Señor, Tus palabras
y lloro en la oscuridad mis pecados
y oigo un "te perdonó"
que me hace despertar,
con una sonrisa
por la mañana.*

CAPÍTULO XI:

REGENCIA

CERCA DEL BIEN ESTÁ NATURALMENTE EL MAL.

PROVERBIO GRIEGO

LA LABOR DEL DIRECTOR DE JUEGO

Bienvenido al apasionado y delicado arte de diseñar, escribir y dirigir una partida de rol.

Como ya dijimos en el capítulo de Exordio, en los juegos de rol hay dos tipos de jugadores; uno de ellos es el jugador propiamente dicho, el que interpreta y vive, con su imaginación, la historia. Mientras que el otro, el Director de Juego, es el que dibuja, teje y dirige la trama en la que participa el resto.

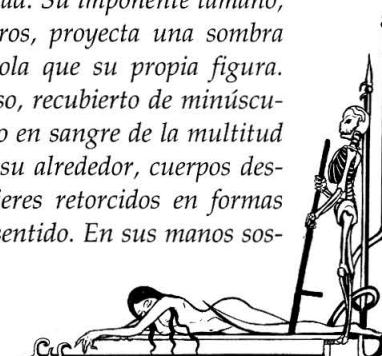
COMENZANDO UNA SESIÓN

Una regla básica es el uso del sentido común. Comenzar una nueva partida siempre requiere un mínimo de preparación. El Director de Juego tiene la responsabilidad de organizar y preparar todo lo necesario para que esta se lleve a cabo. Es él el que tiene que mirarse y saberse, si no conciudadamente, todas las reglas o al menos en un gran porcentaje. No es que haga falta "estudiarse" las reglas, sino más bien tener cierta familiaridad con ellas, de manera que ante cualquier duda o consulta se sepa dónde mirar y hacerlo lo más rápidamente posible.

Tanto si la partida o aventura que se va a jugar es propia como si es un módulo oficial, es recomendable dejar poco espacio a la improvisación y dedicar un poco de tiempo a preparársela ade-

cuadamente, un esquemilla con las notas básicas siempre ayuda y evita cometer errores. La improvisación antes o después es inevitable, pero una sólida preparación evita cometer fallos engorrosos o caer en reniegos.

Habitualmente las sesiones sirven también como momento de reunión con los amigos y se suele hablar de mil cosas antes de empezar a jugar. Las partidas deben ser relajadas y un instrumento de evasión y divertimento. Si la partida se retrasa por falta de concentración de los presentes, o por que alguien ligó la noche anterior, no hay problema, es un buen momento para saquear la despensa del anfitrión y evitar posteriores interrupciones que rompan el clima. No es aconsejable estando ya en situación; "...ante una gigantesca y grotesca figura de apariencia vagamente humanoide, piel parda, rojiza, recubierta de pequeñas escamas, con unas cuencas oculares sumidas en la más absoluta oscuridad y de las que emana una profunda maldad. Su imponente tamaño, cercano a los cuatro metros, proyecta una sombra aún más tétrica y malévolas que su propia figura. Posee un cuerpo musculoso, recubierto de minúsculos cuernos, todo él bañado en sangre de la multitud de cadáveres que yacen a su alrededor, cuerpos desnudos de hombres y mujeres retorcidos en formas imposibles y carentes de sentido. En sus manos sos-



INTERPRETANDO LAS REGLAS

Una labor importante del Director de Juego será en muchos momentos interpretar las reglas e incluso adaptarlas según convenga. Cuanto menos haya que recurrir a las reglas y más a la interpretación, mejor que mejor, pero esto es un juego y las reglas están hechas para organizarlo. Si una regla te estorba, entonces mejor no usarla. Si por el contrario crees conveniente añadir tus propias reglas no dudes en hacerlo, y de paso jmándanos un e-mail con tus ideas! Las reglas no hace falta memorizarlas, después de tres o cuatro partidas cualquier nuevo jugador las manejará con soltura.

Por otro lado, el Director de Juego debe de tener gran capacidad para la improvisación ya que aunque una buena preparación de la sesión de juego ayuda a disminuir los imprevistos, las reacciones de los jugadores son en muchos casos totalmente inimaginables.

tiene los restos sin vida de una joven y bella muchacha, de pronto, se gira hacia vosotros y con una voz helada y cavernosa por un lado, suave y melodiosa por otro, dice: "gruargh, y nos damos cuenta de que son las tripas de nuestro compañero de al lado que dice que tiene hambre. Lo que queremos decir es que hay que intentar evitar distracciones una vez comenzada la partida, de manera que sea el Director de Juego el que decida cuándo es más conveniente detener el juego para hacer una pausa y que el hilo argumental no se rompa en un momento clave.

Lo único necesario para empezar a jugar son unas cuantas fotocopias de la hoja de personaje, papeles en blanco, lapiceros, una goma de borrar y un montón de dados de diez (en realidad con un par basta, pero tener seis u ocho agiliza el juego en gran medida), y por supuesto, un ejemplar del libro básico de Anno Domini.

CÓMO TRATAR A LOS JUGADORES

Hay que pensar que todos jugamos para divertirnos y pasar un buen rato. El Director de Juego es un jugador más con atribuciones diferentes, su obligación es intentar que la partida sea divertida e interesante para todos.

Es importante saber diferenciar entre seguir el hilo dramático lógico de la situación y fastidiar y tener angustiados a los jugadores porque sí o tratar peor a un jugador en concreto. Un buen Director de Juego debe ser completa y absolutamente imparcial. Es también importante mantener cierta tensión y suspense, haciendo que la muerte del personaje jugador sea más que probable, pero si se acumulan los cadáveres, los jugadores se acabarán cansando y ya no será tan divertido.

La muerte de un personaje jugador es un hecho importante por lo que se le debe dar el mayor dramatismo posible. La muerte de un Personaje Jugador debe tener un significado, debería ser motivo de actuaciones u omisiones conscientes y no de una sola tirada de dados.

Los personajes jugadores deben enfrentarse a retos que aunque de diferente grado de dificultad puedan de superar.

El Director de Juego debe, en definitiva, ser un buen psicólogo y saber administrar la dosis adecuada de angustia y esperanza.

UNIR UN GRUPO

Puede ocurrir en multitud de ocasiones que la disparidad de trasfondos y credos que hayan escogido los jugadores les haga parecer que es imposible la cooperación entre sus personajes. En estos casos será obligación del Director de Juego buscar la forma adecuada que haga encajar a los diferentes personajes en un objetivo común. ¿Cómo integras a un fundamentalista musulmán, a un caballero cristiano, a un sochet hebreo y a una niña de once años que se dice ha sido marcada por el Señor en un grupo coherente y unido? En un caso como este es labor del Director de Juego hacer que cada jugador pueda interpretar al personaje que haya escogido y que tenga sentido en la historia que van a desarrollar.

Acto seguido citamos unos cuantos ejemplos de cómo salvar este tipo de situaciones.

FE

La Fe es un arma de doble filo en estos casos, si bien cada uno de nuestros personajes tiene una diferente, todas las oraciones se dirigen al mismo Dios. En definitiva, lo único en lo que difieren sus plegarias es en el modo de realizar-

las. Una sencilla manera de acabar con el problema es por medio de sueños, visiones o profecías que les ordenen cooperar entre ellos.

FAMILIA

Sobre todo en la Península Ibérica la mezcla de razas fue muy grande, había muchos conversos en uno y otro lado. La mezcla de culturas es un hecho y se puede utilizar de forma conveniente por parte del Director de Juego. Un primo lejano o algún antepasado conocido puede ser miembro de ambas familias creando de esta forma un nexo de unión.

POBLACIÓN

El problema es que en el Anno Domini las poblaciones son tan pequeñas que la convivencia de dos religiones en un mismo poblado es prácticamente imposible. El personaje que no encaje, podría ser un refugiado de otra aldea que fue arrasada y que, aunque a regañadientes por parte de la mayor parte de los habitantes, se instaló en esta y labró una reputación que le hace ser tolerado. Otra solución, tal y como damos en una de nuestras aventuras introductorias, sería poner dos poblados de diferentes religiones a una distancia adecuada para facilitar la cooperación e integración de ambas culturas.

GREMIO

La fascinación de dos guerreros por las armas puede hacerles amigos y compañeros inseparables simplemente por admiración y respeto

mutuos. Si los dos personajes tienen una habilidad o artesanía en común, esto puede servir para encontrar un punto de apoyo a la hora de justificar su amistad y cooperación.

MISIÓN

Si a los jugadores se les da ya desde un principio un objetivo concreto y determinado esto hará que quieran unir fuerzas para alcanzarlo. Que de esa interesada cooperación surja algo más quedará a cargo de cada jugador y de cómo interprete a su personaje.

CASUALIDAD

Es la solución más socorrida en momentos de indecisión, pero también la más voluble. Hay que tener cuidado al utilizarla e intentar encontrar algo que solidifique la relación.

SITUACIÓN LÍMITE

En situaciones de peligro extremo cualquiera tiende a hacer pactos y amistades que de cualquier otro modo serían imposibles. Si tus jugadores se ponen muy cabezotas es la mejor manera de obligarles a unir fuerzas.

DEUDA DE SANGRE

Algún antecesor contrajo una deuda de gratitud, por lo que su descendiente está obligado a pagarla. En muchas culturas tanto las afrontas como las promesas hechas por ascendientes obligan a sus descendientes a actuar en consecuencia. Esta sería una buena ocasión para seleccionar el trasfondo adecuado.

HERRAMIENTAS DEL DIRECTOR DE JUEGO

"Tras dos días arrastrándose por las cloacas luchando contra criaturas de demencial pesadilla por fin habían logrado llegar ante el Gran Conde. Ahora, por primera vez en dos siglos de sometimiento, iba a ser posible derrotar y desterrar a un alto Señor Demonio. Era un golpe en lo más profundo del corazón de las tinieblas; audaz, atrevido y sin duda temerario en exceso, pero la sola posibilidad de imaginar el éxito hacía que mereciese la pena. Fardias, Señor del Condado Magno, había estado sufriendo razias continuas en los últimos meses por parte del Barón Marbas de la Baronía del Frío. Harto ya del descaro y los robos de almas por parte de su vecino del norte, Fardias fue a enfrentarse con Marbas con fatales consecuencias, estando a punto de sucumbir en tan terrible encuentro. Habiendo quedado herido y debilitado

de gravedad, Fardias se recuperaba en su refugio a orillas del Rhin. Enrique de Champaña, miembro de la Orden de los Caballeros de la Santa Cruz y otro puñado de héroes iban a intentar acabar con tan suculenta presa. Las posibilidades que se abrirían con su éxito eran varias y no todas positivas. Habría represalias inmediatas por parte de tan temibles fuerzas de ocupación, pero antes de que eso ocurriese habría tumultos y momentos de desconcierto. Con un poco de fortuna se desencadenaría una suerte de guerra civil para repartirse el Condado Magno entre los diferentes fieles seguidores de Fardias. Esos momentos podrían ser aprovechados para lograr grandes cosas: liberar a hombres y mujeres a cientos, recuperar escritos y reliquias... todo estaba preparado, tan solo hacía falta un golpe de suerte. Además, si lo hací-





an bien, nadie sabría el causante de su destierro y podría echarse la culpa a Marbas o a cualquier otro...

Entraron por las centenarias catacumbas de la antigua iglesia que ahora moraba Fardias. Gustaba de estar solo o en compañía de jóvenes esclavas humanas y algún que otro súcubo. El antiguo templo tenía planta en cruz y el Barón descansaba sobre una multitud de pieles y cojines en lo que antes de tan obscura profanación había sido el altar de sagrado culto al Señor. La situación era perfecta, ¡estaba solo!, ¡impensable!, ¡inimaginable!, pero casi indudablemente cierto.

Media docena de valientes, en nombre de todo lo justo y bueno, se lanzaron a la gloria besando la cruz de su espada. En ese momento, la trampa se cerró y, con una feroz carcajada, Fardias indicó a sus esbirros que acabasen lentamente con tan descarados imprudentes.

De nuevo lo imposible ocurrió, con titánico esfuerzo y maestría sin igual obra de la más devota fe, uno a uno los esbirros de Fardias cayeron hasta que el mismísimo Barón quedó frente a frente con el caballero de la orden de la Santa Cruz, con todos sus heroicos compañeros caídos en tan desigual combate.

Pese a lo debilitado que estaba, el Señor Demonio seguía siendo un oponente formidable y Enrique de Champaña, cansado y mortalmente herido, vio como estaba a punto de sucumbir antes de conseguir su noble propósito. Encomendando su alma al Señor y dando gracias por la vida que le había permitido disfrutar, así como por haberle permitido rozar tan épico sueño, el Caballero de la orden de la Santa Cruz estaba dispuesto a morir...

Poco recordaría más tarde de lo que ocurrió; un terrible trueno, una luz resplandeciente pero de una suavidad sobrenatural, una criatura cuya belleza cegaba y que con un aura de confianza y esperanza, de fe y bondad apareció entre él y el despreciable Barón, deteniendo el fatal golpe que sin remisión se avecinaba. La expresión de Fardias era de incredulidad total. Su guardia bajó y Enrique de Champaña introdujo su acero en lo más hondo del infernal ser...”.

PERSONAJES NO JUGADORES

Los Personajes No Jugadores son un buen instrumento para sacar de apuros a los personajes jugadores. El hacer que un Personaje No Jugador con recursos les acompañe permite al Director de Juego influir en los acontecimientos de manera ordenada y sin causar alteraciones drásticas en la trama, (como podrían ser las apariciones angelicales o similares).

En un momento dado, un Personaje No Jugador que esté cumpliendo la misma misión que los personajes jugadores y en el que estos confíen, puede expresar una opinión o una idea que ayude a los jugadores a salir de una situación que se encuentren atascados.

No se debe abusar de los Personajes No Jugadores, ya que en muchas ocasiones acaban por ser utilizados por los Personajes Jugadores como carne de demonio en situaciones críticas. Tampoco deben de ser ellos los que resuelvan los problemas. Su labor consistirá en facilitar la información y ayuda justa para que el personaje pueda encontrar sus propias soluciones.

RECURRENCIA

Un objetivo básico del Director de Juego a la hora de ir introduciendo a los personajes jugadores en la trama, es conseguir que los jugadores comprendan perfectamente la información que se les va facilitando. Muchas veces ocurre que por falta de atención o concentración, los jugadores pierden información vital para sus Personajes Jugadores y el desarrollo de la partida. La recurrencia consiste en repetir varias veces la información más relevante a lo largo de una sesión. Esto no significa que se le ponga en bandeja un dato concreto a los jugadores, sino que, discretamente, y dentro de un contexto, sean varios los cauces por los que se repita ese punto clave, de manera que los jugadores no se

jueguen un dato vital a una sola carta. Si, por ejemplo, han obtenido ciertas noticias en un interrogatorio a un sectario capturado y no han conseguido relacionarlo con otra información anterior, o simplemente ni siquiera se lo han planteado, puedes hacer que alguien les pregunte acerca de ese interrogatorio, sin decirles nada, simplemente haciendo que ellos mismos vuelvan a repetir la historia. (Una buena técnica mnemotécnica demostrada, es explicar a otro tus propios conocimientos a modo de repaso).

ANTICIPACIÓN

Este es un recurso difícil de utilizar correctamente, pero tremadamente interesante. Consiste en hacer saber a los personajes lo que va a suceder, pero en el momento justo en que va a ocurrir, cuando ya resulta totalmente inevitable. Si se emplea de forma incorrecta puede desembocar en situaciones predecibles, algo que debe ser evitado a toda costa.

La forma más fácil para provocar anticipación en los jugadores consiste en presentar pistas que revelen la situación que se quiere anticipar. Así, cuando los personajes se encuentren en la situación adecuada recordarán las pistas y las comprenderán por fin, anticipando lo que va a suceder cuando ya es demasiado tarde...

APARICIONES CELESTIALES

Es la herramienta más poderosa del Director de Juego y la que con más cautela se debe utilizar debido a su gran influencia en el juego. Que una criatura del Señor intervenga a favor de uno o varios Personajes Jugadores, hará que sin duda su reputación suba increíblemente.

Los jugadores en su mayoría interpretan personajes que viven y mueren por la fe que profesan. Se enfrentan a las fuerzas del Maligno sabiendo que hay algo allá arriba por lo que merece la pena luchar. Ese algo, cuando la situación lo merece, interviene en su favor. No es frecuente, sólo en contadas ocasiones de singular heroicidad y muestra de fe, pero cuando un Justo es merecedor de tan divina atención, el milagro ocurre.

Las reglas de Anno Domini contemplan la posibilidad de que de los jugadores hagan que sus Personajes Jugadores soliciten intervenciones Divinas. Sin embargo, en situaciones especiales,

el Director de Juego con ánimo de recompensar una interpretación que se salga de lo común puede decidir que esta intervención ocurra. No es recomendable abusar de esta posibilidad, pero sí tenerla en cuenta.

En cualquier caso, la intervención de las diferentes apariciones no debería consistir en ataques o acciones directas por su parte, sino más bien en algún tipo de ayuda para que el Personaje Jugador en cuestión pueda realizar él mismo la acción deseada.

MOTIVACIONES PARA SALIR DE AVENTURAS

Hay momentos en que los Personajes Jugadores por cualquier motivo, no desean aventurarse a salir a los caminos, y el Director de Juego se las ve y se las desea para poner su campaña en movimiento. Bien, hay varias formas de obligar a los Personajes Jugadores a salir de aventuras.

AMBICIÓN

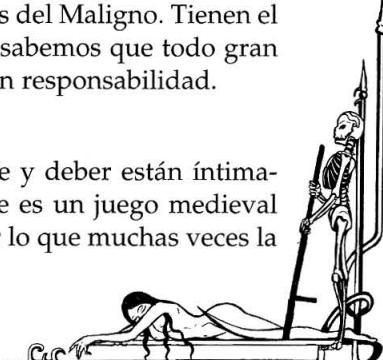
Es la más corriente en la mayoría de los juegos de rol existentes; en Anno Domini sin embargo no es la motivación más habitual. Se supone que la ambición por bienes terrenales no entra dentro de la personalidad de un buen Justo. Por otro lado, el personaje podría sentir deseos de ocupar un puesto de responsabilidad y poder dentro de la estructura eclesiástica o civil de su comunidad, y es por este camino por el que se podría manifestar su ambición.

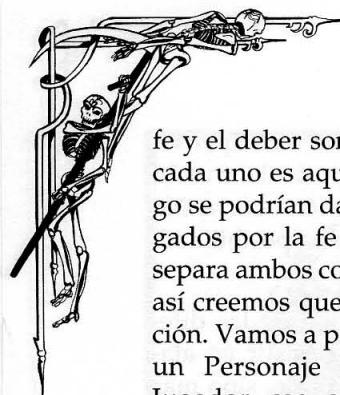
DEBER

El deber es sin duda una de las motivaciones que más deberían influir, junto a la fe de los personajes jugadores, a la hora de salir a recorrer mundo. Bien interpretados, los Justos, tienen una responsabilidad enorme con su comunidad y el resto de la raza humana, a fin de cuentas son elegidos de Dios y en ellos manifiesta su poder en la Tierra. Ellos son los únicos que tienen la fuerza y el poder de oponerse aunque sólo sea ligeramente, a las fuerzas del Maligno. Tienen el don y el poder, y todos sabemos que todo gran poder engendra una gran responsabilidad.

FE

Aquí los conceptos de fe y deber están íntimamente relacionados. Este es un juego medieval de fantasía religiosa, por lo que muchas veces la





fe y el deber son sinónimos, ya que el deber de cada uno es aquel que te dicta la fe. Sin embargo se podrían dar casos en los que no estén obligados por la fe y sí por el deber. La línea que separa ambos conceptos es algo difusa, pero aún así creemos que merece la pena hacer la distinción. Vamos a poner un ejemplo: en una misión, un Personaje No Jugador o un Personaje Jugador cae seducido por las fuerzas del Maligno. Este se pasa al otro lado llegando a realizar infames actos de brujería. Para purificarlos, la fe cristiana dictaba que los brujos debían ser consumidos por el fuego (pues no se podía derramar sangre en nombre de Dios). Supongamos que llegado el momento el resto de los Personajes Jugadores tiene que abandonar al nuevo brujo en una fortaleza demoníaca. Por un lado no tienen motivos de fe para volver a rescatarlo si no es para matarlo. Sin embargo, si ese Personaje Jugador o Personaje No Jugador fuese un familiar o alguien con el que una poderosa deuda, quizás estén obligados por el deber y el honor a hacer todo lo posible por o bien rescatarlo y reconvertirlo, o bien llevarle ante la Justicia.

VÍCTIMA DE LAS CIRCUNSTANCIAS

Sin duda alguna universalmente utilizada y aceptada por todos. Los Personajes Jugadores son inevitablemente arrastrados al centro de la

acción, quieran o no quieran, y suele ser el Mal el que se acerca a ellos sin necesidad que ellos decidan nada.

DOS DIRECTORES DE JUEGO PIENSAN MEJOR QUE UNO

Aunque resulte extraño ver partidas en las que hay más de un Director de Juego, estas pueden ser muy interesantes y divertidas. Dentro de esta modalidad se dan dos tipos; uno, en el que ambos Director de Juego actúan a la vez, y el segundo, en que se turnan para dirigir, llegando incluso uno a jugar con un Personaje Jugador cuando dirige el otro. De cualquiera de las dos formas lo más importante es el diálogo y una buena coordinación.

Es una situación que puede dar mucho más juego a los Directores de Juego ya que pueden repartirse los personajes a los que se enfrentan los Personajes Jugadores y crear interacciones y escenas simultáneas en las que la interpretación y la forma de actuar primen sobre las reglas y las tiradas de dados.

Otra gran ventaja de las partidas con dos Director de Juego es el aporte creativo de cada uno de ellos, al sumarse diferentes puntos de vista, surgen combinaciones muy interesantes.

AVENTURAS

AMBIENTE

“El fuego crepita a vuestro alrededor con una intensidad que jamás habíais visto o sentido. El sudor baña por entero vuestra piel y el calor apenas es aguantable. Os han dejado con un taparrabos y las primeras quemaduras por tan insoportable temperatura empiezan a aparecer. Ni siquiera en el horno de una forja hubieseis podido creer que las llamas pudiesen alcanzar tanta intensidad. No sabéis cuánto tiempo podréis permanecer conscientes cuando vuestro amable anfitrión entra en escena. Un niño no mayor de trece años, rubio y de profundos ojos de color celeste os mira con una ferocia y una despiadada sonrisa que desmienten su aparente condición humana con su sola presencia. Maldad y oscuridad parecen inundar vuestra prisión y pese al tremendo calor un frío intenso os hiela los huesos. El ser comienza a hablar en un lenguaje que sin comprenderlo os hace sentir

nauseas por su obscena forma. Ahora por fin, comprendéis la naturaleza del mal al que os enfrentáis...”

Anno Domini es un juego de rol que podríamos clasificar sin duda como de ambiente. Es un aspecto fundamental del juego y el Director de Juego deberá poner especial énfasis en hacerse sentir a los jugadores. Extrema religiosidad, criaturas de pesadilla, opresión y persecución constante, horrores acechando en cada sombra... Estas serían algunas formas de describir el ambiente en el que transcurre el juego, los jugadores viven en un mundo derrotado y vencido por las hordas del Maligno, son los últimos puntos de luz en una época de absoluta oscuridad. Sus almas y sus actos son faros de esperanza para sus semejantes en una guerra que, ante todo, es de supervivencia, aunque algunos puedan pensar que algún día será de reconquista...

Para crear ambiente, son fundamentales las descripciones que el Director de Juego realice de las situaciones y eventos a los que se enfrentan los Personajes Jugadores. Más que describir, el Director de Juego debe lograr que los personajes se sumerjan en la situación y la vivan como propia. Las palabras del Director de Juego deben superar la difícil tarea de que los jugadores vean con su imaginación la escena a la que se enfrentan sus personajes. He aquí un ejemplo muy clásico: un grupo de Justos entra en una cueva y se encuentra con un monstruo desconocido. Se describe de dos formas de manera que se pueda ver exactamente a qué nos referimos:

"Estáis en una caverna de unos treinta metros cuadrados, con las antorchas conseguís iluminarla por entero, hay pocas stalactitas y stalagmitas, por todas partes sentís humedad. Al fondo veis una figura que se acerca tambaleándose y que os da muy mala espina".

"Os adentráis en una caverna y sentís en vuestros huesos la humedad que emana de su interior. Las pocas stalactitas y stalagmitas que la pueblan hacen posible que el radio de vuestras antorchas ilumine los confines y las paredes más alejadas de la entrada, tanto el suelo como paredes y techo están cubiertas de musgos y líquenes. Al fondo distinguís una corpulenta figura que pesadamente y con un aparente tambaleo avanza hacia vosotros. El misterioso ser no realiza ningún gesto amenazador, pero no hace falta, un hedor a podredumbre y muerte os llena los pulmones y entre las sombras proyectadas por las llamas de vuestras antorchas veis un grotesco rostro con una horrible mueca dibujada en su deforme semblante."

Hay muchas formas de describir una situación, y aunque en ambos casos se da la información básica es la segunda la que claramente nos mete más de lleno en la situación y la que crea un mejor "ambiente".

El uso en determinados momentos de música acorde, e incluso una iluminación adecuada, ayuda mucho a la hora de crear un ambiente que podríamos definir como sugestivo para la interpretación en Anno Domini.

La acción en Anno Domini debe transcurrir en un ambiente de miedo, opresión y suspense. El suspense se consigue suministrando poco a poco la información de manera que los jugadores sepan que algo ocurre y quieran saber más.

DISEÑANDO AVENTURAS

Diseñar aventuras puede ser al mismo tiempo apasionante y frustrante ya que es difícil que todo salga tal y como se planeo en un principio. Como ya hemos dicho en otras ocasiones, los juegos de rol o interpretación son, o deberían ser como literatura interactiva. Cuando diseñamos una aventura debemos tratar de que sea lo más parecido a una buena novela. He aquí los pasos básicos a seguir a la hora de desarrollar una aventura.

LA TRAMA

En primer lugar deberemos estructurar y decidir cuál va a ser la historia alrededor de la cual gire la aventura. Más adelante damos unas cuantas ideas al respecto. En este punto respondemos al ¿qué está pasando? o ¿qué va a pasar? Para buscar inspiración vale cualquier cosa, películas, libros, obras de teatro e incluso de las noticias o el periódico se pueden sacar buenas ideas. De cualquier forma, la palabra clave es "desafío". La trama tiene que representar un auténtico desafío para los jugadores, tiene que sentirse tentados y atraídos por ella.

ANTECEDENTES

Una vez escogida la historia es importante, y con el objetivo de darle una coherencia, el saber cómo se llegó a la actual situación. Debemos plantearnos los motivos por los cuales se ha desatado, por ejemplo, una guerra entre dos señores demonios, guerra que ha pillado al poblado de nuestros personajes jugadores justo en medio. Es aquí donde respondemos al por qué.

INTRODUCCIÓN

Es necesario saber con antelación cómo se van a ver envueltos los personajes de nuestros jugadores en la trama. Es distinto de la motivación, (para la que también ponemos ejemplos), ya que aquí nos referimos a la situación particular por la que los jugadores entran directamente en la aventura. Tenemos que responder al cómo y al cuándo. En el caso de la guerra entre dos señores demonios, los Personajes Jugadores pueden verse involucrados al verse cogidos en una confrontación entre las dos partes en medio del bosque, o quizás uno de los señores demonios quiera utilizarlos para su causa y vaya directamente a ver a los personajes jugadores. En realidad esta es la única parte que realmente controla el



Director de Juego, ya que a partir de aquí todo dependerá en su mayor parte de lo que decidan hacer los jugadores.

OBJETIVOS

Tenemos que ver a qué pueden aspirar los personajes jugadores dentro de la trama, qué es lo que tienen que hacer, ¿pueden realmente hacerlo? En el ejemplo expuesto, ¿cómo pueden evitar los jugadores la destrucción del poblado? ¿Es ese su objetivo? O quizás sea encontrar un nuevo asentamiento y evacuar a sus conciudadanos.

CONFRONTACIÓN

Llegará un momento en el que los personajes tengan que enfrentarse a la situación que resuelva o condene sus problemas, pueden ser varias o simplemente una, pero en cualquier caso serán puntos álgidos en el desarrollo de la aventura, y como tales deberemos tener una atención especial en su preparación. Es aquí donde tendremos que poner especial énfasis al prepararnos las descripciones de cada escena, trabajar a fondo en los diálogos (si los hay) y en la estrategia a seguir por parte del oponente en cuestión.

Desenlace. Es conveniente conocer y preparar de antemano las posibilidades de un resultado u otro. Toda acción provoca una reacción, tanto el triunfo como el fracaso de los personajes jugadores tendrá consecuencias en el mundo, no importa tanto el nivel de su trascendencia o importancia, pero sí es necesario conocer las consecuencias que habrán de tener los actos de los personajes.

IDEAS PARA AVENTURAS

Anno Domini es en general un juego medieval con base en la historia real, y de ella se pueden sacar multitud de ideas para el trasfondo de cualquier aventura. Las leyendas y mitos populares de la Baja Edad Media son una buena fuente de inspiración. Buscar objetos o lugares famosos que existiesen antes del año de la invasión (1000 d.C) y situarse en ellos doscientos años después, con las alteraciones que veamos apropiadas, nos dará la base para una aventura con mucho juego.

¿En qué situación se encontrará Toledo (Hispania) después de doscientos años de dominación demoníaca? Bien, haciendo un repaso de Historia: Toledo es de origen celta, su existencia

ya aparece recogida en documentos del siglo II a.C. Parece ser que cayó en manos de los romanos en torno al año 193 a.C. y recibió el nombre de Toletum. Aproximadamente siete siglos después, Toledo se convirtió en la capital del reino visigodo de España y adquirió notoriedad por los concilios eclesiásticos que se celebraron en ella. Después de la conquista musulmana (año 712), la ciudad conoció una fase de esplendor (debido sobre todo a la elaboración artesanal de armas). En Enero del año 1000 fue conquistada tras una fugaz resistencia por las hordas del Maligno, su destrucción fue total y apenas quedan unas ruinas. Bien, ¿qué antiguos objetos celtas podrían encontrarse en alguna oculta caverna debajo de sus ruinas? ¿Paganos o de una manifestación mesiánica anterior al propio Jesucristo? ¿Y de los romanos? ¿Algún oscuro objeto de adoración de un dios pagano? ¿O alguna reliquia de los primeros cristianos? ¿Y si quedan archivados en alguna oculta biblioteca escritos y libros sagrados utilizados en aquellos concilios? ¿Quién o quiénes están interesados o buscan lo mismo que los Personajes Jugadores? Podríamos seguir haciendo muchas más preguntas, pero estas bastan para ver que con un simple párrafo de historia las posibilidades que se nos abren son enormes.

A continuación damos unas cuantas ideas para tramas en Anno Domini, algunas son de carácter general y otras más concretas.

RESCATAR RELIQUIA

Aventuras para rescatar artefactos sagrados dan sin duda gran variedad de opciones. En la tradición cristiana hay varias muy famosas: El Arca de Abraham, El Cuerpo del Apóstol Santiago, La Sábana Santa, El Santo Grial, etc. Esas son las universalmente conocidas y, sin duda alguna, las que serían más poderosas, pero en Anno Domini hay muchas más. Una reliquia puede ser cualquier cosa y normalmente está relacionada con algún Santo: un mechón de pelo, un clavo de la cruz con la que le crucificaron, un cáliz que se utilizó en determinada misa, un retablo en el que fue empalado, etc. Eso sí, siempre hay que buscar una explicación lógica de por qué es una reliquia y los poderes que tiene, creando siempre un trasfondo adecuado para cada ocasión. La localización de la reliquia es también importante, puede estar en las ruinas de una antigua ciudad, en la fortaleza de un

malvado Señor Demonio o escondida en unas antiguas catacumbas llenas de trampas instaladas por los fieles que intentaban protegerla de los seguidores del Maligno.

INFILTRACIÓN EN UNA CIUDAD

La Tierra ha sido invadida por las hordas del Maligno. Lentamente se va pareciendo más al infierno y los hombres de fe viven y se esconden en oscuros agujeros y cuevas, pero esto no quiere decir que no haya grandes ciudades llenas de multitud de posibilidades para aventuras. Las ciudades son grandes campos de concentración de almas donde los demonios cuidan de sus "rebaños". Esto da unas posibilidades enormes a la hora de crear aventuras. El único problema será si tus Personajes Jugadores tienen el don de fulgir o el de combate haciendo que sea del todo imposible para ellos pasar desapercibidos, aunque de nuevo en esta situación tenemos el socorrido auxilio de las apariciones angelicales ayudando en la manera que sea necesaria para que la misión sea posible. Este tipo de aventuras suele consistir en misiones de espionaje y/o rescate.

UNA SECTA DE ADORADORES DEL DIABLO

Después de dos siglos de dominación por parte del Adversario, numerosas sectas impías han surgido y proliferado con el paso de los años. Muchos brujos vagan por la Tierra buscando hacer méritos que les permitan alcanzar mayores cotas de poder.

El enfrentar a los Personajes Jugadores contra otros humanos tiene la ventaja de hacer más probable la supervivencia de estos y da la alternativa de introducir poderes demoníacos por medio de brujos. Estas aventuras son recomendables para personajes con poca experiencia ya que los retos a los que se enfrentan pueden ajustarse mejor a sus posibilidades.

UN VIAJE O ESCOLTA

El traslado de mercancías de una comunidad a otra en los tiempos que nos ocupan son sin duda misiones de gran importancia y peligro. Todo depende de la distancia a recorrer y el objeto en cuestión. Puede ser tan complicada como llevar una poderosa reliquia a cientos de kilómetros a través de tierras infestadas de demonios o tan sencilla como escoltar a un sacerdote a una

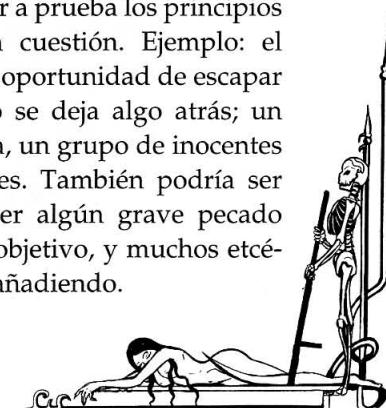


aldea a medio día de viaje para que bautice a un recién nacido.

ESCAPAR DE UNA PRISIÓN

Quizá parezca una idea clásica pero su desarrollo puede sin duda diferir diametralmente del concepto tradicional. Es cierto que en Anno Domini existen las prisiones típicas de cualquier juego medieval, oscuras mazmorras y gruesos grilletes... pero no sólo con cadenas se encarcela a un hombre, o a su alma...

El Mal encarnado ocupa la Tierra, sus manifestaciones manipulan y tentan a los hombres que la pueblan de las más refinadas maneras. Un demonio que tenga encarcelado a un Personaje Jugador puede ponerle a prueba con tentaciones de todo tipo, jugar con él (incluso en una aparente fuga), tener rehenes de interés para ese personaje jugador, poner a prueba los principios y Fe del personaje en cuestión. Ejemplo: el Personaje Jugador tiene oportunidad de escapar y ponerse a salvo pero se deja algo atrás; un compañero, una reliquia, un grupo de inocentes Personajes No Jugadores. También podría ser que tuviera que cometer algún grave pecado para lograr su ansiado objetivo, y muchos etcéteras que podríamos ir añadiendo.



La prisión en sí tampoco tiene porque ser terrenal, puede estar en la Luna si queremos, o en el mismísimo infierno... Los límites sólo los pone tu imaginación. El único consejo para este tipo de aventuras es que no sólo consistan en un buen plan de fuga, sino que también tengan buenas dosis de encrucijadas morales para los Personajes Jugadores.

INFILTRACIÓN DEMONÍACA

Las aventuras en las que los personajes jugadores tienen que realizar labores de investigación, aparte de las propias por la supervivencia, son muy interesantes. También puede ser una buena oportunidad para realizar una aventura sin desplazarse del lugar de origen de los jugadores, o al menos de llevar a cabo una aventura dentro de una comunidad supuestamente amiga (el reducido de la mayoría de las comunidades libres dentro del mundo de Anno Domini, hace que esto sea a veces una labor difícil).

Las comunidades de esta tenebrosa era tienen, entre otras, dos dificultades especiales: su gran dispersión y los continuos intentos de demonios

y brujos de infiltrarse para pervertir sus almas de la forma más refinada posible (que es en conclusión una de las mejores maneras de ganar puntos de cara al infierno). La dispersión de las comunidades da lugar en muchas ocasiones a desconocimientos parciales de pasajes de los Testamentos y doctrinas de la antigua Iglesia, y con un poco de ayuda ajena, estas lagunas pueden degenerar en herejías. Los intentos por volver a unificar la Iglesia de Roma en cualquier otro enclave han sido continuos desde la llegada del Infierno a la Tierra. Una aventura sobre ese intento parcial de reunificación aderezada con la amenaza que supondría estar controlada o influida por un servidor del Maligno nos podría dar mucho juego.

INTRIGA Y CONSPIRACIÓN

La política siempre crea interesantes subtramas y buenas historias. Actualmente los Señores Demonios consideran la Tierra ocupada y su principal preocupación es ganar poder de cara al Infierno. Esto da lugar a continuas guerras entre ellos por cualquier causa; el principal en los últimos años es el robo de almas (de seres humanos vivos a los que poder seducir y llevar al lado oscuro de su espíritu). El intento de crear conflictos entre Demonios de cualquier categoría es una ambiciosa tarea pero que dará lugar a aventuras muy interesantes si son bien llevadas.

SABOTAJE

La guerra de guerrillas ha sido una constante de cualquier pueblo que se ha visto enfrentado a un ejército de ocupación y lo cierto es que en esta época la Humanidad puede aspirar a poco más. Las incursiones de humanos libres para conseguir comida, armas e incluso rescatar a otros humanos son constantes aunque todavía no de intensidad preocupante como para que los grandes poderes entre los demonios les presten demasiada atención.

AVENTURAS INTERPRETANDO A DEMONIOS Y/O BRUJOS

En este capítulo nos hemos referido principalmente a aventuras interpretadas por Justos de las tres religiones, las reglas del juego nos permiten sin embargo interpretar a demonios y brujos. El juego está principalmente enfocado para la interpretación con personajes de los tres credos, pero incluimos la posibilidad. Las aventuras interpretadas por demonios y brujos debe-



rían basarse fundamentalmente en asuntos de política infernal, ya que los humanos apenas son reto para seres tan poderosos. En el caso de brujos sí podemos enfrentarlos a humanos, pero sus tramas, en general, seguirán versando sobre temas de política infernal.

AVVENTURA INTERPRETANDO MIEMBROS DE CULTURAS PAGANAS

Jugar con paganos puede resultar muy divertido. La principal diferencia entre un pagano que emplea magia y un brujo es que el brujo sabe perfectamente por qué obtiene sus poderes. Los paganos, que utilizan los dones demoníacos, creen estar adorando y sirviendo a sus dioses, pueden ser de buen corazón y creer en la expulsión y lucha contra los demonios. Pero en realidad, algún seguidor del Maligno les utiliza para sus perversos fines.

Este tipo de aventuras puede tomar cualquier dirección (de las antes explicadas o cualquier otra), pero siempre teniendo en cuenta la trama oculta de un demonio muy poderoso que utiliza al pueblo de los Personajes Jugadores y sus creencias para un oscuro objetivo. Alrededor de esta trama totalmente desconocida para los jugadores, debería girar la aventura. Los dioses de estas gentes podrían enviarles en cualquier tipo de misión en contra de un demonio rival o incluso contra otros humanos libres. De nuevo, las posibilidades son infinitas.

También hay que tener en cuenta a animistas y sectas independientes que no dependen de ningún poder mayor.

Mezclar personajes paganos con personajes de las tres religiones puede resultar bastante complicado debido a la usual intolerancia que caracterizó a musulmanes y cristianos en sus tratos con otros credos y la reserva de los judíos para con los gentiles.

SUBTRAMAS

Una vez tenemos la idea fundamental alrededor de la cual va a girar nuestra aventura es importante introducir otros retos de mayor o menor intensidad a los que puedan enfrentarse los Personajes Jugadores en su camino al desenlace. Para llegar al objetivo final los Personajes Jugadores tendrán que ir superando diferentes capas, pero esas situaciones pueden estar inte-

rrelacionadas con otras que influyan en la forma en la que va a continuar la aventura o en si se va a poder continuar. Normalmente en las aventuras no lineales es donde se da el mayor número de subtramas. Estas subtramas pueden ser pequeñas aventuras en sí mismas relacionadas con la trama principal. Dependiendo del tiempo y esfuerzo que impliquen, estas aventuras paralelas podrían transformar la aventura en una campaña.

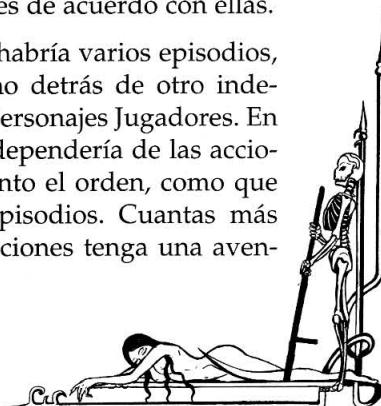
Uno no debe conformarse con una sola trama, cuantas más tramas tenga una aventura, mejor que mejor. Una vez se tiene una idea básica en torno a la cual gira la historia principal, debe aderezarse con otras historias secundarias que conforman las subtramas. (En nuestro ejemplo inicial la trama sería la investigación del extraño sueño que han tenido los jugadores, pero podríamos añadir un enemigo del pasado que vuelve a incordiar a los jugadores, o aprovechar alguno de los trasfondos de un personaje jugador como pudiera ser un hermano pequeño que ha desaparecido, quizás relacionado con el sueño, etc.).

AVVENTURAS LINEALES Y NO LINEALES

Es una forma de clasificar las aventuras. En una aventura lineal, el desenlace y los hechos ocurren independientemente de las acciones que realicen los Personajes Jugadores. La introducción de estos en la trama es indiferente y normalmente sólo afectará al resultado final. Habitualmente son más fáciles de diseñar y dirigir, también resultan más fáciles de interpretar para jugadores noveles.

Una aventura no lineal requiere más preparación y dedicación, tanto por parte del Director de Juego, como de los Personajes Jugadores. Las ramificaciones de esta dependerán de las acciones que tomen los jugadores a través de sus personajes y el Director de Juego deberá tener salidas más o menos flexibles de acuerdo con ellas.

En una aventura lineal, habría varios episodios, los cuales ocurrirían uno detrás de otro independientemente de los Personajes Jugadores. En una aventura no lineal dependería de las acciones de los personajes tanto el orden, como que ocurriesen o no esos episodios. Cuantas más posibilidades y ramificaciones tenga una aventura, menos lineal será.



CAMPAÑAS

Una campaña consiste en varias aventuras unidas con un propósito u objetivo común. Son mucho más largas que las aventuras normales y suelen tener el aliciente de ser de épicos propósitos o grandes recompensas.

Las líneas argumentales y las tramas de una campaña son mucho más complejas que las de una aventura simple y el espacio temporal en el que tienen lugar es mucho más amplio (tanto en

tiempo de juego como real). En una campaña, los jugadores, normalmente se verán obligados a hacer planes a largo plazo. Las repercusiones de los actos y logros de los Personajes Jugadores tendrán mayor notoriedad, así como su influencia sobre el mundo.

Puede interpretarse que hay dos tipos de campaña; aquella que planificadamente consiste en una misión o aventura de gran envergadura, o aquella que simplemente se va formando aventura tras aventura.

EL ENEMIGO

A la hora de crear un adversario enfrentado mortalmente con los Personajes Jugadores hay que tener en cuenta ciertos aspectos para que se conviertan en auténticos personajes de pesadilla.

¿QUIÉN ES?

El adversario de los personajes jugadores en Anno Domini no tiene que ser siempre un malvado demonio que quiere exterminarlos. Los motivos de los demonios son cuanto menos igual de caóticos que sus personalidades. El demonio puede querer a los Personajes Jugadores muertos, puede querer seducir y pervertir sus almas, puede disfrutar atormentándolos de vez en cuando, utilizarlos como arma contra otro demonio, o simplemente se lo pasa bien jugando con ellos y viendo cómo se enfrentan a diferentes retos.

Tenemos las sectas; algunas de ellas pueden ser un serio problema para la comunidad u objetivos de los Personajes Jugadores, todo depende de la herejía que crean o el nivel de relación demoníaca que tengan sus miembros. De cualquier forma, el conflicto será en la mayoría de los casos inevitable.

Brujos independientes o sicarios de un poder mayor pueden dar mucho juego como adversarios, ya que pudiendo tener en muchos casos igual poder que un demonio, sus metas y objetivos serán completamente diferentes, así como su forma de conseguirlos.

Hemos hablado de demonios, brujos y sectas, pero no hace falta buscar personajes tan siniestros como adversarios. El enemigo lo podemos

tener en casa: alguien dentro de nuestra comunidad puede estar maquinando para lograr nuestro fin por celos, envidia, ambición o simplemente por algún triste complejo. Estos son realmente los peores enemigos ya que realmente no son del todo malvados, más bien podríamos decir que se "desvían" un poco del camino.

Igual que los tenemos en nuestra comunidad, podemos tenerlos en una comunidad vecina con la que rivalizamos. Si es de una religión diferente a la nuestra el conflicto está servido, y si es de la misma siempre podemos meter alguna herejía de por medio (falsa o verdadera, lo importante es generar el conflicto). Ejemplo: una disputa acerca de la posesión de una reliquia recientemente encontrada.

En definitiva, hay que tener en cuenta que, aparte de los enemigos clásicos podemos encontrar otra multitud donde queramos buscar. Es cierto que doscientos años de dominación demoníaca han logrado crear un mayor espíritu de unión entre las diferentes razas y 'naciones' (o lo que queda de ellas), fomentando la cooperación y la ayuda mutuas, pero todo esto no quita que siga habiendo una multitud de individuos de muy estrechas miras, (a fin de cuentas el espíritu humano sigue vivo), y que de ahí podamos sacar a nuestros villanos sin necesidad de recurrir a malvados brujos, impías sectas o despiadados demonios.

EL MIEDO

Una importante faceta del villano al que se enfrentan los personajes jugadores es que sea capaz de meter el miedo en el cuerpo. Es difícil que una persona sentada alrededor de una mesa

con papeles, dados y un refresco sienta auténtico miedo, pero la labor del Director de Juego será intentar que el jugador se preocupe (y mucho) por las aventuras y desventuras de ese personaje que tanto le gustó crear y con el que tanto disfruta jugando. Es un círculo vicioso, si los jugadores se lo pasan bien jugando con sus personajes, entonces se preocuparán por ellos y temerán perderlos; y cuanto más les cueste mantenerlos con vida más se devanaran el coco para salir de próximas situaciones difíciles. Esto no quiere decir que tengan que estar al borde de la muerte constantemente, sino que hay enfrentarles a retos creíbles y superables en gran parte por su ingenio y en menor parte a través de los dados.

LA INTELIGENCIA

Un buen villano es la clave para una gran aventura, un adversario del que los jugadores sepan que lo más seguro es que esté fuera de su alcance pero tarde o temprano no tendrán más remedio que enfrentarse a él. No debe limitarse a ser un puñado de características apuntadas en un papel que aparece al final de la aventura y que los jugadores con más o menos suerte acaban por derrotar.

Normalmente se suele suponer que estos villanos son altamente inteligentes y astutos. Bien, si esto es cierto, tendrán multitud de retorcidos planes aguardando y medios en marcha para conseguir alcanzarlos. Esto, claro, no quiere decir que no puedan cometer un error... sino más bien que el Director de Juego tendrá que plantear la aventura a la hora de escribirla y dirigirla de manera que los jugadores busquen desesperadamente ese error, y que si no lo consiguen, pues bien, que aprendan el precio de la derrota.

INVULNERABILIDAD

Ya lo hemos dicho antes, la posibilidad de enfrentarse a un enemigo, al que sabes que no puedes vencer, da miedo, y el miedo incentiva la búsqueda de planes alternativos (o debería). Para vencer a alguien no hace falta matarlo, destruirlo o mandarlo de vuelta a la infecta cloaca de la que provenga. Tan sólo es necesario frustrar sus objetivos, o conseguir que alguien más poderoso que él lo haga. La acción en Anno Domini transcurre en un mundo en el que casi

todos los enemigos a los que se enfrenten los jugadores son mucho más poderosos que sus personajes, y es importante que aprendan a sobrevivir con algo más que sus músculos. Además los enemigos de los personajes tendrán seguramente sus propios enemigos, también más poderosos...

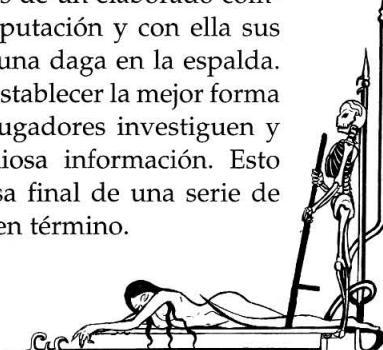
ODIO

Odio puede parecer una expresión muy fuerte, pero conseguir que un adversario les caiga realmente mal a los jugadores es una tarea que, aunque ambiciosa, si se consigue ayudará mucho a la hora de crear un buen ambiente de juego. Si los jugadores odian, desprecian a tu villano y lo hacen con tal profundidad que estarían dispuestos a cualquier cosa con tal de derrotarlo, entonces habrás creado un adversario de altura. La manera de hacerlo radica en introducir en el mundo de los Personajes Jugadores cosas y Personajes No Jugadores a los que tengan aprecio, mucho aprecio, para después arrebatárselas; puede ser por violencia, robo, corrupción o aquella manera que más enfade y disguste de verdad a los jugadores.

Cada villano tiene que ser único y especial, con estilo propio y una forma de hacer las cosas determinada. Pueden ser oscuros y siniestros o de apariencia cariñosa y afable, pero sus obras y acciones deben ser la auténtica naturaleza del Mal.

DEBILIDADES

Por último, cuando definamos a nuestro villano, debemos describir sus debilidades. Es muy importante, ya que es por aquí donde tendrán que hurgar los personajes jugadores para encontrar la manera de derrotarlo. Nuestro villano puede tener una ambición desmesurada, un ego descontrolado, una clara infravaloración de los Personajes Jugadores, un oscuro secreto... Los jugadores disfrutarán mucho más venciendo a su archienemigo a través de un elaborado complot para destruir su reputación y con ella sus planes, que clavándole una daga en la espalda. El único problema será establecer la mejor forma de que los Personajes Jugadores investiguen y logren conocer tan valiosa información. Esto puede ser la recompensa final de una serie de aventuras llevadas a buen término.



PERSONAJES NO JUGADORES

"Sorprendidos y asustados por la cantidad de gente que inunda la extraña casa de lona, observáis con atención el desconocido que se acerca a vosotros. De lento andar y con sus profundos ojos oscuros clavados en vuestro grupo avanza apartando con determinación a aquellos que se interponen en su paso. Su gruesa túnica de lana le cubre por entero apenas rozando el suelo al andar. De tez algo pálida, pelo castaño y de complejión no demasiado musculosa da apariencia de firmeza y seguridad. Con una media sonrisa totalmente desconcertante dadas las circunstancias, se dirige a vosotros con una melodiosa voz que os causa un profundo desasosiego...".

Los Personajes No Jugadores son todos aquellos que maneja el Director de Juego e interactúan con los Personajes Jugadores en el transcurso de la partida. Pueden tener la importancia de ser auténticos protagonistas por su involucración en los hechos, o simples "extras de relleno", todo dependerá del papel que desempeñen en la trama.

A continuación damos las características básicas para definir un buen Personaje No Jugador.

No todos los Personajes No Jugadores hay que describirlos en profundidad, sólo aquellos que tengan un papel relevante en la trama.

APARIENCIA

Una de las primeras cosas a definir del Personaje No Jugador es su apariencia. Altura, físico en general, color de ojos, corpulencia, color del pelo, forma de vestir, etc. Cuando aparece un Personaje No Jugador nuevo en cualquier aventura la primera impresión es importante y conviene hacerlo bien.

OCCUPACIÓN Y TRASFONDO

Este nuevo Personaje No Jugador que hemos creado tendrá un pasado y se dedicará actualmente a algo. Puede que ese pasado influya en la aventura que tenemos entre manos o puede que no, pero es conveniente tener un bosquejo de su historia (quizá baste con un par de frases) para evitar improvisaciones. Esto es importante, ya que si no es su pasado lo que influye en la aventura, entonces serán sus actos.

Por supuesto, puede que el personaje no influya en realidad en ningún aspecto de la historia, sino que se trate sólo de un extra con el que los personajes tropiezan. Ten en consideración que cuanto más tridimensionales sean los personajes no jugadores, incluso aquellos sin relevancia en la historia, más rico y creíble será en juego. Además, si los jugadores no pueden reconocer a los personajes "clave", su interacción con los otros será más interpretativa e interesante.

HABILIDADES

Describir los conocimientos básicos del Personaje No Jugador y sus habilidades nos ayudará en caso de que el Personaje No Jugador vaya a realizar una interacción continuada con los Personajes Jugadores y estos necesiten en algún momento poner a prueba estas habilidades, si no, no hace falta especificarlas (la cantidad de Personajes No Jugadores que aparecen a lo largo de una aventura harían de esto una tarea monumental).

PERSONALIDAD Y MOTIVACIÓN

¿Cómo es el Personaje No Jugador? Gruñón, amable, desconfiado... ¿Qué es lo que le motiva? Venganza, codicia, miedo... Es importante para el Director de Juego conocer bien estos datos e interpretarlos adecuadamente cuando llegue el momento.

INFORMACIÓN ÚTIL

La información de valor para los Personajes Jugadores que posee el Personaje No Jugador es una de las características que marcan su importancia. ¿Sabe dónde está la entrada secreta a la antigua catedral? ¿Sabe quizás cuál de entre los habitantes de la aldea ha sido seducido por el Maligno?

RASGOS DISTINTIVOS

Para terminar, darle un rasgo distintivo al Personaje No Jugador siempre le da un buen sabor y más interés. Una cojera, una cicatriz, un deje en la voz al hablar, un acento, una oscura relación con algún antepasado de un Personaje Jugador, etc.

ATÉNGASE A LAS CONSECUENCIAS

Cuando se crea un Personaje No Jugador y se introduce en una aventura hay que darse cuenta de que para bien o para mal, ese personaje ya ha entrado a formar parte de la vida de los Personajes Jugadores y que sus acciones u omisiones deberán ser tenidas en cuenta en futuros encuentros o situaciones en que ese Personaje No Jugador vuelva a aparecer. Si hemos creado un brujo que deambula por los bosques de los alrededores del hogar de los Personajes Jugadores, una vez acabe la aventura, si este no

muere, seguirá deambulando por los alrededores, con sus propios planes y objetivos. Si este brujo desaparece así porque así, deberá haber una explicación lógica y real acerca de por qué ha ocurrido y qué repercusiones tiene esta desaparición. Si por ejemplo el brujo ha sido capturado y torturado por un seguidor del Maligno puede haber comentado algo acerca de su último encuentro con los Personajes Jugadores, dando lugar a futuras interacciones con estos, etc. Es importante pues, que cuando crees Personajes No Jugadores lo hagas sin dejar cabos sueltos que más tarde se puedan descontrolar y quitarle coherencia al ambiente que hayas creado para tus aventuras.

RECOMPENSAS

Anno Domini es un juego atípico pues sus personajes no suelen desear riquezas, por lo que su recompensa pocas veces va en bienes materiales. Por ello simplemente sobrevivir o recompensas espirituales son más habituales.

EXPERIENCIA

De forma totalmente clásica en la generación actual de juegos de rol, al final de cada sesión el Director de Juego otorga unos cuantos puntos de experiencia a cada uno de los personajes. En Anno Domini llamamos a estos Niveles de Experiencia. En el Capítulo VI: Conflicto se detalla la mecánica de juego para utilizar esos Niveles en el desarrollo del personaje.

En principio, todos los personajes reciben un Nivel de Experiencia al finalizar cada sesión. Si la interpretación del personaje fue adecuada, el Director de Juego debería otorgar un Nivel adicional. Aquel jugador que realizó la interpretación más soberbia, creíble o simplemente divertida puede recibir un Nivel más. Si el Director de Juego cree que más de un personaje es merecedor de este galardón es, por supuesto, completamente libre de otorgárselo a más de un personaje.

Es decir, que cada personaje debería recibir entre uno y tres Niveles de Experiencia por sesión. Si el ritmo de desarrollo de los personajes no satisface al Director de Juego, este puede ajustar según su criterio el número de Niveles.

Una última cosa sobre la experiencia. Los Niveles de Experiencia son un buen medio para proporcionar recompensas inmediatas a los jugadores cuando crees que lo están haciendo realmente bien. Cuando alguien tenga una idea brillante, solucione el terrible enigma sin tirar ni un solo dado o nos deleite con una interpretación soberbia, el Director de Juego puede darle un Nivel de Experiencia en el acto, sin esperar a que la sesión termine. Debe emplearse este recurso sólo en los momentos realmente merecidos o perdería todo su valor.

RECIBIR LA GRACIA

Como ya se explicó en el Capítulo VI, la facultad de Gracia no puede incrementarse realizando tiradas de Avance. No obstante, los personajes sacrifican Niveles de este atributo al solicitar Intervenciones Divinas. ¿Se recuperan estos Niveles?

La respuesta es no y sí. No, porque los Niveles gastados no se recuperan, la Gracia perdida, perdida está. Sí, porque las acciones de un personaje pueden hacer que su Gracia aumente.

En aquellas ocasiones de excepcional dramatismo en las que un personaje realice un enorme sacrificio por su Fe, arriesgándose por la salvación de otros o corriendo enormes riesgos por no incumplir un mandato religioso, el Director de Juego puede permitirle incrementar su Gracia en un Nivel. Es requisito indispensable que el sacrificio sea totalmente altruista y desin-



teresado, y que el riesgo sea realmente mortal. Por ejemplo, un personaje judío que se encuentra al borde de la muerte por inanición por negarse a comer los alimentos, no kosher, que le proporcionan sus captores demoniacos podría recibir esta recompensa.

BENEFICIOS

Acostumbrados a la búsqueda de riqueza terrenal quizá no se nos ocurra cómo recompensar adecuadamente a los Justos cuando acaben alguna importante y peligrosa misión, es por ello que a continuación citamos unos cuantos ejemplos que consideramos adecuados dependiendo de la dificultad y gravedad de los peligros a los que se enfrenten.

MENCIÓN HONORARIA

Los Personajes Jugadores reciben algún tipo de medalla, documento, etc. que les acredita como ciudadanos de honor o algún título similar. Se les da un cargo honorario en alguna de las instituciones de la comunidad. Ejemplo: se les confían las llaves de la ciudad. El reconocimiento oficial de tus actos es una satisfacción mayor si se hace partícipe de ella a la comunidad.

ASCENSO

Puede ser un cargo religioso, donde un ascenso siempre es bien recibido y pertenecer a la Iglesia, por muy desmembrada que esté, es siempre una buena opción. Puede ser un puesto de consejero o mediador, cuya importancia dependerá de la que quiera darle el Director de Juego. También podría ser que los personajes fueran elevados a la categoría de hacendados, caballeros o señores. Un ascenso o mejora en cualquier oficio que ejerzamos es algo por lo que también merece la pena alegrarse.

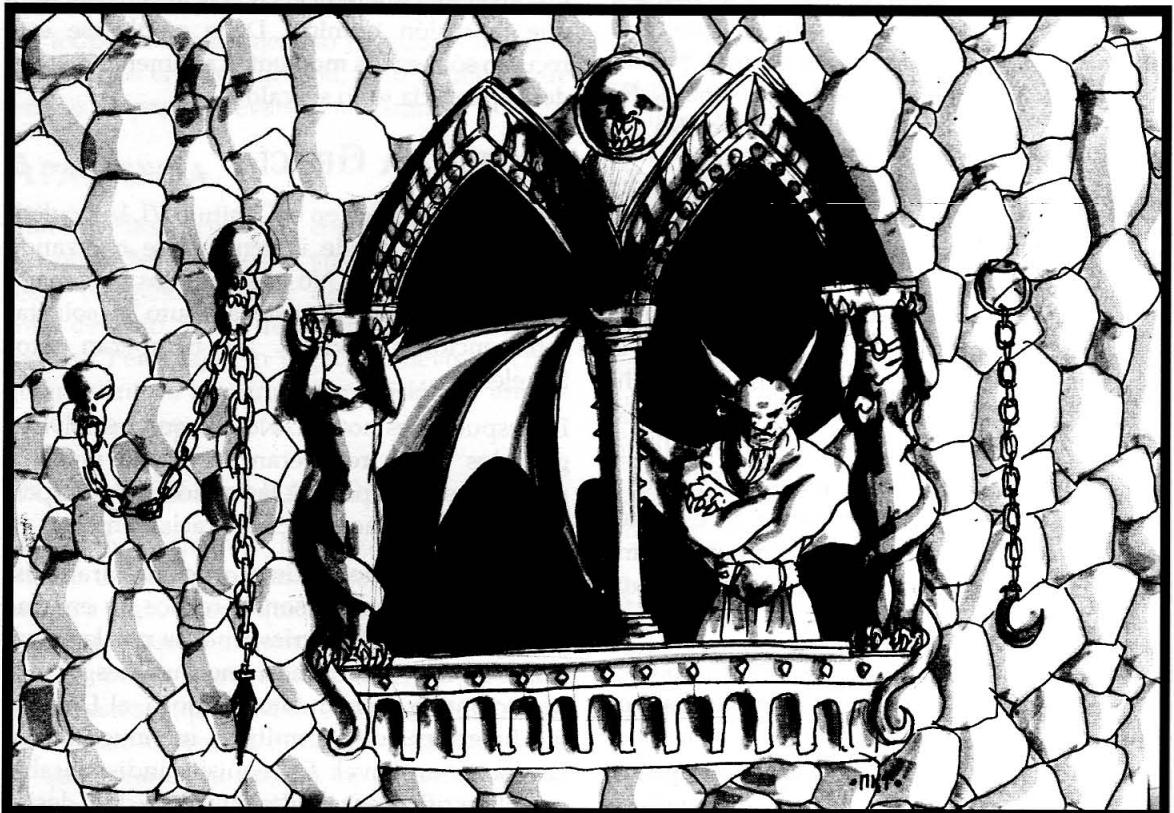
Cualquier ascenso o título nobiliario es sin duda un gran honor, pero también puede acarrear una gran responsabilidad, o desgracia...

HONOR

Podría ser un banquete, monumento, nombre a una calle. Todo honor es bien recibido, y más si queda señalado para futuras generaciones.

HÉROE RECONOCIDO

Las ventajas de la fama y la popularidad son grandes entre aquellos para los que eres un héroe. La fama puede ser un importante aliado.



ORDEN DE CABALLERÍA

A parte del prestigio que pueda representar, ser admitido en alguna de las órdenes de caballería de la Tierra del año 1255 tiene también importantes responsabilidades.

TERRENO, CUEVA, CABANÁ

Las posesiones no deberían ser una preocupación para un buen creyente, pero tener un lugar al que poder llamar hogar es gratificante.

TRABAJO

Un buen trabajo es un bien escaso y dependiendo del trasfondo del Personaje Jugador, un trabajo como ayudante de un artesano o escudero de un caballero puede representar una buena oportunidad para adquirir nuevos conocimientos o mejorar los antiguos.

MATRIMONIO

El matrimonio puede ser un arma de doble filo dependiendo de con quién se contraiga y de cómo lo quiera interpretar el Director de Juego.

SECRETOS CONFIADOS

Un secreto es una poderosa herramienta, la información es poder y requerirá de una cuidada interpretación por parte del jugador y una exquisita preparación de sus consecuencias por parte del Director de Juego.

PALMADITA EN LA ESPALDA

Reconfortante e inútil, pero en el momento adecuado puede transmitir una gran dosis de moral.

CONTACTOS

Hasta en el Infierno si son necesarios. Los contactos de un personaje no son auténticos aliados, pero sí personas a las que recurrir en busca de información o ayuda, siempre que estemos dispuestos a ofrecer algo a cambio.

FAVOR

Favor con favor se paga, fea expresión a la que no falta su dosis de certeza por la obligación consciente o inconsciente que genera deber o que te deban un favor.

EDUCACIÓN O ENTRENAMIENTO

La posibilidad de incrementar tus conocimientos y habilidades en una materia específica puede ser una gran recompensa.

Si la educación se refiere más al terreno intelectual, en el entrenamiento el aspecto físico, en un mundo donde la supervivencia es la constante del pensamiento de la Humanidad libre, es clave.

RELIQUIA

La custodia de una reliquia es al mismo tiempo un gran honor y una gran responsabilidad. Puede incrementar notablemente las capacidades del Personaje Jugador en cuestión con lo que el Director de Juego deberá meditar bien acerca de la introducción de una nueva reliquia en el juego. Además, todos sabemos que todo gran poder, conlleva una gran responsabilidad.

DESGRACIAS

Pero las cosas pueden salir mal, y entonces las repercusiones para los personajes serán negativas, tanto peores cuanto mayor su fracaso y más graves las consecuencias de este.

HAZMERREÍR PÚBLICO

La deshonor y pérdida de prestigio pueden ser una importante dificultad a superar por parte de los personajes jugadores debido a lo pequeñas que son las comunidades en las que suelen transcurrir las aventuras.

OBLIGACIÓN

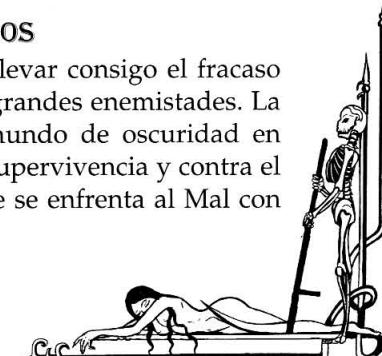
Tener un deber no elegido nunca es de buen agrado. La custodia de una reliquia puede convertirse en una auténtica desgracia por las obligaciones que ello conlleve; también depende de los oscuros poderes que estén tras su busca.

DEGRADACIÓN E INFAMIA

La deshonor hiere y perder aquello que tan duramente se logró alcanzar es cuanto menos triste. La ignominia, cuando es propia, puede llevarse con dignidad, pero cuando nace de la calumnia la sangre hiere y exige pronta restitución. La fama, si es negativa, tiene desde luego grandes inconvenientes, como el rechazo público.

RIVALIDAD O ENEMIGOS

El éxito de unos suele llevar consigo el fracaso de otros y de ello salir grandes enemistades. La gente de bien en un mundo de oscuridad en lucha constante por la supervivencia y contra el Maligno, continuamente se enfrenta al Mal con todas su consecuencias.



MATRIMONIO DESGRACIADO

Pocas cosas hay peores que una pareja desdichada, más si se empeñan en hacerse la vida imposible.

DESHONOR

En una era en la que la Fe y el Honor significan prácticamente todo su pérdida es sin duda una gran desgracia.

EXILIO

Que te expulsen de tu hogar es muy duro, más si la muerte acecha fuera de él. El exilio es una pena muy dura, pero algunos delitos graves la merecen.

PROSCRITO

En una Tierra sin apenas esperanza el estar además perseguido por tu propia gente te deja muy pocas posibilidades de supervivencia.

BENEFICIO NEGATIVO

Es todo aquel que, pudiendo ser positivo, por sus peculiares características se convierte en negativo. Que te ofrezcan la mano de la hija del Señor de tu comunidad puede ser muy negativo si te ves obligado a rechazarla porque estás enamorado de otra... o porque sea una adoradora del Diablo... (nunca se sabe). Que te ofrezcan el liderazgo de un poblado en medio de una zona con gran actividad demoníaca puede convertirse en una recompensa fatal, primero por el peligro, y luego por la caída de reputación que supondría si esa población pasase a peor.

Un beneficio puede ser negativo por sí mismo o convertirse en tal por las acciones u omisiones del personaje. Recuerda que el gran peligro de desear algo es que puede terminar haciéndose realidad...

Sombro con hombro, espada y cimitarra contra un mismo
adversario. Una causa noble, dos almas justas separadas
por sus mundos y unidas por el destino.

No los vieron venir, pero lo sintieron en lo más hondo de sus corazones. Los aldeanos estaban dispuestos a sacrificarlo todo, a sacrificarse ellos. Lo hicieron con la mirada al frente y su corazón depositado en el Señor. No hubo ninguno que apenas minutos más tarde no yaciese en el suelo, sus cuerpos destrozados por multitud de heridas y en sus rostros aquella mirada...

Amed y Don Melquíades aguantaron lo imposible y mucho, mucho más. Primero junto a los desdichados aldeanos y luego espalda contra espalda. Al principio, confiados por el festín de sangre servido de los habitantes de la aldea los demonios pecaron de imprudentes. Pronto les sacaron de su error dos espíritus intrépidos para los que la muerte, y ambos lo sabían a ciencia cierta, no llegaría salvo por accidente o años de torturas. Su condición de justos les marcaba para tan macabra recompensa, y su habilidad en enviar demonios de vuelta al Infierno les hacía participes de un premio especial...

Ambos eran Justos, virtuosos y tocados por el Señor de una forma especial.

Amed hizo resplandecer la luz de Alá cual ángel en celestial guerra.

El Señor guió el brazo del bravo Melquíades.

El cuerpo del intrépido musulmán parecía dotado de mievas y vigorosas fuerzas.

El Caballero de la Orden de la Santa Palabra aguantaba aquello que parecía humanamente imposible.

Creyentes de mundos opuestos y demasiadas veces enfrentados

unidos por una fe que quizás sin saberlo compartían... El Señor tenía en ellos su gracia depositada, darle la espalda a tan vil enemigo no era una opción. El les llamaba a Su regazo y ellos acudirían gustosos, tan sólo debían de ganar tiempo para una causa más grande.

Lo último que logró vislumbrar Don Melquíades fue un hombre al que hubiese llamado hermano caer en un charco de su propia sangre; después, oscuridad...



AVVENTURA I:

IN MEDIA RES

INTRODUCCIÓN

Se recomienda jugar este módulo con tres o cuatro personajes cristianos. Personajes hebreos se pueden introducir fácilmente ya que una de las aldeas del trasfondo de la aventura es de origen judío. Para jugadores árabes se necesitará de un poco de trabajo extra por parte del Director de Juego.

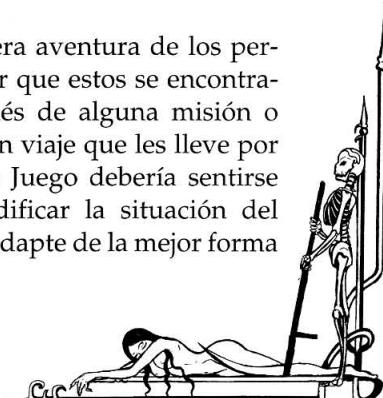
Esta es una aventura no lineal, por lo que las acciones y omisiones de los jugadores tendrán repercusiones directas sobre el transcurso de la misma. Si el Director de Juego o los Personajes Jugadores no son muy experimentados y esta es una de sus primeras experiencias en los juegos de interpretación, recomendamos una especial dedicación por parte del Director de Juego a la hora de prepararla. Los jugadores deberán ser advertidos de la importancia que sus personajes presten especial atención a lo que ocurre a su alrededor ya que ellos ven y sienten lo que vería el personaje de una película, lo que ocurría a continuación depende en gran medida de cómo interactúen ellos y no de un guión ya escrito. Los Personajes Jugadores no están al corriente de la trama general de la historia, serán ellos mismos los encargados de descubrirla por medio de sus actos y decisiones.

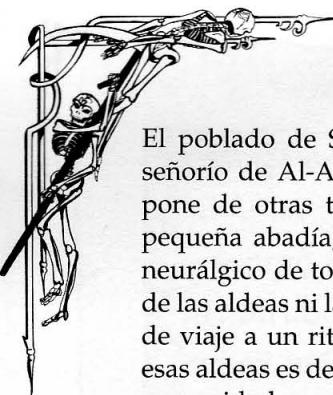
El motivo por el cual hay numerosas referencias sexuales en la aventura es porque en la tradición Cristiana ha sido una de las maneras preferidas del Diablo para tentar a los hombres.

Al ser esta una aventura de iniciación, introducimos varias escenas de lucha para que los jugadores se familiaricen con ellas, pero en realidad este es un juego basado principalmente en la interpretación y no en el combate.

Esta aventura transcurre principalmente en la localidad de San Eustaquio. Es un poblado grande para los cánones del Anno Domini constando con cerca de cien habitantes. El motivo por el cual han logrado ser tantos radica en la compleja y laberíntica red de cavernas en la que viven la mayor parte de sus pobladores, que tan solo salen a la superficie para cultivar y mantener el poco ganado que con suerte y sacrificio logran conservar.

Esta podría ser la primera aventura de los personajes o bien podría ser que estos se encontrasen descansando después de alguna misión o como interludio de algún viaje que les lleve por la zona. (El Director de Juego debería sentirse libre a la hora de modificar la situación del poblado a fin de que se adapte de la mejor forma posible a su campaña).





El poblado de San Eustaquio forma parte del señorío de Al-Arkon, que actualmente se compone de otras tres pequeñas aldeas y de una pequeña abadía, siendo este poblado el centro neurálgico de todas sus comunidades. Ninguna de las aldeas ni la abadía queda a más de 4 horas de viaje a un ritmo normal de marcha. Una de esas aldeas es de población judía y pese a que las comunidades cristianas no se relacionan con ella, deben su obediencia al señor de estas y mantienen infrecuentes relaciones normalmente para pagar tributos o intercambiar algún tipo de mercancía. Por último, para completar el entorno de nuestra aventura, encontramos la ermita del Buen Rodrigo localizada diecisiete kilómetros al norte de San Eustaquio.

El Señorío de Al-Arkon se encuentra a su vez dentro del terreno de disputa de dos caballeros infernales: Gantrag, de la Orden de la Serpiente, y Merkhis, de la Orden de las Lágrimas. Ambos disputan como suya una gran franja de territorio del cual el Señorío que nos ocupa es una pequeña parte. Su interés radica en que en esos mismos terrenos se encuentra la gran ciudad de Cuenca en la que 8000 humanos conviven como ratas para el deleite de los seguidores del Maligno. Durante los dos últimos siglos y debido a un extraño pacto ya olvidado y cerrado por motivos ajenos a la voluntad de ambos, acordaron compartir entre ellos la ciudad, dividiéndola en barrios y quedándose cada uno con su porción de almas correspondiente. Ambos ambicionan, sin ningún disimulo, quedarse con la totalidad de la ciudad y continuas disputas y enfrentamientos les han tenido ocupados durante años, evitando al Señorío de Al-Arkon ser descubierto en su totalidad, lo que inevitablemente acarrearía su consiguiente destrucción. Decimos en su totalidad ya que Gantrag ha descubierto una de las pequeñas aldeas y planea utilizarla como arma contra su odiado rival.

El relato contado por Derra, narrado a lo largo de Anno Domini, es un preludio a esta aventura, claro que los jugadores no lo saben, ya que en ningún momento del juego se mencionan los verdaderos nombres de los demonios implicados, y en ningún momento del relato se mencionan cuales son esos oscuros planes de Gantrag para quitarse de en medio a Merkhis. Queda a libre elección del Director de Juego hacer que los jugadores averigüen o no esta relación.

LA TRAMA

En esta aventura los personajes recibirán en el poblado la visita de un grupo de siete viajeros en busca de protección y cobijo. Dirán ser refugiados de una aldea destruida semanas atrás por los esbirros del Enemigo.

En realidad son pobres almas corrompidas y seducidas por el caballero infernal Gantrag con el objetivo de robar una reliquia sagrada de la aldea de Santa María de Al-Arkon para colocarla en algún lugar entre las posesiones de su rival Merkhis y de esa manera poder desprestigiarle y deshacerse de él. Quiere acusarle ante la orden del Fuego Fatuo de pertenecer al Espejo y la Sombra de modo que se le allane el camino para quedarse con el control de todo Albacete. Sólo él sabe de la existencia de la aldea y la reliquia, la cual descubrió por casualidad mientras seducía a la bella mujer de un pobre campesino que tuvo la desgracia de cruzarse en su camino.

Esa mujer, llamada Marta, tuvo un encuentro casual con Gantrag mientras recogía leña en las afueras de Santa María y actualmente está preñada del Caballero Infernal. De hecho está a punto de parir en San Eustaquio (guardó su encuentro en secreto, pero sin saber que la semilla que fue depositada en su interior es del diablo). Casi todas las mujeres del Señorío, vienen a dar a luz a San Eustaquio, ya que uno de sus líderes, Don Manuel, es un justo de mucha Fe y gran poder en el don de Curar. Gantrag, sin saber esto y creyendo que la mujer daría a luz en la aldea de Santa María, mandó a sus seguidores allí, con la buena fortuna para estos de encontrarse con el campesino y su esposa de camino a visitar a Don Manuel. Por ahora, Gantrag desconoce la existencia de este segundo y gran poblado, y sólo sabe del de Santa María, pero si sus esbirros escapan con las noticias de este nuevo asentamiento, será el fin del Señorío de Al-Arkon. Los seguidores de Gantrag, viendo el inmenso potencial que tiene su descubrimiento intentarán corromper en lo que puedan la vida del poblado antes de ir a dar las buenas nuevas a su señor. Por supuesto intentarán robar los huesos de San Eustaquio (una reliquia consistente en los huesos del santo que dan nombre al pueblo) en la confusión que creará el nacimiento de la bestia de las entrañas de la pobre campesina o en algún otro momento en el que se les presente ocasión (queda a elección del

Director de Juego decidir en que momento exacto roban la reliquia).

SUBTRAMAS

A parte de la trama principal y para hacer la aventura un poco más interesante, el Director de Juego podrá optar por introducir las siguientes tramas en el desarrollo de la aventura de forma opcional.

- La prueba del Buen Rodrigo, aquí y con un poco de imaginación el Director de Juego puede incluir casi cualquier pequeña aventura que se le ocurra para que el Buen Rodrigo les dé su consejo.
- Entre los habitantes de San Eustaquio, y sin que estos lo sepan, se ha introducido sibilinamente

un brujo. El demonio con el que ha pactado, Bachatio (ver el Demonio Nacido en Akor) todavía no está interesado en hacerle pagar sus recién adquiridos poderes, pero sin duda alguna, el brujo, viendo lo que se está cociendo, tendrá buena información que ofrecerle a este, pudiendo hacer que Bachatio se involucre en la escena. El brujo, al estar al corriente por sus contactos demoníacos de lo que realmente ocurrió en la otra aldea y ver el alumbramiento de una bestia del mal, se encuentra en una posición de privilegio. El Director de Juego es libre a la hora de decidir cómo encajar esta información en la aventura pero ¿y si Bachatio fuese enemigo de Gantrag? ¿Y si fuese aliado de Merkhis? Las posibilidades se amplían hasta donde llegue tu imaginación...

RESUMEN DE LOS HECHOS

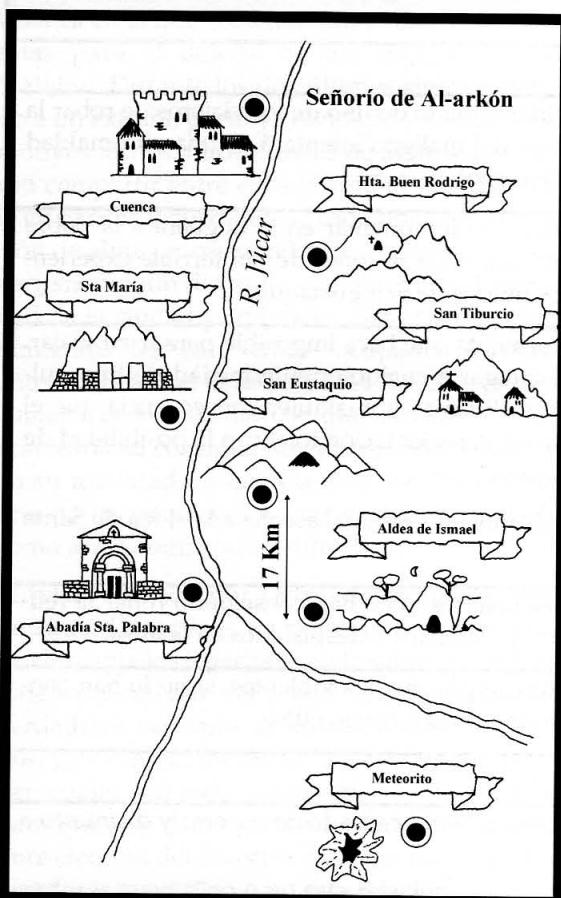
Día 1. Lunes	Llegan los viajeros.
Día 2. Martes	Alguno de los viajeros intenta seducir y/o violar a la mujer de algún personaje ilustre del poblado. Podrían poseer, a elección del Director de Juego un amuleto mágico.
Día 3. Miércoles	Elección del Director de Juego.
Día 4. Jueves	La mujer da a luz a la bestia. Primer intento de uno de los viajeros de robar la reliquia. Alguno de los seguidores del maligno intentará alguna otra maldad (queda a elección del Director de Juego).
Día 5. Viernes	El Consejo del pueblo y su señor deciden quemar en la hoguera a la pobre infeliz que ha quedado traumatizada e ida después de tan terrible experiencia. Segundo intento de robar los huesos de San Eustaquio.
Día 6. Sábado	Día de una terrible y violenta tormenta que hace imposible pensar en viajar. En caso de intentarlo podría dar lugar a cualquier enfermedad de tipo pulmonar (lo que provocaría fiebres altísimas y cualquier consecuencia que el Director de Juego juzgue necesaria), desorientación total con la posibilidad de extraviarse y perderse en el bosque... El Buen Rodrigo tiene la visión de que un gran mal acecha a la aldea de Santa María de Al-Arkon.
Día 7. Domingo	Misa. Si todavía no han sido descubiertos, o no han conseguido robar la reliquia, los viajeros se mostrarán muy inquietos y despistados en la misa.
Día 8. Lunes	De todas, todas, los viajeros intentan por medios violentos, si no lo han conseguido ya, robar los huesos y huir a la carrera con ellos.
Día 9. Martes	Elección del Director de Juego.
Día 10. Miércoles	Gantrag aparece en la aldea de Santa María cansado de esperar y dispuesto a coger por sí mismo la reliquia.



GEOGRAFÍA DEL SEÑORÍO DE AL-ARKON

Esta provincia y sus alrededores padecieron grandes trastornos durante los dos siglos de dominación demoníaca en la Tierra. Pequeños, pero numerosos temblores la agrietaron por multitud de lugares dando lugar a numerosas cañadas, pequeños desfiladeros y escabrosos accidentes del terreno, lo que ha formado una red laberíntica de caminos, senderos y ocultos lugares. La vegetación permaneció más o menos igual, pero distribuyéndose acorde con la nueva y accidentada geografía. Pese a las destrucciones que ocasionaron tantos movimientos de tierra, hoy en día a los cristianos de Al-Arkon les vienen muy, pero que muy, bien, ya que les proporcionan kilómetros y kilómetros de ocultas rutas, cavernas y escondrijos donde evitar a las criaturas del Maligno.

El agua es escasa, pero los mismos temblores que ocasionaron el movimiento de tierras hicieron que numerosas corrientes subterráneas afloraran un poco más a la superficie, con lo que



hay suficiente del preciado líquido como para que exista numerosa vegetación, casi toda ella maleza baja, arbustos y árboles de pequeño tamaño, pero la justa para permitir que la vida sea posible. Por otro lado, esa pequeña maleza crece muchas veces en los bordes exteriores de las cañadas y senderos, ocultándolos y proporcionando unos extraños caminos cubiertos de vegetación.

La actividad demoníaca es similar a la de otras zonas, pero sin duda alguna las especiales cualidades del terreno hacen que haya numerosos lugares donde ocultarse y pasar desapercibidos.

Una de las grandes ventajas del Señorío de Al-Arkon son las llamadas Cuevas del Muerto. Su nombre se debe a que, para evitar la profanación de los camposantos, los cristianos de la zona entierran aquí a sus difuntos.

Estas cavernas, que unen subterráneamente los poblados, son también de formación natural. De hecho, la localización actual de las poblaciones del Señorío se escogió por estar cerca de accesos a los subterráneos y laberínticos pasadizos. Si bien algunas de ellas conservan pinturas rupestres de tiempos remotos, el resto se abrió también con la llegada del Infierno a la Tierra. Son largos pasadizos repletos de humedad y con las consiguientes stalactitas y stalagmitas que esta ocasiona. En algunos lugares apenas se puede caminar erguido, pero sin duda son una de las principales bazas con las que cuentan nuestros bravos cristianos para continuar con la expansión de las comunidades y poder comunicarse entre sí. Para no perderse, han dispuesto una serie de señales con pintura amarilla, encriptadas en un complejo código que sólo conocen dos personas de cada comunidad con el fin de intentar mantener las rutas seguras. Hay señales falsas que parecen indicar el auténtico camino, pero que en realidad sólo llevan a pasadizos y más pasadizos, muchos de los cuales son auténticas catacumbas con los cadáveres de varios cientos de cristianos que dieron su vida por la fe y la comunidad.

Hace falta Conocimiento de Lugar a Nivel 3 para saber alguna de las rutas entre San Eustaquio y otro poblado. Para sabérselas todas habría que tener Conocimiento de Lugar 5.

Descifrar el código de señales que marca los pasadizos requeriría una tirada de Enigmas [Inteligencia + Astucia] a Dificultad 3.

ABADÍA DE LA ORDEN DE LA SANTA PALABRA

Esta comunidad la conforman treinta y nueve almas. Siete monjes, cuatro monjas, cuatro ancianos, siete hombres adultos laicos, ocho mujeres adultas laicas y nueve niños. Dos de los monjes (aparte de los jugadores si deciden comenzar siendo de esta comunidad) son Justos. La comunidad sobrevive en cavernas excavadas en la roca de una pequeña grieta producida por los temblores iniciales que sacudieron toda la tierra y marcaron el Año de nuestro Señor de la Venida del Infierno a la Tierra.

La Orden de la Santa Palabra tiene como objeto difundir la palabra del Señor y, para ello, reproducir y escribir tantas Biblias como sea posible. Todos los monjes y monjas son buenos escribanos y además saben confeccionar su propio pergamo de los bosques de los alrededores. Actualmente conservan todo un tesoro consistente en nueve Biblias casi completas y una colección de otros seis libros sagrados uno de los cuales es una reliquia ¡que se atribuye al propio San Agustín!

Decimos Biblias casi completas porque después de dos siglos completos de dominación demoníaca, encontrar una Biblia entera e incorrupta es todo un hallazgo. El Maligno, a fin de corromper y desviar del camino de Cristo a los últimos Justos y devotos que todavía quedan, introduce pasajes paganos y blasfemos en cualquier escrito sagrado que encuentra, con el fin de provocar el pecado en aquellos que, sin quererlo, practiquen las enseñanzas de estas nuevas Biblias. Es un método ruin y despreciable, rastrero y de suma maldad y es por eso que el Enemigo se siente especialmente orgulloso de él.

Es por la duda acerca la autenticidad de la palabra del Señor escrita y el deseo de completar las Biblias para poder resucitar la fe perdida por tantos, por lo que en el Señorío de Al-Arkon se está creando una nueva orden militar al servicio de esta pequeña abadía, llamadas de los Caballeros de la Santa Palabra. Como símbolo y estandarte tienen un libro abierto con la cruz de Cristo en el centro. Sus objetivos, sencillos y

ambiciosos al mismo tiempo: inicialmente recuperar a cualquier coste las partes incompletas que le quedan a la abadía para terminar de escribir las Biblias y recuperar cualquier texto sagrado del que tengan conocimiento. Más a largo plazo su fin consistiría en distribuir las Biblias en tantos lugares con gentes de fe como fuera posible.

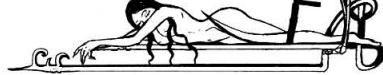
La orden se encuentra actualmente en proceso de formación; los jugadores en caso de desearlo y ser de la confianza de los dirigentes del Señorío y la Abadía, podrían hacer juramento de pertenencia a la orden y participar en su fundación.

REQUISITOS PARA PERTENEZER A LA ORDEN DE LA SANTA PALABRA

- Lectura y Escritura Latín a Nivel 2. Es imprescindible saber leer y escribir latín para acceder a nuestra bendita orden ya que en caso contrario sería imposible para sus miembros distinguir los sagrados textos que tienen como misión encontrar y distribuir.
- Escoger el trasfondo Deber (2). Como en cualquiera otra orden la disciplina es un dogma fundamental.
- Hacer el voto de Obediencia (4). La presencia de los caballeros de la orden, como cualquier otra orden militar al servicio de la cristiandad debe servir para inspirar a todos aquellos que les rodean.

PRINCIPIOS DE LA ORDEN

1. *La Palabra del Señor lo es todo y por ello dedicarás tu vida a completar Su obra y difundirla para Su gloria y alabanza.*
2. *Los Libros Santos son sagrados y son uno de los principales instrumentos que nos acercan a Dios; los defenderás con tu vida.*
3. *La difusión de los sagrados escritos es complicada y laboriosa, al menos una doceava parte de tu vida la dedicarás a su escritura para ayudar en su ardua labor a nuestros amigos los monjes escribas.*
4. *El Maligno se esconde numerosas veces entre las líneas de falsos testimonios de Jesucristo y por tan vil pecado le combatirás allá donde lo encuentres a él y a sus criaturas.*
5. *En la Palabra están las enseñanzas, seguirás la Palabra del Señor en todos tus actos.*



LA ESPADA DE TIBURCIO

La espada que perteneció a Tiburcio es una reliquia de mediano poder con la que podrán hacerse los jugadores si pagan los puntos necesarios de trasfondo a la hora de crear su personaje. Es una espada ancha de exquisita manufacturación hecha del más puro acero, sencilla y bien equilibrada carece de cualquier adorno superfluo, tan sólo un sol grabado en el centro de la empuñadura. Nivel 7; Gracia 3, Fulgor y Combate. La espada es una reliquia de vital importancia y significado para el pueblo y para el Señorío de Al-Arkon, no puede ser utilizada en misiones que alejen al personaje del poblado durante más de un par de semanas.

BENEFICIOS POR PERTENECER A LA ORDEN

- Los integrantes de la orden tienen alojamiento y cobijo gratis sin necesidad de trabajar nada más que en cumplir sus votos y principios.
- Sus miembros tienen derecho a la reparación y sustitución de equipo cuando sea necesario.
- Los caballeros de la orden son mirados con admiración y respeto allá donde vayan dentro del Señorío y, pronto, la noticia de su fundación y objetivos estará en boca de todos los creyentes libres de la península, recibiendo de ellos el mismo trato.

La Abadía se encuentra, como el resto de las poblaciones, comunicada con San Eustaquio a través de la compleja y laberíntica red de cavernas y túneles que ya comentamos en el apartado de Geografía.

ALDEA DE TIBURCIO

TIBURCIO EL FIERO

Tiburcio el Fiero, que da nombre a este pueblo, fue un santo guerrero de la zona que combatió, más allá del valor y la fe, contra las hordas del Maligno. Ganó combates imposibles, resistió más allá de cualquier posibilidad. Cuando todo estaba perdido y fue capturado, prefirió someterse a multitud de vejaciones durante los años que le mantuvieron preso en las terribles mazmorras de Cuenca antes que caer presa del pecado o renegar de su fe. De hecho, cuentan

que una vez que logró escapar de sus captores se vio de nuevo acorralado en un escarpado precipicio. Tenía la solución al alcance de la mano: saltar al vacío y pronto todo el sufrimiento habría acabado. Pero, ¿cómo podría él, siendo la vida el don más preciado que nos da Dios, quitársela sin su consentimiento, ponerle fin antes de lo que Él tuviese previsto? El caso es que lo volvieron a capturar y lo mantuvieron vivo durante años mientras lo torturaban. No se sabe exactamente cuando murió, se piensa que entre el 1140 (año de su escapada) y el 1165. El auto nombrado Papa Ambrosio II, desde su escondite en los Pirineos, tuvo noticia de sus hazañas y le declaró Santo en 1152, pese a la ilegitimidad de su pontificado, los cristianos libres de la Península Ibérica, sobre todo a ambos lados de los Pirineos, lo tienen como Santo. La leyenda dice que Tiburcio es el único Santo declarado como tal aún en vida. Muchos guerreros y caballeros, en situaciones de lucha absolutamente desesperada invocan su nombre y la historia popular narra que su figura en algunas ocasiones aparece como un ángel vengador para luchar a su lado.

ALDEA DE ISMAEL

Ver aventura el Demonio Nacido en Akor.

ALDEA DE SANTA MARÍA

La más joven de las comunidades que conforman el Señorío de Al-Arkon, está formada por treinta y dos almas. Tres ancianos, siete parejas adultas y quince niños de diversas edades.

Uno de los ancianos es un Justo que ha dedicado toda su vida a la ayuda a los demás, a su cuidado en las enfermedades y a la lucha contra el maligno cuando se presenta oculto en formas que no son la suya. En su poder obra el Caliz del Eterno Sustento, una reliquia de Santa Teresa, (no es la famosa sino un Santa que vivió y murió en el siglo XI d. C., años después del Advenimiento).

1. **Murallas.** Hechas con piedras de granito, son resistentes y están bien cimentadas, tienen una altura de cuatro metros y un grosor de dos. Están pensadas principalmente para defenderse de alimañas y bandas de salteadores humanos ya que cualquier defensa directa contra las hordas del Maligno es impensable.

2. **Chozas.** En estas chozas viven los habitantes de Santa María, aproximadamente una familia en cada una. Construidas con adobe y madera son cálidas y acogedoras en su interior.

3. **Foso.** El foso de dos metros de profundidad por tres de anchura tiene su fondo lleno de estacas de madera de medio metro de largo. A menudo, cuando llueve, se estanca y cubre en parte por el corrimiento de tierras, con lo que los trabajos de conservación son continuos.

4. **Iglesia.** Esta sencilla iglesia de madera tiene sus paredes (exteriores e interiores) grabadas con fragmentos del Evangelio que su primer párroco, a falta de papel, escribió por temor a que se perdieran para siempre. Están bellamente transcritas en un latín muy puro y con una letra impecable. Por lo demás, la iglesia es un edificio de madera de roble sencillo y robusto con pilares de piedra.

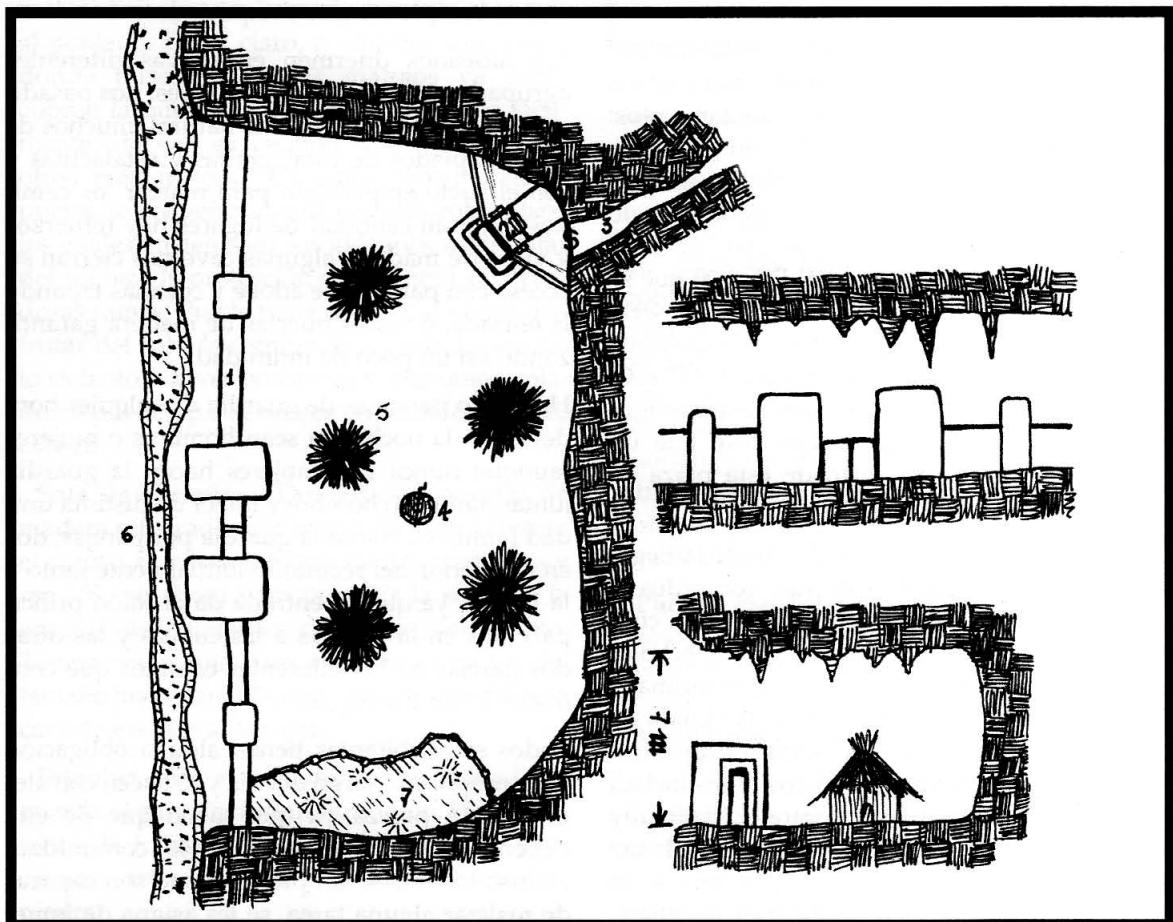
5. **Establos y corrales.** Aquí es donde los habitantes de Santa María guardan su ganado, con-

sistente en dos docenas de ovejas, dos yeguas, un caballo, tres burros y dos mulas.

6. **Pozo.** Este profundo pozo, bien cimentado y construido, provee de agua suficiente, tanto para los habitantes de la aldea como para su ganado.

7. **Aposentos del Conde.** Sin duda todo un lujo en los tiempos que corren. Se trata de una magnífica casona de piedra empotrada en la pared de la cueva. Es de construcción sólida y regia, con ventanas estrechas y enrejadas, tiene dos alturas y causa la admiración de todo aquel que lo ve por primera vez. Aquí suele residir Don Julián, aunque los continuos asuntos del Señorío le obligan a pasar largas temporadas en San Eustaquio.

8. **Acceso a las Cuevas del Muerto.** Tras una gruesa puerta de madera reforzada con sólidas barras de hierro se encuentra el acceso a los laberínticos pasadizos.



EL CÁLIZ DEL ETERNO SUSTENTO

De origen y santidad desconocida, esta sencilla copa de bronce labrada con la Cruz del Señor, tiene Gracia 2 y el Don Proveer (Artefacto de Nivel 3). Desde luego, muy práctico para la penuria constante a la que se ven sometidas las almas libres que todavía quedan.

SAN EUSTAQUIO DE AL-ARKON

Según diferentes cronistas, las primeras edificaciones para construir una fortaleza en la zona fueron echas en el 390 a. C. y un hijo del rey Alarico la ganó a los romanos y en memoria de su padre la denominó Alaricón. Otros historiadores sostienen que el término es una degeneración del término *Aderconita*, ciudad mencionada en el diccionario de ciudades de Estephano Bizantino cuando dice: "*Hispaniae cuyas gentile est Aderconita*".

Parece ser que en un principio fue habitada por los íberos, a los que les fue arrebatada por los romanos de cuya presencia aún quedan restos: un puente, calzadas, lápidas, etc. Sin embargo, sus orígenes datados son árabes. Históricamente figura como un baluarte árabe dependiente de Toledo. Aproximadamente en el año 785 d.C., sirvió de refugio a Mohamed el Fehri, al que se le llamaba "el ciego" por que fingiendo serlo escapó de su encierro en una prisión de Córdoba y vino a morir aquí. Más tarde, en el 887 d.C. alojó a Omar Ibn Hafsun, un verdadero peligro y azote para los emires de Córdoba. Fue un rebelde aventurero que hizo de esta plaza su principal base de operaciones.

Bien, esa es la historia conocida; desde la llegada del Maligno quedan apenas recuerdos y menos aún textos escritos de cómo llegó a convertirse en un baluarte cristiano, pero el echo es que actualmente no hay presencia musulmana datada. En el año 1255 después de la venida de nuestro señor Jesucristo a la Tierra, zarrapastrosos, pero devotos y aguerridos cristianos luchan con valor desde sus cuevas contra el Maligno y sus hordas, siendo uno de los pocos focos de luz y esperanza que todavía le quedan a la Humanidad.

La vida en esta comunidad transcurre principalmente en una gran sala comunal donde se realizan la mayor parte de las actividades diarias. En ella se realizan las comidas y celebraciones y en ella trabajan sus habitantes en sus diferentes ocupaciones (tejer, curtir cuero, la forja, hornear el pan y hacer quesos...). La sala se encuentra permanentemente iluminada por antorchas y aunque la luz es escasa, sus habitantes se han acostumbrado a trabajar en estas duras condiciones. Unas chimeneas naturales en el techo de la caverna distribuyen el humo a estancias superiores que por la noche son ventiladas al exterior para ocultar su procedencia.

En las cavernas más exteriores se encuentra el ganado del que disponen los habitantes de San Eustaquio, consistente en dos docenas de cabras, seis vacas y un toro, aparte tienen dos docenas de gallinas. Los habitantes del poblado se turnan para sacar el ganado a pastar y beber, ya que aunque les traen forraje a las cuevas, tanto los animales como ellos mismos necesitan de vez en cuando salir a la luz del sol para no acabar completamente desquiciados.

Los aldeanos duermen en cuevas diferentes agrupados por unidades familiares. Los pasadizos son todos de formación natural, muchos de ellos limpiados de stalagmitas y stalactitas y con el suelo empedrado para marcar los caminos. En gran cantidad de lugares hay refuerzos y vigas de madera, algunas cavernas cierran su acceso con paredes de adobe y cortinas tapando la entrada, o toscas puertas de madera garantizando así un poco de intimidad.

Hay ocho personas de guardia a cualquier hora del día o la noche, ya sean hombres o mujeres (aunque nunca dos mujeres hacen la guardia juntas, tampoco hombre y mujer de distinta unidad familiar). Hacen la guardia por parejas, dos en el interior del recinto (habitualmente junto a la Iglesia, ya que su entrada da al salón principal), dos en la entrada a las cuevas y las otras dos parejas en los diferentes caminos que conducen a San Eustaquio.

Todos sus habitantes tienen alguna obligación que cumplir a lo largo del día y lo hacen con alegría y sin pereza ya que saben que de ello depende la supervivencia de la comunidad. Incluso los niños, tan pronto como son capaces de realizar alguna tarea, se les asigna de inme-

diato una obligación. La población total de San Eustaquio asciende a noventa y siete individuos.

SAN EUSTAQUIO

El San Eustaquio que nos ocupa fue uno de los últimos santos que se cree que el último Papa de Roma declaró; debido a su valor y muestras de fe demostradas mientras salvaba y escondía la cabeza del Apóstol Santiago en un lugar cuya ubicación se desconoce. De sus actos se cantan alabanzas y en sus huesos se dice que se encuentra la clave para localizar la cabeza del Apóstol.

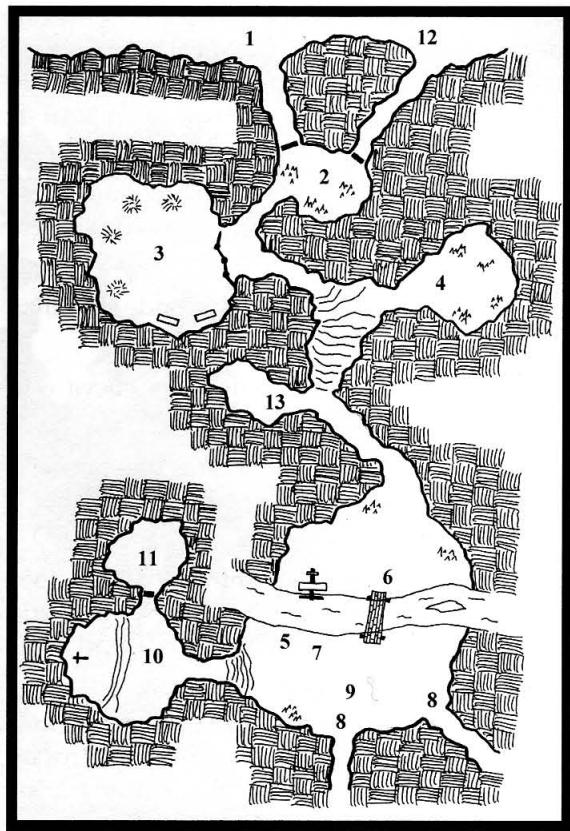
La iglesia está protegida permanentemente por un guardia noche y día. Está armado con una tosca lanza de madera con punta de hierro y un sencillo escudo de madera, reforzado con barras de metal. La lanza puede parecer simple, pero la madera es muy resistente y afilada. No lleva armadura.

PRINCIPALES LOCALIZACIONES DEL POBLADO

1. Entrada Principal. Esta entrada está llena de maleza baja que oculta perfectamente el acceso al poblado. Salvo claro, a aquellos que saben donde buscar. Grandes matojos ya secos cubren la puerta y pueden ser retirados fácilmente (de vez en cuando se sustituyen por otros más frescos). Un poco alejados de la puerta se encuentran seis grandes robles bajo los cuales suelen salir los aldeanos a disfrutar del sol bajo la protección que ofrecen sus frondosas ramas. Puede parecer contradictorio disfrutar del sol a la sombra de un árbol, pero no lo es tanto si vives en cuevas y demonios voladores pueden pasar de vez en cuando sobre tu cabeza.

2. Sala de Guardia. Dos gruesas puertas de madera reforzadas con barras de hierro cierran el acceso al exterior. Están siempre cerradas y tan sólo se abren para permitir la salida o la entrada de habitantes conocidos del pueblo. Tienen, cada una, tres estrechas mirillas del tamaño justo para disparar con un arco y ver la cara de los que se acercan.

3. Establos para el ganado. Es aquí donde se guarda el ganado de San Eustaquio. Hay montones de forraje desperdigados por esta gran caverna así como dos toscos abrevaderos de piedra.

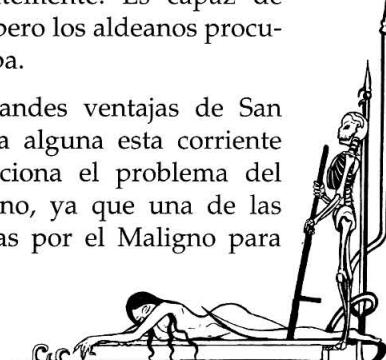


4. Corrales para las gallinas. Esta pequeña estancia es un lugar idóneo para que dos docenas de gallinas pongan sus huevos bajo el atento cuidado de tres altaneros gallos.

5. Molino. Sin duda, toda una ventaja y privilegio para los habitantes de nuestro ilustre poblado. Rústico y sencillo, pero útil y eficaz para moler el trigo que recogen los habitantes de San Eustaquio en los campos del exterior. Gracias a él consiguen el delicioso pan que acompaña su dieta día tras día. La base del molino es un grueso muro de ladrillo y piedra atravesado por el eje de madera sobre el que rotan las palas que hacen girar la piedra que muele el trigo.

6. Puente. Este robusto puente de madera no es más que un montón de troncos apuntalados y reforzados convenientemente. Es capaz de resistir bastante peso, pero los aldeanos procuran no ponerlo a prueba.

7. Río. Una de las grandes ventajas de San Eustaquio es sin duda alguna esta corriente subterránea. Les soluciona el problema del agua sin peligro alguno, ya que una de las maneras más utilizadas por el Maligno para





localizar almas libres es seguir las corrientes de agua. De vez en cuando, y para el deleite de los aldeanos, pequeños peces atraviesan sus aguas, proporcionando un exquisito manjar al poblado.

8. Accesos al resto del complejo. Por estos túneles se conectan los diferentes aposentos y desembocan en las Cuevas del Muerto.

9. Sala comunal. Es en esta sala donde se realiza la vida diaria de San Eustaquio.

10. Iglesia de San Eustaquio. Esta cueva está por encima de la sala comunal.

11. Aposentos del sacerdote. Tras una pequeña cortina de tosco tejido se oculta el dormitorio del párroco.

12. Segunda entrada. Esta entrada, cubierta por una gran losa de pizarra, no suele ser utilizada y está cerrada la mayor parte del tiempo.

13. Sala de paso. Esta caverna tiene una gran pendiente, indicativo de que el resto del complejo se encuentra a unos diez o doce metros de profundidad con respecto a la entrada a los establos.

IGLESIA DE SAN EUSTAQUIO

Esta pequeña iglesia se encuentra en una de las cavernas en la entrada al complejo y recibe luz a

determinadas horas del día por dos largas chimeneas (de quince metros) que la comunican con el exterior y que es reflejada en varios espejos. Es una iglesia bastante bonita para los cánones y condiciones de la época. Dispone de un tosco retablo con la Imagen de Jesucristo Crucificado en el centro y los apóstoles y ángeles a los lados. En una esquina descansa un precioso relicario de oro labrado con motivos florales en cuyo interior se encuentran los huesos del patrono del poblado, San Eustaquio. Un pequeño altar y dos filas de sencillos bancos de madera conforman el resto. Los bancos son simples, consisten cada uno en dos troncos sujetos por toscas patas de piedra, sin respaldo ni adorno alguno.

NOTAS GENERALES DE SAN EUSTAQUIO

Las cuevas son secas y frescas, no hace nunca ni demasiado calor ni demasiado frío. Sus orígenes datan de los movimientos tectónicos producidos en el año del advenimiento. El único dato que la caracteriza, aunque para sus habitantes ya pase desapercibido, es el continuo olor a humo. Las cuevas están bien ventiladas y su aire es completamente respirable, pero eso no evita que un ligero olor a quemado impregne todo el complejo.

ESCENAS

ESCENA PRIMERA: LLEGADA DE LOS VIAJEROS

"Un nuevo día toca a su fin, os encontráis ayudando en vuestras respectivas tareas en la sala comunal. De pronto, oís un revuelo que os llama la atención, gritos de asombro llegan hasta vuestras mercedes con fuerza, un par de niños echan a llorar... Sin dudarlo un instante corréis hacia la puerta principal, al parecer lugar del que proviene el alboroto; os detenéis en seco al comprobar con cierta incredulidad el motivo de las voces. Un grupo de siete hombres que jamás habíais visto, acompañados por dos jóvenes de una aldea cercana, el par de guardas del exterior y Don Manuel, están entrenado en lo que llamáis hogar".

Los viajeros llegarán un lunes. Aparecerán en el pueblo de San Eustaquio justo cuando se esté poniendo el sol, con el último rayo de luz, fingi-

rán ser refugiados de una aldea arrasada hace apenas tres semanas unos cien kilómetros al norte. Eso es en parte verdad, pero lo que no dicen es que fueron ellos los que causaron la destrucción de su aldea vendiendo sus almas a Gantrag a cambio de poder vivir con ciertos favores.

INFORMACIÓN QUE DAN LOS VIAJEROS

1. Provienen de la aldea del Santo Alfredo, que antes de su destrucción contaba con cuarenta habitantes. Verdadero.
2. Dos demonios de aspecto monstruoso e indescriptible la arrasaron armados tan sólo con sus manos desnudas. Una auténtica masacre. Verdadero.
3. Consiguieron enviar de vuelta al Infierno a los demonios después de una feroz lucha, pero ya



era tarde para la aldea. Falso. Lo cierto es que les facilitaron la localización de la aldea como pago por su perdón y por poder disfrutar de privilegios en Albacete como seguidores de Gantrag.

4. Estaban fuera de la aldea cazando cuando comenzó la matanza. Falso, lo contemplaron con gran deleite mientras disfrutaban de los placeres carnales de unos cuantos súcubos.

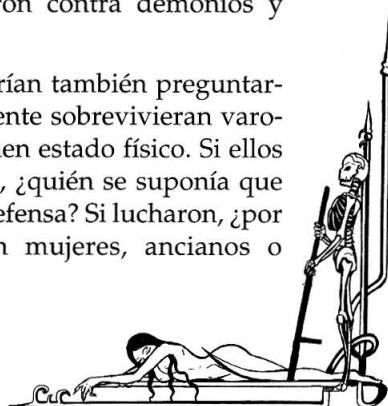
5. Llevan las tres últimas semanas deambulando y huyendo hasta que se encontraron con Marta y su marido. Falso. Es verdad que hay tres semanas de viaje, pero en realidad han estado en una de las múltiples guardias de Gantrag durante un mes esperando a que su nuevo Señor decidiera qué hacer con ellos.

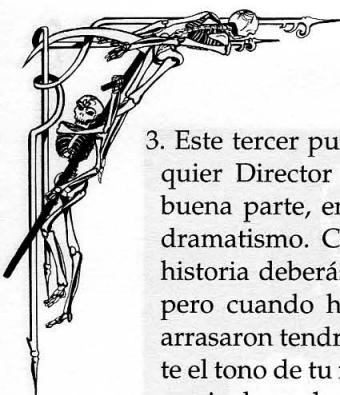
Hay ciertos detalles que deberían hacer sospechar a nuestros bravos justos de las reales intenciones de los visitantes (antes claro de pillarles cometiendo alguna maldad, en cuyo caso su verdadera naturaleza será obvia):

1. Al describir el aspecto físico de estos podrías meter frases tales como: "De complejión media y

sin rasgos especialmente distintivos son individuos típicamente castellanos, morenos, más bien bajos y con unos profundos ojos castaños, su salud parece buena, aunque muestran signos de fatiga achacables a su largo peregrinar hasta San Eustaquio. Sus ropas son las típicas de campesinos sencillos. Como armas portan porras y jabalinas, excepto uno de ellos que lleva sujetada al cinto una espada corta y otro que ciñe a su espalda una amenazadora hacha de leñador". Este aparentemente inocente párrafo debería servir para centrar la atención de los jugadores en varios detalles: ¿Cómo es que las ropas solamente están sucias, sin señales de lucha? Aunque sólo fuese al abrazar o enterrar a un familiar o amigo caído, ¿no se mancharían de sangre? ¿Cómo es que no tienen heridas? ¿Lucharon contra demonios y salieron indemnes?

2. Nuestros justos deberían también preguntarse cómo es que solamente sobrevivieran varones de corta edad y buen estado físico. Si ellos no estaban en la aldea, ¿quién se suponía que estaba al cargo de su defensa? Si lucharon, ¿por qué no sobrevivieron mujeres, ancianos o niños?





3. Este tercer punto es un reto difícil para cualquier Director de Juego, ya que consiste, en buena parte, en tus dotes de interpretación y dramatismo. Cuando los viajeros cuenten su historia deberás intentar darle un aire trágico, pero cuando hablen de los demonios que la arrasaron tendrás que intentar variar sutilmente el tono de tu narración de manera que parezcan incluso algo "bravucones", cuando ningún mortal en su sano juicio bromearía acerca de las criaturas del Maligno.

4. Algunos de ellos se fijarán en exceso en las curvas de las doncellas del pueblo, llegando incluso a escapárseles la mirada y mantenerla fija durante un par de segundos. Ya han sido sometidos a las viles tentaciones carnales de los súcubos y demás criaturas infernales con lo que su subconsciente les juega malas pasadas.

Los viajeros se mostrarán cordiales y afables y se ofrecerán a colaborar en cualquiera de las actividades que como Director de Juego consideres oportuno darles para suavizar las posibles sospechas de los Personajes Jugadores. En caso de no tener actividad se dedicarán a picar piedras para darles la forma adecuada con la que construir un muro, actividad que les propondrá Don Manuel.

Es obvio que los vecinos de los Personajes Jugadores se mostrarán también desconfiados, pero la cortesía y la fe obligan a ser hospitalarios. Don Manuel les pondrá vigilancia, pero es continuo el trasiego de desplazados o huidos, con lo que la situación no es del todo desconocida para los habitantes de San Eustaquio; por no mencionar que siete varones diestros en las armas y dispuestos a trabajar duro nunca vienen de más.

ESCENA SEGUNDA: ALUMBRAMIENTO DE LA BESTIA

El parto tendrá lugar la medianoche del jueves, momento en que habrá luna llena y grises nubes enturbiarán el horizonte. Oscuro presagio que los habitantes San Eustaquio interpretarán como tal.

La venida al mundo de un nuevo bebé es todo un acontecimiento, y en San Eustaquio se celebra una gran fiesta cada vez que nace uno. Todo está preparado y la gente espera impaciente el

momento del 'milagro'. El impacto de ver salir una pequeña y escamosa criatura con cuernos, ensangrentada, en un líquido entre verde y marrón, causará un gran impacto, que se extenderá rápidamente ante la ya temerosa población de San Eustaquio.

En el momento en el que Marta da a luz, estarán con ella su marido Lucas, la matrona, Don Manuel y el sacerdote; sin embargo, los gritos de horror de la matrona al ver a la demoníaca criatura pronto atraerán a multitud de curiosos y el pueblo al completo se enterará de lo sucedido. A la bestia se le dará muerte de inmediato y a Marta se la confinará en un calabozo mientras el Consejo del pueblo deliberá. Su inmediata resolución será firme: Marta será declarada bruja, adoradora de Satanás y condenada a morir abrasada en la hoguera. Este anuncio se hará minutos después de que el gallo cante el comienzo de un nuevo día.

Marta llorará y llorará sin ser capaz de articular palabra y soltando nada más que quejumbrosos y lastimeros aullidos, no se resistirá a su traslado forzoso y parecerá, como ciertamente ha ocurrido, que ha perdido la razón.

ESCENA TERCERA: ROBO DE LA RELIQUIA

Hay varios momentos en los que debería ser más fácil para los esbirros de Gantrag robar los preciados huesos de San Eustaquio; uno es durante el parto y el ajetreo creado con el alumbramiento de la bestia. Aunque por otro lado, totalmente corrompidos y con el alma absolutamente ennegrecida, podrían también esperar y hacerlo durante la quema de la bruja. Gantrag sabe lo aficionados que son los humanos a disfrutar con el sufrimiento ajeno, conoce perfectamente las reacciones de los cristianos ante este tipo de cosas y sabe que en el momento de la quema se reunirá todo el pueblo para contemplar el espectáculo; algo que sus nuevos y devotos seguidores estarán encantados de observar.

El robo se realizará con salvaje violencia, matando de manera despiadada y sádica al guardia que custodie la puerta. Son profesionales de la violencia y sabrán hacerlo sin dar al guardia ninguna oportunidad y sin que este emita sonido alguno.

Una vez con la reliquia en sus manos correrán a más no poder al interior del bosque y allí intentarán perder o emboscar (dependiendo del número) a sus perseguidores.

El pueblo se dará cuenta del robo una hora después del suceso. La reliquia está guardada en un pesado cofre cerrado con una antigua y resistente cerradura, esto retrasará la huida de los ladrones, que se ven incapaces de abrir el cofre y trasladar los restos del Santo en un recipiente más ligero.

CONFESIÓN

Si los Personajes Jugadores consiguen en algún momento enfrentarse y vencer a los adoradores del Diablo, uno de ellos, Mateo, el más joven (que permanecerá rezagado y poco combativo en cualquier enfrentamiento) se rendirá en cuanto las cosas se tuerzan un poco, cayendo al suelo de rodillas entre gemidos y lloros suplicando perdón y ofreciéndose a colaborar y ayudar en lo que sea.

Mateo era en realidad un joven de espíritu bueno y noble que fue arrastrado a la perdición por sus compañeros. Se dedicó a mirar hacia otro lado cuando podría haber evitado el desastre y ahí se encuentra su pecado. No copuló con los súcubos, ni mató a nadie, por lo que su alma quizás se pueda salvar, al contrario que su vida.

Está un tanto desquiciado y a poco que los personajes jugadores le traten con algo de tacto, les pondrá al corriente del pacto con Gantrag (del que desconoce su nombre) y sus verdaderas intenciones.

En el caso de que Mateo muriese, los Personajes Jugadores tendrán que buscar métodos más expeditivos para arrancar la verdad a alguno de los seguidores del Adversario.

ESCENA CUARTA: EL SUEÑO

Uno o varios de los personajes (queda a elección del Director de Juego decidirlo) tendrán una visión, un sueño la noche anterior a la quema de la pobre Marta. En él se aparecerá un luminoso ángel con cuerpo de niño explicando al jugador con una melodiosa voz que la infeliz Marta ha sido perdonada por el Altísimo y que no debe

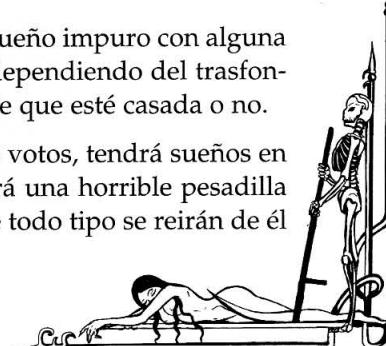
morir en la hoguera ya que Él le tiene reservado otro destino.

Aquí hay varias posibilidades, dependiendo de cuántos personajes tengan el sueño, las reacciones serán muy variadas. Si lo tienen todos, podrán hacer un frente común contra los habitantes de San Eustaquio para intentar salvar a Marta; convencerlos de que su sueño fue real y que Marta debe ser perdonada, pues el Altísimo ya lo ha hecho. Que esto se consiga dependerá fundamentalmente de la reputación que tengan los jugadores en el pueblo.

Si lo tienen uno o varios, pero no todos, tendrás que comunicárselo en secreto, sin que el resto de los jugadores se de cuenta de que precisamente ellos están excluidos de algo. La mejor manera de lograr esto es pasar a cada jugador una hojita con un sueño diferente (deberás haberlas preparado antes de comenzar la partida) y que ellos sean los que interpreten la situación. Es un buen momento para meter algo relacionado con el pasado y los trasfondos negativos que escogió el jugador cuando creó el personaje (debilidades, remordimientos, etc.).

EJEMPLOS DE SUEÑOS

- Aparición del ángel. Si lo tienen varios podrías hacer que cada uno viese un ángel diferente: pequeño, alto, gordo, etc.
- En vez de un ángel, podría ser una virgen la que se apareciera.
- El sueño podría ser también la visión de unas llamas o una luz que le comunicasen al jugador los designios del Señor.
- El personaje sueña con pastelillos de trigo; de hecho se ve a sí mismo robándolos y comiéndolos con una gula imparable, tras lo que será sorprendido por alguna figura de autoridad haciéndole despertar con sudores fríos. (Este sería un buen ejemplo para un personaje que haya cogido el trasfondo Debilidad: glotonería).
- El jugador tendrá un sueño impuro con alguna doncella de la aldea, dependiendo del trasfondo del personaje puede que esté casada o no.
- Si el personaje cumple votos, tendrá sueños en los que los rompe. Será una horrible pesadilla en la que demonios de todo tipo se reirán de él





a carcajadas haciéndole despertar totalmente sobresaltado y con violentos temblores.

Los sueños que no tengan que ver con Marta no significan nada, tan sólo son pesadillas, ni más reales, ni menos, que cualquier otro sueño y sin ningún tipo de repercusión (aunque seguramente el jugador que lo tenga se preocupará y esto puede dar lugar a situaciones interesantes). Por otro lado, los sueños respecto a la infeliz Marta resultarán especialmente vividos y reales, quedando claro en el corazón del personaje que el sueño ha sido real, aun sin saber por qué.

Nuestros Justos se despertarán de sus respectivos sueños un par de horas antes del alba, cuando todavía es noche cerrada, todos despertarán en un intervalo de aproximadamente cinco o diez minutos y lo sensato sería que discutiesen en este momento sus opciones.

Convencer a los lugareños de que no quemen a Marta será una tarea ardua y difícil, ya que, a fin de cuentas, ha engendrado una criatura del Maligno; por no mencionar que obviamente copuló con al menos una de ellas. Casi toda la comunidad creerá como probable que fuesen muchas más y que es realmente una servidora del Diablo. Entre los primeros en empuñar la antorcha se encuentra sin duda su marido, al que, como a bien comprenderéis, le interesa que ella sea culpable, ya que si no las miradas podrían dirigirse hacia él. No es que sea un mal hombre, pero el que tu mujer conciba a una criatura del Diablo cuando esperabas ver aparecer un tierno bebé puede desquiciar y sacar de sus casillas a cualquiera.

Los jugadores son libres a la hora de decidir cuándo salvar a la pobre Marta. A simple vista hay dos formas: tratar de dialogar (la más recomendable) o secuestrarla en mitad de la noche.

ESCENA QUINTA

LA QUEMA DE LA BRUJA

Está previsto que la quema sea a las doce del mediodía, justo cuando el sol está en su cenit. Se hará en una caverna ya que el humo podría atraer visitantes no deseados. La caverna en cuestión tiene una corriente de aire que hace que el humo se desvíe hacia otros lugares más al interior del complejo evitando así la posibilidad de intoxicación.

Si los jugadores han tenido el sueño y no consiguen o no hacen nada por salvarla, entonces tendrán las penalizaciones equivalentes a las de un pecado muy grave. Supón que el Nivel del mismo sería 6.

Todos los habitantes del pueblo excepto, aquellos que se encuentran haciendo guardias se reunirán para ver el espectáculo. Arrojarán trozos de verdura podrida, e incluso piedras, a la condenada y proferirán gritos y burlas.

ESCENA SEXTA:

ERMITA DEL BUEN RODRIGO

Si los personajes jugadores necesitan ayuda o consejo puede que acudan al Buen Rodrigo a pedirlos. El viaje a la ermita será tranquilo y sin incidentes.

El Buen Rodrigo es un ermitaño ya entrado en edad, barbudo, sucio y con unos harapos que apenas le cubren que vive en una pequeña, pero preciosa ermita en el interior de una cueva a unos diecisiete kilómetros de San Eustaquio. No dudará en ayudar a los jugadores siempre y cuando superen una pequeña prueba de fe; una vez entonces y sólo después de haber demostrado su pureza de intenciones, les comunicará con crípticas palabras la visión que ha tenido.

"La tenue luz de una vela ilumina la reducida estancia dándole un aire misterioso y fantasmagórico a la vez. El anciano ermitaño que tenéis ante vuestros ojos no es más que un despojo de huesos apenas sujetos por carne y que sin embargo respira y os observa con un brillo y una vitalidad inaudita para cualquiera que estuviese en un estado físico tan deplorable. Cuando habla lo hace con una voz áspera y suave a la par, emanando paz y reclamando atención: Bien hallados buenos Justos, vuestra visita me es grata y halagadora, ya que ¿qué puede hacer un viejo saco de huesos por grandes campeones de Cristo como vuestras mercedes?".

Una posible prueba que el ermitaño puede plantear sería que este pusiera a la vista de los personajes un trozo del evangelio de San Lucas, un trozo que curiosamente le falta a las Biblias de la abadía de la Santa Palabra. El Buen Rodrigo dirá que un extraño ángel se lo dejó en custodia cuando hace un par de meses paseaba por el bosque. En realidad ese extraño ángel era un súculo que le dejó un trozo de Biblia

corrompido. El Buen Rodrigo se negará en rotundo a dejarles llevar o copiar lo que sin duda los jugadores considerarán una auténtica reliquia ya que a fin de cuentas si el ángel hubiera querido que ellos lo tuviesen, a ellos se lo hubiera dado. En este momento los jugadores se enfrentarán a un grave problema moral: si lo roban, estarán más cerca de tener completas las Biblias de la Abadía, fundamental para poder propagar la palabra de Cristo, pero por otra, robar es pecado.

La cueva tiene una única entrada y una sola estancia. El suelo está cubierto con paja y las paredes pintadas con bellas escenas de ángeles, los Apóstoles y la Virgen.

ESCENA SÉPTIMA: VIAJE A SANTA MARÍA

Los subterráneos sólo se utilizan en caso de emergencia dado que necesitan un guía y estos son personajes ilustres del pueblo.

Las cañadas y escondidos caminos de la superficie ofrecen suficiente protección, siendo casi imposible divisarlos desde el cielo y habiendo casi nula actividad demoníaca en la zona desde hace por lo menos media docena de años (la zona se cree completamente limpia de almas, habiendo muchas otras zonas donde la caza de tan preciada mercancía es mucho mejor. A esta creencia general, hay que añadir la labor de Gantrag). De todas maneras las buenas gentes del Señorío de Al-Arkon no suelen viajar, contentándose tan solo con sobrevivir en sus aldeas con lo que serán los jugadores los que tendrán la ocasión de comprobar la seguridad de los caminos.

Desgraciadamente para los Personajes Jugadores, ellos sí van a tener un encuentro con las fuerzas del Maligno.

En un punto del camino donde estén completamente rodeados de zarzales, observarán como una bella muchacha está siendo forzada entre terribles carcajadas y lastimeros sollozos por un horrible demonio. Como suele pasar, las cosas no son realmente lo que parecen: la muchacha es en realidad una criatura del Maligno a la que le encanta atraer con sus elaboradas trampas a las más cándidas e inocentes almas para luego seducirlas y corromperlas.

Este demonio, Mirtia, por medio de su poder de ilusión elabora su trampa y hace luchar como si fuera real a su ilusorio atacante. Aparecerá como una pobre doncella que ha sido forzada, dirá llamarse Beatriz y mostrará evidentes signos de haber sido golpeada y maltratada en numerosas ocasiones. Actuará al mismo tiempo temerosa y agradecida, pero evitando cualquier tipo de contacto físico, intentando hacer parecer su historia lo más creíble posible. Fijará su atención en el personaje varón que más cariñoso y atento esté con ella y le seguirá cual perrillo asustado.

Contará que ha sido secuestrada de algún lejano poblado (a elección del Director de Juego para que encaje en su campaña), y que mientras el demonio la llevaba de camino Albacete (o eso creía ella), hacía frecuentes paradas para forzarla y maltratarla. En la primera noche que pasen los jugadores con ella, Mirtia no intentará nada extraño, sólo dormir cerca del jugador escogido. Si la echan, cuando todos duerman volverá a intentar dormir cerca de él. Esa noche utilizará sus poderes para afectar los sueños haciendo que el justo en cuestión tenga tiernas visiones





acerca de Mirtia, viéndola como su esposa y amante, pero nada obsceno ni pecaminoso. Seguirá con esta práctica hasta que pueda seducir completamente a su víctima y acostarse con ella. Cuando esta vaya a llegar al clímax, asumirá su verdadera forma y con horribles carcajadas y guturales sonidos le hará horribles proposiciones, haciéndole ver su pecado y diciéndole que, ya que está perdido, aproveche su situación al máximo y se una a ella en cualesquiera que desees como Director de Juego sean sus maléficos planes.

Mirtia aparecerá llena de heridas, algunas de ellas ya abiertas, de modo que si algún personaje posee el Don de Fulgir, Mirtia aguantará estóicamente las heridas que le produzca mientras le sea posible, fingiendo que en realidad son las que ya tiene. Si no puede aguantar más, inventará cualquier excusa para alejarse.

ESCENA OCTAVA: ENFRENTAMIENTO CON GANTRAG

Gantrag está cansado de esperar y pese a la paciencia que da haber vivido varios milenios, en este caso el Caballero Infernal la ha perdido toda. Desea hacerse con la reliquia de inmediato para poner en marcha cuanto antes sus planes contra Merkhis. Estamos hablando claro en el caso de que los Personajes Jugadores hayan conseguido detener a sus seguidores humanos.

Sin tacto ni medida Gantrag aparecerá en las puertas del poblado y no dudará en abrirse paso a cualquier precio hacia la preciada reliquia. Gantrag siente un profundo desprecio por los humanos y no es posible negociar de ningún modo con él.

Aunque los Personajes Jugadores adviertan a los habitantes de Santa María de la inminencia de un ataque, ellos educadamente rehusarán moverse o trasladar la reliquia, alegando en primer lugar que la aldea es su único hogar y que la amenaza es constante, sin haya nuevos motivos por los que preocuparse.

Si el Caballero Infernal fracasa en su ataque y es expulsado a las llamas del Infierno, pese a conocer la localización de tan preciado grupo de almas guardará, la información para sí y no la compartirá con nadie, ya que a fin de cuentas, la venganza es un plato que prefiere

degustar en solitario y después de haberlo preparado adecuadamente, por lo que los habitantes de Santa María gozarán de cierto periodo de calma hasta verse de nuevo amenazados por tan vil criatura. Eso sin comentar que la guerra contra la Humanidad no es obra que atañe a un solo demonio y que debería haber comunicado de inmediato su descubrimiento o al menos haber conseguido destruirlo. El fracaso no es tolerado entre las hordas del Maligno y menos aún cuando es provocado por motivaciones personales. Esto obligará a Gantrag a silenciar por el momento el auténtico motivo de su destierro. Aunque desterrado, el caballero infernal seguirá teniendo contactos con la Tierra y podría ser un enemigo a largo plazo. Algunos de sus más fieros seguidores todavía le serán leales, aunque claro, sin la protección y apoyo de su señor lo más probable es que Merkhis acabe con la mayoría de ellos y los mande a hacerle compañía.

POSIBLES FINALES

Hay tres finales probables para la aventura, que dependerán enteramente de las acciones de los personajes.

1. Si los jugadores consiguen averiguar los planes de Gantrag, ya sea interrogando a sus seguidores o por medio del Buen Rodrigo, se enfrentarán a él en la aldea de Santa María. Si ganan y destruyen al Caballero Infernal, por un lado podrán sentirse orgullosos de haberle derrotado, pero por otro, Merkhis afianzará su control de la zona y empezará una caza más intensiva de esas almas escurridizas que son los habitantes del Señorío de Al-Arkon. Con esto evidentemente, aún habiendo ganado, los Personajes Jugadores se enfrentan ahora a peligros mucho mayores. Pese a todo dispondrán de algún tiempo mientras Merkhis acaba de atar todos los cabos y librarse de los discípulos y seguidores de Gantrag todavía leales.

2. Otra posibilidad es que Gantrag se presente en el poblado y consiga llevarse la reliquia, bien por encima de los Personajes Jugadores, o porque estos no se presentaron a defenderla. En ese caso, Gantrag reducirá el pueblo a cenizas, no sin antes haber sonsacado a sus habitantes la existencia de las otras comunidades con el concerniente peligro para estas.

3. Por último se puede dar el caso de que los jugadores hayan sido unos auténticos zoquetes y que los primeros esbirros del Caballero de la Orden de la Serpiente robasen los huesos de San Eustaquio. Esto ocasionará que Gantrag aparezca en el poblado de nuestro bien amado Santo con las mismas posibilidades y resultados que si se apareciera en Santa María, con el perjuicio de que la preciada reliquia estaría perdida para siempre aunque logren derrotarlo. Su búsqueda podría ser objeto de una nueva aventura.

CONCLUSIÓN

Si los personajes jugadores han conseguido completar con éxito la aventura derrotando a Gantrag y a sus esbirros, los habitantes de todo el Señorío conocerán sus hazañas y serán mirados como héroes allá donde vayan. Un gran banquete se celebrará en su honor, y por primera vez en muchos meses se sacrificará un cordeiro joven para el festejo.

REPARTO

EL BUEN RODRIGO

Se encuentra meditando en su recogida ermita más tiempo del que nadie recuerde, seguramente la persona más afín con Dios de todo el Señorío de Al-arkón. Nadie sabe los motivos de su voluntario retiro, pero su nombre es pronunciado con respeto por todos los habitantes del Señorío.

PERSONAJES ILUSTRES DE SAN EUSTAQUIO

DON MANUEL

Cabeza del consejo del Señorío, detrás de Don Julián, máxima autoridad en el poblado. Casi rondando los cuarenta y bien conservado físicamente es un creyente cauto y precavido.

DON GONZALO, EL PÁRROCO

Miembro del consejo, demasiado quisquilloso con cuestiones teológicas no se da cuenta muchas veces de que el día a día es lo que cuen-

Don Julián verá en ellos prometedoras esperanzas e incluso podría concederles algún rango honorífico del Señorío. Puede incluso llegar a otorgarles la posesión de tierras y un pequeño feudo. Eso significa una pequeña aldea casi despoblada sin apenas recursos y la responsabilidad de sacarla adelante. O mejor, aún el deber de colonizar nuevas tierras, fundar un nuevo asentamiento y encontrar a los humanos dispuestos a ello (lo que podría ser el comienzo de una estupenda aventura).

Si alguno de los personajes se encuentra dentro de la jerarquía eclesiástica podría verse ascendido de pronto a Obispo del Señorío por el consejo, ya que actualmente carecen de él y buscan ya desde hace tiempo entre los fieles de Al-Arkon alguien que ocupe el puesto.

Como se puede observar, las recompensas tienen doble filo ya que implican gran responsabilidad. Queda a elección del Director de Juego decidir exactamente que recompensa reciben los Personajes Jugadores por su intervención, evaluándola en consecuencia con su grado de éxito e interpretación.

ta, intransigente en cuestiones de fe. Enjuto y bastante alto, con el pelo castaño y vestido siempre con ropas oscuras.

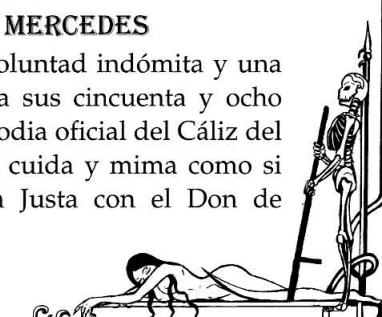
DON DIEGO

Miembro del consejo y encargado de la seguridad de la aldea, está continuamente buscando y analizando posibilidades para una mejor defensa en caso de ataque (aunque seguramente el resultado final no variaría). No llega a los treinta años y es bajito, con una complexión muy robusta. Maneja endiabladamente bien cualquier tipo de arma.

PERSONAJES RELEVANTES DE SANTA MARÍA

DOÑA BELÉN DE LAS MERCEDES

Una anciana con una voluntad indómita y una fortaleza tremenda para sus cincuenta y ocho años de edad. Es la custodia oficial del Cáliz del Eterno Sustento, al que cuida y mima como si fuera un bebé. Es una Justa con el Don de





Pastorear y tiene amistad con varios búhos y gorriones que la alertan de cualquier peligro que haya en las cercanías. Entre sus vecinos se rumorea que tiene una fuerte amistad con un viejo oso pardo al que cariñosamente llama San Pedro y que habita unos kilómetros al norte de la aldea. (El oso podría ser una interesante ayuda en el caso de que los Personajes Jugadores lo estén llevando demasiado mal con Gantrag y necesiten algo de apoyo). Doña Belén se negará a trasladar la reliquia, alegando que desde niña ella la protegió en la Iglesia de Santa María y que eso no debe cambiar, ya que es así como el Señor lo ha dispuesto. Se mostrará cariñosa, condescendiente y a la vez cascarrabias, cambiando de tema con facilidad, hablando del tiempo, los cultivos, la vegetación o cualquier cosa que se le pase por la cabeza, para evitar hablar de la reliquia asegurando a los Personajes Jugadores que se encuentra completamente a salvo.

DOÑA INÉS

Joven y guapa, esta moza alegre y divertida es la joya del Señorío. Con sus quince años de edad es pretendida por todos los solteros del Al-Arkon. Quedose huérfana de padre y madre hace ya dos años y vive sola desde entonces. Es la admiración de todos los que la conocen por su dedicación al trabajo y su entrañable carácter. La joven Inés se enamorará fácilmente de cualquiera de los héroes que se enfrenten a Gantrag, pudiendo crear interesantes situaciones y subtramas ya que, a pesar de su pronta edad, querrá seguir a los jugadores allá donde vayan (con el peligro que esto conlleva), y ayudarlos en lo que sea menester. También está el hecho que el individuo que obtenga las simpatías de tan preciada criatura, se ganará las enemistades (algunas sanas y otras envidiosas) de todos los solteros del Señorío.

DON JULIÁN

Hombre de Fe, Justo al servicio de Cristo nuestro Señor, Burgomaestre de la Orden de la Santa Palabra, Conde de Al-Arkon y Cabeza del Consejo del Señorío

De porte distinguido y altivo, es admirado y respetado por todos dentro de su feudo. Se ve con la sagrada misión de emprender una guerra santa contra las hordas del Maligno y, en concreto, contra las que ocupan su condado. Pese a

sus aires de grandeza no es tonto y conoce sus posibilidades y limitaciones. Sus planes a corto plazo se basan en tácticas de guerrilla y en establecer contacto con otras comunidades libres, en concreto con los reinos cristianos del norte, de los que por ahora está libre de vasallaje.

VIAJEROS

Aunque son diferentes entre sí, ofrecemos unas puntuaciones genéricas para todos ellos. El Director de Juego debería sentirse libre de hacer los cambios que considere oportunos.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3
DESTREZA 3
INTELIGENCIA 2
PERCEPCIÓN 3
PRESENCIA 2
VOLUNTAD 2

HABILIDADES

Atletismo 2, Pelea 3, Discreción 3, Farsa 2, Una Arma 3, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 4

PEDRO

El líder de esta pequeña banda de impíos adoradores del diablo. Algo se quebró en su alma cuando uno de sus hijos se despeñó accidentalmente por un barranco perdiendo la vida. Desde entonces culpa a Dios. Se cerró en sí mismo, y evita cualquier contacto con el resto de su antiguo poblado. Fortuitamente se encontró con Gantrag y le vendió su alma a cambio de vanas promesas de una vida mejor. Es el jefe por su gran fortaleza y su facilidad a la hora de utilizar la violencia como solución a las disputas. Con casi metro setenta y cinco de altura, tiene un pelo castaño tirando a pelirrojo y unos profundos ojos castaños. Edad: 32 años.

ANDRÉS

Antiguamente, un Justo de mediano poder y fe quebradiza. Fue en él en quien primero fijo su atención Pedro para empezar su especial cruzada. Mediante un amuleto proporcionado por

Gantrag, le hizo fornicar con una mujer casada (sin su consentimiento). Recuperado ya de los efectos del oscuro objeto, y viendo perdida su alma, decidió cambiar de bando. Una mirada de tristeza y resignación impregna su rostro, pero ello no evita que esté más convencido de su nueva personalidad que de la anterior, disfrutando enormemente con ella. Edad: 34 años.

CARLOS

De gigantesco tamaño y monstruoso aspecto, este jorobado de metro ochenta de altura y débil mental de nacimiento es todo un adversario digno de tener en cuenta. En realidad, no sabe lo que hace. Sigue ciegamente las órdenes de Andrés, que en tiempos era el único que le cuidaba y se ocupaba de él. Le profesa un cariño tremendo y para él todo lo que hace o dice Andrés es la voluntad de Cristo. Edad: 21 años.

JUAN

De profesión cazador, nunca gustó de la compañía de los hombres. La oferta de Pedro le dio la posibilidad de dar rienda suelta a sus más oscuros deseos estando ya harto de la vida de ocultación y miedo que llevaba. Enjuto y de rostro afilado, tiene el pelo y los ojos del mismo color, negro tizón. Edad: 19 años.

MATEO

El más joven y débil de los siete. Con apenas diecisiete años, ha quedado un poco desquiciado después de contemplar innumerables horrores a manos, tanto de sus compañeros como de Gantrag y sus siervos. Lleva el pelo corto y una barba incipiente lucha por salir mostrando apenas unos pelillos. De aproximadamente metro sesenta, es de ojos y pelo de color castaño.

MARCOS

Suya era la mujer que Andrés violó y suyo es el deseo de venganza que le impulsa a cometer todo tipo de maldades. Todo lo odia y a nadie quiere. Su única obsesión es primero hacer todo el daño posible a la Humanidad ya que, en el fondo, es de ella la culpa de que los demonios anden por la Tierra; en segundo lugar, planea de mil formas, sin encontrar ninguna lo suficientemente satisfactoria, matar a Andrés. Si se ven rodeados y acabados es probable que él mismo le clave su lanza a Andrés por la espalda. Edad: 26 años.

JOSÉ

Cobarde y traidor de naturaleza, cambió de bando en el último momento cuando ya estaba todo perdido. Sus súplicas y plegarias blasfemas y del todo obscenas hicieron gracia a Gantrag, que decidió perdonarle la vida y dejar que se uniera al resto del grupo. Achaparrado y calvo, es un tanto enclenque y el poco pelo que le queda cae sin fuerza hacia los lados. Ojos y pelo de color castaño. Edad: 26 años.

GANTRAG

Muy dado a usar la fuerza bruta y a menospreciar a los mortales. Asume la forma de un deformado y corpulento humanoide de metro ochenta, calvo y con unos resplandecientes ojos rojos. Le encanta utilizar la fuerza bruta y el contacto físico con sus enemigos. Su sed de sangre y violencia es seguramente lo que le ha impedido medrar más como demonio.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 6 (Resistencia +2)

DESTREZA 4

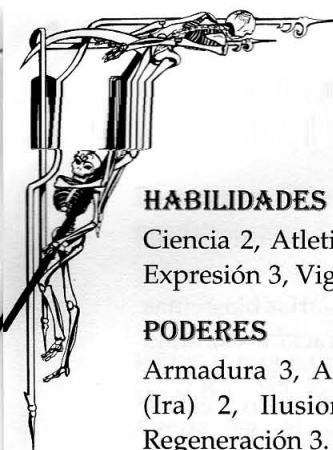
INTELIGENCIA 5

PERCEPCIÓN 3

PRESENCIA 1 (Atractivo -1, Elocuencia +3)

PODER 5





HABILIDADES

Ciencia 2, Atletismo 5, Pelea 4, Intimidación 4, Expresión 3, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 3, Armamento 4 (Garras), Empatía (Ira) 2, Ilusionismo 2, Tentación (Ira) 3, Regeneración 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 8, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Garras Tirada 4 [4] MR 3 F 9 Cn

MIRTIA

Demonio independiente sin afiliación a ninguna orden que vaga por tierra de nadie buscando almas que corromper o seducir. Suele emplear el truco de la violación aunque también el de un niño/a perdido o el de un anciano en apuros. Su verdadera apariencia una vez es descubierto es

la de un gigantesco orangután, con cornamenta de carnero y poderosas garras de tigre.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Fuerza +1)

DESTREZA 3 (Agilidad +2, Habilidad -1)

INTELIGENCIA 3 (Sagacidad +1, Razonamiento -1)

PERCEPCIÓN 3

PRESENCIA 4 (Atractivo -4)

PODER 4

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 3, Expresión 4, Indagación 2, Farsa 5, Maña 3, Vigilancia 3.

PODERES

Armadura 2, Armamento (Garras) 2, Corrupción 3, Ensoñación 3, Ilusionismo 4, Tentación (Lujuria) 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 12

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Garras Tirada 3 [5] MR 4 F 7 Cr

AVVENTURA II: SOMBRA DE ESPERANZA

INTRODUCCIÓN

Esta aventura está escrita para personajes musulmanes, personajes hebreos pueden ser introducidos si se justifica un trasfondo adecuado. Podrían encajar personajes cristianos en circunstancias extremas (el diseñador de la aventura no lo recomienda).

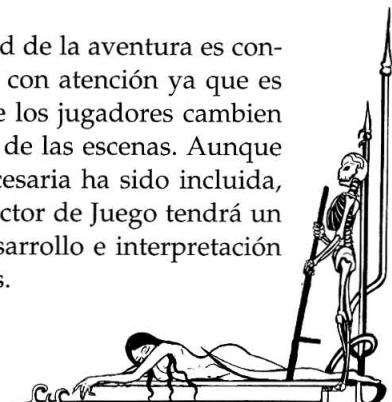
La aventura comienza en las cercanías de Medina Azara la Nueva (aunque los Personajes Jugadores desconocen este dato), capital del Califato Cordobés. Los Personajes Jugadores pueden ser o bien originarios del Califato Cordobés o de cualquier otra comunidad musulmana libre (siempre justificándolo con el trasfondo correspondiente). De cualquier modo el califa, Abderramán IV, habiendo oído de su condición de Justos les requerirá para una peligrosa tarea.

En este módulo los jugadores tendrán que infiltrarse en la ciudad demoníaca de Jaén en la arriesgada misión de rescatar a un agente del califa en la ciudad. No es imprescindible, pero sí recomendable que para los Personajes Jugadores no fuese esta su primera confrontación con los seguidores del Maligno. En caso de que así sea, recomendamos hacer de vez en cuando algún recordatorio a las historias oídas de ese anciano alfaquí.

En un principio, la aventura está diseñada para ser jugada en el Condado de las Tres Religiones. A su vez, está relacionada con los personajes del relato, esto no debe ser un impedimento para basar la aventura en cualquiera que sea el rincón del mundo en el que hayas decidido jugar a Anno Domini, sólo necesitas un pequeño reino musulmán ya que una ciudad parecida ciudad a Jaén se puede obviamente situar en cualquier lugar.

Para los Personajes Jugadores será una situación límite el encontrarse en una ciudad rodeada de cientos de adoradores del diablo, puede que no se vean capaces de interaccionar con tanto adorador del mal, hay que hacer ver a los jugadores que sus personajes se enfrentan (o más bien creen enfrentarse) a una misión que realmente puede decidir el destino de los musulmanes libres de las Alpujarras.

Debido a la no linealidad de la aventura es conveniente leerla entera y con atención ya que es fácil que las acciones de los jugadores cambien el orden y composición de las escenas. Aunque toda la información necesaria ha sido incluida, el buen criterio del Director de Juego tendrá un papel decisivo en el desarrollo e interpretación de las diferentes escenas.



LA FERIA

Una vez al año, variando constantemente las fechas y lugares, se realiza una gran reunión en las Alpujarras, donde las tribus nómadas regresan, comparten conocimientos e intercambian bienes con los sufridos pobladores de las Alpujarras. En este caso la feria se celebra en el mismísimo corazón del Califato Cordobés, dentro de un angosto cañón donde fieles seguidores de Alá han plantado sus toldos de lona bajo los que cobijarse ellos y sus bienes.

En esta feria, única en la península, llegan a juntarse enviados de cerca de treinta comunidades diferentes, llegando a ser cerca de setenta almas libres evocando mejores tiempos en los que estas ferias eran habituales y juntaban a millares.

Basado en el trueque las diferentes comunidades llevan a cabo un rudo comercio intercambiando utensilios de primera necesidad; aperos de labranza, armas, armaduras, ganado de diferente tipo (gallinas por ovejas), diferentes fragmentos del Corán, prendas de abrigo, botas para el invierno, etc. En caso de necesidad extrema por parte de una comunidad, el trueque puede ser algo simbólico, llegando a valer la palabra dada de futuros pagos (que en este incierto mundo significa el regalo del bien en cuestión).

Otra faceta importantísima de esta feria es su labor como cauce de información, de esta forma, las diferentes comunidades se ponen al día de lo ocurrido más allá de su área de influencia, contando con la inestimable información que proporcionan los nómadas.

Los personajes jugadores pueden ser enviados de cualquier comunidad que desee el director de juego. El caso es que en la feria, hombres leales al califa les requerirán a su presencia. Los jugadores serán llevados a Medina Azara la Nueva con los ojos vendados, caminarán durante cerca de seis horas sin incidentes por caminos pedregosos y empinados, ascendiendo unas veces y descendiendo otras, sin saber ciertamente a dónde van.

EL PACTO

La verdad acerca de la actual situación será una incógnita para los personajes hasta la última escena. Con suerte, la verdad se abrirá ante los

personajes, aunque lo cierto, como muy bien descubrirán, es que preferirían no haber descubierto nada de nada...

Abderramán IV, el Bravo, el Justo, digno descendiente de los Omeyas, ha pactado con el diablo... El monarca de todas las almas libres de las Alpujarras, amado por sus súbditos, respetado y temido por sus enemigos, ha hipotecado su alma.

Abderramán, años atrás, antes de la muerte de su padre, conoció a un demonio, un caballero de la orden de La Lengua Envenenada. Este llenó los oídos del entonces joven príncipe con veladas amenazas acerca de la destrucción de Medina Azara la Nueva y las almas que allí habitasen, le prometió paz a cambio de un favor, le ofreció independencia por una simple misión... Abderramán se negó, en un principio... Era un joven virtuoso, la gracia del Señor estaba de su lado, no fue suficiente, Abderramán aceptó y con ello selló su destino.

Durmetririak, de la orden de la Lengua Envenenada consiguió su más brillante logro, de grandes recompensas hubiese sido objeto si la astucia del condenado joven príncipe no lo hubiese impedido. De alguna forma (gracias a un antiguo y poderoso rito pagano que en su desesperación el príncipe utilizó), Abderramán subyugó la voluntad de Durmetririak, pasando este de cazador a presa.

Ambos están unidos por lazos inexplicables que sólo ellos saben cómo romper...

IOAUNARUM EL BRUJO

Desde aquella fatídica fecha del encuentro, Abderramán practica en secreto la brujería (con increíble maestría), y gracias a ella conoció y unió a su causa a un brujo de Jaén, un brujo de origen árabe que, desde su lado del conflicto intenta equilibrar la negra balanza del interior de su alma.

Durmetririak, realmente asustado por su situación, huyó del Condado de las Tres Religiones. Abderramán, conmocionado también por tan drástico suceso, se alegró de la huida del caballero infernal y se dedicó a hacer lo imposible por el bien de su pueblo, pero ahora ha vuelto con su posición fortalecida (trabaja como agente del conde Raym) y de alguna forma está a punto

de descubrir la implicación de Ioaunarum el Brujo, lo que le da la posibilidad de vengarse del osado califa.

Ioaunarum es un brujo de mediano poder originario de Córdoba, allí estudió el arte entre grandes maestros que le enseñaron el delicado equilibrio de cómo pactar con el diablo. Debe sus poderes a un miembro de la orden del Fuego Fatuo para el que sirve como oídos en la ciudad de Jaén.

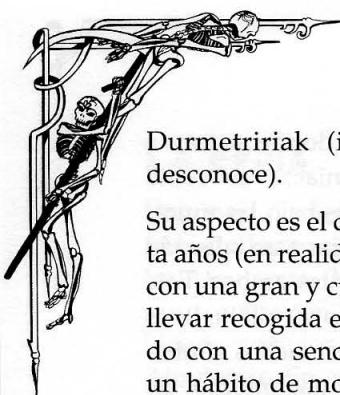
Con una infancia vivida en el más estricto Islam, Ioaunarum guarda algo de su malograda virtud y en un casual encuentro con el califa se decidió a ayudarle a él y a los fieles de las Alpujarras.

Informa al califa de cuándo y donde se van a producir las incursiones demoníacas, así como del nacimiento de nuevos justos bajo las murallas de Jaén. Esto es posible gracias a un talismán que ha desarrollado un lazo entre ambos. Este talismán, fabricado con la más pura plata, lleva grabada en su superficie, entre muchos símbolos arcanos, una marca de nacimiento de Abderramán, consistente en una media luna rota. Durmetriiak lo ha visto, se ha fijado en él, y antes de que empiece a atar cabos, Ioaunarum quiere escapar de Jaén y volver a Córdoba, o huir hacia la Baronía Pagana. Pero antes claro quiere que alguien le ayude a desterrar a

OCURRENCIA DE LOS HECHOS

- 1 Los jugadores son abordados por los agentes del califa en la feria de las Alpujarras y escoltados a Medina Azara la Nueva. En caso de haber acumulado experiencia, es un buen lugar para obtener nuevos conocimientos y si el Director de Juego los cree conveniente suministrar equipo a los Personajes Jugadores.
- 2 Entrevista con Abderramán IV. Los Personajes Jugadores deberían estar impresionados por el hecho de que su califa tenga tratos con un habitante de una ciudad demoníaca. El califa podría proporcionar ciertos bienes a los Personajes Jugadores para que se hagan pasar por mercaderes (siempre y cuando estos lo pidan).
- 3 Los Personajes Jugadores llegan a la frontera de Jaen, pueden pasar el tiempo que quieran observando y preparando su entrada, aunque Hassun ibn Tahar les empezará a meter prisa a partir del segundo día.
- 4 Sea cual sea el método elegido para entrar a la ciudad tendrán que buscar alguna manera de pasar el tiempo discretamente mientras hacen sus averiguaciones. Dependiendo del barrio que escojan y la información suministrada acerca de este el Director de Juego deberá decidir lo que ocurre. Deambularán por los diferentes barrios.
- 5 Encuentro con Ioaunarum. Los Personajes Jugadores se enfrentarán a un inevitable y peligroso conflicto al seguir los planes de este torturado brujo.
- 6 Presos. Invariablemente los jugadores acabarán cometiendo un error. En caso contrario, el Director de Juego deberá forzarlo. Esto les llevará ante la hospitalidad de los seguidores de Merkhis y su posterior entrevista con el mismísimo caballero infernal.
- 7 Salir de prisión. Si los Personajes Jugadores no quieren pactar con Merkhis o si no negocian adecuadamente volverán a prisión. La duda de lo correcto. Los personajes jugadores se encontrarán presos enfrentados a una cruel decisión. Pueden traicionar a un califa con su alma ya condenada o negarse a pactar con el diablo...
- 8 El regreso. La vuelta a casa puede no ser tan placentera como hubiese debido ser. Las decisiones tomadas influirán de forma decisiva en el futuro inmediato de las Alpujarras. La verdad os hará libres, pero en su situación, los Personajes Jugadores se enfrentan a una muerte casi segura si lanzan semejantes acusaciones contra Abderramán IV, y si no lo hacen, esté sabrá que lo saben y tomará las medidas necesarias para ocultar su secreto, ¿o quizás compartirlo?...





Durmetririak (intenciones que Abderramán desconoce).

Su aspecto es el de un anciano de cerca de sesenta años (en realidad tiene muchos, muchos más), con una gran y cuidada melena blanca que suele llevar recogida en una trenza. Va siempre vestido con una sencilla túnica marrón (como si de un hábito de monje se tratara) con multitud de extraños amuletos colgando del cuello.

SUBTRAMAS

- La orden del Fuego Fatuo se decide a actuar en contra de Merkhis justo en algún momento clave que pille en medio a los personajes jugadores.
- Se desata un conflicto entre los barrios cristiano y musulmán. Queda a elección del Director de Juego decidir sobre su intensidad.

- Una vez en el interior de Jaén, los Personajes Jugadores descubren que un recién nacido marcado como Justo del Señor va a ser sacrificado en una ceremonia de la Iglesia Luciferina de Roma, viéndose inevitablemente obligados a intentar su rescate.

- Abderramán IV quiere acabar de atar cabos sueltos y ha decidido deshacerse de Ioaunarum y su cadí (único que conoce su oscuro secreto) a costa de las vidas de los Personajes Jugadores, para lo que se encargará de tender algún tipo de terrible y elaborada trampa para engañarlos y conseguir que hagan de este modo el trabajo sucio.
- El Director de Juego deberá sentirse libre para introducir cualquier encuentro que considere adecuado en la ciudad de Jaén, como demonios con los que se hayan enfrentado antes.

ESCENAS

ESCENA PRIMERA:

LA AUDIENCIA

Llegará un momento en que los jugadores, después de andar durante horas, empiecen a escuchar nuevas voces humanas, distintas a las de su escolta, y descienden por estrechos pasadizos que sólo pueden significar que se encuentran dentro de la Tierra. Cuando abran los ojos verán lo siguiente:

“Ante el lujo y esplendor que se abre ante vuestros ojos no encontráis palabras, jamás habíais visto nada igual a lo que sin duda es el salón del trono de Abderramán IV, vuestro soberano. La caverna, excavada en granito, tiene el suelo cubierto de alfombras, paredes adornadas con tapices y techo cubierto de hermosas telas de diversos colores. El crepitar del agua al caer en una pequeña fuente en un rincón produce un mágico y cautivador murmullo, que junto a las dos bailarinas de piel caoba que reposan en un diván os hace parecer estar viviendo un hermoso sueño.

Lujos, muestra de un pasado de esplendor, herencia lejana de califas del mismo nombre, poseedores de riquezas aún mayores, de territorios más extensos y un sinfín más de súbditos... Pero sin duda, ninguno

tan astuto, devoto creyente y poseedor del favor de Alá, como vuestro soberano, Abderramán IV”.

Abderramán IV es un monarca que brilla con luz propia entre todos los dirigentes que ha tenido el Califato Cordobés desde la invasión demoníaca. Es un Elegido, ha sido bendecido por Alá con numerosos dones, y tiene en su haber importantes victorias contra los seguidores del Adversario, aunque también es un versado brujo. Es un dirigente querido y respetado por su pueblo, al que gobierna con mano firme y sabia. Gran estudioso y erudito de diversas ciencias posee una visión amplia del conflicto, sabe que antes o después tendrá que entenderse con el resto de las religiones del libro, ya ha puesto en marcha soluciones al respecto y ha mandado generosos presentes a comunidades judías y cristianas del norte.

La brillante defensa que ha llevado a cabo Abderramán IV del Califato Cordobés en los últimos años ha sido en gran medida gracias a la información que le proporcionaba un valioso agente infiltrado en la ciudad demoníaca de Jaén. Durante todo este tiempo, este agente, cuyo nombre en clave es Miguel (nombre del Arcángel que dirigió a los fieles del Señor en la celestial guerra que culminó con la precipitación al abismo de Satanás y sus seguidores, el más

odiado por el Adversario y sus huestes), hacía llegar de algún modo información a Abderramán de cuándo y por dónde se preparaban incursiones demoníacas a las Alpujarras, con la ventaja que esto suponía a la hora de o bien preparar emboscadas a las fuerzas invasoras o evacuar las zonas que iban a ser atacadas.

Abderramán explicará suavemente la misión a los Personajes Jugadores, en presencia de su cadí, Hassun ibn Tahar, recién recuperado de una fatal enfermedad. Dirá no poder dar mayor información por miedo a que los jugadores sean capturados e interrogados.

Una vez los Personajes Jugadores hayan oído la misión que les es encomendada deberán sentir una mezcla de repulsa, miedo y admiración: ¡un agente del califa entre los seguidores de Iblis!, ¿qué tipo de vida llevará? ¿Cómo habrá podido el califa obtener semejante logro? ¿Qué tipo de pacto o qué habrá sacrificado Abderramán?

En cualquier caso, Abderramán IV no tolerará dudas o preguntas, solo espera que los Personajes Jugadores hagan lo que se ha convertido en ley, la palabra de su califa.

Abderramán sólo les dará una palabra clave y un símbolo a los Personajes Jugadores para que estos busquen a su hombre, su nombre en clave es Miguel y el símbolo, una media luna rota. Por supuesto es humano y educado en parte en la tradición islámica (verdad a medias). También les proporcionará un guía para llegar a la ciudad, su cadí, Hassun ibn Tahar. El califa espera que no tarden más de un día en partir.

Hay ciertos datos acerca de Jaén que son conocidos de forma general, y que los jugadores deberían saber, bien preguntando o por motu proprio (tamaño aproximado, existencia de los diferentes barrios aunque no su distribución en el interior, etc.).

ESCENA SEGUNDA: EL VIAJE

"Con Hassun ibn Tahar a la cabeza empezáis a vislumbrar lo que marca el fin de las montañas que habéis llamado hogar. A lo lejos, sobre una pequeña colina rodeada primero de profundas grietas y de gigantescos campos de trigo después, divisáis lo que debe ser la ciudad de Jaén. Imponentes murallas de piedra negra recubiertas de almenas de grotescas y

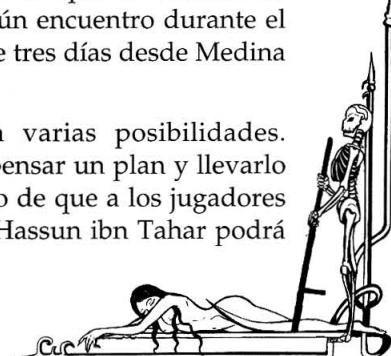


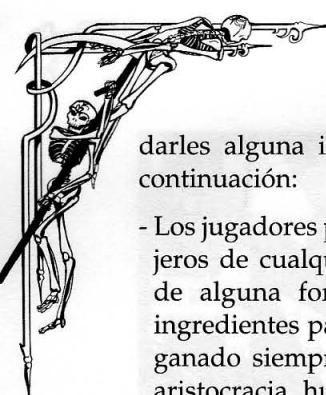
oscenas formas rodean lo que sin duda es guarida del Maligno. El hedor terrible que os trae el viento os da un pálido reflejo de lo que se esconde en su interior".

Con la cabeza llena de dudas, el corazón de oscuros temores, pero sin ninguna otra posibilidad salvo la de resignarse a cumplir con su misión, los jugadores deberán de idear algún tipo de plan por el que infiltrarse en la tenebrosa ciudad de Jaén.

Hassun ibn Tahar no se mostrará demasiado comunicativo sumergido en sus propios pensamientos y meditaciones (¿se habrá ganado el infierno por proteger al Califa? ¿Habrá hecho lo correcto? A fin de cuentas está claro que la comunidad musulmana de las Alpujarras ha crecido y prosperado bajo su mandato, pese a estar su alma condenada). Pese a todo será un leal compañero en caso de que el Director de Juego decida poner algún encuentro durante el viaje (aproximadamente tres días desde Medina Azara la Nueva).

Los personajes tienen varias posibilidades. Dependerá de ellos el pensar un plan y llevarlo a buen término. En caso de que a los jugadores no se les ocurra nada, Hassun ibn Tahar podrá





darles alguna idea de las que comentamos a continuación:

- Los jugadores pueden intentar pasar como viajeros de cualquier tipo. Pueden (si consiguen de alguna forma los conocimientos) llevar ingredientes para la creación de talismanes. El ganado siempre es un bien preciado entre la aristocracia humana de la ciudad (brujos y miembros de la Iglesia Luciferina de Roma) y así podríamos ir añadiendo un largo etc., que depende en gran parte de la imaginación de los jugadores.

- ¡Asalto! Los jugadores pueden intentar elaborar un auténtico plan de infiltración en la ciudad sorteando sus defensas. Para ello tendrán que calcular sus acciones en función del movimiento que vean en las murallas, su habilidad a la hora de intentar escalarlas, las guardias, etcétera.

- Si los jugadores se toman su tiempo para observar escondidos las idas y venidas por las puertas de la ciudad, observarán que al amanecer los demonios sacan a un nutrido grupo de trabajadores (cinco o seis centenares), a cuidar los campos alrededor de la misma. Y que habitualmente no regresan todos: unos intentan escapar, otros mueren por el capricho de alguno de los seguidores del Maligno, otros simplemente caen muertos de puro extenuamiento o bajo el látigo de sus crueles cuidadores. No parece que los demonios lleven un recuento de los que entran y los que salen sabiendo que más o menos todos los días pierden una media de una docena de almas, que habitualmente ya tienen ganado su puesto en el Infierno.

Puede que esta sea la primera vez que los Personajes Jugadores vean más de cien personas juntas (y ya son muchas...) y enormes campos cultivados.

ESCENA TERCERA: **INFILTRACIÓN**

“Desde vuestra posición observáis con temor dos enormes canes de color parduzco que pasean por las murallas. Con terrible musculatura resplandeciendo dan aspecto de temible fortaleza y brutalidad en combate. Parejas similares a esta, pasean por cualquier punto de la muralla en donde queráis fijar la vista”.

Las murallas de la ciudad, al contrario que su interior, están constantemente vigiladas por patrullas de cerberos acompañados de demonios menores, aunque debido a su escasa inteligencia no deberían de resultar muy difíciles de engañar.

Las grietas que rodean la ciudad tendrán unos diez metros de profundidad, aunque para unos pocos individuos resultarán fáciles de rodear. Su interior está lleno de cadáveres en diferentes estados de descomposición.

Esta escena deberá ser improvisada en su mayor parte por el Director de Juego al depender en gran medida de la imaginación de los jugadores el cómo se desarrolle.

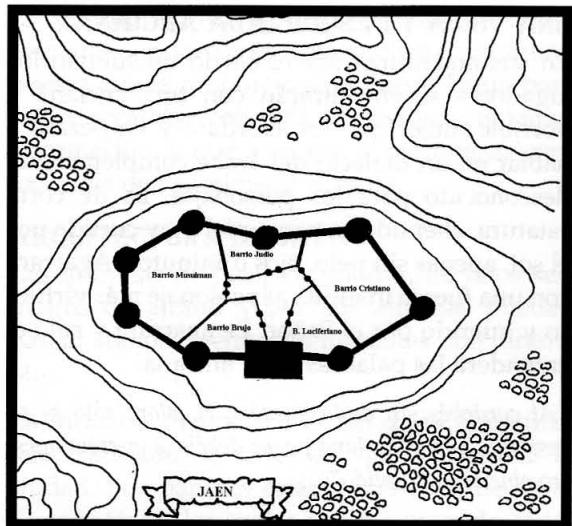
En el caso de que las cosas no salgan bien (que debería ser lo más probable)...

ESCENA CUARTA: **EN LA CIUDAD**

Jaén es una ciudad que goza de cierta independencia bajo el control del Caballero Infernal Merkhis, que también posee el control de otras poblaciones de la península (entre ellas parte de la Infernal ciudad de Cuenca). Merkhis debe obediencia al conde Raym, el cual sospecha de la desmesurada ambición de este y va a tomar medidas para frenar tan naturales instintos en un demonio.

La ciudad está situada en un pequeño promontorio, rodeada por grandes grietas producidas por los movimientos tectónicos sufridos con la llegada del Infierno a la Tierra. Está dividida en barrios. Por orden de importancia los podríamos agrupar de la siguiente forma: fortaleza demoníaca (donde mora el grueso de los demonios), palacio de la Iglesia Luciferina de Roma, barrio brujo (donde suelen hospedarse los pocos viajeros que de vez en cuando llegan a la ciudad), y barrio humano (subdividido a su vez en tres partes: judía, cristiana y musulmana).

La organización de cada ciudad demoníaca varía según su señor y Jaén tiene una forma muy propia de dirigir sus asuntos. Merkhis ha dotado de cierta autonomía a sus rebaños de almas, dejando en sus manos ciertas dosis de autogobierno. No le importa lo que ocurra en el interior de los diferentes barrios siempre y cuando haya suficientes “voluntarios” que salgan a diario a



cuidar los campos. Mantiene continuamente enfrentadas a las diferentes comunidades, favoreciendo indistintamente a una u otra. Son continuas las escaramuzas entre miembros de los diferentes credos (Merkhis les permite llevar toscas armas de madera, como lanzas, estacas y bastones) que los seguidores del Maligno incentivan continuamente. Dentro de cada barrio la división es incluso mayor, ya que diferentes familias y clanes luchan por el control de la comunidad, si no hay motivo de discordia los fieles del Adversario se encargan de proporcionarlo. Habitualmente los motivos de disputa son el canon de almas que tiene primero que pagar cada comunidad y a continuación cada familia o clan, ya sea para sacrificios o para salir a los campos (con el peligro que ello conlleva al disfrutar enormemente los demonios haciendo trabajar hasta desfallecer a los que salen, o simplemente torturándolos por capricho). Son normales también las rebeliones, con las cuales Merkhis disfruta mucho al saber que se van a producir mucho antes que los propios implicados, aprovechando la ocasión para ofrecer promesas que pocas veces llega a cumplir a uno u otro bando, para que traicionen la rebelión en un momento dado y aplastar sangrienta y despiadadamente cualquier conato de resistencia.

El resultado es que las diferentes familias y comunidades se odian a muerte por la multitud de conflictos y traiciones pendientes de saldar de los últimos cien años.

BARRIO JUDÍO

Los judíos, para variar, estando en clara inferioridad numérica, son utilizados a menudo como chivos expiatorios de las comunidades musulmanas y cristianas. Acostumbrados a ser maltratados por todos es difícil que delaten a los personajes si estos se intentan esconder entre la comunidad judía.

Si los jugadores han tenido ya su encuentro con Merkhis y preguntan a los vecinos de la comunidad acerca de Durmetirriak acabarán recibiendo indicaciones de dónde se encuentra (ver escena sexta).

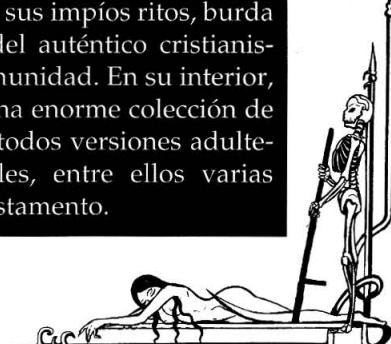
BARRIO CRISTIANO

Organizados en torno a un impío obispo, seguidores de una Biblia con más textos apócrifos que ciertos les hace parecer más seguidores de un culto pagano que auténticos cristianos. El barrio cristiano es un auténtico caos, organizado en familias y todas intentando imponer su candidato a obispo (cargo que dura apenas un año, si no es asesinado antes). Casi cualquiera que descubra a los Personajes Jugadores en este área les delatará o intentará apresar para su propio beneficio. En caso de que los Personajes Jugadores sean perseguidos por el barrio cristiano, los demonios no intervendrán, creyendo que es otra de las múltiples rencillas que tienen lugar.

Si los jugadores son perseguidos y se refugian en la iglesia acogiéndose "a sagrado" (mensaje que reza escrito en latín en las escalinatas de entrada), descubrirán que la vieja fórmula tiene ahora un significado muy especial ya que "aco-

IGLESIA DE LA PÍA PALABRA

Pese a la dramática situación que viven en Jaén, sus cristianos, y en especial su obispo, no han renunciado a su misión evangelizadora. Por ello la Iglesia de la Pía Palabra es uno de los edificios mejor construidos de la ciudad. Consiste en una gran iglesia fortaleza donde se encuentra el obispado y a donde acuden a diario los fieles a rezar sus impíos ritos, burda y herética imitación del auténtico cristianismo, los fieles de la comunidad. En su interior, en la biblioteca, hay una enorme colección de libros (cerca de cien), todos versiones adulteradas de los originales, entre ellos varias copias del Antiguo Testamento.



gerse a sagrado" significa entregarse a un Juicio de Dios (ver justicia en el capítulo Comunión).

BARRIO MUSULMÁN

El barrio musulmán funciona de forma contraria al cristiano; están unidos bajo un emir, y entregados a una Yihad que superficialmente no difiere en demasiada de la de sus semejantes de las Alpujarras. La Guerra Santa es primero contra cristianos y judíos, a continuación contra brujos y luciferinos y, por último, contra los demonios. Esto es así porque el atrevimiento de Iblis al enfrentarse a Alá Todopoderoso será firmemente castigado en su momento, pero queda en manos de los seguidores de las enseñanzas de Mahoma el castigar a aquellos humanos que osan dudar de la sagrada palabra del Corán.

Los musulmanes no delatarán a los Personajes Jugadores que descubran en su barrio, ni los entregarán a los demonios, sino que los encerrarán y ajusticiarán, celebran luego una gran fiesta, después, claro, de haberlos torturado de mil maneras para averiguar si son espías de las otras comunidades humanas de la ciudad.

Durante el interrogatorio al que serán sometidos, el emir se personificará en los calabozos donde estén recluidos (una pequeña cueva con verjas de madera y ataduras de cáñamo). Esta será la única ocasión que tengan los personajes de hacer que su historia sea escuchada (siempre y cuando sean auténticos musulmanes) y será necesario una tirada de Teología (para demostrar la verdadera fe) junto con otra de Liderazgo o Expresión. En ninguna otra circunstancia serán los jugadores capaces de acceder al emir y conseguir su ayuda. La tortura queda a discreción del Director de Juego, pero consistirá en acumulación de heridas ligeras. Si en estos difíciles momentos consiguen convencer al emir, los Personajes Jugadores tendrán todo el respaldo de la comunidad musulmana de la ciudad para cualesquiera que sean sus planes (cualquier intento de levantamiento tendrá gloriosos momentos pero será inevitablemente sofocado).

Si los jugadores han pasado por las manos del emir y son capturados más tarde por los demonios, este, a juicio del Director de Juego podría organizar un levantamiento para sacarles de prisión.

UNA VIEJA Y DESQUICIADA ANCIANA...

En sus andaduras por el barrio musulmán los jugadores se encontrarán con una anciana y horrible mujer que les abordará y empezará a hablar en un dialecto del árabe completamente desconocido para los personajes. Es de corta estatura, chepuda, con una piel muy curtida por el sol, apenas sin pelo, ojos diminutos. Agarrará con una fuerza inaudita al personaje más virtuoso y querido por el Señor. Le agarrará y sólo él entenderá las palabras de la anciana.

"Al cordobés sin duda buscáis, el Islam roto es su insignia, a la vieja Iana pagar debéis si queréis vuestro objetivo cumplido".

Lo cierto es que la anciana se conformará con bastante poco, es una loca tocada por el Señor y que de cuando en cuando tiene visiones, en este caso acerca de la naturaleza oculta de los Personajes Jugadores, a los que descubrirá entre gritos si rehusan pagarle. La anciana ya les ha dado una pista importante a los jugadores: el cordobés. Les dará otra diciéndoles que al joven Moris de ojos azules le gustan las pelirrojas.

EL BARRIO BRUJO

Es aquí donde reside Ioaunaram. Vive en una pequeña choza de madera con un gato negro y un aprendiz, Moris (que nada conoce de sus manejos).

Es aquí también donde los Personajes Jugadores encontrarán una suerte de posada (la única de la ciudad), siempre llena de prostitutas y con sus clientes dedicados desenfrenadamente a los actos más pecaminosos imaginados. Desafortunadamente para los jugadores, hay como diez prostitutas pelirrojas. Eso sí, sólo un cliente de ojos azules. Obvia decir que la actitud pura y recta de los Personajes Jugadores en el local llamará poderosamente la atención, aunque también es cierto que un personaje puede no gustar de pecar en unos sentidos y tener vendida su alma simplemente por el afán de poder.

Aquí hay dos cursos de acción a tomar: interrogar en el momento a Moris (con violencia o sin ella) con el enorme riesgo que conlleva pudiendo, sin querer, delatarse, o seguirle y ver qué pasa, lo que antes o después les hará vislumbrar a un anciano pero saludable hombre que vive con él.

El barrio brujo está gobernado por un consejo formado por doce brujos, entre ellos Ioaunarum, puesto que le proporcionó el Fuego Fatuo para poder recaudar con más efectividad cualquier información, y que a su vez le permite obtener los datos que suministra al califa.

ARQUITECTURA DE JAÉN

Las murallas de Jaén son sólidas, de unos seis metros de altitud y por sus almenas pueden pasear cómodamente tres humanos uno junto a otro.

La fortaleza demoníaca es sin duda el edificio más trabajado de todos los que conforman la ciudad. Sus paredes están recubiertas de afiladas puntas en las cuales yacen a menudo cadáveres empalados. Su exterior es el de una gran torre fortificada, su interior el de un lujoso y delirante palacio.

Las casas del barrio en el que habitan los integrantes de la Iglesia Luciferina de Roma y sus sirvientes son, al igual que las del barrio brujo, sencillos edificios de piedra de dos alturas.

Las viviendas de los creyentes son, sin embargo, chozas fabricadas de adobe, paja y madera. Los barrios están separados por empalizadas de madera, y en algunos casos fosos que hacen de alcantarillado (prácticamente inexistente).

Los excrementos y restos se apilan en las calles haciendo proliferar las enfermedades y manteniendo una permanente pestilencia.

DÍA A DÍA EN JAÉN

Las gentes de Jaén pasan el día intentando hacer lo que los Personajes Jugadores harían habitualmente en su comunidad con los terribles inconvenientes de vivir en una ciudad demoníaca. Todos los días salen trabajadores al campo en cuanto canta el gallo. Las propias autoridades de cada comunidad se encargan de reclutarlos, utilizando brutalmente la fuerza si es necesario. Como habría en cualquier ciudad de antes de la llegada del Infierno, hay diferentes estamentos, siendo mayoritarios por supuesto los trabajadores o campesinos, cuya existencia apenas podría denominarse subsistencia.

Las calles están llenas de vagabundos y gente que no tiene dónde dormir o pasar la noche. Habitualmente de entre ellos es de donde sale el grueso de los "voluntarios" para trabajar en los

campos. Lo que ocurre es que suelen estar tan enfermos o débiles por la inanición que de poca utilidad son en el exterior, y los cupos marcados por las autoridades demoníacas deben cumplirse... Con lo que pasan rápidamente de "voluntarios" a los campos a entregar "gustosamente" su vida en el altar...

Las noches son terribles, los miserables degollarían a cualquiera por un mendrugo de pan mohoso de semanas atrás. Sólo el miedo les puede mantener a raya. En el lado contrario, los más afortunados salen en grupos a secuestrar a quienes puedan sustituirles en los campos o en los sacrificios que marque el nuevo amanecer.

Un personaje con el Don de Agua de Alá que sepa utilizarlo adecuadamente podría sacar gran provecho en la ciudad, ya que la escasez de agua potable la convierten en el bien máspreciado.

ESCENA QUINTA: INVESTIGANDO

A continuación introducimos una tabla en la que se especifica cuál debería ser la estructura lógica de la aventura. El desenlace y forma de las diferentes escenas dependerá en gran medida de las acciones que decidan tomar los jugadores, simplemente deberá interpretarse esta tabla como un esquema o guión sobre el que orientarse.

Una vez que los jugadores estén de alguna forma instalados en la ciudad, habrá varias líneas de investigación a seguir.

Todo dependerá de la rapidez con que sean capturados, puede que ya hayan hablado con la anciana del barrio musulmán, puede que hayan obtenido la información a través de Merkhis.

Si han hecho las preguntas adecuadas sabrán que los únicos humanos con poder y acceso a información son los del barrio brujo (en especial los miembros del consejo) y los miembros de la Iglesia Luciferina de Roma, y estos últimos son demasiado fanáticos como para ser una opción.

Si intentan hablar con los miembros del consejo (lo lógico es que sea de uno en uno), habrá escasas posibilidades (una entre doce) de que aborden a Ioaunarum, si tienen suerte enhorabuena, si no será casi seguro su puesto en el cepo.



Con respecto a Durmetriiak, Ioaunarum sabe dónde encontrarlo (que es la misma información que posee Merkhis).

ESCENA SEXTA: CAPTURADOS

Los personajes capturados serán llevados sin muchos miramientos a unos cepos situados en la plaza que separa los tres barrios, se les pondrá guardia y se les torturará hasta morir durante días enteros para escarnio público. Sin embargo, los seguidores del Maligno gustan de poner un precio a todo y los Personajes Jugadores tienen información que podrían vender a cambio de su libertad, pese a los remordimientos y culpa que semejante trato conlleve. Por supuesto también podrían vender su alma y empezar a ver la contienda desde otro bando...

Salvo en los momentos en los que se aplique la tortura (golpes con látigos de siete colas), los Personajes Jugadores estarán vigilados por cuatro cerberos.

ENCUENTRO CON MERKHIS

Merkhis está rodeado y no exento de terribles problemas (pese a que sepamos que quizá se ha desechar de su rival de Cuenca...). Para un demonio es difícil encontrar alguien en quien confiar y Merkhis está realmente desesperado por encontrar a los individuos adecuados para una tarea difícil.

Merkhis sabe que el Fuego Fatuo le observa, es consciente de que el conde Raym le tiene marcado, esto hace su posición más inestable de lo que debiera. Una vez los personajes jugadores lleven un par de días sometidos a tortura (con dos o tres heridas ligeras acumuladas), Merkhis les llevará a su presencia. Durante estos días, y con ánimo de darle dramatismo al futuro incierto de los Personajes Jugadores puedes hacer que alguien intente un amago de rescate que lleve a parecer que acabará con éxito, pero que inevitablemente acabará con los huesos de los personajes presos (puede intentarlo el emir, quizá un personaje que no haya sido capturado, etc.).

Merkhis les llevará a su presencia, dentro de la fortaleza demoníaca.

"Firmemente encadenados y sujetos por gigantescos demonios de cuerpo humanoide, cabeza de cabrón,

piel recubierta de finas espinas y mirada ausente, atravesáis el producto de vuestras más demenciales pesadillas. Demonios de las más terribles formas disfrutan oliendo vuestro miedo, la lengua de algunos de ellos os llega incluso a probar. Bellas mujeres que no deben serlo montan por doquier a tan blasfemias bestias. Angustiosos gritos de hombres, mujeres y niños resuenan en vuestros oídos formando una macabra melodía. Avanzáis por pasillos cubiertos de una riqueza impensable, pan de oro, tapices con escenas propias de las mentes enfermas de ángeles caídos os marcarán para siempre, esculturas con formas imposibles que pugnan por daros un abrazo eterno que vuestros guardianes apenas se molestan en apartar con una mirada... Una puerta se abre por fin con un ligero chirrido, oscuridad, vuestras cadenas caen y se hace la luz... Ante vuestros ojos encontráis dos bellas mujeres de piel pálida, melena negra como el tizón y unos fieros ojos rojos que desmienten cualquier apariencia de humanidad, sin embargo, su voz os suena angelical, aunque claro, a fin de cuentas, de eso se trata..."

Ambas mujeres, de apariencia gemela, hablarán a la vez. Se oirán dos voces donde sólo hay una, la de Merkhis. Es un demonio muy especial, una sola esencia, una única conciencia, pero dos cuerpos. En este caso, el de dos bellas e idénticas mujeres.

La sala donde están los Personajes Jugadores no parece tener ventanas ni puerta alguna, no hay antorchas, pero sin embargo hay luz como si fuese pleno día. Las paredes están cubiertas de finas telas blancas y azules, el techo de igual forma y en diversos puntos, chorros de agua parecen caer de la nada para precipitarse en sencillas fuentes. Hay tres mullidos divanes y el suelo está recubierto de cojines.

Merkhis hablará con los Personajes Jugadores acerca del terrible destino al que se enfrentan y les ofrecerá la salvación, una oferta irrechazable, evitar años de torturas (y la posibilidad de son sacarles la localización de sus comunidades de origen) a cambio de enviar un par de almas de vuelta al infierno de donde salieron... La oferta es realmente buena pero tendrán que cuidar las palabras que escogen a la hora de especificar los términos de su liberación ya que cualquier desliz o falta de concreción al respecto será utilizada por Merkhis.

El caballero infernal conoce el nombre del vasallo del conde Raym del que quiere deshacerse, que no es otro que el propio Durmetririak (dará a los Personajes Jugadores el auténtico nombre del demonio, cosa que si hay algún cabalista en el grupo de jugadores podrá aprovechar en consecuencia). Informará a los Personajes Jugadores de que suele deambular por el barrio judío en forma de irresistible varón hebreo seduciendo a jóvenes incautas, suele hacerlo al anochecer y yacer con ellas allá donde más le convenga. También les informará de que es un miembro de la Orden de la Lengua Envenenada.

Merkhis ofrecerá a los Personajes Jugadores la posibilidad de librarse de un brujo que trabaja para un demonio rival (no necesita especificar nada más), no sabe exactamente quién es, sólo sabe que es humano, proveniente de Córdoba y entrado ya en edad, también sabe que ocupa un puesto del consejo de doce brujos que gobierna su pequeña comunidad.

Después de obtener su aceptación, devolverá a los Personajes Jugadores a los cepos (tiene una reputación que mantener) y preparará su fuga por medio de miembros de la Iglesia Luciferina de Roma disfrazados de musulmanes... De

nuevo, los Personajes Jugadores se encontrarán deambulando por Jaén en una incierta busca.

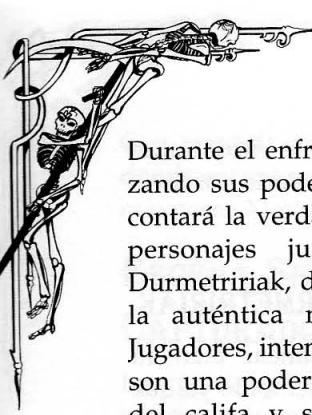
ESCENA SÉPTIMA:

ENFRENTAMIENTO CON DURMETRIRIAK

Los jugadores tendrán que planear bien su enfrentamiento con este artero demonio ya que pese a que Merkhis, vigilando los movimientos de los Personajes Jugadores, intentará evitar intervenciones de otros demonios en el barrio judío durante el enfrentamiento, no podrá hacerlo durante mucho tiempo por el riesgo de que el Conde Raym acabe descubriendo su intervención en la eliminación de su enviado. Los jugadores tendrán como mucho veinte minutos de tiempo para acabar con Durmetririak antes de que empiecen a llegar los primeros cerberos y otros demonios lo que casi inevitablemente acarrearía su muerte. Si sobreviven se convertirían en un peligro para Merkhis con lo que su futuro está muy negro si no consiguen cumplir con su objetivo.

Ningún judío se arriesgará a ayudar a los Personajes Jugadores en su lucha contra el demonio, pese a que una de sus hijas yazca en el suelo vejada por tan horrible criatura.





Durante el enfrentamiento, Durmetriak, utilizando sus poderes de Tentación o Corrupción contará la verdadera historia de su califa a los personajes jugadores. En un principio, Durmetriak, dándose cuenta de inmediato de la auténtica naturaleza de los Personajes Jugadores, intentará pasárselos a su bando (ya que son una poderosa herramienta para vengarse del califa y su descarada atadura). Si los Personajes Jugadores creen al demonio (por muy malvado que sea puede que no mienta), su conmoción será mayúscula y Durmetriak endulzará sus oídos con promesas de libertad y olvido, e incluso podría ayudarles a salir de la ciudad (si los jugadores pasan con éxito una tirada en Demonología será bastante difícil que le crean si conocen la auténtica naturaleza de su orden de afiliación).

El extraño vínculo que une a este demonio con Abderramán le impide (entre otras y extrañas obligaciones) revelar a seguidores del Maligno cualquier cosa que sepa de las Alpujarras, y también le impide acercarse a ellas, o con mentiras hacer que alguien se dirija al Califato Cordobés, pero con los Personajes Jugadores esto no ocurre, por lo que son candidatos idóneos para eliminar al califa y apoderarse de su alma...

Ioaunarum será muy difícil de convencer a la hora de dejar libre a Durmetriak y presionará en ese sentido a los Personajes Jugadores,

sabiendo que su vida, antes o después dependerá de ello.

ESCENA OCTAVA: HUIDA HACIA LA PERDICIÓN

Los finales probables para esta aventura son muchos, puede que pacten una salida de la ciudad con Merkhis o Durmetriak, o puede que intenten huir por sus propios medios, lo que casi seguramente provocará una expedición de búsqueda por parte de las autoridades demoníacas de Jaén. En su enfrentamiento con Durmetriak, los Personajes Jugadores habrán oído una verdad que compromete sus vidas, y sus almas. Por un lado pueden no creer al demonio, pero por otro, si le creen han de enfrentarse que el califa es un brujo que hace pactos con los demonios y eso no es algo digno del jefe de los creyentes...

El cadí se encuentra en igual situación que los Personajes Jugadores y puede convertirse, a elección del Director de Juego, en un buen aliado.

CONCLUSIÓN

La vida será una dulce y suficiente recompensa para los jugadores, su vuelta al Califato haría peligrar su vida. Los jugadores podrían intentar desenmascarar al califa, aunque necesitarán aportar pruebas sino quieren enfrentarse a todos sus seguidores. Suerte...

REPARTO

MERKHIS

Merkhis es un demonio muy, muy peligroso y poderoso, de una ambición desmesurada y una astucia sin límites, utilizará sin problemas a los personajes y no se verá muy interesado en matarlos salvo que lo considere estrictamente necesario (nuevamente la importancia como peones de los personajes puede superar al placer que se podría obtener con su muerte o corrupción). Nadie conoce a ciencia cierta cual es la verdadera apariencia de Merkhis en los pozos infernales, sólo que siempre aparece como dos seres gemelos. Tampoco se sabe si estos dos seres pueden separarse y actuar cada uno por su cuenta o tienen que permanecer per-

manentemente a corta distancia o al menos a la vista (lo máximo que se les ha llegado a ver es en habitaciones contiguas).

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3 (Vitalidad +2)
DESTREZA 6 (Rapidez -1)
INTELIGENCIA 4 (Sagacidad +1)
PERCEPCIÓN 3 (Intuición +1)
PRESENCIA 5 (Elocuencia +2)
PODER 5

HABILIDADES

Ciencia 3, Ocultismo 4, Teología 4, Atletismo 3, Discreción 5, Enigmas 4, Indagación 6, Expresión 6, Farsa 4, Liderazgo 5, Vigilancia 3.

PODERES

Armadura 4, Corrupción 5, Destrucción 6, Disociación 1, Maldición 3, Tentación (Envidia) 4, Viaje 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 3

Nota: Las características ofrecidas para Merkhis son válidas para cada una de las dos formas, siempre que estén cerca. En combate, cada uno actuaría individualmente, incluso para usar poderes demoníacos.

DURMETRIRIAK

Usualmente se presenta como un joven humano pelirrojo y pecoso de pequeña estatura y frágil apariencia, cuando en realidad su fortaleza supera con creces la de cualquier humano. Con sus poderes de tentación o corrupción intentará evitar el combate, no porque crea que puede perder (ningún demonio considera que en un principio pueda perder un combate contra simples humanos) sino por creer que puede utilizar a los personajes para vengarse del Califa.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 5 (Resistencia +1)

DESTREZA 3

INTELIGENCIA 4 (Razonamiento +1)

PERCEPCIÓN 4 (Concentración +1)

PRESENCIA 3

PODER 4

HABILIDADES

Atletismo 3, Espada 3, Pelea 3, Discreción 4, Indagación 5, Intimidación 4, Expresión 5, Farsa 5, Liderazgo 4, Vigilancia 4.

PODERES

Armadura 2, Corrupción 4, Ilusionismo 2, Metamorfosis (Humano) 4, Tentación (Avaricia) 5, Tentación (Soberbia) 4.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 6, Herida Seria 12, Herida Grave 18, Herida Muy Grave 24, Herida Mortal 30

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Espada

Tirada 3 [3]

MR 5

F 7 Cr

IOAUNARUM EL BRUJO

Ioaunaram tiene ya muchos años de experiencia en el arte de la magia, ha visto y vivido mucho, y todo ello le ha hecho en parte recapacitar. Obviamente no piensa renunciar a sus oscuros poderes ni a su estatus, pero su amo, un demonio caballero de la Orden del Fuego Fatuo, le deja cierta libertad de actuación siempre que no interfiera con sus objetivos. Para Ioaunaram ayudar a los personajes es algo así com una afición, un entretenimiento para distraerse de sus quehaceres y obligaciones diarias en la ciudad de Jaén.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 2 (Fuerza -1)

DESTREZA 4 (Habilidad +1)

INTELIGENCIA 4 (Sagacidad +1)

PERCEPCIÓN 3 (Atención -2)

PRESENCIA 3 (Atractivo -1, Carisma +1)

VOLUNTAD 4

PODER 3

HABILIDADES

Lectura y Escritura (Latín) 3, Lectura y Escritura (Árabe) 2, Ciencia 3, Demonología 3, Medicina 3, Ocultismo 5, Teología 3, Discreción 4, Enigmas 3, Indagación 5, Indagación 3, Intimidación 4, Expresión 2, Farsa 4, Liderazgo 2, Manejo de Animales 2, Vigilancia 2.

PODERES

Ilusionismo 2, Ocultación 3, Regeneración 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10

Modificador Básico de Reacción: 3

HASSUN IBN TAHAR

Robusto, diestro en el arte de la guerra y en el no menos cruel arte de la corte es completamente leal a su Califa. Como buen musulmán se sentirá conmovido por el fatal descubrimiento de la corrupción del Califa, si llega a conocer este hecho, y no querrá creerlo. Dependerá de la actuación de los personajes y de las pruebas que



estos consigan reunir y aportar que tome un camino u otro en el desenlace final, si finalmente los personajes optan por desenmascarar al Califa.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 3 (Vitalidad -1)
DESTREZA 3 (Habilidad -1)
INTELIGENCIA 4
PERCEPCIÓN 3
PRESENCIA 2 (Carisma +1)
VOLUNTAD 3
VIRTUD 3
GRACIA 0

HABILIDADES

Demonología 2, Teología (Islam) 3, Atletismo 3, Equitación 2, Espada 4, Pelea 3, Intimidación 2, Expresión 3, Liderazgo 3, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Cimitarra Tirada 4 [3] MR 5 F 5 Cr

AVVENTURA III: EL DEMONIO NACIDO EN AKOR

INTRODUCCIÓN

Y entre las doce tribus también hubo hijos de Caín...

Azán, hijo de Karmí, hijo de Zabdí, hijo de Zeraj, de la tribu de Judá... Cientos de años, siglos atrás, en el principio del pueblo de Israel, en el monte Akor, el buen Dios dictó su destino y los seguidores de Josué, tras la gloriosa batalla de Jericó, ante la derrota de Ay, aplicaron su sentencia: lapidación y hoguera para él, su familia y todo lo que era suyo...

Tiempos difíciles en los que el Libro de Josué nos presenta a un Dios guerrero y sanguinario, gustoso de consagrarse al anatema todo aquello que se interponía entre el pueblo de Israel y su Tierra Prometida. Muchas batallas gloriosas encontramos y de la historia de los hijos del llamado pueblo de Dios tenemos muchos datos, pero ¿y de aquellos que se apartaron del camino dictado? ¿Y de sus descendientes, ambiciones, recuerdos...?

Azán, hijo de Karmí, hijo de Zabdí, hijo de Zeraj, de la tribu de Judá... Arrepentido, perdón suplicó, desprecio y una horrible muerte para él y los suyos obtuvo. Siglos de resentimiento y odio inundaron su ser. No obtuvo misericordia ni de su pueblo ni de su Dios, pero había alguien dispuesto a darle su oportunidad, alguien que también todo lo puede, que se enfrentó con los mismísimos Cielos de igual a igual y perdió, y que ahora volvía para ganar... El Advenimiento del

Infierno a la Tierra había abierto nuevas puertas, y entre ellas, la de su venganza.

El Demonio Nacido en Akor es una aventura escrita para ser jugada por personajes hebreos, preferiblemente cabalistas. Personajes de otras religiones pueden ser introducidos si se justifica con el trasfondo adecuado, en cualquier caso deberán estar en minoría.

Esta aventura está ambientada en el libro de Josué, en la Biblia hebrea es uno de los "Profetas anteriores". Tanto en la tradición hebrea, como en la cristiana, el libro de Josué se encuentra después del Deuteronomio, antes de los libros de Jueces. Recomendamos leer Josué 2-1 a 7-26 para una mejor comprensión de la historia que aquí se relata, aunque no es indispensable.

La aventura comenzará en la Aldea de Ismael, aldea hebrea vasalla del Señorío de Al-Arkón. El día veintiséis de julio, por la noche, siete estrellas fugaces caen del cielo. También esa noche tiene lugar el nacimiento de un nuevo niño, el séptimo en lo que va de año en la aldea.

Tal y como se explica en el Capítulo IX, Dogma, el valor numérico del Tetragrammatón es 26, que se corresponde con el versículo del Génesis donde se dice que Dios creó al hombre a Su ima-



TROMPETAS DE JERICÓ

Instrumentos musicales hechos con el cuerno de un gran carnero de cerca de un metro de longitud. Originalmente había siete y su uso contra las murallas de Jericó es su hazaña más notable. Los poderes que puedan tener las trompetas en la actualidad son inciertos. Semejante artefacto sin duda alguna sería una efectiva arma contra el Maligno, pero sólo alguien elegido específicamente por el Señor para su uso podría hacerla sonar.

gen y semejanza. Son a su vez 26 las generaciones que separan al primer hombre, Adán, de Moisés. También según la tradición judía hay siete cielos administrados por distintos ángeles (ver el apartado de los Siete Cielos en el capítulo Dogma).

Como se puede observar hay varias e inquietantes señales de que algo va a ocurrir: siete estrellas, el día veintiséis del séptimo mes, el alumbramiento del séptimo niño nacido en lo que va de año... Isaac, rabino de la comunidad, estudiante de la Torá, está muy preocupado por la situación y acudirá a los personajes jugadores en busca de ayuda.

Una de las estrellas fugaces ha caído relativamente cerca de la aldea de Ismael, a unos ochenta kilómetros al sur, todo aquel que estaba despierto cerca de la medianoche ha podido ver su estela al caer e incluso sentir el terrible impacto provocado.

Esta estrella caída sí que es un designio del Altísimo; en ella, el Señor ha enviado de nuevo a la Tierra uno de los más poderosos artefactos jamás puesto en manos de los hombres, una de las siete trompetas con las que se derribaron las murallas de Jericó. El rastro de estos poderosos artefactos se perdió con el tiempo y se dice que el mismo Arcángel Gabriel fue quien las subió de nuevo a los cielos. Bien, ahora, el Señor, ha decidido ayudar a sus Justos en su lucha contra el Maligno y les envía tan generoso presente.

Los personajes jugadores deberían ser habitantes de la aldea de Ismael, pero también podrían estar de paso (sobre todo personajes no hebreos) si el Director de Juego lo considera oportuno.

LA ALDEA DE ISMAEL

Cincuenta y dos hebreos llaman a este lugar su hogar y conviven en él. Está situado en un grupo de cavernas a las que se accede a través del cauce de un río seco.

Sus habitantes sobreviven gracias al cultivo de la vid y a la creación de un magnífico vino que venden a sus vecinos cristianos para celebrar las misas a cambio de protección y ayuda. Tienen un pequeño rebaño de cabras de las que sacan leche, realizan quesos y de vez en cuando consiguen confeccionar alguna armadura de cuero de excelente calidad (es en gran parte por su estupenda habilidad como artesanos que sus vecinos cristianos les han dejado tranquilos y les consideran aliados, aunque eso sí, también vasallos).

En la Aldea de Ismael, al igual que en casi todas las comunidades libres, no conservan enteramente sus libros sagrados, entre los que les faltan se encuentra el libro de Josué, que es precisamente donde está la información necesaria para los personajes jugadores. Sin embargo, sí que hay una rica tradición oral (históricamente fundamental para el pueblo judío) a través de la cual sí que han oído la historia de la caída de Jericó.

AZÁN

Hijo de Karmí, hijo de Zabdí, hijo de Zeraj, de la tribu de Judá

Azán es ahora un poderoso demonio vasallo de Gamigym de la Marca de los Profetas (ver Capítulo VIII: Averno), de hecho, irónicamente, es ahora burgomaestre de la demoníaca ciudad de Jericó y sus alrededores, así como mano derecha de Gamigym. Como ya sabemos, algunos señores demoníacos del norte de África planean y realizan incursiones para robar almas a sus vecinos del otro lado del Mediterráneo. Bien, esta situación, y la creciente xenofobia hacia todos aquellos demonios que no se postran ante el conde Raym, ha hecho que el Condado de las Tres Religiones esté cerrado a cal y canto, incluso para los integrantes de muchas órdenes. La riqueza en almas de los territorios de Raym es legendaria y a Azán le ha sido encomendada la complicada tarea de crear una red de espías en

el condado con el objetivo de ver qué ciudades podrían ser más fáciles de saquear.

Azán tiene muchos espías en el Condado de las Tres Religiones. De sus múltiples fuentes de información hay una muy relevante para el desarrollo de la aventura: Azán poseyó hace ya un par de semanas el cuerpo de una de las jóvenes y bellas esclavas de Bachatio, esperando de ese modo ver y oír todos aquellos comentarios desprendidos en las orgías en las que sin duda se verá involucrada la joven. También quiere intentar moverse por cualquiera que sea la ciudad a la que la lleven y en el caso de ser descubierto, abandonar el cuerpo de la joven tras un trágico final.

Azán, por ahora no sabe nada de la caída de la estrella fugaz, pero acabará relacionando datos e intentará obtener el, para él odiado, recuerdo de su caída en desgracia.

SUBTRAMAS

- El Director de Juego debe sentirse libre a la hora de introducir cualquier otro grupo interesado en investigar la caída del meteorito. Pueden ser más demonios, brujos o miembros de una secta. Recomendamos sin embargo que miembros de otra aldea hebrea (quizá practicantes de creencias heréticas) o musulmana, sean los interesados en recuperar tan poderoso artefacto, puede que los jugadores tengan que recurrir a la fuerza o quizás puedan llegar a algún tipo de trato. De nuevo queda a elección del Director de Juego el curso de acción a tomar. Podrían ser incluso cristianos muladíes miembros de la Compañía de la Esperanza (ver apartado de Geografía) especialmente destacados por su intolerancia hacia creyentes de otras religiones. Si en el grupo hay creyentes de dife-

CALENDARIO DE LOS HECHOS

Día 1	Nacimiento de Esther. Siete estrellas caen de los cielos. Comienzo del viaje.
Día 2	Viaje.
Día 3	Viaje.
Día 4	Final del viaje. Avistamiento de la caravana de Bachatio. Toma de contacto con Bachatio.
Día 5	Personajes Jugadores invitados de Bachatio. Son sometidos a todo tipo de tentaciones.
Día 6	Personajes Jugadores bajo la hospitalidad de Bachatio, las tentaciones se multiplican. Contacto con Bájar y búsqueda de información. Bachatio empieza a intuir que algo importante se esconde tras el meteorito.
Día 7	Azán descubre la auténtica naturaleza del meteorito y empieza a utilizar a Menet para acabar con los Personajes Jugadores.
Día 8	Comienzo del ritual, Bachatio dejará hacer a los Personajes Jugadores en un principio para luego caer en la cuenta e intentar por todos los medios evitar que se hagan con la reliquia. Tendrá algo de respeto, si no miedo, de acercarse al meteorito, por lo que enviará a sus seguidores a hacer el trabajo sucio, ya sea en forma de violencia o intentando hacer pecar a los Personajes Jugadores (queda a elección del Director de Juego).
Día ...	Enfrentamiento con Bachatio. El enfrentamiento con Bachatio no tiene por qué ser violento si los Personajes Jugadores han obtenido la información adecuada podrían evitar la confrontación con relativa facilidad. Incluso si el Director de Juego lo considera apropiado, podrían haber hecho un interesante contacto para aventuras futuras, aunque claro, pactar con el diablo es pecado...

Este calendario deberá interpretarse como un índice orientativo, el calendario real de los hechos lo irá marcando el propio desarrollo de la partida. La aventura no tiene límite de tiempo, pero si se demora más de quince días se deberán poner complicaciones adicionales. Azán incluso podría presentarse en el campamento de Bachatio si los Personajes Jugadores tardan demasiado.



rentes tradiciones, puede dar lugar a interesantes conflictos de moral al tener que elegir en el bando de quién luchar.

- Para poder quedarse con la reliquia, los Personajes Jugadores deberán llevar consigo a la recién nacida, única elegida para poder portar la reliquia, por su pronta edad sólo aquel que lleve a la niña en sus brazos podría también transportar la trompeta (ningún sonido emitirá aunque se sople por ella). Recomendamos el uso de esta subtrama por las interesantes complicaciones a las que puede dar lugar. La primera, convencer a sus padres. En cualquier caso, dejamos al buen juicio del Director de Juego la decisión al respecto.
- Una vez los Personajes Jugadores tengan en su poder la Trompeta de Jericó, puede que la Aldea de Ismael no sea un sitio del todo seguro para guardarla y que una visión les indique hacia dónde deban transportarla hasta que Esther tenga la edad de ser su auténtica guar-

diana. Los diseñadores de la aventura creemos que las ruinas del barrio judío de alguna importante ciudad de antes de la venida del Infierno a la Tierra (quizá ahora ciudad demoníaca o quizás no) serían una buena opción.

En el caso que el Director de Juego quisiera enlazar de alguna forma las tres aventuras publicadas en el libro básico de Anno Domini, recomendamos jugar primero la del Señorío de Al-Arkon, In Media Res, continuar con Sombras de Esperanza y acabar con el Demonio Nacido en Akor. Como el lector comprobará, con un poco de trabajo extra y haciendo uso de las diferentes subtramas sugeridas, se pueden enlazar fácilmente las tres aventuras para conformar una pequeña campaña. Por ejemplo, Bachatio es mencionado por primera vez en la aventura que transcurre en San Eustaquio, su caravana podría estar pasando cerca del poblado y aparecer más adelante de nuevo en el lugar del impacto del meteorito.

ESCENAS

ESCENA PRIMERA:

EL NACIMIENTO DE ESTHER

“Os despertáis sobresaltados por gritos, el llanto de una niña, los gritos de una voz adulta y conocida. Fuera, la tormenta arrecia, los truenos retumban. Os encontráis a oscuras, estáis en una cueva, luego no os debería extrañar. Abrís más los ojos desterrando la pereza y observáis que vuestra rabino, sujetando una antorcha, completamente empapado, con los ojos brillando por la excitación, se dirige a vosotros con un tropel de palabras que apenas llegáis a entender”.

Esther, hija de Aarón y Neptalí. Viene al mundo en un día marcado por el Señor, y deberá ser interpretado por los personajes jugadores como un designio.

Lo más seguro es que los personajes jugadores se encuentren durmiendo cuando caigan los meteoritos, de hecho la mayor parte de los habitantes de la aldea lo estarán, todos excepto Aarón, Neptalí, Isaac y una anciana que se encarga de los partos en la aldea.

Una gran tormenta ocupa los cielos y los Personajes Jugadores se estarán debatiendo

entre el sueño y el sobresalto provocado por los truenos.

Esther nacerá sin complicaciones, ni para ella ni para Neptalí. Un estridente chillido brotará de su garganta con los azotes de la matrona. Justo en ese momento, con el llanto de fondo, Isaac, que se encuentra observando la tormenta, verá las estrellas caer y acto seguido, oirá el estruendo provocado por una de ellas al impactar.

Esther ha nacido marcada por el Señor, tiene entre sus omoplatos una marca consistente en siete pequeños lunares formando una circunferencia. La niña ha sido bendecida por el Altísimo como Su elegida. Cuando crezca será una de las designadas por el Señor para poder tocar la Trompeta de Jericó.

Aquellos Personajes Jugadores con sueño ligero podrían despertarse y oír el llanto del niño, o quizás percibir el breve temblor proveniente del impacto de la estrella caída. En cualquier caso, en una oscuridad casi completa (los Personajes Jugadores están durmiendo en el interior de una cueva), Isaac, portando una pequeña antorcha que ilumina su empapada figura, con los ojos resplandecientes por la emoción y hablan-

do precipitadamente les despertará. Les despertará sin cuidado y atropelladamente, contándoles las relaciones de números que se han dado en tan increíble día (estrella caída y nacimiento incluido).

Es virtualmente imposible que los personajes jugadores relacionen los actuales acontecimientos con la caída de Jericó y por consiguiente con las trompetas de carnero. Sólo si pasan una tirada de Teología [Inteligencia + Erudición] a Dificultad 3 podrían relacionarlo; si es el caso, hay que hacer notar que realmente es cierto que había siete trompetas, pero el siete es un número muy significativo tanto para la religión judía como para el Islam con lo que, o bien recomendamos al Director de Juego que omita expresar ese dato o bien dé cinco o seis ejemplos más de la aparición del número siete en las escrituras.

En caso de que algún personaje con la habilidad de Cábala utilice su poder para intentar obtener información, conseguirá las siguientes respuestas:

Hitbonenut. En el caso que un cabalista utilice esta técnica clave de meditación obtendrá la siguiente respuesta:

"Una luz al parecer se extingue, otra comienza a lucir. La luz sin duda es obra del Señor".

En el caso de que se obtuviesen suficientes éxitos queda a elección del Director de Juego la respuesta obtenida. Con ánimo de mantener el misterio acerca de su objetivo, no se debería mencionar en ningún caso la Trompeta de

Jericó. Aunque es una información de escaso valor práctico (a no ser que se esté jugando con la subtrama ya mencionada que implica a Esther en la recuperación de la Trompeta de Jericó), debería hacer ver a los personajes jugadores que realmente existe mayor relación entre los acontecimientos de la que a primera vista pudieran sospechar.

Temurá. El uso de *Temurá* con éxito en la pequeña Esther hará que el Cabalista la reconozca sin dudarlo como una Elegida del Señor.

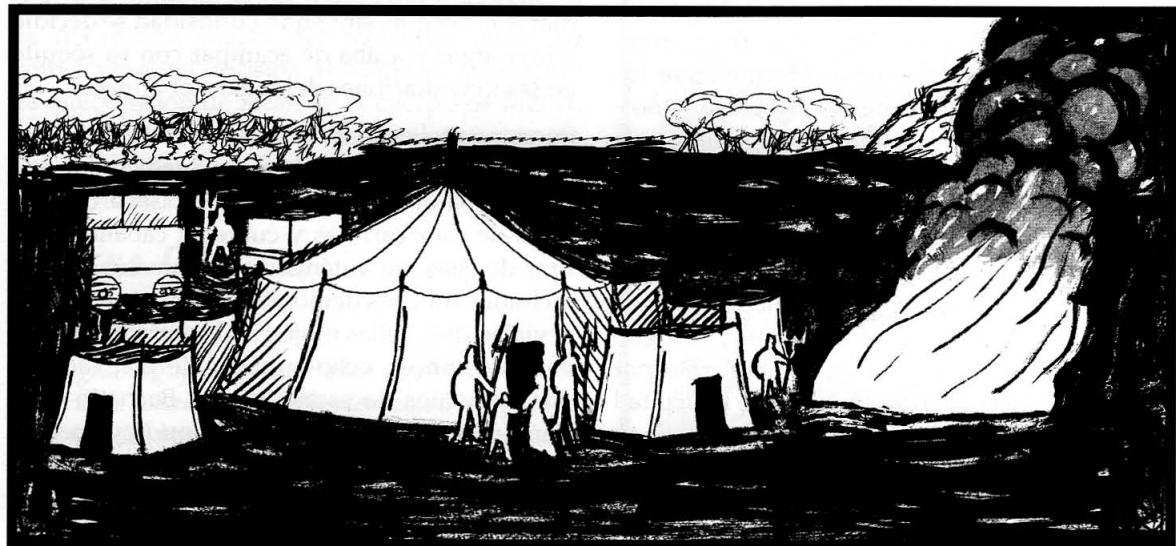
El empleo de cualquiera de los métodos de *Sod* debería llevar a los personajes hacia el meteorito. Si no consiguen las tiradas para interpretarlo como una señal divina, el rabino les pondrá en esa dirección de la forma más adecuada.

ESCENA SEGUNDA:

LA BÚSQUEDA

"La tormenta ha bajado en intensidad pero sigue cayendo sin tener visos de acabar, lo cual, es en sí un auténtico milagro. La tierra vive con cada gota de agua que recibe y el influjo demoníaco es frenado, puede que muy poco, pero el agua, pese a venir en forma de tormenta, es necesaria. Con extrañas palabras se dirigió ayer el rabino a vosotros, palabras que deben tener algo de verdad para que alguien tan erudito y sabio como Isaac las pronuncie. Tan sólo queda pues ponerse en marcha".

Seguramente al amanecer del siguiente día, los Personajes Jugadores inicien el viaje. Realmente tienen muy pocas pistas, tan sólo



una vaga dirección hacia el sur. Durante el camino (de al menos cuatro jornadas), el Director de Juego deberá sentirse libre para introducir cualquier encuentro que considere oportuno. El Señorío de Al-Arkón es un territorio usualmente tranquilo y no deberían encontrar demasiados problemas.

A partir del segundo día de marcha los personajes jugadores abandonarán la zona cubierta por la tormenta. Al tercer día de marcha sin embargo, encontrarán la pista definitiva que les conducirá hacia el lugar de impacto del meteorito. Este, al caer, desató un pequeño incendio que todavía sigue vivo. La fuerza del viento lo aleja del cráter resultante de la colisión. Desde una colina cercana los Personajes Jugadores podrán observar todo esto y unas misteriosas tiendas de lona de colores plantadas en medio de la tierra quemada.

ESCENA TERCERA: LA CARAVANA DE BACHATIO

“Acabáis de coronar un pequeño monte cuando el asombro inunda vuestros corazones, a lo lejos, entre varias hectáreas de tierra quemada, pequeñas casas de tela de diferentes y vivos colores están plantadas junto a lo que sin duda es vuestro objetivo. Un gran agujero se abre en la tierra y a su alrededor se ve claramente la obra del fuego. Observando con atención un poco más allá, veis que el fuego todavía sigue activo y en la lejanía observáis el humo proveniente de su destrucción, aunque por ahora, gracias a Dios, el viento lo aleja de vuestra dirección”.

Bachatio, como él mismo se presenta, es un demonio independiente y sin afiliación a ninguna orden o vasallaje a ningún Señor entre los demonios. Eso sí, es altamente poderoso y mortalmente peligroso. Cualquier personaje que sepa latín sabrá que Bachatio significa “orgía” o “juerga”, pero se requiere una tirada de Habla (Latín) a Dificultad 0 para conocer su significado ya que no es una palabra de uso común, y menos entre gente de Fe. Su auténtico nombre es Ahtobcai y sus orígenes se remontan al antiguo Egipto. Haciendo uso del *Sod*, en concreto por medio del *Notaricón*, con un Nivel de Dificultad 2, los personajes jugadores podrían descubrir su auténtico nombre. De que los Personajes Jugadores descubran el auténtico nombre de Bachatio depende en gran medida el éxito de su

misión, ya que el cuerpo a cuerpo con Bachatio es casi un suicidio y dependerá del uso que hagan de *Merkavah* que consigan enfrentarse a él con esperanzas de triunfo cuando llegue el momento.

Bachatio es un gran vividor y un virtuoso de la supervivencia. Tiene a su mando la isla de Malta, en la que hace y deshace a placer lo que quiere con las dos mil almas que la pueblan, así como con los dos centenares de demonios que le son leales. El que los diferentes señores demonios respeten su independencia se debe a su labor como mediador, y en su capacidad para convertir inocentes jóvenes en auténticas profesionales de los más prohibidos e increíbles placeres. No hay gobernante demoníaco que no haya acudido a él en uno u otro momento.

Actualmente se encuentra en el Condado de las Tres Religiones llevando un pedido para uno de los demoníacos señores de Cuenca, Merkhis. Después de haber llevado otro pedido para el mismísimo conde Raym en Córdoba. Realiza personalmente este encargo debido a una oscura trama política en la que desearía no estar metido. Está actuando de mensajero entre Famerk, burgomaestre de Gamigym, y el Conde Raym. Famerk es ambicioso en extremo, e intenta recabar el apoyo de Raym para un eventual cambio de Señor en la Marca de los Profetas. (Esta información podrá ser obtenida por los Personajes Jugadores en una tirada con al menos cuatro éxitos de *Notaricón*).

El caso es que Bachatio se encontraba de camino a Cuenca cuando vio caer el meteorito e incendiarse el bosque, sintiendo curiosidad se decidió a investigar y acaba de acampar con su séquito en las inmediaciones del lugar del impacto.

Su campamento está formado por seis tiendas de lona para unos diez humanos cada una y una gran carpa donde se hospeda él. Lleva consigo cerca de diez carretas y cuarenta caballos para tirar de ellas, un auténtico lujo para cualquiera, incluidos muchos demonios de cierto nivel. Con él viajan diez bellas mujeres (de entre dieciséis y veintidós años), ocho eunucos de piel caoba y dos demonios de escaso poder. Bachatio viaja siempre bajo la forma de un chepudo y anciano humano rebosante de vitalidad, aunque eso sí, fingiendo cojera permanentemente. Sus demonios van camuflados bien bajo la apariencia de

dos eunucos adicionales o como otras dos jóvenes, dependiendo del momento y de lo que le convenga al Director de Juego.

Puede que los jugadores más atrevidos o inconscientes se acerquen alegremente a ver qué pasa. El resultado de una aproximación directa o a escondidas será el mismo. Alguien acabará descubriendo a Bachatio y se acercará en busca de una sana diversión, ofrecerá toda clase de perversos placeres a los Personajes Jugadores a través de sus chicas, algunas todavía vírgenes, e incluso podría llegar a ofrecérselos con el jefe de los eunucos, Nauj.

Les invitará a su carpa, un auténtico palacio lleno de alfombras, cojines y suculentos manjares. A los personajes judíos les invitará a tomar carne de cerdo bajo una apariencia distinta, a los personajes musulmanes les hará probar alcohol diciéndoles que no lo es, a los cristianos les ofrecerá cualquier cosa que les haga pecar de gula, lujuria, etc. Discutirá con ellos de religión expresando su particular punto de vista por el cual humanos y demonios deberían compartir la Tierra y enfrentarse juntos a un Dios que desterró a unos y prácticamente ha abandonado a todos. El caso es que Bachatio tratará como invitados a los personajes jugadores y se divertirá tentándolos. Es un buen momento para poner en práctica las reglas de culpa.

Bachatio se encontrará en extremo intrigado por todos los acontecimientos que han tenido lugar, más ahora que han aparecido los personajes jugadores en escena. Querrá primero obtener toda la información posible acerca de las intenciones y motivos de los Personajes Jugadores, y la naturaleza exacta del meteorito antes de tomar ninguna decisión al respecto. Desconoce la intervención de Azán en el cuerpo de Menet, cosa que no toleraría, y que si de alguna manera los Personajes Jugadores se enteraran, podrían utilizarlo para negociar con él.

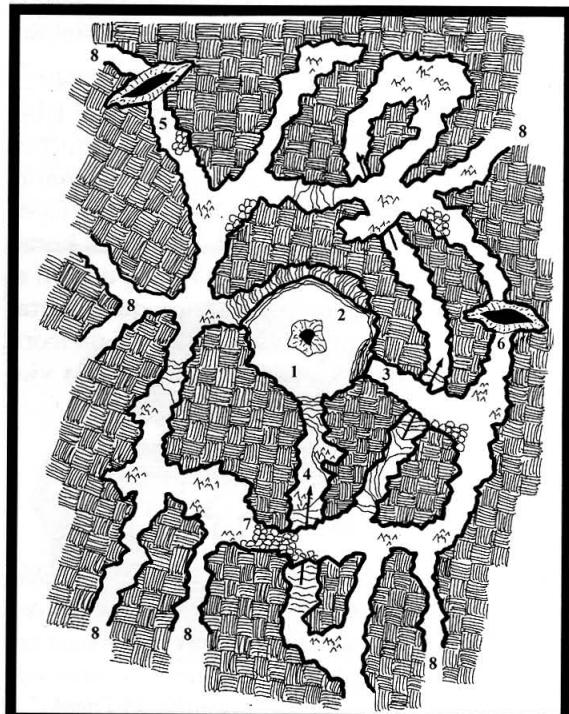
ESCENA CUARTA: EL LABERINTO

"Un gran agujero se abre ante vosotros, obra sin duda de la cólera de Dios. No alcanzáis a imaginar la potencia del impacto que debió suponer la caída de una estrella, pero sin duda os alegráis de no haber estado ahí. Distinguis el fondo con dificultad pero efectivamente ahí abajo hay algo, parece una gran

piedra esférica. Una pequeña cornisa parece hacer posible vuestra descenso".

El agujero abierto por el meteorito ha comunicado con el exterior unas cuevas naturales, ha perforado la corteza terrestre cayendo en la profundidades de una gran sima. Para poder acceder al objeto de su búsqueda, los Personajes Jugadores deberán adentrarse en las profundidades de la Tierra.

1. Alrededor del cráter la superficie de la Tierra se encuentra completamente calcinada. Mirando a su interior, lo único que puede divisarse es un pozo de negrura. Si algún jugador tira una antorcha o similar al fondo, esta será difícilmente visible cuando acabe de caer, ya que consta de cerca de cincuenta metros de profundidad. Hay una pequeña cornisa a través de la cual los jugadores pueden empezar a descender.
2. Hay un fuerte olor a fuego. El meteorito se encuentra en el fondo de la sima ennegrecida y con las paredes pulidas por el calor y la fuerza de la colisión. Consiste en una gran bola de roca, de aproximadamente dos metros de diámetro con una superficie muy irregular.
3. Este acceso al foso central no se encuentra a ras del suelo, está a unos diez metros por enci-



ma del meteorito, si los jugadores se han introducido en la cuevas de día, verán ya claramente su estrella caída.

4. Angosto y con las paredes ennegrecidas por el fuego y la violencia de la explosión que originó la colisión, este estrecho corredor por el que no se puede andar erguido conduce al fondo del foso. Se encuentra en pendiente, aproximadamente de 30 grados, el suelo está en partes resbaladizo y habrá que superar una tirada de Atletismo [Destreza + Agilidad] a Dificultad 0 para no caer.
5. Estos fosos interrumpen el paso, tienen aproximadamente unos seis metros de profundidad y tres de ancho. La altura del techo en este lugar es de unos dos metros (si hay algún jugador especialmente alto podría tener dificultades adicionales para saltar) hay que superar una tirada de atletismo a dificultad uno para cruzar.
6. Esta zona del túnel está bloqueada por la acumulación de piedras provocada por algún temblor de tierra. Si los personajes intentan desbloquearlo tardarán aproximadamente una hora, pudiendo trabajar únicamente de uno en uno.
7. Estos caminos se adentran más y más en la Tierra, queda a elección del Director de Juego decidir si quiere ampliar la aventura de alguna forma. En caso contrario los túneles simplemente acabarían poco más allá.

Notas sobre laberinto: Los pasadizos del laberinto son húmedos y resbaladizos, en muchos lugares no se puede andar erguido, y durante casi todo el camino sólo es posible la marcha en fila de a uno. Hay un permanente olor a humo y la temperatura es mucho más baja que en el exterior, aproximadamente unos quince grados. La caverna donde está alojado el meteorito tiene sus paredes carbonizadas por la violencia desatada por la colisión.

ESCENA QUINTA: RAJAB LA PROSTITUTA

"Bellas sin duda como toda buena obra del Diablo. Tentadoras como el mismísimo Lucifer, contenéis con pesar vuestra vista al admirar con tristeza como tan bella creación del Señor casi seguramente haya sido brutalmente corrompida por la semilla del Diablo".

Rajab fue la prostituta que ayudó a los Israelitas en la toma de Jericó acogiendo en su casa los espías judíos. Fue la única habitante de Jericó no consagrada al Anatema, ella y su familia.

De cara a los Personajes Jugadores dirá llamarse Bájar (una tirada exitosa de la llave cabalística *Temurá* sobre el nombre de esta mujer rebelará de inmediato la coincidencia bíblica, que acompañada de una tirada de Teología hará que se la identifique con la Rajab de tiempos de Josué). Al igual que las demás prostitutas, va vestida con finas telas blancas y alrededor de su cuello cuelga un cordón de hilo escarlata (de nuevo, una tirada de Teología con éxito hará recordar al personaje en cuestión que precisamente mediante un cordón de hilo escarlata fue como quedó identificada la casa de Rajab en la toma de Jericó para ser perdonada).

Ese cordón es lo único que diferencia a una prostituta de otra, ya que cada una lo lleva de un color. Menet lo lleva amarillo; Marta, rojo; María, azul; Mainit, celeste; Silvia, gris; Laura, verde; Bartel, naranja; Mónica, rosa; e Inés, blanco. Todas las prostitutas son medio brujas, han pactado con el diablo y tienen el poder de Tentación.

Durante alguna o algunas de las noches en el transcurso de la aventura, las prostitutas de Bachatio se acercarán a los Personajes Jugadores para intentar seducirles. Pasarán por hacerse las víctimas, se ofrecerán a ayudar en lo que sea, pedirán ayuda para escapar, etc. Solo Bájar lo dice de corazón (pese a tener poderes demoníacos desea cambiar de vida). Todas ellas les darán falsa información (ejemplo: el auténtico nombre de Bachatio será diferente para cada una de ellas, Bájar no lo conoce y lo admitirá, pero sí sabe que hay una correspondencia entre las letras que forman su nombre auténtico con Bachatio).

Cada mujer citará a los Personajes Jugadores en un lugar y momento distintos (por separado e individualmente) para contarles sus miserias. Menet será la más persuasiva y citará a algún jugador en el punto número tres del laberinto, lo hará con la falsa intención de enseñarle algo, y una vez allí intentará empujarle al vacío. Azán, por sus propios medios, ya habrá descubierto lo que se oculta dentro del meteorito e intentará de cualquier forma que los Personajes Jugadores no

completan el ritual para abrirlo. Sabe que sólo alguien libre de culpa puede hacerlo con lo que su plan es o bien hacer pecar a los Personajes Jugadores o matarles para que Bachatio no pueda utilizarlos para hacerse él con la preciada reliquia. El motivo por el cual quiere matarlos justo en la sima es para derramar sangre de auténticos fieles sobre una reliquia del Señor. Azán es así de retorcido. Aparte, si los personajes jugadores acaban matando a Menet, este, en los moribundos labios de la desgraciada mujer, proferirá una terrible maldición sobre los Personajes Jugadores que debería hacerles preguntarse quién más anda buscando lo mismo que ellos.

ESCENA SEXTA: LA TROMPETA DE JERICÓ

Los jugadores ya han llegado aparentemente a su objetivo, la diversión está a punto de comenzar.

Cualquiera que toque el meteorito recibirá daño (incluido demonios, pero no la pequeña Esther si está presente) de forma equivalente al poder demoníaco de Ignición a Nivel 6. La manifestación del poder será la de una llamarada blanca y aunque su efecto es similar al de Ignición, su origen es divino, no infernal y es por eso que los demonios también reciben daño.

El meteorito no presenta fisuras ni grietas y no parece que se pueda abrir por ningún sitio, la única forma de abrirlo será realizando el ritual apropiado (a fin de cuentas, el Señor quiere que solo los individuos adecuados se hagan con el control de tan poderoso artefacto).

El conocimiento de este ritual, que está inspirado en la manera en que Josué derribó con ayuda de Dios las murallas de Jericó (al igual que toda la aventura), puede llegar por varios caminos. El primero sería que el Director de Juego a través de una visión profética al utilizar *Hitbodedut* alguno de los personajes, facilitase la información a los Personajes Jugadores (siempre de una manera confusa y teniendo los jugadores que superar tiradas de su Habilidad Enigmas o recurriendo de nuevo a la Cábala mediante *Sod*). Una tirada en Teología a dificultad dos, junto con una nueva tirada en Enigmas también a dificultad dos, podría darles la solución a los jugadores (la tirada en Teología superada con éxito haría al personaje en cuestión recordar el

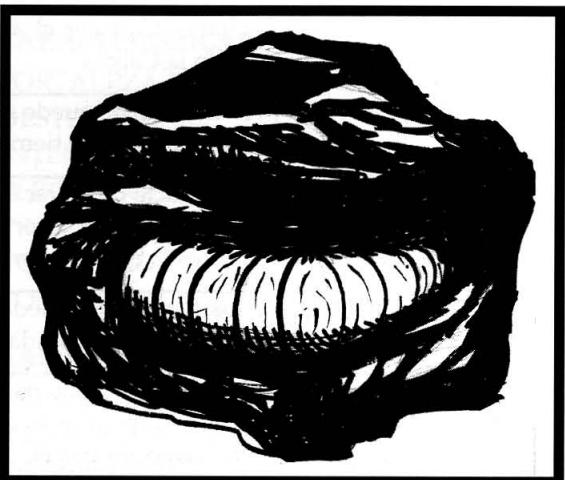
párrafo del Libro de Josué en el que se narra el modo en que cayó Jericó, superar la tirada en enigmas supondrá relacionar ese dato con la situación actual).

Todos los escogidos por el Señor (hebreos y aquellos que no lo son) deberán rodear el meteorito (dando una vuelta a su alrededor), así deberán estar durante seis días. El séptimo día darán la vuelta al meteorito siete veces y cantarán alabanzas al Señor. Si algún jugador posee más de un Nivel de Culpa, el ritual fracasará. Los personajes jugadores pueden realizar otras acciones (incluido combatir), pero no moverse del sitio o el ritual fracasará.

El Director de Juego deberá sentirse libre a la hora de introducir cualquier interrupción que considere adecuada de manera que los personajes jugadores interrumpan el ritual de alguna forma y tengan que volver a empezar. Una vez completado con éxito el ritual, el meteorito se resquebrajará y en su interior aparecerá la preciada trompeta, sólo personajes libres de culpa podrán intentar coger la Trompeta de Jericó. Si se está utilizando la subtrama de Esther, sólo un portador de la niña, libre de culpa, podrá tomarla. Todo aquel que coja indebidamente la trompeta recibirá el daño mencionado para el meteorito.

ESCENA SÉPTIMA: ENFRENTAMIENTO CON BACHATIO

Una vez los personajes jugadores tengan la trompeta en su poder, Bachatio querrá arrebatársela o matarlos. Ya se habrá dado cuenta de lo



que realmente significa el meteorito y no querrá dejar pasar la oportunidad de poseer tan preciado objeto (aunque él personalmente no lo pueda coger, siempre puede poseer a alguien para que lo haga, incluidos los jugadores...). Mandará a sus eunucos a enfrentarse con los Personajes Jugadores, hará que sus demonios les seduzcan o ataquen, y al final lo hará él mismo.

Llegado el momento, los Personajes Jugadores dependerán para sobrevivir de la información que hayan logrado recopilar, ya sea para utilizar la Cábala con ella o para negociar. Si no es así, queda al buen juicio del Director de Juego matarlos o empezar una nueva aventura con los personajes jugadores presos en alguna oscura mazmorra.

CONCLUSIÓN

Estamos ante un final complicado; Bachatio se encuentra en una posición delicada ya que si todo ha ido bien, habrá dejado escapar una poderosa reliquia hebrea a manos de auténticos fieles. Puede que pese a que los Personajes Jugadores hayan conseguido deshacerse temporalmente de él, vuelva más tarde e intente eliminar a los personajes jugadores, o puede que intente pactar con ellos. En cualquier caso la situación será bastante peligrosa para los Personajes Jugadores, ya que aunque Bachatio prefiere la perversión y el engaño a la violencia, no dudará en recurrir a ella al sentirse realmen-

te amenazado. (Si se entera de que Azán conoce su fracaso quizás pacte con los Personajes Jugadores para, en un momento dado, intentar utilizarlo como cabeza de turco. Bachatio ha oído hablar de Azán pero desconoce su auténtico poder).

Azán, por supuesto, es otra historia. Después de toda una vida deseando vengarse y buscando revancha por su triste final en el monte Akor, no va a renunciar así como así a su deseada retribución. Los personajes jugadores se habrán ganado, casi seguro sin saberlo, un enemigo insidioso y amargado como los hay pocos. Rencoroso, con muchos medios y ganas de utilizarlos, por no mencionar que seguramente convierta en una de sus principales motivaciones el destruir a los portadores de la Trompeta de Jericó. Puede que sea tarde, puede que no, pero acabará cruzándose de nuevo en el camino de los personajes jugadores. Si algún jugador ha escogido para su personaje el Trasfondo Azote Diabólico al Nivel adecuado, puede que sin saberlo sea un descendiente de algunos de aquellos que apedrearon a Azán...

Nota: Las trompetas de Jericó eran siete. La primera de ellas ya está en la Tierra y en poder de los personajes, pero ¿y el resto? ¿Habrá dispuesto Dios alguna nueva misión para las trompetas? Sin duda debe ser así, por lo que los personajes tendrán nuevas noticias de ellas en el futuro...

INFORMACIÓN NECESARIA A OBTENER POR LOS PERSONAJES

Algo está pasando. Tiene que existir una relación entre el 26 de Julio, los siete meteoritos y el nacimiento de la séptima niña.

Auténtico nombre de Bachatio. Conocer el auténtico nombre de un demonio facilitaría un enfrentamiento con él utilizando la Cábala.

¿En quién confiar? La prostituta Bájar puede ayudar. Los Personajes Jugadores tendrán que relacionar a esta buena mujer con la Rajab de tiempos de Josué.

El ritual. Averiguar la forma exacta de llevar a cabo el ritual es uno de los puntos más difíciles de la aventura. El Director de Juego deberá tener en cuenta si todo lo demás falla, una visión profética para alguno de los jugadores (a costa de un punto de Gracia).

Si Menet es capturada y los Personajes pueden exorcizarla, podrían averiguar que un demonio poderoso, Azán, irá tras ellos, y con una tirada de Teología atar cabos acerca de su procedencia.

Con una muy especial interpretación por parte de los jugadores con alguna de las mujeres de Bachatio, estos podrían llegar a averiguar la trama en que este se haya metido, y utilizarla en el momento clave para intentar negociar con él.

REPARTO

BACHATIO

Aparentemente alegre y divertido esconde un auténtico pozo de oscuridad en su interior. Camina por este mundo bajo muy distintas apariencias, la que más le gusta es la de un jorobado dicharachero. También gusta de hacerse pasar por un viejo buhonero brujo llamado Miguel. Se le conoce por otros nombres además: Andrés y, entre los demonios, Tagusijure.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 7 (Fuerza -1)
 DESTREZA 4 (Habilidad +2)
 INTELIGENCIA 6
 PERCEPCIÓN 6
 PRESENCIA 7 (Atractivo -6)
 PODER 6

HABILIDADES

Ciencia 2, Teología 4, Ocultismo 5, Atletismo 6, Pelea 4, Discreción 5, Expresión 5, Farsa 6, Indagación 5, Intimidación 4, Liderazgo 5, Vigilancia 4.

PODERES

Atadura 5, Armadura 4, Destrucción 5, Empatía 6, Ilusionismo 6, Ocultación 4, Posesión 5, Tentación (cualquiera) 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10
Heridas Letales: 10
 Herida Leve 7, Herida Seria 14, Herida Grave 21, Herida Muy Grave 28, Herida Mortal 35
Modificador Básico de Reacción: 3

ATAQUES

Puñetazo Tirada 4 [4] MR 3 F 6 Cn

RAJAB

Mujer de increíble y arrebatadora belleza. Vive angustiada por su vida de libertinaje y pecado. Es una excepción entre la oscuridad que inunda las almas de prácticamente toda la Humanidad, ya que pese a saber que su carga es grande, quiere ayudar en la medida de sus posibilidades a cualquiera que se enfrente a Bachatio en particular, y al Mal que domina la Tierra en general.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 2
 DESTREZA 3 (Habilidad +1)
 INTELIGENCIA 4
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 4 (Atractivo +2)
 VOLUNTAD 4
 PODER 1

HABILIDADES

Teología (Judaísmo) 4, Ocultismo 4, Atletismo 3, Pelea 3, Discreción 4, Expresión 5, Farsa 2, Vigilancia 3.

PODERES

Tentación (Lujuria) 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10
Heridas Letales: 10
 Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10
Modificador Básico de Reacción: 4

MENET

Prostituta poseída por Azán

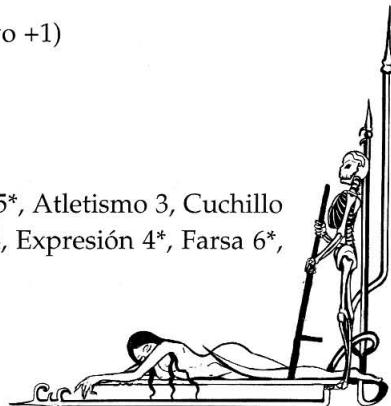
Joven e inexperta. Rubia y de ojos verdes, con un cuerpo escultural. Con sólo dieciséis años, sin tener forjada una gran personalidad y, por su puesto, sin apenas voluntad propia, fue un hallazgo ideal para los planes de Azán.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 2
 DESTREZA 3
 INTELIGENCIA 6*
 PERCEPCIÓN 5*
 PRESENCIA 4 (Atractivo +1)
 VOLUNTAD 1
 PODER 5*

HABILIDADES

Teología 6*, Ocultismo 5*, Atletismo 3, Cuchillo 4*, Pelea 2, Discreción 4, Expresión 4*, Farsa 6*, Vigilancia 3.





PODERES

Tentación (Lujuria) 3, Posesión 5*, Incorporeidad 5*, Ignición 5*, Ocultación 4*, Regeneración 4*, Viaje 4*.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Cuchillo Tirada 4 [3] MR 4 F 2 Cr

* Corresponden a Azán

AZÁN

Obsesionado con su venganza hacia un Dios que no tuvo piedad con él, se ha convertido en un monstruo sin conciencia.

EUNUCOS

Todos de piel morena y gran estatura, cerca de un metro ochenta, parclos en palabras y en cualquier amago de comunicación. Su lealtad se verá socavada si la sangre empieza a correr con demasiada abundancia.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4

DESTREZA 2 (Rapidez -1)

INTELIGENCIA 1

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 2

VOLUNTAD 1

HABILIDADES

Atletismo 3, Maza 4, Pelea 4, Intimidación 3, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20

Modificador Básico de Reacción: 5

ATAQUES

Maza larga Tirada 4 [2] MR 6 F 8 Cn

NAUJ

Jefe de los eunucos

Con casi dos metros de estatura, podría ser confundido fácilmente con un demonio. Tiene el semblante deformado por multitud de cicatrices que él mismo se infringió para conferirse un aspecto más amenazador. Luchará hasta el final.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 4 (Resistencia +1)

DESTREZA 3 (Habilidad -1)

INTELIGENCIA 2 (Sagacidad +1)

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 3 (Atractivo -2)

VOLUNTAD 3

HABILIDADES

Atletismo 4, Espada 5, Pelea 4, Intimidación 4, Liderazgo 3, Vigilancia 3.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Espadón Tirada 5 [3] MR 6 F 9 Cr

FAKHES Y GONTRUK

Demonios vasallos de Bachatio

Dos demonios de escaso poder, pero incuestionable lealtad. Lucharán hasta su destrucción porque tienen la seguridad de que Bachatio podría hacerles cosas mucho peores (en el caso de que Bachatio desee que lo hagan). No son de los que se enfrentan cara a cara prefiriendo las sombras y recovecos donde poder deslizar una suave puñalada.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 1

DESTREZA 3 (Agilidad +1)

INTELIGENCIA 2

PERCEPCIÓN 2 (Intuición +1)

PRESENCIA 2 (Atractivo -2)

PODER 2



PODERES

Armadura 2, Armamento (Colmillos) 2, Ocultación 3, Ignición 3.

HABILIDADES

Atletismo 3, Pelea 2, Discreción 3, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 8

Herida Leve 1, Herida Seria 2, Herida Grave 3,

Herida Muy Grave 4, Herida Mortal 5

Modificador Básico de Reacción: 4

ATAQUES

Mordisco Tirada 2 [4] MR 6 F 2 Cr

PROSTITUTAS

Todas de gran belleza y excepto las ya mencionadas sin grandes personalidades o deseos, tan sólo el de vivir para ver el nuevo día, y el sueño de que las compre en algún momento un brujo o un miembro de la Iglesia Luciferina, cuyas perversiones sin duda no podrán superar a las de Bachatio.

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA 1

DESTREZA 2

INTELIGENCIA 2

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 3 (Atractivo +1)

VOLUNTAD 3

PODER 1

PODERES

Tentación (Lujuria) 3.

HABILIDADES

Atletismo 2, Maña 2, Expresión 3, Farsa 4, Indagación 3, Vigilancia 2.

OTRAS PUNTUACIONES

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 1, Herida Seria 2, Herida Grave 3,

Herida Muy Grave 4, Herida Mortal 5

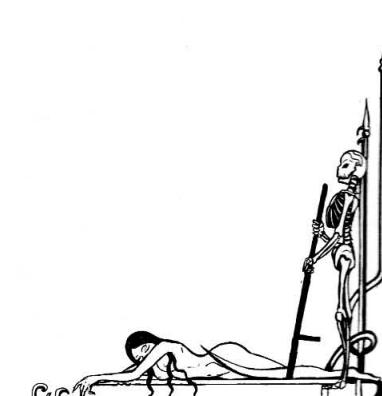
Modificador Básico de Reacción: 5

APUNTES SOBRE EL DEMONIO**NACIDO EN AKOR**

Jericó estaba cerrada a cal y canto por miedo a los israelitas: nadie salía ni entraba. Yahveh dijo a Josué: "Mira, yo pongo en tus manos a Jericó y a su rey. Vosotros, valientes guerreros, todos los hombres de guerra, rodearéis la ciudad, dando una vuelta a su alrededor. Así harás durante seis días. Siete sacerdotes llevarán las siete trompetas de cuerno de carnero delante del arca. El séptimo día daréis la vuelta a la ciudad siete veces y los sacerdotes tocarán las trompetas. Cuando el cuerno de carnero suene (cuando oigáis la voz de la trompeta), todo el pueblo prorrumpirá en un gran clamoreo y el muro de la ciudad se vendrá abajo. Y el pueblo se lanzará al asalto cada uno por frente a sí".

Josué 6,1-6

Anatema: El anatema, *jerém* en hebreo, supone renunciar al botín y su atribución a Dios. Implica la muerte de hombres y animales, los objetos preciosos deben ser entregados a un santuario. El anatema es un acto religioso, una ordenanza de la guerra santa consecuencia de una orden divina.



Santrag se revolvía de ira y rabia entre los agobiantes calores del Infierno, sentía sin oírlas las carcajadas y el desprecio contenido de los demonios de su alrededor.

Notaba el regocijo y la risa callada de sus adversarios sin siquiera verlos, sobre todo de Merkhis. Ahora que por fin todo Cuenca había pasado a unas solas manos: las de su enemigo. Tardaría años en poder volver a atravesar una puerta infernal, leso con suerte! Todos su proyectos, todas sus ideas, el trabajo de lustros, las maquinaciones de siglos, ¡perdidas! Su rango y reputación habían bajado mucho, estaban por los suelos, le habían dicho que incluso el mismísimo Maligno había hecho eco del caso, si eso fuera cierto... No quería, no, no se atrevía siquiera a pensar lo.

Todo no estaba todavía perdido, tenía ciertos ases en la manga, no se había quedado sin recursos y los utilizaría para recuperar lo que era suyo. Puede que tardase, pero habría que ser paciente y ponerse a trabajar de inmediato. Merkhis no conocía a todos sus agentes, aún estaba en posición de hacer méritos para ganarse un viaje de regreso...

Sin embargo, por mucho que lo pensase no podía creerlo, no daba crédito. Humanos libres, hombres de fe de las tres religiones, Judíos, Musulmanes y Cristianos, justos creyentes habían conseguido lo que hasta ahora pensaba imposible. Sobrevivían ocultos como ratas en quién sabe qué tipo de agujeros y se atrevían a enfrentarse a las hordas del Adversario. Al principio creía que eran rumores, exageraciones, que no podía quedar resistencia organizada, que era incompetencia de los señores demonios de la zona, que solo se dedicaban a pequeñas incursiones... Pero esto, que le hubiesen vencido a él, la Ell! Que le hubiesen vencido después de siglos, milenios de preparación, insignificantes seres de tres décadas de vida a lo sumo. En combate singular! Simplemente no daba crédito. Tenía que buscar

algún significado a todo esto, encontrar algo que le hiciese entender, que le diese una explicación de cómo podía haber ocurrido tan tremendo desastre.

Se suponía que Dios les había abandonado a todos, que cansado de sus pecados y continuas ofensas había abandonado prácticamente a su suerte a la raza humana. No había hecho nada por impedir el Advenimiento, no había acudido al auxilio de la humanidad. Pese a la gran cantidad de paganos e infieles que había, por contrapartida, existían millones de hombres y mujeres puros y buenos, ya fueran Judíos, Musulmanes o Cristianos, que vivían dedicados a Dios, y este les había abandonado a su suerte, a ellos y, lo que es peor, a sus almas.

No lo entendía, Dios les había abandonado y a pesar de eso, ellos le habían vencido, le habían expulsado de la Tierra, Dios les había abandonado!... ¿O no?...

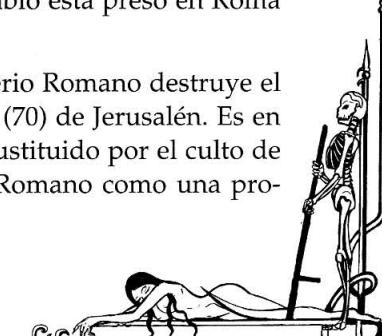


APÉNDICE: CRONOLOGÍA

La cronología sigue el calendario cristiano latino, además tiene discrepancias de uno o dos años con otras cronologías del mismo tipo.

- 4004 a.C. Dios crea el Universo. Lucifer y sus seguidores son condenados al Infierno.
- 4003 a.C. Adán y Eva son expulsados del Edén.
- 3966 a.C. Caín mata a Abel. Es la primera vez que un hombre mata a otro.
- 3073 a.C. Muere Adán.
- 2997 a.C. Enoc es llevado, por Dios, al Cielo.
- 2347 a.C. La humanidad encoleriza a Dios por lo que les envía el Diluvio. Noé y su familia, junto con representantes de todas las especies animales, son los únicos que se salvan.
- 2234 a.C. Los ángeles Bene Holim son desterrados del Cielo y su progenie eliminada.
- 2150 a.C. El proyecto de la Torre de Babel es frustrado por Dios. El hombre deja de hablar un solo idioma.
- 1880 a.C. Abram llega a Canaán desde Sumeria. Época Patriarcal.
- 1858 a.C. Abram hace un pacto con Dios, él y sus descendientes serán su Pueblo Elegido y ellos sólo le adorarán a Él en exclusiva, por lo que es rebañado por Él con el nombre de Abraham.
- 1700 a.C. Los descendientes de Abraham siguen a los invasores hicsos hasta Egipto.
- 1250 a.C. Los hebreos obtienen la libertad de la esclavitud de Egipto gracias a Moisés. Comienza la conquista de la Tierra Prometida. Época de los Jueces.
- 1030 a.C. Saúl rey. Época de los Reyes.
- 1010 a.C. Rey David, que convierte al reino en una potencia regional.
- 1000 a.C. La ciudad de Jerusalén, ganada a los jebuseos, se convierte en capital del reino de Israel.
- 970 a.C. Salomón sucede a su padre. Construye el proyecto de su progenitor, un templo al Dios de los israelitas. Máximo esplendor de Israel.
- 930 a.C. El reino de Israel sufre un cisma y se divide a la muerte del rey Salomón. Se forman dos reinos: el de Judá, bajo la dinastía de David, y el de Israel. Época de los Profetas. (Elías, Elíseo, Isaías, Jeremías, Ezequiel y Daniel).
- 926 a.C. El faraón Sesónq, saquea el Templo de Jerusalén.
- 814 a.C. Fundación de Cartago.
- 776 a.C. Celebración de las primeras olimpiadas.
- 753 a.C. Fundación de Roma.
- 722 a.C. El reino de Israel es destruido por los asirios, la población es deportada en grandes masas a Mesopotamia, saliendo de la Historia para siempre.
- 597 a.C. Judá se rinde al Imperio Neobabilónico, parte de la población es deportada allí.
- 587 a.C. Nabucodonosor arrasa Jerusalén. Los judíos son deportados a Babilonia.

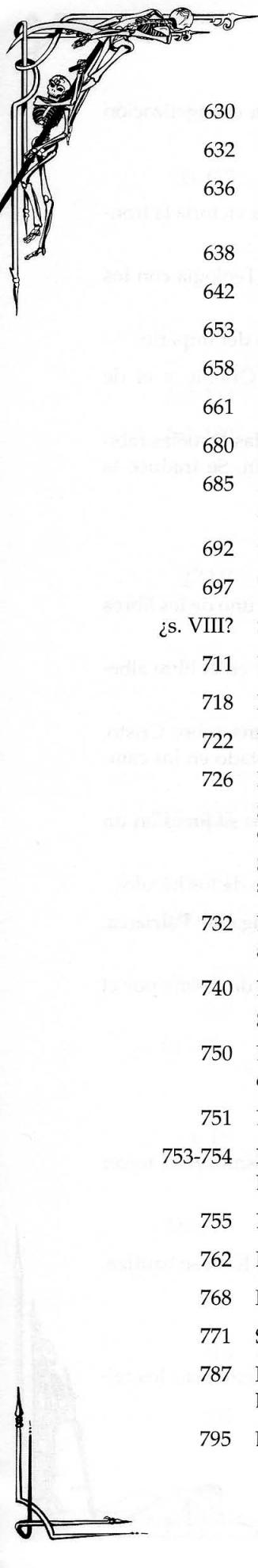
- 538 a.C. Ciro, el emperador persa conquistador del Imperio Neobabilónico, permite a los judíos volver a sus tierras. Comienza a construirse el Segundo Templo.
- 500 - 479 a.C. Guerras Médicas, Grecia contra el Imperio Persa.
- 449 a.C. Roma comienza su expansión al conquistar el Lacio.
- 431 - 404 a.C. Guerra del Peloponeso, guerra entre los estados griegos.
- 359 a.C. Judea (Israel) se hace autónoma del Imperio Persa bajo una teocracia.
- 336 - 323 a.C. Alejandro Magno construye el mayor imperio de entonces a costa del Imperio Persa, ensancha el mundo y exporta la cultura griega.
- 264-241 a.C. Primera guerra Púnica, Cartago contra la República de Roma.
- 218-202 a.C. Segunda guerra Púnica.
- 200 a.C. La dinastía griega de los Seléucidas arrebata Palestina al Egipto Tolomeo.
- 175 a.C. La cultura griega traída por los Seléucidas comienza a influir en Judea.
- 169 a.C. Antíoco IV, temiendo una rebelión de los judíos, invade su territorio, hace una gran matanza y saquea el templo. Después intenta por la fuerza paganizar a los judíos dedicando el templo a Zeus.
- 166-164 a.C. Los judíos se independizan de los Seléucidas bajo el mando de los Macabeos. Se purifica el Templo.
- 152 a.C. Se funda la comunidad del Qumran.
- 149-146 a.C. Tercera guerra Púnica. Destrucción de Cartago.
- 117 a.C. El faraón Tolomeo VIII persigue a los judíos ciudadanos de sus territorios.
- 63 a.C. Pompeyo somete Judea a la República de Roma.
- 60 a.C. Se forma en Roma el primer triunvirato.
- 49 a.C. César pasa el Rubicón con sus tropas, comienza la guerra civil entre él y Pompeyo.
- 43 a.C. Se forma el segundo triunvirato ante la muerte de todos los integrantes del primero.
- 29 a.C. Octavio se impone a sus compañeros de triunvirato, el Senado de Roma renuncia a sus poderes y nombra a Octavio, Augusto. Comienza el Imperio Romano.
- 0 Año del nacimiento de Jesús de Nazaret.
- 33 Martirio, muerte y resurrección del, para los cristianos, hijo de Dios. Fundación de la Iglesia con San Pedro al frente.
- 36 Conversión de San Pablo.
- 45 - 64 San Pablo extiende el cristianismo.
- 48 Concilio apostólico de Jerusalén. Se decide predicar a los gentiles.
- 64 El emperador Nerón incendia Roma. Muere San Pedro. Pablo está preso en Roma y morirá también ejecutado.
- 66-73 Primera revuelta judía contra el Imperio Romano. El Imperio Romano destruye el asentamiento judío de Qumran (68) y el Segundo Templo (70) de Jerusalén. Es en este momento cuando el culto del templo (sacrificios) es sustituido por el culto de la sinagoga (plegarias). Judea es incorporada al Imperio Romano como una provincia más.



- 81-96 Siendo emperador Domiciano se producen algunas persecuciones de cristianos en Asia Menor. En este ambiente surge el libro del Apocalipsis.
- 98-117 Durante el Imperio de Trajano se producen algunas persecuciones locales provocadas por el pueblo. Se dicta la siguiente norma por parte del emperador: "no se ha de buscar a los cristianos, pero si son denunciados y se niegan a abjurar, conviene condenarlos". De esta época son los llamados Padres apostólicos por su conexión con la época de los apóstoles y su tradición. (San Clemente de Roma, que es el tercer sucesor de San Pedro, san Ignacio de Antioquía y Policarpo de Esmirna). De esta época son también los escritos Didajé o doctrina de los apóstoles y "El Pastor", obra de Hermas.
- 132-135 Rebelión Judía de Barkokebas. Último episodio de independencia judía.
- 161-180 Gobierno de Marco Aurelio. En algunos lugares, los cristianos son utilizados para los cruentos espectáculos de las fiestas paganas. Los romanos ven a los cristianos como una secta extraña y peligrosa. Empiezan a aparecer algunos escritores cristianos en defensa de las falsas acusaciones (apologías). Surgen las primeras herejías o falsas interpretaciones de los Evangelios.
- ¿200? Primera aparición escrita de la tradición oral complemento de la *Torá* (ley de Moisés o Pentateuco), obra del rabino Yehudá ha-Nasí. Se le dio el nombre de *Misná*.
- 202 Edicto de Septimio Severo prohibiendo la difusión del Cristianismo.
- 211 En el s.III empieza a implantarse el latín en las liturgias, aunque el griego sigue siendo la lengua oficial. Es en este siglo cuando la Iglesia comienza su verdadera expansión. Es también en este siglo cuando la Iglesia pasa a ser la primera fuerza espiritual del Imperio.
- 217 - 222 Calixto I coloca la primacía de Roma sobre los demás obispados. Comienza el papado.
- 249-251 El emperador Decio persigue a los cristianos.
- 257-258 El cristianismo se encuentra ya sólidamente introducido entre la clase dirigente y la aristocracia. Se produce la persecución de Valeriano, sobre todo contra dignatarios eclesiásticos de alto rango, motivada en parte para confiscar sus bienes.
- 260 El emperador Galieno tolera a los cristianos.
- zs. III - IV? Se escribe en Palestina el Libro de la Creación (Séller Yesirá). Es el texto más antiguo que suele relacionarse con la cábala (qabbalá). Obra escrita en hebreo en seis capítulos.
- s. IV Aparece el monacato como fenómeno nuevo en la Iglesia. Algunos cristianos abandonan la vida en sociedad para irse a vivir al desierto (anacoretas o eremitas). Otros se retiran y se organizan en comunidades, los cenobitas.
- 303-311 Gran persecución de Diocleciano.
- 313 Edicto de Milán de Constantino. El Imperio Romano se convierte en un estado aconfesional. Se empieza a privilegiar a la Iglesia (distribución de dinero, rebajas fiscales, símbolos cristianos en las monedas, etc.).
- 316 Constantino emperador de todo el Imperio Romano, gracias al apoyo de los cristianos.
- 323 El emperador Constantino convoca un Concilio ecuménico para sancionar como herejía el arrianismo.

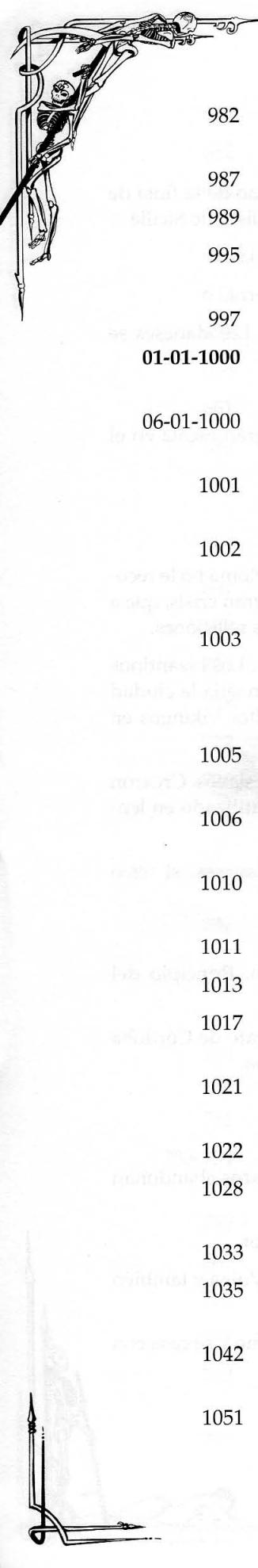
- 330 Bizancio pasa a llamarse Constantinopla. Frumencio comienza la evangelización del reino de Axum (Etiopía).
- 341 Ulfilas inicia la conversión de los godos.
- 378 Los visigodos vencen a los romanos en Adrianópolis. Gracias a esta victoria la frontera del Imperio deja de separar dos mundos.
- 381 Entre el final de este siglo y el principio del siguiente floreció la Teología con los escritos de los Santos Padres.
- 391 El emperador Teodosio proclama al Cristianismo como la religión del Imperio
- 395 Muere Teodosio, el Imperio Romano se divide en dos, el de Oriente y el de Occidente.
- s. V Se redacta el Talmud. Son comentarios de la Misná realizados en las escuelas rabínicas de Palestina y Babilonia. Jerónimo traduce la Biblia al latín. Se traduce la Biblia al ghezo.
- 406 Invasión germana del Imperio Romano de Occidente.
- 410 Los visigodos, con Alarico al frente, saquean Roma.
- 430 Muere San Agustín en Hipona. Es el autor de la "Ciudad de Dios", uno de los libros fundamentales de la Iglesia.
- 431 El Concilio de Efeso condena el pelagianismo por herejía, al creer en el libre albedrío y negar la necesidad de la Gracia para la Salvación.
- 451 Se celebra el concilio de Calcedonia donde queda fijado el dogma sobre Cristo. Separación de las iglesias monofisitas y nestoriana. Atila es derrotado en los campos Cataláunicos.
- 455 Los vándalos saquean Roma. Esta ciudad nunca había sufrido dos saqueos en un mismo siglo.
- 476 Odoacro depone al último emperador de Occidente y crea el reino de los hérulos.
- 493 Primer cisma entre Roma y Constantinopla. El Papa excomulga al Patriarca. Teodorico crea el reino ostrogodo sobre el reino Hérulo.
- 496 Conversión de los francos. Clodoveo es bautizado en la catedral de Reims por el obispo San Remigio.
- 499 El Talmud babilónico queda clausurado.
- 534 Regla de San Benito. Se forma la orden benedictina.
- 570 Nace Mahoma. Los etíopes y los persas luchan en Arabia.
- 589 Conversión de Recaredo y los visigodos, del arrianismo al catolicismo, en el tercer concilio de Toledo.
- 590 Gregorio I Magno crea el poder temporal de los Papas.
- 597 Misión romana de evangelización a Inglaterra. El rey Etelberto de Kent se bautiza.
- 611 Mahoma empieza su predicación en La Meca.
- 617 Los eslavos irrumpen en el Imperio Romano de Oriente.
- 618 El Imperio Sasanida (Persa) conquista Palestina y Egipto. Desde entonces los reinos nubios y Etiopía estarán aislados del resto de la Cristiandad.
- 622 La *Hégira* o huida de Mahoma de La Meca a Medina.



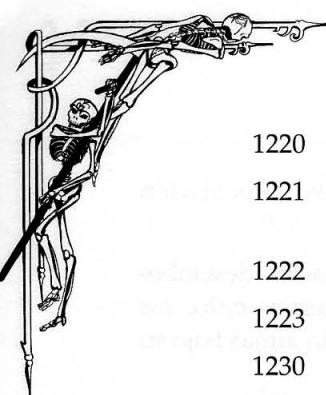
- 
- 630 Conquista de La Meca.
 - 632 Muerte de Mahoma.
 - 636 Los musulmanes derrotan al ejército bizantino en Yarmuk. Con esta se aseguran el norte de África y Siria.
 - 638 Los árabes conquistan Jersualén.
 - 642 Los árabes conquistan el Imperio Sasanida.
 - 653 Redacción del Corán. Los lombardos se convierten al cristianismo.
 - 658 Arbitraje de Adhroj, se funda la secta Jarichí.
 - 661 Alí es asesinado. La familia Omeya se hace con el califato.
 - 680 Matanza de Kerbela, Husayn hijo de Alí es asesinado por los Omeyas.
 - 685 Abdalmalik acaba con la oposición interna, extiende el califato y crea su sistema monetario.
 - 692 Segundo concilio Quinisexto en Constantinopla, no reconocido por la Iglesia latina.
 - 697 Los árabes destruyen Cartago.
 - 7s. VIII? Surge la herejía del caraísmo. Son judíos que no aceptan el *Talmud*.
 - 711 Los musulmanes entran en España.
 - 718 Pelayo funda el reino de Asturias.
 - 722 Bonifacio inicia la evangelización de los germanos.
 - 726 El emperador bizantino, León II el Isaúrico, manda destruir iconos e imágenes religiosas con el pretexto de evitar la idolatría. La lucha entre partidarios a favor y en contra, durará un siglo. Los papas siempre estuvieron a favor de conservar las imágenes, al igual que San Germán, patriarca de Constantinopla. Comienzan las tensiones con Roma a la que se acusa de intromisión en los asuntos de Bizancio.
 - 732 Los árabes sobrepasan con un gran ejército los Pirineos. Carlos Martel derrota a los árabes en la llanura de Poitiers.
 - 740 Los musulmanes llegan a la Transoxiana, Walid I es el soberano del estado más grande en ese momento.
 - 750 Los abbasidas se hacen con el poder, con apoyo persa, a costa de la casi extinción de la familia Omeya.
 - 751 Los musulmanes derrotan a los chinos en Talas.
 - 753-754 Pipino el Breve, rey franco, invade Italia para defender los intereses del Papado. Donación de los territorios conquistados al Papa. Aparecen los Estados Pontificios.
 - 755 La Península queda dominada militarmente por Abderramán I, emir de Al-Ándalus.
 - 762 Fundación de Bagdad como capital Abasida.
 - 768 Muerte de Pipino el Breve, Carlomagno rey de los franceses.
 - 771 Se aprovecha el dominio Carolingio para la evangelización de los sajones.
 - 787 Primera correría de los vikingos en Europa Occidental, se realiza en la costa de Dorset, Inglaterra.
 - 795 Los noruegos hacen su aparición en la costa de Dublín en Irlanda.

- 800 Carlomagno es coronado emperador por el Papa en Roma.
- 814 Muerte de Carlomagno. Desmembración de su imperio.
- 827 Los árabes conquistan Creta. Supone el fin del predominio marítimo de la flota de Bizancio. Los musulmanes del emirato de Kairuán inician la conquista de Sicilia.
- 829 Las reliquias de San Marcos se trasladan desde Alejandría a Venecia.
- 835 Los vikingos empiezan un ataque de inusual fiereza contra Inglaterra.
- 836 Nápoles y las ciudades de Campania se unen contra los árabes. Los daneses se establecen en Dublín.
- 838 Ataques sistemáticos de los árabes contra el sur de Francia.
- 840 Las incursiones vikingas se convierten en ataques estratégicos a gran escala en el continente y en Inglaterra. Revuelta Omeya en Palestina.
- 843 Tratado de Verdún. Se divide el Imperio Franco.
- 846 Saqueo de Roma por parte de piratas musulmanes.
- 858 Focio es elegido Patriarca de Constantinopla por motivos políticos, Roma no le reconoce y hay excomuniones mutuas entre Roma y Bizancio. Primera gran crisis, que a pesar de la posterior reconciliación, fue el preludio de unas difíciles relaciones.
- 860 Los suecos llegan a Kiev. Su ataque a Constantinopla es rechazado. Los bizantinos se ven obligados a pagarles un alto tributo. El jefe vikingo Hastein sitia la ciudad de Luna, Italia. Los daneses se establecen en Islandia. Serios asaltos vikingos en España.
- 863 Misión de San Cirilo y San Metodio para evangelizar a los pueblos eslavos. Crearon el alfabeto glagolítico o cirílico, que es la base del actual alfabeto utilizado en lenguas eslavas.
- 878 Tratado de Ethandun. Una parte de Inglaterra es cedida a los daneses, el resto queda en manos de Alfredo el Grande.
- 900 Los húngaros irrumpen en Europa Central
- 910 Fundación de Cluny. Fin de la dinastía Carolingia en Germania. Principio del Califato Fatimí.
- 929 Se rompen en la Península los débiles lazos que mantenían el Emirato de Córdoba con el Califato de Bagdad, creándose el Califato Omeya de Córdoba.
- 930 Los Qármatas (secta shíí ismaelita) saquean la Meca.
- 945 Los buyíes se hacen con el control del califato de Bagdag.
- 955 Otón I derrota a los húngaros en Lechfeld. De este modo, los húngaros abandonan su expansionismo.
- 962 Nace el Imperio Romano Germánico. Otón I es coronado emperador.
- 963 Sviatoslav, nieto de Oleg, vence al gran Khan Kázaro a lo largo del Volga y también a las tribus búlgaras en el Danubio.
- 966 Fundación de Polonia. El rey Miecislao I de Polonia recibe el bautismo y se casa con la princesa bohemia Dubrava, que es cristiana.
- 969 Los Fatimís conquistan Egipto.
- 973 Los Fatimís se hacen con Siria.



- 
- 982 Las tropas germánicas, al mando de Otón II, son derrotadas por los sarracenos junto al cabo Colonne (en Calabria, Italia).
- 987 La dinastía de los Capetos sube al trono de Francia.
- 989 Vladimir de Kiev recibe el bautismo.
- 995 El rey Esteban I de Hungría se convierte al cristianismo. Hungría se hace Católica. Olav I, rey de Noruega.
- 997 Almanzor saquea Santiago de Compostela.
- 01-01-1000 Año del Advenimiento. Se forman las Puertas Infernales de Santiago de Compostela, Roma, Constantinopla, Jerusalén y La Meca.**
- 06-01-1000 La Tierra es ocupada completamente por las hordas del Maligno. Cese de la resistencia humana.
- 1001 Olav II el Santo funda el reino de Escandinavia. Enrique II el Santo asegura con su persona la continuidad del Sacro Imperio Romano Germánico.
- 1002 Aparición de los primeros Tafures en Francia, movimiento que se extiende rápidamente por todo el antiguo Imperio Romano Germánico. Esteban I el Santo restaura el reino de Hungría en los Cárpatos.
- 1003 Primera batalla del monte Athos. Los intentos demoníacos de expulsar a los Monjes de Áyion Óros chocan con una feroz resistencia que les hace por el momento desistir. Las luchas entre los hijos de Vladimir I impiden la continuidad del reino de Rusia, se fundan los Reinos Rus.
- 1005 La iglesia cristiana de Rusia decide su independencia de Constantinopla, nombra a su primer patriarca y declara santos a Vladimir y Olga.
- 1006 El papado continúa en la persona de Clemente II, apoyándose en lo que será la futura Santa Guarda. Se crea la orden de los bogatires. Se crea la orden de Dracul.
- 1010 La Tierra tras arduas "negociaciones" es dividida en feudos. Al frente de cada uno hay un miembro de la nobleza infernal.
- 1011 Alfonso V restaura el reino Asturleonés. Se restaura la orden de los jomsvikingos.
- 1013 Ramón I funda el reino de los Pirineos. Se funda la orden de los Caballeros de Dios.
- 1017 El último obispo de la antigua Francia se coloca a sí mismo como máxima autoridad de las comunidades libres de Francia. Aparecen los Leones de la Fe.
- 1021 El barón Gaap es sustituido por Caím por motivos "políticos" al frente de la Baronía Central.
- 1022 De Payns funda la orden de los Caballeros del Templo de Salomón.
- 1028 El marqués Rieve es sustituido por Fénix por su ineptitud al frente de la Marca de las Reliquias.
- 1033 Se crea la Iglesia Luciferina de Roma y su primer Antipapa es Caín I.
- 1035 Yusuf I restaura el califato Omeya de España en las Alpujarras. Aparecen los caballeros del Grial.
- 1042 El marqués Arias sustituye al frente de la Marca del Fin del Mundo a Cimeries. Se crea el Círculo Negro.
- 1051 Profecía del Buen Agustín en la Marca de las Reliquias, que marca el nacimiento del Anticristo para el final del siglo en el que el sol se esconde tras la luna.

- 1056 El califato de Bagdag es restaurado por Omar.
- 1061 Ante los continuos saqueos de almas por parte del señor escandinavo, la población irlandesa es trasladada de las costas al interior de la isla.
- 1062 Un autonombrado mesías provoca la sublevación de París. La situación desemboca en un gran baño de sangre provocando enfrentamientos internos entre los demonios, puesto que el burgomaestre de París se quedó apenas sin almas bajo su administración.
- 1065 Destrucción por parte del Señor Demoníaco Zalcos de un drakkar vikingo en la entrada del Mediterráneo.
- 1071 Segunda batalla del Monte Athos. Los Monjes de Áyion Óros vuelven a vencer. Drakkars vikingos entran en contacto con el reino Asturleonés.
- 1072 Profecía del Buen Alistair, ermitaño de las montañas escocesas. "La localización del Grial marcará el inicio del fin de la dominación demoníaca".
- 1094 El barón Volac, últimamente muy servicial, es relevado de su cargo como señor feudal de la Baronía Pagana por Oze.
- 1118 El Conde Halfas fracasa en su intento de ser nombrado príncipe, pierde sus feudos infernales pero conserva su condado en la Tierra.
- 1121 Entra en erupción un nuevo volcán en Ucrania. Miembros de la orden de las Lágrimas establecen allí su base de operaciones y reclaman la apertura (sin éxito) de una nueva puerta infernal.
- 1125 La Baronía Central sufre un nuevo cambio en su jefatura, el nuevo barón es Glasiabolas.
- 1132 Aparición Mariana en el antiguo monasterio de Cluny. Cinco miembros de la Orden de la Mosca desaparecen para siempre de la faz de la Tierra.
- 1132 El fracaso de su conspiración catapulta a Loruy a la Marca del Fin del Mundo.
- 1139 Los refugiados franceses se encuentran con los refugiados del reino de los Pirineos. Aparece los Almogávares.
- 1159 Darmiokri, de la Orden de la Serpiente, inaugura las primeras Olimpiadas Demoníacas.
- 1171 Muere el segundo Antipapa, Nerón I.
- 1184 Tercera batalla del monte Athos. Los Monjes de Áyion Óros rechazan el intento de Nebirus de exterminarlos.
- 1193 El Barón Malfus, paria entre la nobleza infernal, se hace contra todo pronóstico con el control de la Baronía del Octavo Círculo, relevando a Haagenty.
- 1200 Una expedición vikinga al mando de Eilif consigue llegar a Vinland (América). Se crea la orden de la Santa Cruz.
- 1201 El rey Canuto de Escandinavia ordena expediciones al continente en busca de otras comunidades libres.
- 1213 El obispo escocés Macbeth sugiere la creación de una nueva Roma en Vinland.
- 1214 Un drakkar vikingo es hundido en la costa galesa. Olav el Indestructible regresa con éxito a los fiordos Noruegos después de entrar en contacto con cristianos libres de Bretaña.

- 
- 1220 El barón Buer sucede al barón Oze al frente de la Baronía Pagana.
- 1221 Se produce una escaramuza entre ángeles y demonios sobre Jerusalén. El hecho se mantiene en secreto. Se ignoran las intenciones de los ángeles.
- 1222 La Marca de las Reliquias recibe a su nuevo marqués, Nebirus.
- 1223 Fundación en el Sacro Imperio Germánico de la orden del Viento del Señor.
- 1230 Demonios vasallos de señores demoníacos del norte de África roban cerca de 2000 almas al Barón Nebirus de la isla de Chipre.
- 1231 Caballeros de la Orden del Templo de Salomón entran en contacto, en las fronteras del antiguo Imperio Bizantino, con miembros de la Orden del Viento del Señor.
- 1233 Enorme lluvia de estrellas. Infinidad de estrellas fugaces surcan los cielos. Grandes revueltas en docenas de ciudades demoníacas. Cientos de demonios son enviados de vuelta al Infierno por su ineptitud en sofocar los levantamientos.
- 1234 El Barón Decardia captura al profeta hebreo Ismael que se dice profetizará el nacimiento del Anticristo.
- 1238 El cadáver de un elegido recién nacido recobra la vida después de depositarlo sobre la tumba de Enrique II de Baviera en el Sacro Imperio Romano Germánico.
- 1243 El Círculo Negro sale de la Marca del Desierto y empieza a extender su influencia por la Marca de las Tres Religiones fundando poblados.
- 1244 El Señor demoníaco Forcas comienza extrañas excavaciones en el desierto, dejando perplejos e intrigados a "amigos" y enemigos.
- 1248 Una hambruna reduce en este año a la mitad la población del Condado del Trigo.
- 1249 Cristianos Muladíes del Califato Cordobés arrasan una aldea musulmana. El califa prepara una expedición de castigo. Gamigym, de la Marca de los Profetas, empieza, bajo apariencia humana y con todos los recursos posibles a su alcance, a enviar bajo engaños a Justos y Elegidos al Condado del Trigo con ánimo de suavizar la perversión de las almas que lo habitan y retrasar cuanto pueda el triunfo de Furfur. Tiene previsto un extraño plan para evitar la victoria de su odiado vecino.
- 1250 Combate en las Alpujarras, Abderramán IV por miedo a que los únicos beneficiados en el conflicto fueran los demonios desiste en sus intentos por exterminar a los Muladíes. Algunas de las tribus paganas de la Baronía Central se unen bajo el mandato de un carismático y belicoso líder.
- 1251 Drakkars vikingos toman de nuevo contacto con los reinos cristianos de la Península Ibérica. El reino Asturleonés y el reino de los Pirineos apoyan ilusionados el proyecto de elegir un nuevo Papa.
- 1252 Colonos vikingos colocan la primera piedra de Nueva Roma en Vinland.
- 1253 La orden del Fuego Fatuo toma cartas en la situación de La Marca del Confín del Mundo. El exconspirador Loury ve comprometida su situación. Gamigym, señor de la Marca de los Profetas, comienza la construcción de una gran flota.
- 1254 Los caraítas de la península de Crimea, que llevan resistiendo desde el principio al invasor, respiran aliviados por el cese del asedio al que se veían sometidos. Profecía del padre Teodoro, estudiante de textos helenos y redescubridor de las teorías pitagóricas. Deja a su muerte una profecía, mezcla de extrañas combinaciones de números junto a inconexos párrafos en griego sin sentido.
- 1255 *Época Actual.*

ANNO DOMINI Adventus Averni ad Terram

NOMBRE _____

EDAD _____ SEXO _____

TRADICIÓN _____

COMUNIDAD _____

ORIGEN _____

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA

DESTREZA

INTELIGENCIA

PERCEPCIÓN

PRESENCIA

TRASFONDOS

REACCIÓN

ARMADURA

D P

ATAQUES

R F

PUNTUACIONES DE HERIDA

HERIDA LEVE

HERIDA SERIA

HERIDA GRAVE

HERIDA MUY GRAVE

HERIDA MORTAL

HERIDAS

ATURDIMENTO

-1	-2	-3	-4	-5
----	----	----	----	----

HERIDAS LETALES

-1	-2	-3	-4	-5
----	----	----	----	----

FACULTADES

PECADOS

HABILIDADES

VOLUNTAD

VIRTUD

GRACIA

DONES

CULPA

-1	-2	-3	-4	-5
----	----	----	----	----

PERDICIÓN

--	--	--	--	--	--

EXPERIENCIA

Groenland

Condado de las Islas



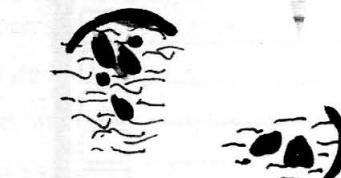
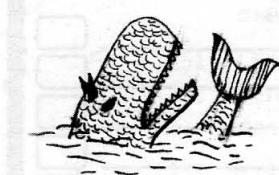
Vinland

Marca del Apóstol

Santiago de
Compostela

Condado
de las Tres
Religiones

Condado del Desierto



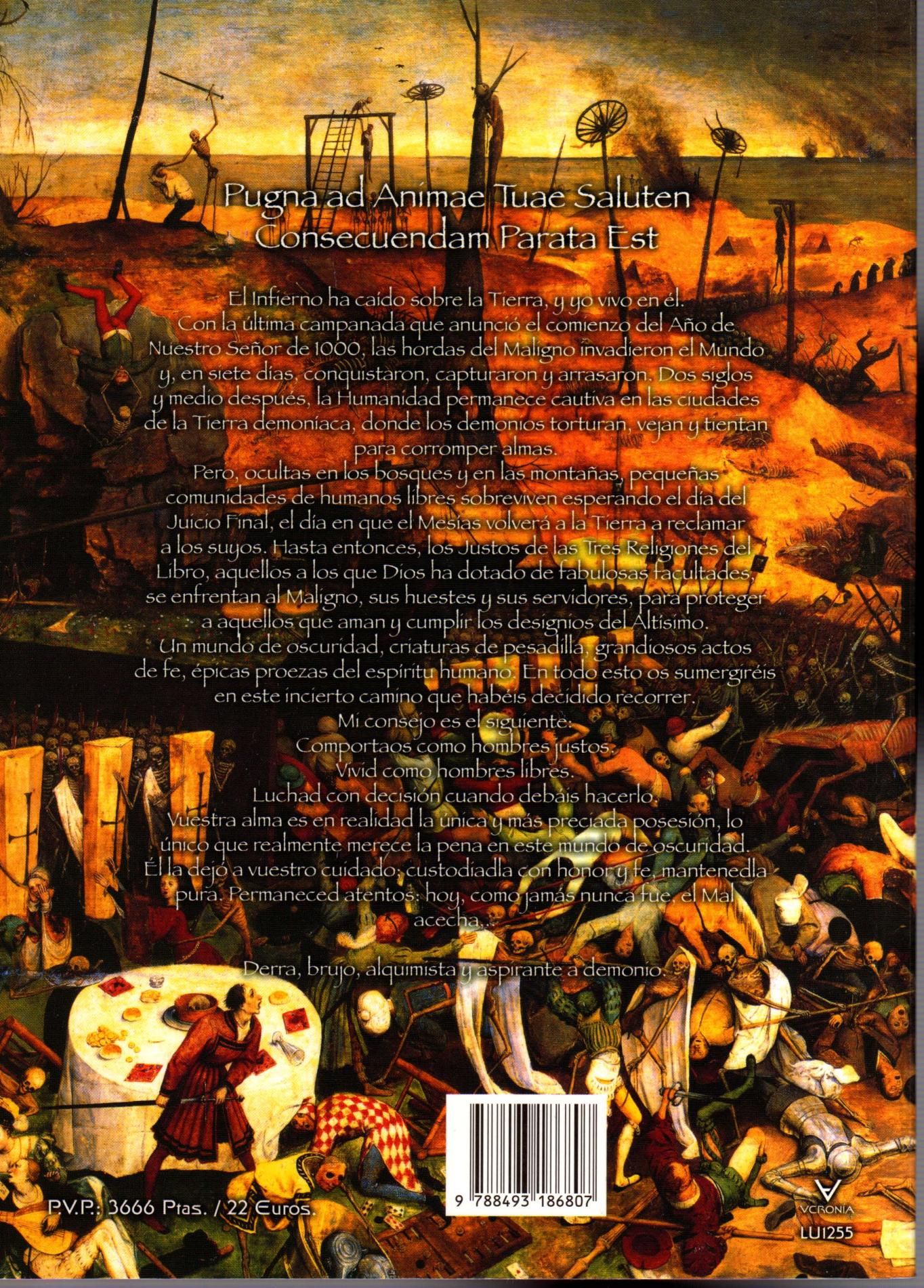
Marca del Desierto

0 mi 250 mi 500 mi



*¡Cómo has caído de los cielos,
Lucero, hijo de la Aurora!
¡Has sido abatido a tierra,
dominador de naciones!
Tú que habías dicho en tu corazón:
“Al cielo voy a subir,
por encima de las estrellas de Dios
alzaré mi trono,
y me sentaré en el monte de la Reunión,
en el extremo norte.
Subiré a las alturas del nublado,
me asemejaré al Altísimo”.
¡Ya!: al šeol has sido precipitado,
a lo mas hondo del pozo.*

Isaías 14, 12-15



Pugna ad Animaे Tuae Salutem Consequendam Parata Est

El Infierno ha caído sobre la Tierra, y yo vivo en él.

Con la última campanada que anunció el comienzo del Año de Nuestro Señor de 1000, las hordas del Maligno invadieron el Mundo y, en siete días, conquistaron, capturaron y arrasaron. Dos siglos y medio después, la Humanidad permanece cautiva en las ciudades de la Tierra demoníaca, donde los demonios torturan, vejan y tentan para corromper almas.

Pero, ocultas en los bosques y en las montañas, pequeñas comunidades de humanos libres sobreviven esperando el día del Juicio Final, el día en que el Mesías volverá a la Tierra a reclamar a los suyos. Hasta entonces, los Justos de las Tres Religiones del Libro, aquellos a los que Dios ha dotado de fabulosas facultades, se enfrentan al Maligno, sus huestes y sus servidores, para proteger a aquellos que aman y cumplir los designios del Altísimo.

Un mundo de oscuridad, criaturas de pesadilla, grandiosos actos de fe, épicas proezas del espíritu humano. En todo esto os sumergiréis en este incierto camino que habéis decidido recorrer.

Mi consejo es el siguiente:

Comportaos como hombres justos.

Vivid como hombres libres.

Luchad con decisión cuando debáis hacerlo.

Vuestra alma es en realidad la única y más preciada posesión, lo único que realmente merece la pena en este mundo de oscuridad. El la dejó a vuestro cuidado; custodiadla con honor y fe, mantenedla pura. Permaneced atentos: hoy, como jamás nunca fue, el Mal acecha...

Derra, brujo, alquimista y aspirante a demonio.

P.V.P.: 3666 Ptas. / 22 Euros.



9 788493 186807

V
V
CRONICA
LUI255