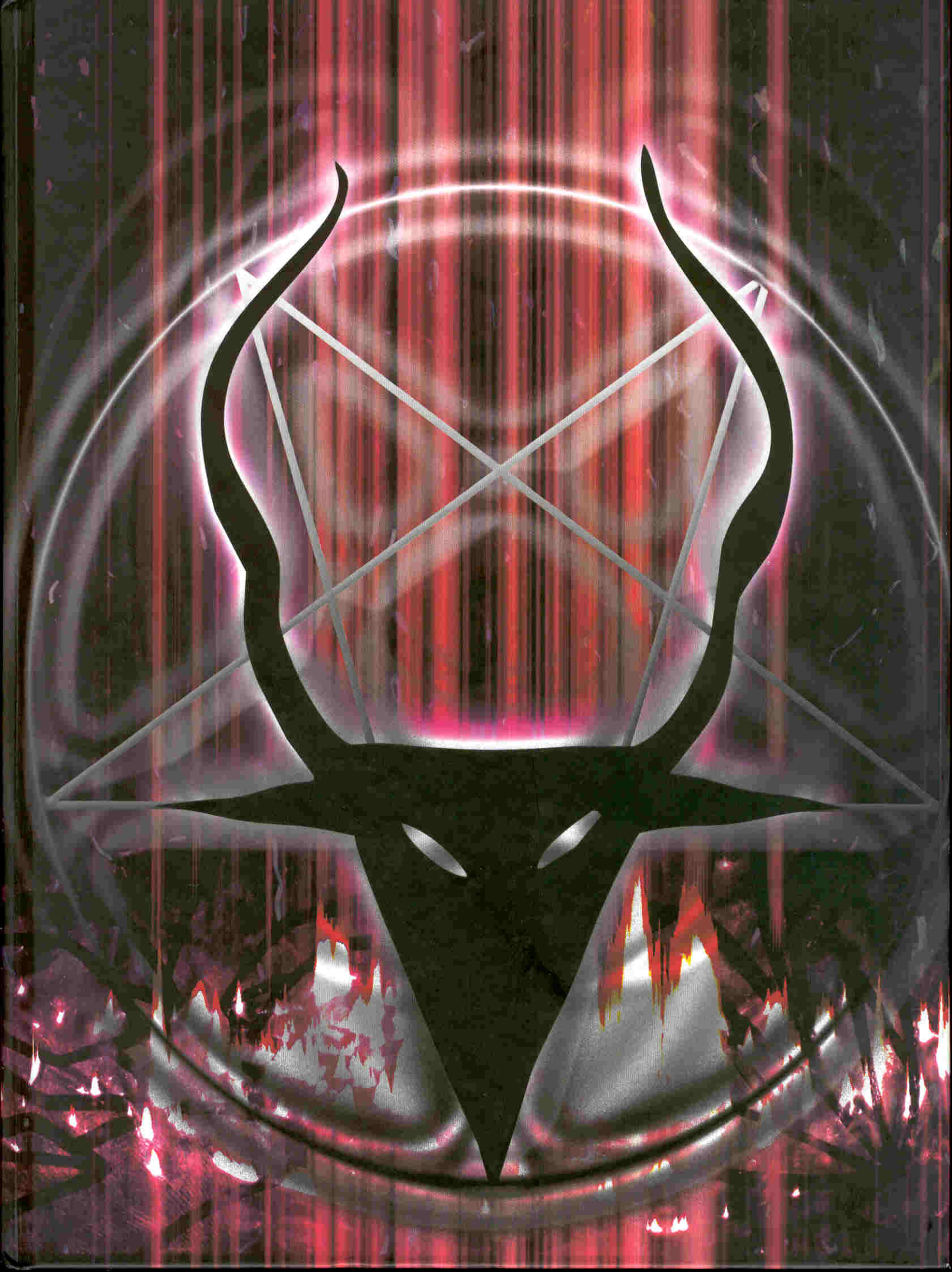


Aquelarre

La tentación

AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1350/1450. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes Castellanos, los Guls de Al-Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

Por su parte, los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

El juego está basado en fuentes históricas, pero no hay que confundirlo con un manual de Historia: convertir un período tan complejo de la historia en reglas jugables ha obligado a su autor a generalizar mucho. **AQUELARRE** es un juego de *Ambiente* histórico medieval, no un juego histórico medieval.

Las bendiciones de Adonai estén (una vez más) contigo.

INDICE

Hoja de personaje 9-10
Introducción (es) 11

LIBER I

Capítulo I
Profesiones
[Creación del Personaje]

La profesión 17
[La posición social] 17
- Almogávar 18
- Alquimista 18
- Artesano 20
- Bandido 20
- Brujo/a 22
- Cambista 22
- Cazador 24
- Clérigo 24
- Comerciante 26
- Cortesano 26
- Escriba 28
- Goliardo 28
- Guerrero 30
- Juglar 30
- Ladrón 32
- Marino 32
- Médico/Curandero 34
- Pastor 34
- Pirata 36
- Prostituta 36
- Soldado 38

Profesión paterna 39
Conocimientos mágicos paternos 39
Situación familiar 39
- Padres 39
- Hermanos 39
- Herencia 39

Nacionalidad y grupo étnico 39
- Reino de Castilla 40
- Corona de Aragón 40
- Reino de Granada 40
- Reino de Navarra 40
- Reino de Portugal 40

Características principales 41
- Fuerza 41
- Agilidad 41
- Habilidad 41
- Resistencia 41
- Percepción 41
- Comunicación 41
- Cultura 41

Características secundarias 41
- Peso y altura 41
- Edad 41
- Aspecto 41
- Racionalidad e Irracionalidad 41
- Suerte 41

Competencias 41
Niñez y madurez 42
- Pjs menores de edad 42
- Pjs «mayores de edad» 42

Tabla de eventos 43
Dinero inicial y Puntos de Aprendizaje 44
Hechizos y PC 44
Rasgos de carácter 44
Ejemplo de generación de Personaje 45
Rasgos de carácter (tabla de) 46

Capítulo II
Sistema de juego

Las competencias 49
- Explicación de las competencias 49

Resultados críticos y pifias 52
Suerte 52
Heridas graves, enfermedad, vejez y muerte 52
- Tabla de enfermedades 53
- Vejez 54

Vivir, peligro de muerte 54
- Calor y frío 54
- Fuego 54
- Hambre y sed 54
- Caídas 54
- Asfixia 54
- Venenos 54

Moneda y economía 55
- Reglas básicas de economía 55
- Ingresos 55
- Gastos 55
- Gastos por semana 55
- Gastos familiares 55
- Mercaderes 56
- Reglas avanzadas de economía 56
- Progresión de los mercaderes 56
- Empleado 56
- Prestamista 56
- Mercader 56
- Inversor 56

El Mundo de la Economía 56
- Inversiones 56
- Inversiones financieras 57
- Comercio Interior 57

Comercio Exterior 57
- Valores inmuebles 57
- La economía familiar 57
- Herencia 57

Fallecimiento de los padres y familiares por causas naturales 58
- Sentando la cabeza... 58
- Relación (1d10) 58
- Administración (1d100) 58
- Dote 58
- Hijos 58
- Criados y Empleados 59
- Empleados 59

Seducción y sexo 59
La Justicia Medieval 60
Mejora de Personajes y Puntos de Aprendizaje 60

Apéndice I
Cronología histórica 62

Capítulo III
El combate

Secuencia de combate 64
- La iniciativa 64
- Las acciones de combate 64
- Acciones de movimiento 64
- Acciones de ataque 64
- Ataque a distancia 64
- Ataque cuerpo a cuerpo 64
- Ataque de melé 64
- Acciones de defensa 64
- Esquiva 64
- Parada 65
- Parada con escudo 65
- La competencia de pelea 65
- Inmovilizar 65
- Modificadores al combate 66
- El combate a caballo 66
- Cargas 66
- El daño 66
- Las armas 66

Modificadores al daño de las armas 66
Armaduras 68
La localización del daño 68
Efectos del daño 68
Secuencia de combate (recordatorio) 69
Los Pnjs en combate 69
Batallas en AQUELARRE 69
Reglas básicas: combate de masas 69
Resultado del encuentro 69
Huida 70
Bajas 70
Interacción de los Pjs en combate 72
Reglas avanzadas: batallas y asedios 72
La batalla 72
Arqueros y ballesteros 74
La moral 74
Fortificaciones 74
La logística 75
Reposición de bajas 75

Apéndice II
Recopilación de tablas del Liber I 76

Apéndice III
Módulo introductorio: Lobisome 78

LIBER II

Capítulo IV
La magia
Lista de hechizos 84
Racionalidad e Irracionalidad 97
Los hechizos iniciales y los puntos de concentración 97
Aprendizaje de nuevos hechizos 98
Ejecución de la magia 98
Los hechizos 98
Tiempo de fabricación 98
Talismanes 99
Ungüentos 99
Invocaciones 99
Adorando al diablo 100
Agaliaretph 100
Frimost 100
Guland 100
Masabakes 100
Silcharde 100
Surgat 100
Ser mago en Aquelarre 102
Componentes mágicos 103
Minerales 103
Vegetales 103

Capítulo V
Santos, rezos y milagros
Mártires 104
Sta. Bárbara 104
San Jorge 104
San Lázaro 104
San Lorenzo 104
Santa Orosia 104
San Zoilo 104
Parejas de santos 106
San Abdón y San Senén 106
San Cosme y San Damián 106
San Crispín y San Crispiniano 106
San Justo y San Pastor 106
San Luciano y San Marciano 108
Santos auxiliadores 108
San Cipriano 108
San Ero 108
San Fructuoso 108
San Juan de Ortega 108
San Nuño 108
San Rosendo 109
San Virila 109
San Vitores 109
Sabios de la Iglesia 109
San Eulogio de Córdoba 110
San Ildefonso de Toledo 110
San Isidoro de Sevilla 110
San Leandro 110
Santos de la época 110
San Raimundo de Penyafort 110
San Roque 110
San Vicente Ferrer 110
Santa Beatriz de Silva 111
Rezando a los santos 111
Tabla de rezos y dones milagrosos 112

LIBER III

Capítulo VI
Bestiario
Rerum Demoni 116
La jerarquía infernal 118
Criaturas del mundo Irracional 119
Angelicum Natura 120
Criaturas no fantásticas 122

LIBER IV

Capítulo VII
La vida en la Edad Media
La vida cotidiana 177
Las clases sociales 177
La casa 177
La alimentación 177
El vestido 177
El día y la noche 178
Anecdotario de costumbres sociales 178
Higiene y cuidado corporal 178
Modales durante la comida 178
Sexo y matrimonio 178
Costumbres y modas extranjeras 178
Varios 178
Estampas medievales 179
El mundo rural en la Edad Media 179
Los campesinos y su señor 179
Vida cotidiana 179
Los campos 179
Vivienda 180
Alimentación 180
Vestimenta 180
Bandidos en los reinos hispánicos 180
La represión del bandidaje 181
Intramuros: la ciudad en el siglo XIV 181
Sociedad 181
Geografía urbana 181
Las viviendas 181
Organización política de las ciudades 182
Comercio, ferias y mercados 182
Rutas y mercancías 182
El comercio en la ciudad 182
Puertos, marineros y barcos 183
Tipos de embarcaciones 183
Construcción de barcos 183
Tripulación 183
La navegación en AQUELARRE 184
La medicina medieval 185
Amor y matrimonio cristiano en el siglo XIV 186
El galanteo 186
El compromiso 186
La boda 186
Anulación matrimonial 186
El sexo fuera del matrimonio 186
La iglesia y la moral en el mundo de la Edad Media 187

El clero y la moral 187
El espíritu y el mundo 187
Penitencias y perdones 187
Organización de un monasterio 188
Ora et labora 188
Ars Longa, Vita Brevis 188
In Excelsis Deo 188
La vida del estudiante medieval 190
La carrera universitaria 190
Las novatadas 190
Vida cotidiana en el mundo islámico 191
Diferenciaciones sociales 191
Musulmanes 191
Dhimmis 191
Eunucos 191
Esclavos normales 191
La casa 191
La alimentación 191
La familia 191
La ley 191
Costumbres varias 192
Abluciones e higiene 192
Ornamentación personal y vestido 192
Ser judío en la Edad Media 194
Bajo la protección del rey 194
Los judíos y el dinero 194
Religión 194
Cultura 194
Costumbres alimentarias 194
El caballero en la España medieval 195
El Infanzón 195
Armándose caballero... 195
El vasallaje
En la guerra... 195
...y en la paz 195
Honor y deshonra 196
Órdenes Militares en España 196
Los Caballeros Templarios 196
Los templarios en la península 196
Orden de Calatrava 198
Orden Militar de Calatrava 198
Orden Militar de Alcántara 199
Orden Militar de Santiago 199
Mercedarios 200
Orden Miliar de Montesa 200
La historia de la Fraternitas Vera Lucis 201
Lista de nombres medievales 202
Los secretos del Diablo: Dudas comunes 204
Sobre la creación de Personaje 204
Sobre el Combate 204
Sobre la Magia 205
Sobre reglas en general 206
Lista de Material y Precios 208

Capítulo VIII
Módulos
Scripta Barchinone 210
Protocolos 210
Interludios, peticiones, promesas e indicios 213
El monasterio de los condenados 216
El Santo Grial
El Cuarto Jinete
La Ciudadela de Dite

Anexos (algunas historias) 230
1) El Cisma de Occidente 230
2) El Grial de Valencia 231
3) Las tres mujeres de Adán 231
4) La Muerte Negra 232
5) La ciudad de Zamora

Marte y Venus 236
Cuento de invierno 242

Magice rerum inferni est 246
Siqua sine socio 246
Casus Luciferi 250
Mini-aventura 1: Hugo el desalmado 255
Mini- aventura 2: La profecía 256
Anexo: La historia de Pol de Gorriaiz 257
Gestas y pesares 259

Primera parte: Hac in hora 259
Segunda parte: Rota tu volúbilis 265
Tercera parte: Sors salutis 267
Cuarta parte: Status malus 271
Quinta parte: Sors immanis 272
Sexta parte: Sternit fortem 278
Epílogo: el retorno de la espada 282

NOMBRE DEL PERSONAJE | NOMBRE DEL JUGADOR

DIOS | PATRIA | REY

APODO | POSICIÓN SOCIAL | PROFESIÓN A | PROFESIÓN B

GRUPO ÉTNICO | SITUACIÓN FAMILIAR

PROFESIÓN PATERNA | PESO | ALTURA | EDAD | CONYUGE | HIJOS

Aquelarre
HOJA DE PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS

	INICIAL	ACTUAL
FUE FUERZA		
AGI AGILIDAD		
HAB HABILIDAD		
RES RESISTENCIA		
PER PERCEPCIÓN		
COM COMUNICACIÓN		
CUL CULTURA		

RR RACIONALIDAD

IRR IRRACIONALIDAD

	TOTALES	ACTUALES
PV PUNTOS DE VIDA		

	TOTALES	DISPONIBLES
P. AP APRENDIZAJE		

Totales: la suma de todos los P. Ap. que el Pj ha acumulado a lo largo de su vida ("experiencia").
Disponibles: los P. Ap. que el Pj ha adquirido pero aún no ha gastado.

	INICIAL	ACTUAL
SUE SUERTE		
PC CONCENTRACIÓN		

ASP ASPECTO — DESCRIPCIÓN

INI INICIATIVA: AGILIDAD + ARMADURA = INICIATIVA BASE

ARMA

COMPETENCIA					
RANGO	TIPO	FUE.MÍNIMA	DAÑO BASE	MODIFICADOR	TOTAL

ARMA

COMPETENCIA					
RANGO	TIPO	FUE.MÍNIMA	DAÑO BASE	MODIFICADOR	TOTAL

ARMA

COMPETENCIA					
RANGO	TIPO	FUE.MÍNIMA	DAÑO BASE	MODIFICADOR	TOTAL

CABEZA
ARMADURA

*: Incluye escudo
**: Incluye yelmo
^: Daño /2
#: Daño x2

BRAZO DER.
ARMADURA
HERIDAS

PIERNA DER.
ARMADURA
HERIDAS



BRAZO IZQ.
ARMADURA
HERIDAS

TRONCO
ARMADURA

PIERNA IZQ.
ARMADURA
HERIDAS

LOCALIZACIONES

1	CABEZA**^
2	BRAZO DER. *#
3	BRAZO IZQ. *#
4-8	TRONCO
9	PIERNA DER. #
10	PIERNA IZQ. #

ARMADURA

	INICIAL	ACTUAL

TABLA DE CRÍTICOS Y PIFIAS

PORCENTAJE	CRÍTICO	PIFIA
01-10%	01%	91-00%
11-20%	01%-02%	92-00%
21-30%	01%-03%	93-00%
31-40%	01%-04%	94-00%
41-50%	01%-05%	95-00%
51-60%	01%-06%	96-00%
61-70%	01%-07%	97-00%
71-80%	01%-08%	98-00%
81-90%	01%-09%	99-00%
91-99%	01%-09%	00%

COMPETENCIAS

COMPETENCIA		CARACTERÍSTICA	APRENDIZAJE	MISCELÁNEO	TOTAL
❑ Alquimia	(Cul)				
❑ Artesanía	(Hab)				
❑ Astrología	(Cul)				
❑ Buscar	(Per)				
❑ Cabalgar	(Agi)				
❑ Cantar	(Com)				
❑ Comerciar	(Com)				
❑ Con. animales	(Cul)				
❑ Con. mágico	(Cul)				
❑ Con. mineral	(Cul)				
❑ Con. plantas	(Cul)				
❑ Cond. Carro	(Hab)				
❑ Correr	(Agi)				
❑ Degustar	(Per)				
❑ Discreción	(Agi)				
❑ Disfrazarse	(Com)				
❑ Elocuencia	(Com)				
❑ Enseñar	(Com)				
❑ Esconderse	(Agi)				
❑ Escuchar	(Per)				
❑ Esquivar	(Agi)				
❑ Falsificar	(Agi)				
❑ Forzar Mecanismo	(Hab)				
❑ Idioma ( )	(---)				
❑ Idioma ( )	(---)				
❑ Idioma ( )	(---)				
❑ Juego	(Hab)				
❑ Juegos de Manos	(Hab)				
❑ Lanzar	(Agi)				
❑ Leer/escribir	(Cul)				
❑ Leyendas	(Cul)				
❑ Mando	(Com)				
❑ Medicina	(Cul)				
❑ Memoria	(Per)				
❑ Música	(Cul)				
❑ Nadar	(Hab)				
❑ Navegar	(Hab)				
❑ Ocultar	(Hab)				
❑ Otear	(Per)				
❑ Primeros auxilios	(Hab)				
❑ Psicología	(Per)				
❑ Rastrear	(Per)				
❑ Robar	(Hab)				
❑ Saltar	(Agi)				
❑ Seducción	(Asp)				
❑ Soborno	(Com)				
❑ Teología	(Cul)				
❑ Trepar	(Agi)				
❑ Tortura	(Hab)				
❑ _____	( )				
❑ _____	( )				
❑ _____	( )				
❑ _____	( )				

C. ARMAS

		CARACTERÍSTICA	APRENDIZAJE	MISCELÁNEO	TOTAL
❑ Arco	(Hab)				
❑ Ballesta	(Hab)				
❑ Cuchillo	(Hab)				
❑ Escudo	(Hab)				
❑ Espada	(Hab)				
❑ Espadón	(Fue)				
❑ Hacha	(Fue)				
❑ Honda	(Hab)				
❑ Lanza	(Agi)				
❑ Maza	(Fue)				
❑ Palo	(Agi)				
❑ Pelea	(Agi)				
❑ _____	( )				
❑ _____	( )				

Características principales: base de la característica x3.
Características secundarias y demás: base de la característica x1.

© 2001 Ediciones la Caja de Pandora S.L. Todos los derechos reservados.
Made in España. Se permite la fotocopia de esta hoja para su uso personal.

EQUIPO

EQUIVALENCIAS

1 Florin portugués:
21 maravedíes castellanos
1 florín navarro
1 Maravedí castellano:
1 croat catalán
1 sueldo navarro
1 Dinar granadino:
36 maravedíes castellanos

Dinero: _____
Renta: _____ **Gasto:** _____

POSESIONES

RASGOS DE CARÁCTER Y EVENTOS

(Nº)	DESCRIPCIÓN	EFECTO

NOTAS

CONJUROS, PODERES, OBJETOS MÁGICOS....

*	TIPO		
COMPONENTES	CADUCIDAD	DURACIÓN	
DESCRIPCIÓN			

Introducción(es)

Introducción para los que nunca han jugado a rol

¿Qué es un juego de rol?

¡Ninguna vez, amigo lector, viendo una película, leyendo una novela, o escuchando un relato contado por otro, has pensado que lo que el protagonista hacía era estúpido, y que en su lugar harías algo muy diferente?
Vamos a imaginar por un momento una escena: Un narrador está contando un relato (quizá explicando una película) a un grupo de niños. Estos siguen la narración con interés, participando en ella, haciendo preguntas, protestando a ratos por el desarrollo de la acción y diciendo lo que ellos harían si fueran los protagonistas de la historia, y tuvieran que enfrentarse a esas situaciones. Los niños están imaginando que viven ese relato, y dicen lo que harían si interpretaran el **rol** (papel del actor) del protagonista. Estos tres puntos (**diálogo, imaginación** e **INTERPRETACIÓN**) son la base del juego de rol.

La imagen de una partida de rol no es muy diferente a la escena del narrador y los niños: en el juego de rol un Director de Juego imagina una situación, una aventura, elaborando un guión. Un grupo de jugadores le escuchan mientras narra el planteamiento inicial. Dichos jugadores, sin embargo, toman parte activa en la narración: cada uno de ellos interpreta el rol, el papel de uno de los protagonistas de esa historia. Una narración que es de algún modo como la vida: el Director de Juego expone la situación, los jugadores la imaginan y reflexionan sobre el mejor modo de resolverla. Del mismo modo que, para atravesar la calle, podemos decidir entre las opciones de sortear los coches o esperar a que el semáforo cambie a verde. La decisión final depende siempre del jugador.

La Hoja de Personaje

Los personajes que interpretan los jugadores no son invencibles ni omnipotentes. Es por eso que sus limitaciones físicas y psíquicas se definen numéricamente en una hoja de papel, llamada *Hoja de Personaje*. En ella se indican la Fuerza y Cultura del personaje, sus conocimientos y posesiones e incluso rasgos de su carácter. La psicología del personaje, normalmente, será muy diferente de la del jugador. El reto de éste es procurar pensar en cómo reaccionaría su personaje en una situación determinada, y no en cómo reaccionaría él en persona.

Los dados

Las situaciones se resuelven mediante el uso de dados especiales, comunes a este tipo de juegos: de 4, 6 8 y 10 caras. Todos conocemos el viejo dado de 6 caras. Los demás pueden encontrarse en tiendas especializadas en juegos, o solicitándolos a tu proveedor habitual.
Los dados de 10 caras sirven para determinar el resultado de los porcentajes. Los conocimientos de nuestro Pj (y muchas cosas más) vienen determinados por un valor expresado por un tanto por ciento. Lanzaremos el dado de 10 caras dos veces: una vez para las decenas, otra para las unidades. Tendremos así un valor comprendido entre el 01 y el (1)00. Compararemos seguidamente ese valor con el porcentaje que probábamos: si el resultado de los dados es menor o igual que el porcentaje lo hemos conseguido. En caso contrario hemos fallado. Así de sencillo.
El resto de dados se usan para funciones muy específicas, que se explicarán en su momento.

Las reglas

El personaje está limitado por unas reglas para hacer el juego más realista, pero el jugador no tiene por qué aprendérselas todas de memoria. AQUELARRE, como otros juegos de rol, está diseñado para que el jugador se limite a imaginar y a decir qué hace. Le corresponde al Director de Juego aplicar las reglas a sus intenciones. Este sí que debe tener una idea aproximada de las reglas, pero tampoco es preciso que se las aprenda todas: puede consultarlas en cualquier momento.

Gráficos y figuras

Los juegos de rol no necesitan tablero para ser jugados. Los límites vienen dados por la propia imaginación. El Director de Juego se limita a describir el paraje en que se encuentran los personajes, o en situaciones muy concretas les dibuja en un papel o pizarra un gráfico o mapa. Tampoco hacen falta fichas para jugar, aunque en tiendas especializadas se pueden adquirir figuras de plomo o resina, ideales para visualizar mejor un personaje o determinar exactamente la localización de cada uno en un combate o situación difícil.

Objetivo del juego

En los juegos de rol no hay ganadores ni perdedores. El Director de Juego no puede ganar, ya que es el árbitro y mediador de la partida. Tampoco puede haber un único ganador entre los jugadores, ya que lo más probable es que tengan que ayudarse unos a otros y actuar en equipo, para salir con bien de la aventura preparada por el Director de Juego. El objetivo del juego, simplemente, es VIVIR una aventura en tu imaginación, soñar a ser alguien diferente por unos momentos y actuar (mentalmente) como tal. Lo peor que le puede suceder a un personaje, obviamente, es morir. Nada le impide al jugador, sin embargo, crear un nuevo personaje para la siguiente partida.

Las partidas

Una partida suele durar entre tres y cinco horas. Pero las diferentes aventuras pueden perfectamente ir enlazadas, ya que al fin y al cabo van formando la vida del personaje. Éste irá viviendo, luchando, viajando, a veces intrigando, quizá atesorando riquezas y poder para perderlos de la manera más estúpida... Con el tiempo aprenderá y ganará experiencia, mejorando sus conocimientos y aprendiendo nuevos. Es una auténtica vida paralela que, como un libro, se puede dejar en un punto determinado para retomarla más adelante.

Se incluyen en este manual cuatro aventuras de distinta longitud, listas para jugar. Con el tiempo, un Director de Juego irá creando sus propias aventuras. La simple lectura del manual (en especial de los capítulos IV y VI) ya puede ser por sí misma una fuente de inspiración para múltiples aventuras.

Introducción para los que nunca jugarán a rol

No se avergüencen. Es humano tener miedo de lo que uno desconoce. Y lo que uno teme, lo ataca, lo desautoriza, procura apartarlo de sí y de sus seres queridos. No se preocupen. Los jugadores de rol lo entendemos.

Entendemos que en una sociedad básicamente audiovisual como la nuestra se mire con extrañeza un entretenimiento basado en la imaginación. En el que el jugador, en lugar de adoptar un papel meramente pasivo, como sucede frente al televisor, adopte un papel totalmente activo, creando la narración a medida que la juega.
Entendemos también que en esta sociedad suya y mía, caro lector que nunca jugará a rol, que tiende hacia el individualismo y la soledad, y cuyo futuro parece ser la relación por Internet, haya locos que aún gusten de realizar una actividad colectiva, reuniéndose en grupos de media docena de amigos, tomando un refresco antes de empezar, jugando unas horas alrededor de una mesa y yéndose después al cine o a cenar.
Entendemos que miren con desconfianza, ustedes que han vivido toda la vida arropados por normas y reglas preestablecidas, un juego cuyo único límite es la imaginación de los que lo juegan.
Entendemos, por último, que en un mundo como es éste de principios de siglo, dominado por las nuevas tecnologías, se mire con extrañeza a unos locos que en lugar de jugar delante de un ordenador prefieren volver a la tradición oral, a la narración y al diálogo, como antes de los tiempos del televisor.
Lo entendemos. No se preocupen. Pero... ¡No les gustaría criticarnos con conocimiento de causa? Entonces ¡Por qué no leen el manual, juegan alguna partida, y luego opinan? Y no se preocupen si no les gusta. A diferencia de ustedes, nosotros entendemos que no a todo el mundo le tiene que gustar las mismas cosas.

Postdata para creyentes integristas:
En este juego aparecen ángeles y demonios. Nos gustaría poder decir que son fruto de la imaginación del autor, pero lo cierto es que están sacados de diferentes textos bíblicos y de demonología clásica. Antes de que pongan el grito en el cielo (nunca mejor dicho), conviene informarles de que dichos textos fueron declarados no inspirados tanto por los Padres de la Iglesia como por el Concilio Vaticano II. Que no son ciertos, vamos. Que esto es un juego. Que es broma, palabra. Así que no se nos ofendan, por favor. Y si lo hacen, por favor, no se pasen, que como dijo en cierta ocasión un colega (y a mí me encanta repetirlo) con un Salman Rushdie en el mundo ya hay bastante.

Introducción para los Directores de Juego

Para ser un Dj no es necesario cumplir ningún rito iniciático especial: no entraña ningún secreto, y lo único que se necesita es leer un par de veces con atención el manual que tienes en tus manos. Un Director de Juego, lo dijimos antes, es sólo un jugador más: hace de moderador de la partida, pero no juega CONTRA los jugadores, sino con ellos. Tampoco es el responsable exclusivo de que la partida resulte divertida o no: comparte la responsabilidad en un 50% con los demás jugadores.
Si nunca antes has hecho de Director de Juego sería interesante, sin embargo, que tuvieras presentes los siguientes consejos.

Formación de grupos
Posiblemente los jugadores se harán Pj de diferente posición social. Unirlos a todos para jugar una aventura no debe resolverse con el tan usado *«...bueno, todos sois amigos y...»*. La época da suficientes excusas para crear un grupo, y un Dj imaginativo debería usarlos: por ejemplo, estar todos al servicio de un noble importante, alojarse en la misma posada, o bien hacer juntos un viaje, para mejor protegerse de los peligros del camino, en una época donde no existe guardia civil. Tras las primeras aventuras, es posible que los Pjs descubran que la camaradería generada por las situaciones difíciles trasciende las barreras sociales, y se transforma en amistad. En numerosos romances de la época (y a veces incluso en la realidad) los hijos de los reyes tuvieron como amigos, camaradas y mano derecha a hijos de campesinos.

Los Personajes y el Ambiente
AQUELARRE difiere de otros juegos de rol en que los Pjs tienen serias limitaciones. Son solamente humanos (más o menos poderosos) en un mundo en el que se pasean entidades prácticamente indestructibles. El combate, además, intenta ser lo suficientemente realista como para que sea sangriento y mortal... para todo el que lo use.
Es importante, pues, hacer entender a los jugadores que se encuentran en una Edad Media muy próxima a la realidad: la suciedad y la basura se amontonan por todas partes, muchas órdenes religiosas hacen voto de no lavarse jamás, la noche es oscuridad y silencio, florecen las herejías y los pactos diabólicos, la superstición es una realidad cotidiana, hay continuas epidemias, es normal para muchos pasar hambre y morir jóvenes... Y ellos son solamente seres humanos normales, con toda la carga cultural del mundo que les ha tocado vivir.

Escenificación
Como Director de Juego puedes reforzar esta sensación cuidando los pequeños detalles: describe el interior de una posada como un antro mal iluminado, lleno de humo, con cucarachas y alguna rata paseándose por el suelo. Recuerda los «modales» de la mesa medievales, y describe un banquete como una sucesión de eructos, manos llenas de grasa y mentones babeantes de salsa. Si es necesario, recurre a la escenificación: pega portazos, golpes encima de la mesa, usa bandas sonoras de películas para los momentos álgidos, apaga la luz de la habitación... las posibilidades son infinitas.

La interpretación
No te olvides de tus Pnj. Procura hablar como lo harían ellos. No vaciles en darles un acento especial, cambiar la expresión de la cara, lanzar un grito en un momento determinado. Imagina arquetipos. Haz que el posadero se parezca a Bud Spencer, o que la hija del conde sea igualita a Geri, la ex de las Spice Girls. Imagínatelos con una personalidad determinada, y actúa como crees que lo harían ellos.
Anima a tus jugadores a que interpreten sus Pj según la personalidad que tienen éstos, y no según su carácter habitual. Recuérdales las diferencias de rango y posición social. Aunque en momentos de apuro se genera una cierta camaradería, cara a la sociedad de la época las formas deben mantenerse.

El ritmo de la acción
No dejes nunca que el ritmo se ralentice. Un famoso director de cine dijo una vez: «Empieza con un terremoto y a partir de allí, ve subiendo la acción hacia arriba». Procura que el interés de los jugadores por la trama de la aventura sea constante y creciente. No te entretengas demasiado en las descripciones de ambiente, sólo lo suficiente: Puede ser divertido describir minuciosamente una comida medieval,

pero ya no lo es tanto describir todas las comidas que se realizan en un castillo durante un mes. No vaciles en usar fundidos en negro si es necesario.

El combate
En combate, haz que la acción se desarrolle de manera vertiginosa. No dejes que tus jugadores piensen durante media hora lo que van ha hacer, ni que planeen (parando el juego) cómo van a reaccionar sus Pj ante la emboscada en la que acaban de caer. Hazles tirar iniciativas, e inquiéreles agresivamente qué hacen. Descubrirás que la tensión y la falta de tiempo agudizan el ingenio.

Improvisación
Del mismo modo, no cortes una acción interesantísima para buscar una regla que no recuerdas, o que no existe en el manual: si es necesario, improvisa. Ningún manual es tan completo como para solucionar todas las ideas que proponga un jugador.

Justicia
Básicamente, sé justo: Si te equivocas en una regla, dilo y repite la jugada, o deja que las cosas sigan como están si no vale la pena cambiar.

Es importante que los jugadores no piensen que «vas a por ellos». Recuerda que no juegas contra ellos, sino con ellos. Sé lógico: Interpreta a los Pnjs astutos o estúpidos tal como hayas previsto que sean, pero sin favorecer ni perjudicar a los Pjs.

Los dados
«Los dados sólo sirven para hacer ruido detrás de las tablas» dicen que declaró una vieja gloria del rol llamada Gary Gygax (creador del primer juego de rol). Nunca dejes que una buena (o mala) tirada de tus Pnj te rompa la estructura de la aventura que tenías prevista. Olvídate del resultado si no te gusta.

Los cortocircuitos
Si son los jugadores los que rompen tu esquema de aventura, tendrás que improvisar: al fin y al cabo, están en su derecho. No intentes nunca forzarlos a hacer algo que no quieran. Aplica, sin embargo, las consecuencias lógicas de sus actos: si en lugar de salvar al hijo del alcalde se dedican a saquear el pueblo, lo más probable es que sean ajusticiados por los soldados del Duque, o por la milicia del lugar.

Las aventuras
A la hora de crear tus propias aventuras, inspírate en el desarrollo de las partidas jugadas: ¿Acaso los Pjs se enfrentaron a algún noble poderoso, que puede desear venganza? ¿Uno de los Pjs ha manifestado en voz alta su deseo de encontrar la mujer de su vida? ¿Algún Pj está buscando a un mago para que le enseñe magia? Con el tiempo, las aventuras se generarán por sí solas.

Por último, no olvides una cosa. El que está arbitrando eres tú, no el autor de este manual. Tú sabes mejor que él cómo se desarrolla la acción. No estropees las cosas aplicando al pie de la letra una regla que en ese caso concreto resulta ridícula.

Alguien dijo una vez: El buen Director de Juego se aprende las reglas... y si es necesario las olvida.

Introducción para los que ya han jugado a Aquelarre

Aquellos que hayan leído la primera edición de AQUELARRE notarán ciertos cambios en esta nueva edición. Como en la editorial no somos tan crueles como para obligarles a leer dos veces las elucubraciones mentales del autor, las citamos aquí para que se pongan rápidamente al día:

Creación de Personaje
Nuevos Personajes: Almogávar, Brujo, Cambista, Pastor, Pirata, Prostituta.
Posibilidad de tener dos profesiones en lugar de una.
Posibilidad de hacer Personajes menores de 17 años y mayores de 22
Ampliación de la tabla de Rasgos de carácter

Sistema de Juego
La competencia de *Enseñar* depende ahora de la Comunicación, y la de *Memoria*, de Percepción.
Las competencias pueden llegar al 100% independientemente del valor de su Característica
Reglas avanzadas de Economía
Reglas de sexo

Combate
Aclaración ataque de melé
Uso del escudo como protección frente armas a distancia
Aclaración regla de Parada múltiple
Inmovilización
Actuación de los Pnjs en el combate
Combate de masas (escaramuzas)
Batallas y asedios

Magia
Diferenciación entre magia blanca y negra
Tareas de iniciación para magos goéticos
Componentes para crear nuevos hechizos
Consejos para magos
Rezos y milagros

Bestiario
Demonios Menores, Engendros del Infierno, Ángeles y Criaturas Celestiales

Novedades en esta segunda edición en color
Villa y Corte (ambientación para jugar en el Siglo de Oro) se independiza de este manual básico. Desaparecen todas las referencias a ésta.
Se incorporan todas las correcciones y fes de erratas que se han ido recopilando.

Glosario de abreviaturas:
Pj Personaje del jugador
Pnj Personaje no jugadorDj Director de juego.
D4 Dado de 4 caras
D6 Dado de 6 caras
D8 Dado de 8 caras
D10 Dado de 10 caras
D100 Dado de cien caras (porcentaje)
RR Racionalidad
IRR Irracionalidad
PC Puntos de Concentración
P.Ap Puntos de Aprendizaje



LIBER





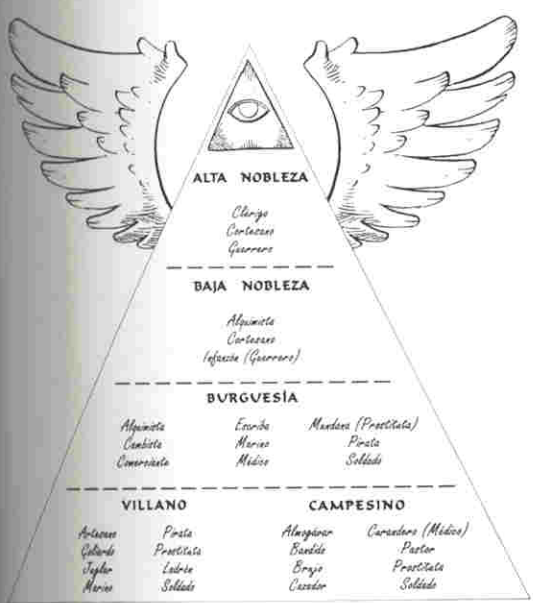
A perro ladrador, bozal que te cagas

La Profesión

El primer paso para jugar a Aquelarre es crear a los personajes de los jugadores (Pjs), que llevarán a cabo la aventura preparada por el Director de Juego. Estos Pjs están definidos numéricamente por una serie de características (que indican sus atributos físicos y psíquicos) y de competencias (que indican sus conocimientos generales). Nuestro Pj no será un superhombre, ni siquiera un héroe de segunda en una película de bajo presupuesto. Será, sencillamente, un tipo razonablemente normal, con sus ventajas y limitaciones, algunas de ellas impuestas por su nacimiento y otras por la rígida y estratificada sociedad de la Edad Media.
Consulta la Hoja de Personaje. En este capítulo explicaremos sus diferentes apartados uno a uno.

La profesión

La actividad del Pj (y por extensión, muchos de sus conocimientos) depende directamente de su origen social. Es creencia generalizada que el hombre nace en un determinado ambiente social porque Dios lo quiere: debe, pues, aceptar su destino, por mucho que a un Duque le encante cultivar hortalizas o a un campesino violar doncellas tras matar a sus padres. Cada profesión requiere poseer unos puntos mínimos en unas características determinadas. Volveremos a ello cuando asignemos los valores de las características del Pj. Por último, la profesión marca el lugar del Pj en la sociedad medieval. Aunque no está contemplado en el juego, la actividad de las gentes condicionaba su forma de vestir e incluso de vivir. En reglas de juego, sin embargo, esto se traduce sencillamente en unas restricciones al armamento que pueden llevar los Pjs (en situaciones normales). Si el jugador lo desea puede hacerse un Pj con dos profesiones, siempre que su nivel social le permita acceder a las dos.



La Posición Social

Lanzaremos 1D10 para determinar la posición social de la familia del Pj. Como se verá, esta tirada es muy importante, ya que condiciona toda la vida de éste.

Resultado de 1D10:

1. ALTA NOBLEZA

Con este resultado se vuelve a lanzar el dado:
1 Duques
2/3 Marqueses
4/5/6 Condes
7/8/9/10 Barones
La Alta Nobleza es la élite del país. Grandes propietarios rurales, normalmente con un grupo de gente armada a su servicio, y que muchas veces encontramos instalada en las ciudades o en la Corte, incluso controlando la política del reino si el rey no es lo bastante enérgico.

2. BAJA NOBLEZA

Igualmente lanzaremos otro D10
1/2/3 Caballeros
4/5/6/7/8/9/10 Hidalgos
La Baja Nobleza está formada por los «nuevos nobles», gentes ennoblecidas por el rey en reconocimiento a sus méritos, normalmente guerreros. En este campo se engloban igualmente los hijos de nobles sin derecho a título. Un integrante de la Baja nobleza dispone de muy pocas o ninguna propiedad, y es raro que pueda pagar a más de seis hombres. Normalmente deben partir a buscar fortuna, ya sea al servicio del rey o de un noble poderoso. El hijo de un miembro de la alta nobleza será considerado un caballero (y por tanto, miembro de la Baja Nobleza) hasta que no herede el título. Los hijos segundones de caballeros e hidalgos serán a su vez hidalgos.

3/4 BURGUESÍA

Esta clase social es la élite de los plebeyos. Abarca a los hombres que, sin ser nobles, han conseguido enriquecerse, disponiendo muchas veces de más capital que los mismos aristócratas. Sin embargo, no disfrutan de los mismos privilegios que la nobleza, por lo cual intentan emparentarse con ella. Suelen residir en las ciudades.

5/6 VILLANOS

Se trata de la clase baja de las ciudades: Los habitantes humildes, que viven en la ciudad para escapar del dominio de la nobleza, y que trabajan normalmente al servicio de los burgueses ricos.

7/8/9/10 CAMPESINOS

Forman la clase más baja de la sociedad feudal. El campesino rara vez es propietario de sus tierras, estando supeditado a su amo, normalmente un señor feudal, que establece con él un contrato de protección y cesión de las tierras a cambio de obediencia y el pago de una serie de tributos. Ciertos campesinos (los siervos de la Gleba) están ligados de por vida a la tierra que trabajan, de la que no pueden salir (salvo con el permiso expreso de su señor), y se compran y venden con ella.

Almogávar

¡Qué es esto! ¡Quieres que te siga por tu honor! ¡Es sólo palabras lo que tienes en pago de mis servicios! Me meo en tu honor y me cago en tu palabra. Déjala para los que se van a la batalla recubiertos de acero, o para los señoritingos como tú, de pieles sonrosadas acostumbradas a la seda y al terciopelo. Pasó el tiempo en que los míos creían en las promesas de los tuyos. Mírame bien: visto cuero y lana, mi piel está curtida por la mugre y el sol, calzo abarcas y ciño coltell, no espada. Me asfixian los muros de vuestras ciudades y levanto mi campamento en los bosques, donde tú morirías de hambre, frío o algo peor. No cultivo la tierra ni tallo la madera, pues mi único oficio es la muerte y mi única riqueza lo que consiga saquear. Soy un almogávar y, si no has oído de los míos, pregunta en la frontera con el moro, en Sicilia, en Bizancio, en Neopátria... Te hablarán de nuestras hazañas las viudas, los tullidos y los muertos, si eres capaz de oír su voz. Te dirán que en la batalla no conocemos la piedad, y que cuando gritamos «Desperta Ferro!» hasta los demonios del Infierno tiemblan. Te susurrarán que, en los combates, nuestras mujeres están siempre a nuestra espalda y nos arrojan piedras, estiércol e insultos si damos un paso atrás. Te contarán que, cuando avanzamos, lo hacen también ellas, rematando a los enemigos heridos antes de robarles todo lo de valor. Y los niños que no pueden empuñar un arma van con ellas, aferrados a sus piernas o colgados de sus pechos. Ésas son nuestras mujeres, de ese vientre salimos. ¡Y aún pretendes una jura de fidelidad de mí! Mi lealtad es para los míos, para mis hermanos de armas, y para aquellos que se ganen mi respeto. Y tú, saco de mierda, no lo tienes... Y si te sientes ofendido y tocas siquiera esa espada, por Dios que te arranco el alma...

Los almogávares eran individuos de la Corona de Aragón y origen campesino que habían hecho de la guerra y el saqueo su forma de vida. Agresivos y feroces, vivían del producto de las continuas razzias (o algaras) que realizaban en territorio enemigo. En tiempo de guerra constituían una fuerza temible. En tiempo de paz, sin embargo, lo único que les diferenciaba de los bandidos comunes era que los almogávares estaban mejor armados y organizados, tenían mayor experiencia en el combate y se reunían en grupos más numerosos. Un almogávar debe ser originario de la Corona de Aragón. Puede pertenecer a los grupos étnicos catalán, castellano (aragonés) o árabe. Caso de no ser del grupo étnico catalán, el almogávar tendrá un porcentaje igual a su Cultura x 4 en hablar dicho idioma, ya que era la lengua que utilizaban como «lingua franca» para entenderse entre ellos.

Mínimos de características
20 puntos en Agilidad y 20 en Habilidad.

Limitaciones de armas y armaduras
Armaduras tipo 1,2,3, casco y escudo. Puede llevar cualquier tipo de armas.

Competencias primarias
Discreción
Esquivar
Escudo
Competencia de arma a elegir

Competencias secundarias
Esconderse
Escuchar
Otear
Primeros auxilios
Rastrear
Tortura
Cuchillo
Competencia de arma tipo B a elegir

Alquimista

Escúchame, mi señor, pues el trato que tengo que proponer te interesa: filtros y pociones tengo, veneno para locos enamorados que buscan el olvido, vigor para cuerpos cansados y bebedizos de pasión para enamorar a doncellas que no quieren dejar de serlo. Pero, sobre todo, tengo respuestas para los que, presumiendo de eruditos, enmascaran su escaso saber... Y es que mi vida es el estudio, la ciencia mi pasión, y la cortejo como el borracho paladea el vino o el lujurioso el placer bajo las faldas de las mozas. Pregúntame sobre las virtudes de la hiel del sapo, sobre el jugo de la amapola, sobre el aceite de roca o incluso sobre el saber prohibido de la magia, que los sacerdotes anatemizan. Te hablaré, si eso es lo que quieres, de cómo destilar en matraces y probetas los diferentes componentes, sobre los secretos que las estrellas esconden, incluso sobre la naturaleza de los hombres, pues, en su mayoría, son seres previsibles y sus infantiles ambiciones se reflejan en su cara como un libro abierto, para los que lo sabemos leer. Te seré útil y te serviré bien, mi señor. Ya lo verás. A cambio de un ruinoso torreón de tu castillo para instalar mi laboratorio, componentes para experimentar con ellos y protección frente a los ignorantes que temen todo aquello que no entienden. Sí, lo confieso. Toda mi ciencia no puede detener un golpe de espada. Pero hay mucho más que puede hacer. algo habrá que querrás de mí. En algo te podré ser útil...
Ah... ¡Eso es lo que quieres! ¡Ni los secretos de la maquinaria del universo, ni la respuesta de sus enigmas! Ya, sí,, claro, por supuesto. No será difícil –suspiro–. Claro que puedo fabricarte oro...

Esta profesión representa al científico, al sabio de la época tal y como se entendía entonces. Por definición, debe ser un erudito en todas o casi todas las materias, incluida (al menos en su teoría) la magia.

Mínimo de características
20 en Cultura.

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura tipo 1, y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar escudo ni casco.

Competencias primarias
Alquimia
Astrología
Conocimiento mágico.
Leer y escribir

Competencias secundarias
Conocimiento animal
Conocimiento de minerales
Conocimiento de plantas
Enseñar
Latín
Griego
Primeros auxilios
Psicología

Almogávar

Roderic Barbablava
Posición social: campesino.
Situación familiar: padres vivos. hijo único.
Profesión paterna: almogávar.
Nacionalidad: Corona de Aragón.
Grupo étnico: catalán.

FUE	20	Altura	1'87 m.
AGI	20	Peso	80 kg.
HAB	20	Edad	22
RES	20	Apariencia	Atractivo (18)
PER	10	Armadura Nat.	Carece.
COM	5	RR	75%
CUL	5	IRR	25%
SUE	20		

Armas: Espada 90%, Escudo 80%, Cuchillo 45%, Arco 35%.
Competencias: Discreción 60%, Elocuencia 30%, Esconderse 30%, Escuchar 10%, Esquivar 60%, Otear 45%, Prim. aux. 38%, Rastrear 55%, Tortura 41%, Trepar 45%.
Rasgos de carácter:
Locuaz y parlanchín.
Habilidad natural con armas.
Trepa como una ardilla.

Alquimista

Rasiq ibn al Harum
Posición social: burgués.
Situación familiar: padres vivos.
primogénito de cinco hermanos
Profesión paterna: médico.
Nacionalidad: Reino de Granada.
Grupo étnico: árabe.

FUE	5	Altura	1'45 m.
AGI	15	Peso	51 kg.
HAB	15	Edad	30
RES	15	Apariencia	Normal (17)
PER	15	Armadura Nat.	Carece.
COM	15	RR	25%
CUL	25	IRR	75%
SUE	55	pc.	15

Armas: Ninguna.
Competencias: Alquimia 75%, Astrología 75%, Con. animal 45%, Con. mágico 115%, Con. plantas 70%, Degustar 40%, Castellano 50%, Leer/escribir 100%.
Rasgos de carácter:
Sibarita
Educación suplementaria
Hechizos: Curación de heridas graves, Lámpara de búsqueda, Inmunidad al fuego, Filtro amoroso, Arma invencible, Invulnerabilidad, Protección mágica, Invocación de ánimas



Ilustraciones de personajes: Pilar Martín

Artesano

Entré como aprendiz de Maese Nicolás a los ocho años. Fue duro, aunque no me trató peor de cómo es costumbre: dormía en el taller, debajo de la mesa de trabajo y comía las sobras de su comida. Tenía que ayudar a quien me lo pidiera y hacer un poco de todo, y además hacerlo bien, o si no lo que menos recibiría sería un cachete, como bien pronto descubrieron mis despellejadas orejas. Con el tiempo fui aprendiendo, puliendo mi torpeza y, finalmente, el amo me hizo Oficial, pues aprendí el oficio. Ahora cobro un buen sueldo y vivo por mi cuenta, y puedo decir, sin falsa modestia, que soy muy bueno en lo que hago y hace ya tiempo que Maese Nicolás no tiene nada que enseñarme. Pero no me hago ilusiones: para ser nombrado Maestro Artesano, tendría que hacer lo que se llama «una obra maestra», una obra de alta calidad, que sería estudiada minuciosamente por toda la asamblea de maestros del gremio. Y bien sé que ellos limitan cuidadosamente el acceso de nuevos maestros para no tener más competencia que la justa y que hay que tener poderosos avaladores para que den el visto bueno, además de habilidad... Bien sé que será el hijo del amo el que herede el título y el taller, aunque yo tenga que repasar su trabajo o se me encarguen a mí los trabajos más delicados... Ni loco se me ocurriría establecerme sin tener la aprobación del gremio. Incendiarían mi taller, destruirían mis obras y a mí... Con suerte, solamente me darían una paliza y me quebrarían las manos. No, gracias. Prefiero seguir como estoy.
¡Que qué es el gremio! ¡En qué mundo has vivido! Los gremios son las agrupaciones de los diferentes oficios. Nos instalamos en la misma calle, cuidamos de nuestros intereses comunes, negociamos directamente con el Rey nuestros privilegios y, en caso de guerra, hasta colaboramos en la defensa de las murallas. Pero, sobre todo, cuidamos de los nuestros, pagando una pensión a los compañeros que no pueden trabajar por enfermedad o accidente. Ya sabes, hoy por ti...

El Artesano es el individuo de la ciudad que se dedica a un oficio. Suele ser un hombre mañoso y espabilado, poco amante de meterse en problemas.

Mínimos de características
20 en Habilidad y 15 en Percepción.

Limitaciones de armas y armaduras
Armaduras tipo 1, sin escudo ni casco, y armas de tipo 1.

Competencias primarias
Artesanía
Buscar
Memoria
Comerciar

Competencias secundarias
Conducir carro
Elocuencia
Enseñar
Escuchar
Leer y escribir
Psicología
Soborno
Cuchillo

Bandido

No me lloriquees y quítate esos anillos de los dedos, si es que no quieres que te los corte. Y ni se te ocurra mearte encima de esas calzas de terciopelo que llevas, al menos no antes de que te las quites, que buenos dineros me darán por ellas... Y si te crees que amenazo en vano, mira a tu hombre, que está ahí, con la garganta abierta, o a tu criada, que aún la tiene abierta de piernas mi compañero Gordo, ¡eres idiota por meterte en el bosque solamente con un guardia!
Bien, tenemos tu bolsa y tus lujosas ropas, y tú, tienes tu vida... Un trato es un trato. Pero te tengo que decir una cosa: muchos de los bandidos que pueblan el bosque no son más que soldados sin señor, que vagan de un lado para otro buscando un nuevo amo o una nueva guerra... Y han de vivir de algo, mientras tanto. Si fuéramos de esos, podrías seguir tu camino. Pero tengo malas nuevas para ti: otros somos gentes de la tierra, campesinos a los que el hambre de nuestras familias nos obliga a rondar los caminos... Y no nos interesa dejar testigos... Pues podrías reconocernos, gordo asqueroso y, si me coge la Hermandad o los soldados del Barón (que mal rayo le parta), colgaré de una soga antes de poder recitar un avemaría... Y mis hijos morirán con las tripas vacías. Y antes que eso, prefiero rajarte las tuyas. Pero, eso sí, ya rezaré por tu alma...

Esta profesión representa al ladrón rural, que acecha en las encrucijadas de los caminos. Dista mucho de ser un bandido romántico del tipo Robin Hood: a menudo es un simple campesino que debe practicar el bandidaje para evitar que su familia muera de hambre. Ya que carece de medios de desplazamiento no puede alejarse demasiado de su hogar, por lo cual se ve en la necesidad de asesinar a sangre fría a sus víctimas para evitar ser denunciado.

Mínimos de características
15 en Percepción y 15 en Resistencia

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura de tipo 1,2,3,4, sin escudo, con casco. Puede manejar todo tipo de armas.

Competencias primarias
Esconderse
Otear
Tortura
Competencia de arma a elegir

Competencias secundarias
Correr
Escuchar
Lanzar
Psicología
Rastrear
Soborno
Trepar
Ballesta

Artesano

Gaspar de Mediavilla
Posición social: villano.
Situación familiar: padres vivos.
dos hermanas pequeñas.
Profesión paterna: ladrón.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: castellano

FUE	10	Altura	1'83 m.
AGI	10	Peso	80 kg.
HAB	20	Edad	18
RES	10	Apariencia	Mediocre (11)
PER	15	Armadura Nat.	Carece.
COM	15	RR 90%	
CUL	20	IRR 10%	
SUE	50		

Armas: Cuchillo 30%.
Competencias: Artesanía 60%, Buscar 45%, Comerciar 45%, Con. animales 45%, Elocuencia 65%, Escuchar 35%, Esquivar 25%, Memoria 55%, Psicología 45%.
Rasgos de carácter:
Carisma con animales.
Rechazo al mundo irracional.
Memoria fotográfica.

Bandido

Agostiño
Posición social: Campesino.
Situación familiar: Padres vivos. Dos hermanos y dos hermanas menores.
Profesión paterna: Bandido.
Nacionalidad: Reino de Portugal.
Grupo étnico: gallego-portugués.

FUE	23	Altura	1'75 m.
AGI	18	Peso	65 kg.
HAB	18	Edad	17
RES	28	Apariencia	Normal (14)
PER	18	Armadura Nat.	Carece.
COM	5	RR 25%	
CUL	5	IRR 75%	
SUE	28		

Armas: Ballesta 60%, Hacha 80%..
Competencias: Buscar 43%, Degustar -7%, Esconderse 50%, Castellano 10%, Otear 75%, Psicología 34%, Rastrear 38%, Trepar 43%, Tortura 50%.
Rasgos de carácter:
Come-piedras.
Extraordinariamente robusto.
Vista excelente.
Le busca una familia para casarlo con su hija, a la que dejó encinta.



Brujo/a

Dio una patada a la puerta y entró sin más en mi cabaña. Yo ya sabía quién era. Era el nuevo sargento del conde y le habían ordenado terminar con las brujas de la comarca. Y las que no teníamos quien nos protegiera estábamos siendo asesinadas por su mano. Sí, bien que lo sabía. Era él el que no sabía quién era yo. Mis ojos ya no son lo que eran, pero olí el miedo en él mientras avanzaba seguido del soldado al que había obligado a guiarle hasta mí. Con la espada desnuda. Temblando a cada paso. Lo miré con desprecio y me levanté despacio, evitando hacer una mueca al sentir el dolor de mis rodillas. Que hace años ya que dejé de ser una mocita...
El sargento se pasó la lengua por los labios y –al ver que no lanzaba maldiciones, ni lo convertía en sapo, ni nada parecido– sonrió. Era una sonrisa cobarde, del que piensa que conseguirá honras de un trabajo fácil. Y dio un paso más, levantando su espada.
–Hazlo –dije–. Si crees que tienes que hacerlo, hazlo...
El hombre era estúpido. Creyó que se lo decía a él y sonrió aún más, preparándose para dar un único y definitivo golpe. La lanza le entró por la espalda, con tal fuerza que la punta le salió, chorreante de sangre, por el pecho. Cayó mirándola estúpidamente y yo me quedé mirando al soldado que lo había traído hasta mí. Yo le había ayudado a nacer, como había ayudado a nacer a tres generaciones de su familia. Nos miramos sin hablar y luego ambos suspiramos mirando el cadáver.
Deshacernos de él sin dejar rastros no sería tarea fácil... Pero el molinero me debía muchos favores, y las piedras de un molino pueden convertir en pulpa muchas cosas...

Hombre (o mujer) que suele vivir aislado en el bosque, viviendo de la magia y para la magia, temido y respetado por sus conocimientos. Prepara filtros de amor para los enamorados, cura de enfermedades y maleficios (muchas veces causados por él mismo), encuentra objetos perdidos durante años y lanza maldiciones y males de ojo. A diferencia de los Alquimistas y otros «magos de ciudad», suele carecer de conocimientos en latín, números o metafísica.

Mínimo de características
15 puntos en la característica de Cultura

Limitaciones de armas y armaduras
Como protección sólo puede llevar Ropa gruesa (Prot. 1), sin casco ni escudo. El Brujo generalmente usará palos, aunque si su padre fue Soldado o Bandido podrá llevar armas de tipo 1.

Competencias primarias
Alquimia
Astrología
Conocimiento mágico
Conocimiento de plantas

Competencias secundarias
Buscar
Conocimiento de animales
Conocimiento mineral
Enseñar
Leyendas
Medicina
Primeros auxilios
Psicología

Cambista

Claro, mi joven señor... Entiendo vuestras inquietudes. Es natural que, siendo segundón, queráis probar fortuna con las armas... Es lógico que los jóvenes vayan a la guerra en busca de glorias y honores. Por supuesto que os facilitaré la suma que me pedís, para equipar a una lanza de soldados... Pero deberéis pagarme tres monedas por cada una que os preste y la deuda se doblará si no me la satisfacéis en un plazo de tiempo determinado...
¡Cómo, mi señor! ¡Os extrañáis! ¡Clamáis al cielo! Os han informado mal. Bien cierto es que los cristianos no pueden prestar dinero con interés, pero mi corto entendimiento no entiende de vuestras creencias y, en mi ignorancia, me aferro al credo de mis padres, a la ley de Moisés. ¡Vaya! Ahora cruza por vuestra mente la idea de no pagarme... No os sonrojéis, que sois joven y yo viejo, y ya os llegará el aprender del arte de leer los rostros cuando tengáis mis canas... Nada hay de magia en ello...
Os decía que bien sé que vos tenéis la fuerza y que de nada me valdría denunciaros a un tribunal, que os daría la razón. Pero tengo poderosos valedores, mi señor. Gentes que, como vos, me deben dinero, y que gustosos permutarían su deuda por buscar vuestra desgracia. Ello sin tener en cuenta que, una vez se corriera la voz, malamente lograríais que otro de mi raza os dejase dinero. Así que serenaos y sigamos hablando de negocios...

Personaje dedicado a hacer los cambios de moneda de diversos reinos, pesando las monedas en las balanzas. También hacía préstamos y otras operaciones bancarias. Es una profesión ideal para judíos.

Mínimos de características
15 en Cultura, 10 en Habilidad, 10 en Percepción.

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura tipo 1 sin casco ni escudo, armas tipo 1 y palos

Equipo obligatorio
Instrumentos de peso y medida (40 mp.).

Competencias primarias
Alquimia
Comerciar
Conocimiento mineral
Sobornar

Competencias secundarias
Artesanía
Elocuencia
Falsificar
Leer y escribir
Memoria
Ocultar
Otear
Psicología

Bruja

Aruka

Posición social: campesina.
Situación familiar: padres vivos. dos hermanas.
Profesión paterna: brujo.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: árabe.

FUE	5	Altura	1'68 m.
AGI	20	Peso	65 kg.
HAB	15	Edad	20
RES	10	Apariencia	Normal (15)
PER	15	Armadura Nat.	Carece.
COM	15	RR	25%
CUL	20	IRR	75%
SUE	50	pc.	15

Armas: Ninguna.
Competencias: Alquimia 89%, Astrología 60%, Buscar 25%, Con. animales 36%, Con. mágico 98%, Con. minerales 32%, Con. plantas 69%, Castellano. 10%, Enseñar 50%, Leyendas 45%, Medicina 41% , Navegar -10%, Prim. aux. 43%, Psicología 31%, Trepar -5%.
Rasgos de carácter:
Vértigo, Bastarda
Hechizos: Buen parto, Curación de enfermedades, Virilidad, Fertilidad, Virginidad, Curar la rabia, Pacificación de fieras salvajes, Curación de heridas graves.

Cambista

Isaac ben Jacob

Posición social: burgués.
Situación familiar: padres asesinados. primogénito de cuatro hermanos.
Profesión paterna: médico.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: judío.

FUE	10	Altura	1'56 m.
AGI	15	Peso	52 kg.
HAB	20	Edad	25
RES	10	Apariencia	Hermoso (23)
PER	15	Armadura Nat.	Carece.
COM	15	RR	75%
CUL	15	IRR	25%
SUE	45		

Armas: Pelea 45%.
Competencias: Alquimia 65%, Artesanía 35%, Buscar -10%, Comerciar 75%, Con. mineral 69%, Elocuencia 50%, Falsificar 45%, Leer/escribir 45%, Memoria 40%, Ocultar 28%, Otear 7%, Psicología 35%, Seducción 54%.
Rasgos de carácter:
3 hijos.
Corto de vista.
Camorrista y pendenciero.
Le gustan las mujeres.



Cazador

¡Quieres ir con más cuidado! ¡Haces tanto ruido que espantarás la caza en tres días de marcha a la redonda! Realmente, los de ciudad no estáis hechos para el bosque. Procura no separarte de mí, porque, si me pierdes, posiblemente no saldrás vivo de estos parajes. Y no se trata de que sean un laberinto sin salida, ni que haya bestias especialmente feroces (aunque alguna hay). Se trata de que no sabes buscar comida, ni agua, ni refugio contra el frío y la lluvia. Si fuera mal cristiano y te dejara aquí, posiblemente encontraría tu carcasa agusanada la próxima primavera.
¡Me preguntas sobre las bestias! ¡Quieres saber si son ciertas las leyendas! Todo lo que tiene nombre existe, dicen en mi tierra, y no nos gusta hablar de ello. Es fácil parlotear cuando se está arropado por los muros de piedra de la ciudad. Pero, aquí, la única protección que tienes contra las criaturas de la noche es tu propio coraje. Hasta los más fervorosos rezos mueren en los labios cuando salen de la espesura ruidos, parloteos y chillidos que no sabes cómo interpretar, o cuando el viento aúlla como los condenados al Infierno. Por eso, muchos en los bosques siguen los viejos ritos. Y no me vengas con monsergas del Diablo ahora. Hay cosas más antiguas incluso que ese cornudo al que tanto temes y poderes que no están supeditados ni al Cielo ni al Infierno. Y basta de cháchara, que nos quedan pocas horas de luz y algo querrás cenar esta noche.

Esta profesión define al hombre montaraz, criado en los bosques. Un perfecto batidor, a menudo rodeado de perros. El único oficio que conocía y usaba el arco en la España medieval.

Mínimos de características
20 en Percepción.

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura de tipo 1,2,3, sin escudo, con casco. Armas de tipo 1, 2, A, B.

Competencias primarias
Escuchar
Otear
Rastrear
Arco

Competencias secundarias
Buscar
Cabalgar
Conocimiento de animales.
Conocimiento de plantas
Esconderse
Lanzar
Trepar
Arma a elegir

Clérigo

Señor mío y Dios nuestro, escucha mis oraciones. Bien sabes que soy un pecador, que te he faltado de palabra y de obra, que he cometido el pecado de la lujuria con cortesanas y criadas, el de la gula ante mesas demasiado bien dispuestas y el de la avaricia acumulando honores y prebendas que tendría que haber gastado en ensalzar Tu Nombre y en socorrer a los pobres, pues tal es Tu Mandato. Apiádate de ésta pobre alma condenada, pues mi arrepentimiento es sincero. Hoy me enfrentaré a los poderes del Adversario y necesito estar purificado para la cruz no tiemble cuando la esgrima frente al Maligno. Socórreme en la necesidad, pese a que no sea digno, pues otras almas más merecedoras del Cielo que la mía se condenarán si no detengo a esa abominación. Soy tu siervo, soy tu perro y soy tu creación, pues soy como Tú hiciste. Tus caminos son infinitos, tus decisiones inescrutables y no está en mi pobre entendimiento la capacidad de entenderlas. Sólo sé que este indigno pecador que te reza es lo único, aquí y ahora, que hay entre el mal y esos pobres inocentes. Bien sé que mi fe es poca, quizá demasiado escasa para esta tarea. Pero, además de la cruz de madera, tengo la cruz de mi espada y más sé de provocar heridas que de rezar latines. Así que, si no quieres fortalecer mi pobre fe, dale por lo menos más fuerza a mi brazo... ¡Y enviaré a esos hijos de barragana infernal de vuelta a los azufres de una patada en su pétreo culo!

Bajo este nombre englobamos a los integrantes de la aristocracia eclesiástica: obispos, monjes guerreros —como los Templarios o los pertenecientes a la Orden de Santiago— y altos funcionarios eclesiásticos en general. Los hombres, en suma, que controlan el poder de la Iglesia. En muchos casos los títulos eclesiásticos eran considerados como un título nobiliario más, y se otorgaban a los nobles segundones. Muchos Clérigos carecían de una auténtica vocación sacerdotal, y vivían una vida normal, sin residir en su obispado o ni siquiera visitarlo. Les estaba prohibido, eso sí, casarse, pero no tener hijos.

Mínimos de características
50 en Suerte y de 15 en Cultura.

Limitaciones de armas y armaduras
Como integrante de la nobleza, un Clérigo no tiene ninguna limitación en armas y armaduras. Está mal visto, sin embargo, que presida la misa armado.
El lugar que el Pj ocupa en la jerarquía eclesiástica depende del título que ostente:

Duque	-	Cardenal
Marqués	-	Arzobispo
Conde	-	Obispo
Barón	-	Párroco
Caballero	-	Vicario

Competencias primarias
Elocuencia
Latín
Leer y Escribir
Teología

Competencias secundarias
Buscar
Enseñar
Escuchar
Griego
Un Idioma adicional
Memoria
Psicología
Arma a elegir

Cazador

Alarico «el certero»
Posición social: Campesino.
Situación familiar: Padres vivos. Hijo único.
Profesión paterna: Bandido.
Nacionalidad: Corona de Aragón.
Grupo étnico: castellano.

FUE	10	Altura	1'07 m.
AGI	20	Peso	87 kg.
HAB	20	Edad	24
RES	20	Apariencia	Mediocre (9)
PER	20	Armadura Nat.	Carece.
COM	5	RR	75%
CUL	5	IRR	25%
SUE	30		

Armas: Arco 60%, Pelea 40%..
Competencias: Cantar 30%, Con. animal 35%, Con. mágico 25%, Escuchar 60%, Esquivar 60%, Otear 60%, Rastrear 60%, Seducción -11%.
Rasgos de carácter:
Misógino.
Buena voz.

Clérigo

Francisco Álvarez
Posición social: Alta nobleza; caballero, hijo de conde.
Situación familiar: Huérfano de madre. Un hermano mayor.
Profesión paterna: cortesano.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: castellano.

FUE	13	Altura	1'64 m.
AGI	13	Peso	69 kg.
HAB	13	Edad	22
RES	11	Apariencia	Normal (13)
PER	15	Armadura Nat.	Carece.
COM	15	RR	50%
CUL	20	IRR	50%
SUE	50	pc.	10

Armas: Espada 40%.
Competencias: Con. animales 45%, Con. mágico 54%. Elocuencia 55%, Escuchar 29%, Latín 60%, Griego 20%, Leer/escribir 60%, Navegar -12%, Seducción -12%, Teología 60%.
Rasgos de carácter:
Misógino
Carisma con animales
Mareo (barcos)
Hechizos: Aumentar conocimiento, Discordia, Detección de venenos.

Comerciante

Por supuesto, mi señor. Mi oficio es comprar y vender, y cualquier producto es bueno para ello, siempre que sea caro. No habláis con un simple buhonero que se limita a malvender cuatro sobadas mercancías de pueblo en pueblo cargadas por una mula piojosa. Puedo ofreceros telas de Flandes, lanas de Inglaterra, pieles exóticas de Tartaria, seda de las Indias, pimienta y jengibre del país de las especias. También esencias de Oriente y, por supuesto, tantos esclavos paganos de tierras lejanas como queráis... Veo que traéis una lista, permitidme...
¡Ah! Ya veo... Así que eso es lo que queréis... No hay ningún problema, mi señor. Puedo conseguíroslo todo, desde los ojos de gul hasta la sangre del basilisco, el mercurio líquido y la raíz de la mandrágora. Hombres hay que por dinero son capaces de traerme todo lo que le pida pues, al fin y al cabo, de dinero se trata, y ya os aviso de antemano que no os saldrá barato...

El hombre de negocios medieval. Esta profesión abarca desde el pequeño buhonero hasta el hombre que monopoliza el mercado de una ciudad o la aduana de un puerto.

Mínimo de características
20 en Comunicación.

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura 1 y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar escudo ni casco.

Competencias primarias
Comerciar
Elocuencia
Psicología
Soborno

Competencias secundarias
Buscar
Conducir Carro
Escuchar
Un Idioma adicional
Leer y Escribir
Nadar
Ocultar
Arma a elegir

Cortesano

—Verdugo, dale media vuelta más a la rueda, que nuestro hombre no tiene los brazos lo bastante largos... ¡Ah!, bien, ¡así que por fin quieres hablar!... Dime pues a quién llevabas este mensaje cifrado, dime quién es el traidor... ¡El condestable! Bien pudiera ser, que poco fío yo de sus maneras y de su sonrisa y muchos se hacen mientes de su inexplicable fortuna... Pero entenderás, amigo mío, que bien pudiera ser que hubieras dicho el primer nombre que se te ocurriera y que yo he de estar seguro... Verdugo, sácale el otro ojo, que en estas cosas lo que valen son las seguridades...

[...]

—Señor, bien sabéis que soy vuestro amigo y que nada haría que pudiera perjudicaros... Pero las relaciones del condestable con vuestra mujer son cosa sabida... ¡Tened caballero! ¡Pensad bien aquello que vayáis a hacer! Pues condestable es diestro con la espada y, si presto le arrojáis la cara vuestras justas acusaciones, bien pudiera desafiaros un juicio de Dios. Os mataría, o peor aún, os dejaría tullido y tendríais que soportar el ser cornudo mientras los dos amantes se ríen a vuestras espaldas... Antes bien, usad la astucia y recordad que las buenas leyes de Alfonso el Sabio autorizan la muerte de los dos amantes adúlteros, si el marido los sorprende en impúdico abrazo... Yo os ayudaré...

[...]

—Pláceme vuestra amistad, señor condestable, bien que sabéis. Y he de deciros que la mujer del conde Orgaz no satisfecha está de las atenciones del barrigón de su marido y que ha dicho a una dama muy buena amiga mía que quedose prendada el otro día de vuestra marcial estampa y que esta noche estará sola en palacio y que no le importaría regalaros con favores que normalmente se reservan al esposo... Yo mismo os facilitaré la entrada al palacio, confiad en mí... ¡Para qué están, si no, los amigos

«Es preferible que muera un príncipe asesinado a que cien soldados caigan en una batalla... Algún día tendría que escribirlo, o alguien me quitará la frase...»

Este personaje representa el miembro de la nobleza que vive en la Corte, al servicio (por lo menos teórico) del rey o de un noble más poderoso. Aunque pertenece a la misma clase social que el Guerrero, sus modales son mucho más refinados y su educación más amplia. Es el perfecto anfitrión, y muchas veces el mejor de los espías. Suele ser intrigante, por naturaleza y por educación.

Mínimos de características
15 en Comunicación y 15 en Percepción.

Limitaciones de armas y armaduras
Un Cortesano no tiene ningún tipo de limitación en este campo.

Competencias primarias
Elocuencia
Latín
Psicología
Seducción

Competencias secundarias
Buscar
Cabalgar
Discreción
Escuchar
Un Idioma adicional
Leer y escribir
Soborno
Arma a elegir

Comerciante

Nataniel ben Eleazar
Posición social: Burgués.
Situación familiar: huérfano, sin hermanos.
Profesión paterna: Comerciante.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: judío.

FUE	10	Altura	1'60 m.
AGI	15	Peso	58 kg.
HAB	15	Edad	21
RES	20	Apariencia	Normal (15)
PER	10	Armadura Nat.	Carece.
COM	20	RR	75%
CUL	15	IRR	25%
SUE	45		

Armas: Palo 70%.
Competencias: Buscar 34%, Comerciar 65%, Conducir carro 60%, Discreción 45%, Elocuencia 60%, Escuchar +15%, Castellano 30%, Francés 15%, Árabe 15%, Leer/escribir 45%, Nadar 35%, Otear 30%, Psicología 60%, Seducción 40%, Soborno 60%.
Rasgos de carácter:
Debilidad por las mujeres.
Vista excelente.
Sordo de una oreja.

Cortesano

Gilbert de Rausin
Posición social: Baja nobleza; caballero, hijo de caballero.
Situación familiar: Padres vivos. Dos hermanos pequeños.
Profesión paterna: Guerrero.
Nacionalidad: Corona de Aragón.
Grupo étnico: catalán y francés.

FUE	10	Altura	1'74 m.
AGI	15	Peso	62 kg.
HAB	15	Edad	21
RES	10	Apariencia	Atractivo (19)
PER	15	Armadura Nat.	Carece.
COM	20	RR	75%
CUL	15	IRR	25%
SUE	50		

Armas: Espada 50%.
Competencias: Buscar 35%, Discreción 35%, Elocuencia 60%, Escuchar 35%, Idioma: Latín 45%, Idioma: Italiano 15%, Leer/escribir 50%, Psicología 75%, Seducción 57%, Teología 40%.
Rasgos de carácter:
Hombre de mundo
Criado en francia
Educado en un convento

Escriba

Muchos hombres de armas desprecian mi oficio. Piensan que lo importante es saber golpear con una espada de arriba abajo y que, cuando necesiten leer o escribir algo, siempre pueden amenazar a alguien que sepa para que se lo haga... ¡Idiotas! ¡De qué sirven las hazañas guerreras si no hay un cronista que las narre! ¡De qué sirven los méritos si no queda constancia? Ya pueden presumir brujos y magos de sus magias, pero la auténtica magia la hago yo, con pluma, tinta y pergamino. Yo convierto la falsedad en verdad, convierto al valiente en cobarde y al blasfemo en santo, doy vida a quien apenas la tuvo y escondo la gloria del que más méritos mereció. Pues la palabra escrita se convierte en razón, ya que es más duradera que la memoria.
¡Cuantos guerreros de bruñida armadura han perdido riquezas y hacienda por poner su marca, irreflexivamente, al pie de un escrito que no sabían leer! ¡Cuántos avispados plebeyos han conseguido honras gracias no a su bajo nacimiento, sino a impresionantes legajos de pergaminos hábilmente falsificados! Creedme, porque lo que os digo es verdad: Siempre será la pluma más poderosa que la espada.

El Escriba representa al funcionario menor, subordinado al Cortesano o del Comerciante influyente, hábil con los números y con las letras.

Mínimos de características
Un Escriba debe tener un mínimo de 15 en Cultura y 15 en Percepción.

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura 1, y armas de tipo 1. No puede llevar escudo ni casco.

Competencias primarias
Falsificar
Latín
Leer y escribir
Memoria

Competencias secundarias
Buscar
Elocuencia
Enseñar
Esconderse
Escuchar
Un Idioma adicional
Psicología
Cuchillo

Goliardo

«Cuando estamos en la taberna / no nos importa qué sea la tierra...»
—Robaremos al posadero la llave de la bodega y, de paso, nos calzaremos a su hija, que es buena moza, aunque un poco tonta.»

«... sino que nos precipitamos al juego / que es nuestro perpetuo desvelo...»
—Cantaremos canciones obscenas con sones de himnos eclesiásticos y lo haremos en latín y con recogimiento, para que los simples se crean que rezamos y nos den limosna.

«... Lo que se hace en la taberna / donde el dinero es copero...»
—Nos burlaremos de los aprendices del gremio y, si es necesario, los apedrearemos y nos burlaremos de la guardia de la ciudad, pues nada nos ha de pasar ya que, como monjes que somos, estamos sometidos a la ley eclesiástica, no a la seglar.

«...eso sí importa averiguarlo / ¡Pero escuchad lo que os voy a decir!»
—Nos reiremos de los nuevos, les escupiremos y les haremos la vida imposible hasta que nos paguen para que les dejemos tranquilos, que a todos nos pasó tener que soportar a los veteranos en la universidad y ya les tocará luego el turno a ellos.

«Unos juegan, otros beben / otros viven desenfrenadamente...»
—Y entre juerga y burla, entre desenfreno y jodienda, hasta nos dará tiempo de ir a clase pues, cuando se es joven, tiempo es lo que sobra. Gramática, Retórica, Astronomía...

«Pero entre quienes se dedican a jugar...»
—Si no reventamos de aburrimiento, lograremos el título de bachiller, para ocupar luego algún puesto importante en una cancillería o colocarnos al servicio de un noble importante o del mismísimo rey.

«... unos acaban desnudos / otros se visten allí mismo...»
—Pero eso será mañana, compañeros ¡Más vino, posadero! ¡Y que lo sirva tu hija, la de las ubres prietas, que antes que acabe la noche he de hacerla reír bajo mi vera!

Los Goliardos eran los monjes-estudiantes de las primeras universidades, cuando éstas se encontraban controladas por la Iglesia. Pícaros, pedigüeños, amorales, son protagonistas de los relatos del Arcipreste de Hita (Libro de Buen Amor) y de Bocaccio (el Decamerón). Gustaban del vino, de las mujeres y la diversión... sin abandonar, por supuesto, su hábito de monje, que les proporcionaba comida y alojamiento gratuito en parroquias y monasterios.

Mínimos de características
15 en Cultura, 10 en Habilidad y 10 en Agilidad.

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura tipo 1, sin escudo ni casco. Armas tipo 1 o palo

Competencias primarias
Cantar
Leer y escribir
Robar
Seducción

Competencias secundarias
Correr
Elocuencia
Esquivar
Juego
Latín
Teología
Cuchillo
Pelea

Escriba

Lope de Segorbe
Posición social: Burgués.
Situación familiar: padres vivos, un hermano mayor.
Profesión paterna: Comerciante.
Nacionalidad: Corona de Aragón.
Grupo étnico: Castellano.

FUE	8	Altura	1'47 m.
AGI	12	Peso	62 kg.
HAB	13	Edad	20
RES	10	Apariencia	Normal (14)
PER	20	Armadura Nat.	Carece.
COM	20	RR 60%	
CUL	17	IRR 40%	
SUE	57		

Armas: Cuchillo 23%.
Competencias: Buscar 35%, Comerciar 35%, Elocuencia 35%, Enseñar 45%, Esconderse 22%, Escuchar 35%, Falsificar 44%, Idioma: Francés 32%, Latín 51%, Leer/escribir 56%, Memoria 60%, Psicología 30%, Sobornar 30%.
Rasgos de carácter:
Don natural para la enseñanza.
Bajito.

Goliardo

Ganimedes
Posición social: Villano.
Situación familiar: padres vivos, un hermano pequeño.
Profesión paterna: Artesano.
Nacionalidad: Corona de Aragón.
Grupo étnico: Castellano.

FUE	10	Altura	1'88 m.
AGI	15	Peso	60 kg.
HAB	15	Edad	20
RES	10	Apariencia	Normal (12)
PER	15	Armadura Nat.	Carece.
COM	15	RR 25%	
CUL	20	IRR 75%	
SUE	50	pc. 15	

Armas: Cuchillo 40%, Pelea 40%.
Competencias: Artesanía 23%, Astrología 30, Buscar 35%, Cantar 45%, Con. mágico 50%, Latín 20%, Leer/escribir 60%, Memoria 28%, Navegar -10%, Psicología 25%, Comerciar 16%, Robar 45%, Seducción 36%.
Rasgos de carácter:
Irascible y violento.
Mareo.
Más delgado de lo normal.
Ambidextro.
Hechizos: Atracción sexual, Curación de enfermedades.



Guerrero

Pocas posesiones tengo, aparte de mis armas, mi armadura y mi caballo. Pero bien es cierto que pocas más necesito. Escasas opciones tiene el hijo menor de un noble, salvo dedicarse al honroso oficio de la guerra. Si tengo suerte, me distinguiré en la batalla y ganaré honores y prebendas, y mi señor me concederá un castillo para que defienda su frontera o un señorío para que administre sus rentas. En caso contrario, encontraré la muerte, que tampoco es mala cosa morir en combate si se lucha contra el infiel o por una causa justa. O quedaré tullido, que es lo peor, pues guerreros cojos y sin fortuna para poco sirven, y tendré que retirarme a un convento, a apartarme del mundo y meditar sobre los errores de mi vida.
Mientras tanto, me entreno con la espada y la lanza, y sirvo como escudero en el castillo de don Froilán, amigo de mi padre. Ningún caballero que se precie haría su entrenamiento en las posesiones paternas, pues los servidores lo tratarían con deferencia y se trata de forjar el carácter como quien templa el acero, que no es la vida del guerrero para vivir entre sedas. Dejad eso a los afeminados cortesanos, que se perfuman, saben de modales y bailes y enamoran a las damas con bonitas y floreadas palabras. Mi vida ha de ser la fatiga y el combate; mis ropajes, la cota de malla; mis palabras, el ronco grito de batalla; mis perfumes, la sangre y el sudor; mi bien más preciado, mi honra. Eso corresponde a mi nacimiento y a ello es a lo que tengo derecho.

Esta profesión representa la idea arquetípica que se suele tener del Señor feudal, que vive por y para la guerra. Su posición social y sus privilegios le permiten poseer una buena armadura, armas pesadas y un caballo. Esto le convierte en la piedra angular de la sociedad medieval: quien tiene la fuerza, tiene el poder.
En la época del juego (1350) la figura del Guerrero empieza a ser desplazada, gracias a la aparición de las ballestas y los (más raros en la península) arcos largos. Si pertenece la baja nobleza recibe el nombre de Infanzón.

Mínimos de características
15 en Fuerza y 15 en Agilidad.

Limitaciones de armas y armaduras
Un Guerrero no tiene ningún tipo de limitación en este campo.

Competencias primarias
Cabalgar
Mando
Competencia de arma a elegir
Otra competencia de arma a elegir

Competencias secundarias
Escuchar
Esquivar
Juego
Leer y Escribir
Otear
Tortura
Ballesta
Escudo

Juglar

No te equivoques, mi señor: me dedico a cantar trovas, recitar cantares y a hacer juegos de manos... Eso no incl calentar tu cama. Seguro que en la feria encontrarás barraganas que te complazcan. El mester de juglaría no oficio fácil. Poco techo y mucho camino, barro y frío e invierno, y polvo y calor de infierno en verano. Pero, aunque no somos un gremio, actuamos como si lo fuéramos: Nos ayudamos unos a otros, compartimos lo poco que tenemos, intercambiamos las canciones que hemos oído o compuesto. En las ciudades, nos alojamos las casas de los maestros ya consagrados, o de los que antaño fueron juglares y renunciaron al azar del camino por la seguridad de un techo bajo su cabeza. Y, si algún patán intenta balbucear cuatro estrofas sin haber sido reconocido como uno de los nuestros... ten por segu que sabremos castigarle. Quizá con una daga en las costillas o una paliza en un callejón oscuro, las más las veces con un buen baño de brea y borra de lana, que no somos gentes violentas...

Esta profesión define tanto al bufón de la Corte como al músico que vaga de pueblo en pueblo o al trovador que narra los cantares de gesta. Suele ser un pícaro alegre, rufianesco y ágil de pies.

Mínimos de características
20 en Comunicación, 15 en Agilidad y 10 en Cultura.

Limitaciones de armas y armaduras
Armadura tipo 1, sin escudo ni casco, y armas ti 1 o palos.

Competencias primarias
Cantar
Elocuencia
Juegos de manos
Música

Competencias secundarias
Correr
Esconderse
Esquivar
Leer y escribir
Leyendas
Saltar
Arma a elegir
Pelea

Guerrero

Joao de Andrade
Posición social: Alta nobleza, duque.
Situación familiar: padres vivos. hijo único.
Profesión paterna: Cortesano.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: Gallego.

FUE	20	Altura	1'68 m.
AGI	20	Peso	65 kg.
HAB	20	Edad	22
RES	20	Apariencia	Normal (16)
PER	10	Armadura Nat.	Carece.
COM	5	RR	75%
CUL	5	IRR	25%
SUE	20		

Armas: Espadón 98%, Lanza 80%.
Competencias: Buscar 35%, Cabalgar 80%, Castellano 10%, Esquivar 50%, Otear 45%, Psicología -15%, Seducción 41%.
Rasgos de carácter:
Extremadamente confiado.
Habilidad natural con armas.
Vista excelente.

Juglar

Gemma «la rodamons»
Posición social: Villana.
Situación familiar: padres vivos, hija única. Viuda.
Profesión paterna: Juglar.
Nacionalidad: Corona de Aragón.
Grupo étnico: Catalán.

FUE	10	Altura	1'72 m.
AGI	15	Peso	60 kg.
HAB	15	Edad	25
RES	10	Apariencia	Atractiva (19)
PER	20	Armadura Nat.	Carece.
COM	20	RR	65%
CUL	10	IRR	35%
SUE	50		

Armas: Cuchillo 65%, Pelea 65%.
Competencias: Cantar 80%, Degustar 45%, Elocuencia 75%, Escuchar 35%, Castellano 10%, Juegos de manos 60%, Leyendas 63%, Memoria 40%, Música 70%.
Rasgos de carácter:
Sibarita.
Irascible y violenta.
Oído sensible.
Alergia la determinar por el Dj.

Ladrón

Lo de ser puta como mi madre no me iba, así que me metí en el oficio de mi padre, junto con mis hermanos. Que tampoco es mala cosa ir echando mano a las bolsas hinchadas que cuelgan de los cintos de los que tienen demasiado. Y es lo que yo digo, que una bolsa demasiado llena es como una fruta madura: está pidiendo a gritos que le echen mano. Bien sé que es la mía profesión azarosa y que, si alargo demasiado la mano, puede que el verdugo municipal me la corte de un tajo, pero más puñaladas da el hambre, no sé si me entendéis y prefiero estirar la mano que abrir las piernas, como ya he dicho...
Y en éstas andaba yo, tentando bolsas, cuando el fulano notó algo extraño y me cogió la muñeca, mientras alargaba la mano a la espada. Mi padre no crió hijos indecisos, así que una patada en la espinilla y un empujón bien dado lo arrojaron contra las mercaderías del buhonero, mientras salía corriendo. Mi hermano pequeño, que andaba por ahí cerca, se interpuso con mis perseguidores, simulando tener gran afán en atraparme, y eso me permitió escapar. Luego, como labia no le falta, se engatusó al fulano, así que la familia acabó con su bolsa de todas maneras... Y aún tuvo suerte, que somos gente de oficio, que tipos hay por ahí que, en lugar de echar mano a las bolsas o de emborrachar a los incautos, prefieren esperarles en la oscuridad de las calles, ya de anochecida, para coserlos a puñaladas y saquear luego el cadáver...

El Ladrón es típico de la «fauna» ciudadana medieval. Esta profesión engloba tanto al corta-bolsas de dedos ligeros como al más brutal corta-gargantas de los callejones solitarios.

Mínimos de características
15 en Agilidad y 20 en Habilidad.

Limitaciones de armas y armaduras
Armaduras de tipo 1,2,3, sin escudo. Puede llevar casco.
Armas de tipo 1,2, A o B.

Competencias primarias
Correr
Esquivar
Robar
Trepar

Competencias secundarias
Buscar
Disfrazarse
Esconderse
Escuchar
Forzar mecanismo
Lanzar
Soborno
Arma a elegir

Marino

He visto cosas que nunca soñarías ver...
He visto maravillas que nunca creerías que existieran.
He visto firmamentos estrellados, y constelaciones nue
que daban una luz tan clara que parecía de día.
He visto atardeceres rojos, que teñían el cielo como si fuera todo de sangre.
He visto peces que volaban como pájaros y he oído el canto de las sirenas.
He visto un mar de algas verdes, tan denso, que sin du en él se atascarían los barcos.
He visto al Leviatán y al Kraken, a la serpiente marina la isla pez.
He visto los cadáveres de los ahogados devueltos por el mar, como si se tratase del vómito del borracho.
Todas esas escenas, todos esos recuerdos morirán conm pues a nadie le importan...

El Marino comprende desde el simple pescador hasta el comerciante con el otro lado del mar, pasando por el explorador que se adentra hacia mares desconocidos intentando llegar a las Indias. Esta profesión define, en suma, a todos aquellos que prefieren la cubierta de un barco a la tierra firme.

Mínimos de características
15 en Habilidad y 15 en Agilidad.

Limitaciones de armas y armaduras
Un Marino puede llevar armaduras de tipo 1,2,3 y casc
No puede llevar escudo. Puede llevar armas de tipo 1,
A o B.

Competencias primarias
Nadar
Navegar
Otear
Trepar

Competencias secundarias
Astrología
Idioma
Otro idioma
Juego
Memoria
Primeros Auxilios
Seducción
Arma a elegir

Marino

Armervigio el Largo
Posición social: Villano.
Situación familiar: huérfano, seis hermanos.
Profesión paterna: Ladrón.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: Castellano.

FUE	16	Altura	2'02 m.
AGI	16	Peso	75 kg.
HAB	16	Edad	21
RES	18	Apariencia	Mediocre (10)
PER	11	Armadura Nat.	Carece.
COM	12	RR	75%
CUL	11	IRR	25%
SUE	34		

Armas: Hacha 70%.
Competencias: Astrología 18%, Correr 20%, Degustar 36%, Esquivar 20%, Euskera 20%, Árabe 26%, Juego 36%, Nadar 50%, Navegar 48%, Otear 62%, Prim. aux. 16%, Robar 20%, Seducción -15%, Trepar 65%
Rasgos de carater:
Sibarita.
Busca al asesino de sus padres.
Misógino.
Más alto de lo normal.

Ladrona

Urraca
Posición social: Villana.
Situación familiar: bastarda.
Profesión paterna: Soldado.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: judío.

FUE	15	Altura	1'68 m.
AGI	20	Peso	64 kg.
HAB	20	Edad	22
RES	15	Apariencia	Mediocre (10)
PER	20	Armadura Nat.	Carece.
COM	5	RR	25%
CUL	5	IRR	75%
SUE	30		

Armas: Pelea 70%.
Competencias: Cantar 30%, Correr 60%, Escuchar 48%, Esquivar 65%, Castellano 10%, Nadar 45%, Robar 65%, Seducción 45%, Trepar 64%.
Rasgos de carácter:
Buena voz.
Le gustan los hombres.
Criada en la costa.



Médico / Curandero

Era el año de la peste. El mundo se había vuelto loco y parecía que los únicos que manteníamos la cordura éramos un médico musulmán y yo. Improvisamos un hospital y atendíamos como podíamos a los enfermos, que eran dejados por sus familias para que muriesen allí. Mi compañero sajaba las bubas y bien es cierto que algunos se salvaban, así que lo imité. Pero quedaban muy débiles y muchos morían igualmente. Probamos de todo. A unos les dejamos ayunar, a otros les dimos de comer hasta el hartazgo. De nada sirvió: unos y otros morían según el capricho del ángel de la muerte, como si el mismo Dios, y perdonadme vuesas mercedes por la blasfemia, le hubiese dado licencia sobre la humanidad.
Desesperado, salí al patio a tomar un poco de aire fresco, y entonces la vi. Una rata, grande como un conejo, que agonizaba bajo los rayos de la luna. Posiblemente del mismo mal que sufrían los hombres. Supongo que fue inspiración divina, o quizá una medida desesperada, pero cuando vinieron a pedirme soluciones les dije que cazasen las ratas y las quemasen todas. Y así se hizo.
No me preguntéis por qué, pues ni yo mismo lo sé. Quizá la cuota de muertes se hubiera satisfecho, o quizás en verdad tuvo esa acción algo que ver. Pero la plaga en nuestra ciudad remitió...

Es el sabio que ha aprendido a restañar la sangre en vez de derramarla. Sus conocimientos sobre higiene y patología suelen, sin embargo, ser bastante escasos. Si es de origen campesino recibe el nombre de Curandero.

Mínimos de características
15 en Cultura y 15 en Habilidad.

Limitaciones de armas y armaduras
Armaduras de tipo 1 y armas de tipo 1 o palos. No puede llevar casco ni escudo.

Competencias primarias
Conocimiento de plantas
Medicina
Primeros Auxilios
Psicología

Competencias secundarias
Alquimia
Buscar
Conocimiento de animales
Conocimiento de minerales
Elocuencia
Leer y escribir
Memoria
Arma a elegir

Pastor

Mi padre y el padre de mi padre me lo dejaron bien claro: hay que matar al lobo. Hay que defender el rebaño, que es inocente. No hay que esconderse cuando los perros de un señor presentan batalla, hay que unirse a ellos, dirigirlos en la lucha y ser certero con los tiros de la honda. No hay que dejar que el lobo devore ni una sola de las ovejas, ni la más pequeña, ni la más enferma, pues perder una hoy significa perderlas todas mañana. Hay que combatirle, pues es alimaña indigna de estar viva y, aunque matar sea cosa mala, el buen Dios verá con buenos ojos que se elimine de Su creación a un ser tan cruel que vierte tanta sangre.
¡Y aún me preguntáis por qué maté a mi señor feudal!

Campesino al servicio de un noble (o poderoso) que cuida y mantiene su ganado. El Pastor pasa todo el día, desde que sale el sol hasta que se pone, en los campos donde pastan los rebaños.

Mínimos de características
15 en Agilidad y 20 en Percepción

Limitaciones de armas y armaduras
Armaduras de tipo 1 y 2, sin escudo ni casco. Armas de tipo 1 y 2, así como Palo y Honda.

Competencias primarias
Conocimiento de animales
Escuchar
Otear
Rastrear

Competencias secundarias
Artesanía
Astrología
Buscar
Correr
Lanzar
Saltar
Trepar
Palo

Médico

Abderraman ibn al-Yussuf
Posición social: Campesino.
Situación familiar: Padres vivos. tres hermanos.
Profesión paterna: Cazador.
Nacionalidad: Reino de Granada.
Grupo étnico: Árabe.

FUE	10	Altura	1'76 m.
AGI	10	Peso	68 kg.
HAB	15	Edad	20
RES	15	Apariencia	Atractivo (18)
PER	10	Armadura Nat.	Carece.
COM	15	RR	40%
CUL	20	IRR	60%
SUE	45		

Armas: Palo 20%.
Competencias: Alquimia 25%, Con. mágico 50%, Con. plantas 70%, Castellano 40%, Leer/escribir 25%, Medicina 70%, Prim. aux. 50%, Psicología 50%, Rastrear 25%, Tortura 35%.
Rasgos de carácter:
Sádico.
Aficionado a la caza.
Sexto sentido.

Pastor

Txiki «el lerdo»
Posición social: Campesino.
Situación familiar: padres vivos. cinco hermanas.
Profesión paterna: Cazador.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: Vascón.

FUE	10	Altura	1'70 m.
AGI	20	Peso	60 kg.
HAB	15	Edad	29
RES	20	Apariencia	Atractivo (19)
PER	20	Armadura Nat.	Carece.
COM	10	RR	75%
CUL	10	IRR	25%
SUE	50		

Armas: Palo 42%.
Competencias: Artesanía 23%, Astrología 43%, Buscar 35%, Con. animales 80%, Con. mágico 30%, Castellano 10%, Correr 40%, Discreción -5%, Escuchar 50%, Lanzar 38%, Otear 45%, Saltar 44%, Trepar 43%, Psicología -15%, Seducción 41%.
Rasgos de carácter:
Maldito por dios.
Educado por un brujo.
Ruidoso.
Educación suplementaria.



Pirata

Te equivocas. No soy un ladrón ni un asesino. No más que otros, por lo menos. Yo soy un... comerciante. Si el puerto al que llego está bien fortificado, ten por seguro que venderé pacíficamente mis mercancías. Si la nave con la que nos cruzamos en alta mar está bien pertrechada para el combate, ten por seguro que nada malo le pasará por mi culpa. Otra cosa sucederá si los lugareños donde vaya a hacer aguada son idiotas y no saben defenderse, o si los gordos mercaderes recorren sin protección las aguas. Al fin y al cabo, si no soy yo el que se aprovecha, será otro... ¡no!

Marino que se dedica a asaltar barcos para robar su mercancía.

Mínimos de características
15 en Habilidad y 15 en Agilidad.

Limitaciones de armas y armaduras
Armaduras de tipo 1, 2, 3 y casco. No puede llevar escudo. Armas de tipo 1, 2, A y B.

Competencias primarias
Nadar
Navegar
Otear
Arma a elegir

Competencias secundarias
Astrología
Idioma
Juego
Lanzar
Primeros auxilios
Seducción
Trepar
Ballesta

Prostituta

Soy lo que soy y eso está muy claro tan solo viendo mi pelo, que llevo suelto. Únicamente las que practican mi oficio y las niñas menores de siete años lo llevan sin recoger. Así no hay confusiones posibles ¡no crees! Las mojigatas me desprecian, y me río yo de sus beaterías, pues bien sé que soportan las palizas de sus maridos y que más de una vez y más de diez han de abrirse de piernas a desgana. Yo, en cambio, lo hago cuando quiero y cobro por ello. Pocas veces es dinero, que esta sociedad es pobre pero no faltan en mi mesa huevos, gallinas y pieles. Todo hombre tiene su oficio y todos tienen algo con que pagar a una puta cuando quieren hacer lo que no se atreven con la legítima. Y que cargue yo con el peso de su pecado y queden ellos con la conciencia limpia, que luego yo ya me entenderé con el cura, que bien le hago precio especial.

Es una mujer que se gana la vida vendiendo su cuerpo. Está educada en la calle y de allí ha aprendido sus competencias. Si es de origen burgués recibe el nombre de Mundana.

Mínimo de características
17 o más en Aspecto.

Limitaciones de armas y armaduras
Armas y armaduras tipo 1, sin escudo ni casco.

Sus ingresos dependen de su competencia de Seducción:
51-71%.....25 monedas/mes
72-82%.....40 monedas/mes
83-00%.....65 monedas/mes
101-120%.....90 monedas/mes

Todos sus hijos, por supuesto, son bastardos.

Competencias primarias
Discreción
Elocuencia
Robar
Seducción

Competencias secundarias
Comerciar
Correr
Esconderse
Forzar mecanismo
Juego
Ocultar
Otear
Psicología

Pirata

Juan Núñez
Posición social: Villano.
Situación familiar: padres vivos. bastardo reconocido, hijo único.
Profesión paterna: Goliardo.
Nacionalidad: Reino de Castilla.
Grupo étnico: Castellano.

FUE	15	Altura	1'56 m.
AGI	20	Peso	59 kg.
HAB	20	Edad	21
RES	15	Apariencia	Mediocre (10)
PER	10	Armadura Nat.	Carece.
COM	15	RR	50%
CUL	10	IRR	50%
SUE	30		

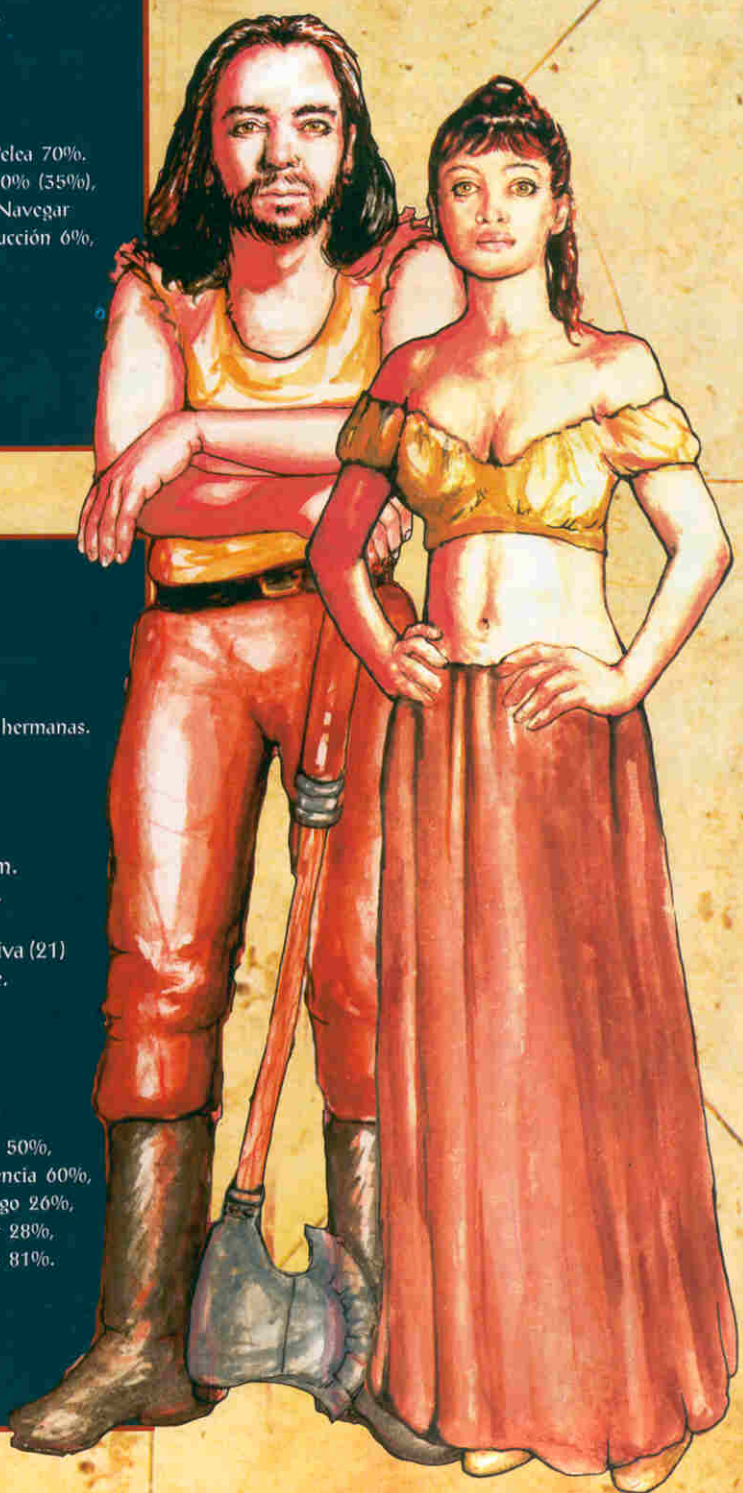
Armas: Cimitarra 103%, Ballesta 40%, Pelea 70%.
Competencias: Astrología 21%, Árabe 0% (35%), Juego 26%, Lanzar 34%, Nadar 60%, Navegar 73%, Otear 45%, Prim. aux. 35%, Seducción 6%, Trepar 53%.
Rasgos de carácter:
No se baña.
Camorrista y pendenciero.
Irascible y violento.
Lengua cortada.

Prostituta

Susana «la pálida»
Posición social: Villana.
Situación familiar: padres vivos. cinco hermanas.
Profesión paterna: artesano.
Nacionalidad: Corona de Aragón.
Grupo étnico: castellana.

FUE	10	Altura	1'62 m.
AGI	20	Peso	53 kg.
HAB	20	Edad	19
RES	10	Apariencia	Atractiva (21)
PER	15	Armadura Nat.	Carece.
COM	15	RR	75%
CUL	10	IRR	25%
SUE	40		

Armas: Daga 40%.
Competencias: Comerciar 35%, Correr 50%, Degustar 40%, Discreción 95%, Elocuencia 60%, Esconderse 45%, Forzar mec. 35%, Juego 26%, Leer/escribir 35%, Ocultar 38%, Otear 28%, Psicología 42%, Robar 66%, Seducción 81%.
Rasgos de carácter:
Ínfulas de poetisa.
Sibarita.
Sigilosa como un gato.



Soldado

Llegaron los soldados a la granja. Padre les hizo frente y consiguió que lo mataran. Tumbaron a madre sobre la paja y disfrutaron largamente de ella. Mataron las gallinas y se llevaron la vaca. Al terminar, prendieron fuego a la cabaña y que supongo que serían enemigos. Los nuestros no hubieran destruido sin más las posesiones del amo.
Y madre se tragó las lágrimas, reunió lo poco que no le robaron y se fue tras ellos. Para no morir de hambre y de frío.
Así nos convertimos en dos más de la hueste que sigue a toda tropa, buscando qué comer a cambio de servir a los señores y participar en el saqueo. Que si este es mundo de víctimas y verdugos, es mejor ser de éstos últimos, que ya se arreglarán las cuentas luego, en el Juicio Final.
Lo de servir nunca me ha ido, así que, cuando empecé a ser hombre, me hice soldado. Y no es mala vida siempre que no estés demasiado borracho en la batalla ni te creas las trovas que cantan los juglares. Que tener la cabeza clara y saber cuándo se puede pelear y cuándo es mejor pasar desapercibido. No sé cuántos hombres habré matado y no sé cuántos de ellos eran ricos hombres de armaduras doradas, y cuantos pobres campesinos que, como mi padre, intentaban desesperadamente evitar perder sus flacas gallinas. No importa, pues bien sé que un día ese cadáver tirado en el barro del camino será el mío. Ya te lo dije. El día del Juicio pasaremos cuentas...



Este oficio representa al soldado profesional, veterano de mil campañas, de origen humilde y no tan bien armado como el Guerrero, de origen aristocrático. Sin embargo, puede ser tanto o más letal éste en combate.

Mínimos de características
Un Soldado ha de tener un mínimo de 15 en Fuerza y 15 en Habilidad.

Limitación de armas y armaduras
Armaduras tipo 1,2,3,4,5, casco y escudo. Igualmente, puede llevar todo tipo de armas

Competencias primarias
Cabalgar, Competencia de arma a elegir , Ballesta, Escudo

Competencias secundarias
Buscar, Conducir carro, Discreción, Esconderse, Esquivar, Otear, Primeros auxilios
Tortura

Soldado

Pachi "el apaleado"
Posición social: campesino
Profesión paterna: siervo
Situación familiar: padre y seis hermanos. casado, su mujer huyó con un mercader
Nacionalidad: Reino de Navarra
Grupo étnico: vasco

FUE	20	Altura	1'07 m.
AGI	15	Peso	87 kg.
HAB	20	Edad	24
RES	20	Apariencia	Mediocre (9)
PER	10	Armadura Nat.	Carece.
COM	5	RR 75%	
CUL	10	IRR 25%	
SUE	25		

Armas: Ballesta 70%, Escudo 80%, Hacha 94%
Competencias: Cabalgar 65%, Con. animal 35%, Escuchar 25%, Esquivar 35%, Tortura 55%.
Rasgos de carácter:
Cicatriz en la cara
Oído sensible
Sádico

Profesión paterna

La profesión del padre influye en el desarrollo del Pj. Para determinarla lanzaremos 1D10, y consultaremos la tabla de Profesión Paterna. El resultado depende directamente del Origen social del Pj:

Tabla de la profesión paterna

Alta Nobleza	Baja Nobleza
1 Clérigo (*)	1 Alquimista
2 Clérigo (*)	2 Alquimista
3 Cortesano	3 Cortesano
4 Cortesano	4 Cortesano
5 Cortesano	5 Infanzón (Guerrero)
6 Guerrero	6 Infanzón (Guerrero)
7 Guerrero	7 Infanzón (Guerrero)
8 Guerrero	8 Infanzón (Guerrero)
9 Guerrero	9 Infanzón (Guerrero)
0 Guerrero	0 Infanzón (Guerrero)

Burguesía	Villano
1 Alquimista	1 Artesano
2 Cambista	2 Artesano
3 Comerciante	3 Goliardo (*)
4 Comerciante	4 Juglar
5 Escriba	5 Marino
6 Marino	6 Ladrón
7 Médico/Curandero	7 Ladrón
8 Pirata	8 Pirata
9 Soldado	9 Soldado
0 Soldado	0 Soldado

Campesino
1 Almogávar
2 Bandido
3 Brujo
4 Cazador
5 Curandero (Médico)
6 Pastor
7 Siervo
8 Siervo
9 Siervo
0 Soldado

(*) En caso de que salga este resultado el Pj es un bastardo (ver resultado 2 en la tabla 1.4 *Padres*).

Conocimientos mágicos paternos

Hay la posibilidad de que los padres del Pj tuvieran algunos conocimientos de magia. Eso depende directamente de la profesión de los padres. Lanzaremos 1D100, teniendo en cuenta los porcentajes de la tabla 1-3. En caso de que salga este porcentaje el Jugador podrá asignarle a su Pj el doble de la base en Conocimiento Mágico que normalmente le correspondería (es decir, su Cultura x 2). Esta competencia se tratará como las otras competencias paternas. Volveremos a ello en el apartado de las Competencias.

Tabla del conocimiento mágico paterno

Profesión paterna	
Almogávar	05%
Alquimista	40%
Artesano	10%
Bandido	05%
Brujo	60%
Cambista	10%
Cazador	05%
Clérigo	25%
Comerciante	10%
Cortesano	10%
Escriba	10%
Guerrero/ Infanzón	05%
Goliardo	25%
Juglar	15%
Ladrón	05%
Marino	15%
Médico/ Curandero	15%
Pastor	10%
Pirata	10%
Siervo	10%
Soldado	05%

Situación familiar

Este apartado de la Hoja de Personaje indica la situación actual de la familia de nuestro Pj.

Padres

Lanzaremos 1D10:

1 Padre y madre desconocidos
No se efectúan tiradas por hermanos (ver más adelante). El Pj ha sido criado por un protector, cuyo oficio será el que nos haya salido en «Profesión paterna».

2 Bastardo reconocido.
Se efectúan tiradas por hermanos. En el caso de padres nobles no hay derechos sobre la herencia (ver más adelante)

3-7 Padres vivos

8 El Pj es huérfano de padre

9 El Pj es huérfano de madre

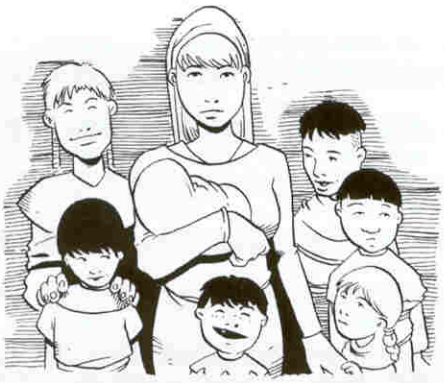
0 Huérfano de ambos progenitores

Hermanos

Lanzaremos 1D8 y restaremos a su resultado 1D4. Se ignorarán resultados negativos si los hubiera. El resultado será el número de hermanos del Pj. Para determinar el sexo de cada hermano lanzaremos por cada uno de ellos 1D6: pares serán hermanas, impares hermanos. Para determinar la posición del Pj en la familia lanzaremos un dado según el número de hermanos: (Si son 6, 1D6. Si son 5, 1D6 ignorando el 6 como resultado). Si sale un 1, el Pj será el primogénito. En caso contrario, habrá nacido en el orden en que indique el dado.

Herencia

En el caso de que la familia del Pj sea noble, heredará el título del padre (a la muerte de éste, por supuesto) el primogénito varón, o en caso de deceso el hijo varón de mayor edad vivo. Quedan excluidos de la herencia los bastardos, aunque sean reconocidos. Los otros hijos varones, incluso si son bastardos, habrán de conformarse con el título de caballeros si su familia pertenece a la Alta Nobleza, o de hidalgos si ésta pertenece a la Baja Nobleza.



Matrimonio (Opcional)
Si el jugador desea que el Pj cometa el error de su vid... digo... si desea que su Pj esté casado, consultará igualmente la siguiente tabla (1.5).

Hijos (Opcional)
El mismo procedimiento que si se tratara de hermanos (ya sabes, 1D8 menos 1D4, etc...).

Nacionalidad y grupo étnico

El jugador debe elegir en cuál de los cinco reinos existentes en la Península en esa época (año 1350) ha nacido su Pj:

- Reino de Castilla
- Corona de Aragón
- Reino de Granada
- Reino de Navarra
- Reino de Portugal

El reino de Granada es vasallo de los reyes de Castilla. Asimismo, Castilla tiene buenas relaciones con Navarra y Portugal. La Corona de Aragón será el gran adversario de Castilla hasta 1412, año en que, con el Compromiso de Caspe, se instaura en la Corona de Aragón una dinastía castellana: los Trastámara.
En cada uno de estos reinos convivían (en mayor o menor armonía) diferentes razas y grupos étnicos. Por motivos de simplificación del juego, sólo citaremos los más importantes. El jugador deberá elegir a cuál de ellos pertenece su Pj. Algunas profesiones y orígenes sociales son incompatibles con según qué grupo étnico.

Reino de Castilla

Castellano. Cualquier profesión.
Gallego. Del antiguo reino de Galicia. Cualquier profesión.
Árabe. Instalados al sur del río Guadiana (zona relativamente recién conquistada). No pueden pertenecer a la nobleza, pero sí ser soldados (mercenarios o vasallos de algún noble castellano). Tampoco pueden ser goliardos. Reciben el nombre de «Moriscos».
Judío. Instalados en las principales ciudades, a partir del sur del río Duero. Sólo pueden pertenecer a las clases sociales de Burgueses o Villanos. No pueden ser soldados ni goliardos.
Vascón. Originario del señorío de Vizcaya. Solamente puede ser de origen social campesino. Hablan el euskera como lengua natal.

Matrimonio (Opcional)

1-2	Cónyuge muerto
3	Cónyuge desaparecido
(detalles a cargo del Director de Juego)	
4/0	Cónyuge en perfecto estado de salud

Corona de Aragón

Castellano (aragonés). Instalados en el Reino de Aragón. Cualquier profesión.
Catalán. Instalados en el Principado de Catalunya, el Reino de Valencia y el Reino de Mallorca. Cualquier profesión.
Árabe (Moriscos). Instalados como mano de obra rural en el Reino de Valencia. Solamente pueden ser del grupo social Campesino. No pueden ser soldados.
Judío. Instalados en las principales ciudades. Sólo pueden pertenecer a las clases sociales de burgueses o villanos. No pueden ser soldados ni goliardos.

Reino de Granada

Árabe: Cualquier profesión. La nobleza y el clero son diferentes que en el mundo cristiano:

Alta Nobleza
1/3. Visir. Nominalmente, ministro del rey de Granada. En la práctica se había convertido, junto con el Cadí, en un título nobiliario hereditario. El auténtico primer ministro (elegido por el rey granadino) recibía el nombre de Hachib.
4/0 Cadí. Teóricamente, jueces. Poseían ciertas atribuciones religiosas.
Baja Nobleza
1/2/3 Walí. Jefe guerrero al mando de un pequeño contingente militar, encargado de proteger una aldea o zona fronteriza.
4/10 Emir. Miembro de la vieja aristocracia tribal en la actualidad de la época con poco o ningún poder efectivo.

En caso de que un jugador escoja la profesión de «Clérigo» será un «Sufí», un monje guerrero musulmán. No existe la profesión de Goliardo en el mundo musulmán.
Judío. Al igual que en la sociedad cristiana, viven en las ciudades. Sólo pueden ser burgueses o villanos. No pueden ser ni goliardos ni soldados.
Cristianos. Pueden encontrarse cristianos de cualquier grupo étnico viviendo en Granada, ya sea como esclavos, mercenarios, visitantes o trabajadores. Reciben el nombre de «Mozárabes».

Reino de Navarra

Vascones. Instalados en las zonas rurales al norte del reino. Sólo pueden ser de origen campesino. Hablan el euskera. **Castellano**. Instalados en el sur del reino, y en las ciudades. Cualquier profesión y origen social.

Reino de Portugal

Portugués (Gallego). Cualquier profesión y origen social. **Judío**. Al igual que en el resto de la Península, sólo pueden ser Villanos o Burgueses, no pudiendo ser ni soldados ni goliardos. Todo Pj habla la lengua de su grupo étnico al 100%, sin que sea necesario que lo anote en su Hoja de Personaje. Además, tiene un porcentaje igual a su Cultura x 2 en la Competencia de «Idioma Castellano», el cual era en la época el más hablado de la Península.

Hermanos e (Opcional) Hijos

Nº de hermanos o Hijos: 1D8 - 1D4	
Sexo: 1d6	pares- hembras
	impares- varones
Posición del Pj: Lanzaremos el dado superior al nº de hermanos. Se obviarán resultados superiores	

Características principales

Las Características principales definen los principales rasgos físicos y psíquicos del Pj. Son siete:

Fuerza. Representa, como su nombre indica, el músculo, la fuerza bruta. Incide directamente en la capacidad del Pj para el combate.

Agilidad. Indica los reflejos y la coordinación del Pj. Incide directamente en la Iniciativa y en todas las competencias que impliquen reacción muscular.

Habilidad. Indica la habilidad manual del Pj. Es la característica que incide en mayor número de competencias: desde manejar una espada hasta robar una bolsa de monedas, pasando por realizar unos primeros auxilios.

Resistencia. Representa la fortaleza frente a las enfermedades y el estado de salud en general. Esta característica puede decrecer temporalmente en el caso de que el Pj sea herido.

Percepción. Mide las cualidades sensoriales del Pj (Vista, oído, gusto, tacto, olfato).

Comunicación. Es la capacidad de dialogar, ser escuchado, y de convencer al interlocutor.

Cultura. Indica el valor de los conocimientos generales del Pj, no necesariamente aprendidos en universidades o escuelas.

> Al contrario que otros juegos de rol, en *Aquelarre* no existe la característica de *Inteligencia*, o similar. La inteligencia del Pj es la inteligencia de su jugador.

Entre estas características se repartirán 100 puntos del siguiente modo: Máximo 20 puntos en una sola característica, y mínimo 5, excepto en Resistencia, cuyo mínimo es 10. Los puntos deberán repartirse con cuidado, ya que inciden directamente en las competencias (ver más adelante), y normalmente no pueden ser aumentados. Al asignar los puntos tenemos que tener presente los mínimos de características de la profesión que hallamos elegido (ver Profesión).

Características secundarias

Peso y altura

Lanzaremos 1D10 en la siguiente tabla:

Tabla de Peso y Altura

	Peso	Altura
1-2	55 Kg*	1'50*m.
3-8	70 Kg*	1'65*m.
9-10	85 Kg*	1'80*m.

*Al Peso y la Altura de nuestro Pj le sumaremos (o restaremos, a elección) el resultado de 1D10. Lo normal será que nos resulte un personaje más bien bajo pero corpulento, según la media normal de la época.

Edad

El jugador puede elegir para su Pj cualquier edad entre los 17 y los 22 años. Si desea hacerse Pj más jóvenes o más adultos, deberá remitirse a las reglas de *Niñez y Madurez*, siempre con el permiso del Dj.

La edad determina el número de tiradas obligatorias a realizar en la Tabla de *Rasgos de Carácter*. Por lo demás, no tiene incidencia alguna en el juego hasta los 35 años, momento en el cual empiezan a aplicarse las reglas de envejecimiento.

Aspecto

Esta característica indica la apariencia física general de nuestro Pj. Influye directamente en la competencia de Seducción. Lanzaremos 4D6 y consultaremos la siguiente tabla (en caso de que el Pj sea femenino le sumaremos 2 al resultado).

Tabla de Aspecto

26-24	Belleza casi inhumana
23-21	Hermoso/a
20-18	Atractivo/a
17-12	Nomal
11-9	Mediocre
8-6	Marcadamente feo
5-1	Claramente repugnante

Racionalidad e Irracionalidad

En el mundo de AQUELARRE, a caballo entre lo humano y lo mágico, estas dos características valoran en qué lugar se encuentra el Pj. Una Racionalidad alta implica una fuerte incredulidad hacia la magia, y una gran resistencia hacia la misma. Una Irracionalidad alta, por el contrario, significa aceptar y tener la capacidad de poder usar la magia... y al mismo tiempo una gran vulnerabilidad hacia ella. Ambas características son incompatibles, y entre ambas deben sumar siempre 100. Al crear el Pj, deberemos asignar un mínimo de 25 puntos en una de ellas (Ver el Capítulo IV, para una mayor explicación de ambas características).

Suerte

Esta característica, como su nombre indica, representa la suerte del Pj frente a una situación determinada. Se calcula sumando las características de Percepción, Comunicación y Cultura. Viene expresada en porcentaje. La Suerte puede variar a lo largo de una partida, según el uso que hagamos de ella (Ver en Capítulo II el apartado *Suerte*).

Competencias

Las competencias definen en términos de porcentaje los diferentes campos de conocimiento del Pj, y su habilidad en los mismos. Dependen directamente de la profesión o profesiones que hayamos elegido y de las diferentes características que le hallamos asignado. Cada competencia depende de una de las siete características principales (salvo una: Seducción. Hablaremos de ella con más detalle en el capítulo II). Dicha característica marca la base de la competencia, y también su tope inicial: al crear un Pj no se puede asignar a esa competencia más de su base multiplicada por 5. Una excepción son las competencias de la característica Cultura, que pueden llegar al 100% sin limitación por característica. Así, si tenemos 15 en Habilidad nuestro Pj tendrá un 15% en Espada, y en su creación no podrá superar el 75%.

Cada profesión tiene 12 competencias propias: cuatro de ellas son Primarias, competencias básicas, imprescindibles de la profesión, y en ellas tendremos nuestra base de característica *multiplicada por tres*. Las otras ocho son competencias Secundarias, y tendremos en ellas de base el valor de la característica (al igual que en las normales). Si el jugador deseara aumentar su porcentaje en alguna competencia Normal (i.e., que no fuera de estas doce), podrá hacerlo a doble coste.



En el caso de que el jugador haya elegido para su Pj dos profesiones dispondrá de dieciséis competencias secundarias y ocho competencias primarias de base *multiplicada por dos*. Si ambas profesiones tienen competencias básicas comunes, en éstas la base se multiplicará por tres, como en el caso anterior.

Ejemplo: Un jugador decide que su personaje tiene 20 años, pero que en lugar de tener una única profesión es Clérigo y Cortesano. Por su edad, tiene 100 puntos para repartir entre sus siete características, teniendo obligatoriamente que ponerse un mínimo de 15 en Comunicación, 15 en Percepción, 15 en Cultura y 50 en Suerte. Tiene la base multiplicada por dos en las competencias básicas de Teología, Leer/escribir, Seducción y Psicología, y la base multiplicada por tres en Latín y Elocuencia. Dispone de 100 P. Ap. para repartir entre las competencias de ambas profesiones, aparte de los 25 P. Ap. a repartir entre las cuatro competencias primarias del padre.

El jugador tiene 100 puntos para repartir entre las competencias de su elección. Aparte de estos, tiene 25 puntos para repartir entre las cuatro competencias primarias de la profesión del padre, al coste de una competencia secundaria (si quiere añadir más de estos 25 puntos, el coste se doblará). Caso que la profesión paterna fuera la de «Siervo», las cuatro competencias serán:

- ▶ Conducir carro
- ▶ Conocimiento de animales
- ▶ Conocimiento de plantas
- ▶ Esconderse

Recordemos que si en su familia había conocimientos mágicos puede aumentarse dicha competencia igualmente al coste normal.

Niñez y madurez

Pjs menores de 17 años

La edad mínima para crear un Pj es de 7 años. Un Pj de esa edad tiene 50 puntos (en lugar de 100) para repartir entre sus 7 características principales, y los únicos P. Ap. que dispone son los 25 puntos que tiene que repartir entre las 4 competencias principales de la profesión paterna. Si jugador quiere hacerse un Pj entre 7 y 17 años, deberá elegir una profesión (entre las permitidas por su clase social) y tendrá por cada año de más 10 P. Ap para sus competencias y 5 puntos para sus características principales.

Ejemplo: Un jugador decide hacerse un Pj de 12 años. Tiene 75 (50 + 25) puntos para repartir entre las 7 características principales, y 50 P. Ap para repartir entre sus competencias.

En el caso de las cuatro competencias primarias de cada profesión, se obtendrá una base de las característica x 2 cuando se tenga un mínimo de cinco años de experiencia en dicha profesión, no concediéndose la base habitual de característica x 3 hasta alcanzar los diez años de experiencia.

En el caso anterior, si el Pj elige (por ejemplo) la profesión de ladrón, al tener cinco años de experiencia en ella tiene su característica multiplicada por dos como base en las cuatro competencias primarias de la profesión, que son: Robar, Trepar, Correr y Esquivar.

Pjs «mayores de edad»

¿Qué sucede cuando un jugador desea hacerse un Pj mayor de 22 años? Simplemente, que por cada año de más que quiera tener se sumará 10 P. Ap. más, a repartir según las reglas normales de creación de Pj. *Ejemplo: Un Pj de 32 años dispondrá de 200 P.Ap. para repartir, en lugar de los 100 habituales.* Sin embargo... (en todas las cosas hay un «sin embargo») el Pj deberá hacer una tirada sobre la Tabla de Eventos por cada año de más que se quiera sumar. No hay que olvidar, además, que tiene derecho todavía a sus tiradas de Rasgos de Carácter.

Con este sistema, un Pj puede tener la edad que su jugador quiera... o se atreva. Sería interesante no olvidar las reglas de envejecimiento, que se encuentran el capítulo II.

Ejemplo: Un jugador desea hacerse un Alquimista, y como piensa que el estado físico, al fin y al cabo, no es demasiado importante, le dice al Dj que se lo hace de 32 años, edad bastante respetable para la época. Si lo consigue tendrá 230 P. Ap a repartir entre las competencias, pero a cambio debe hacer 13 tiradas en la *tabla de eventos*. En caso de que se lo quisiera hacer, pongamos por caso, de 70 años, tendría ¡330! P. Ap. ... siempre que no pereciera en las 22 tiradas de la tabla de eventos más las 10 tiradas en la tabla de vejez, en las que tendría un malus acumulativo.

Tabla de eventos

Se lanzará 1D100 por cada año. Algunos eventos solamente afectan a militares y magos, así que antes de empezar a tirar, el jugador deberá especificar si su Pj aprenderá magia o no. Los Pjs de profesión «militar» son Guerrero, Soldado, Bandido, Cazador, Almogávar y Pirata.

01%	El Pj es asesinado a manos de la Fraternitas Vera Lucis.
02 - 05%	(Sólo para Pj con poderes mágicos). Por culpa de un error en sus hechizos, el Pj pierde parte de su energía vital, envejeciendo en el acto 2D10 años (y sin ganar los P. Ap. que le corresponderían por ellos)..
06 - 10%	(Sólo para Pj con poderes Mágicos). El Pj se enemista con un Demonio Mayor (a determinar)
11 - 15%	(Sólo para Pj con poderes Mágicos). El Pj queda convertido en servidor/esclavo de un Demonio Mayor a determinar.
16 - 20%	(Sólo para Pj con poderes mágicos). El Pj encuentra un maestro: Gana +5 en IRR y dos hechizos más (a determinar).
21 - 25%	(Sólo para Pj con poderes mágicos). El Pj encuentra un grimorio, aprendiendo automáticamente un hechizo más (a determinar).
26 - 30%	El Pj tiene un encuentro con un ser irracional (a determinar) +1D10 a la IRR
31 - 35%	Muerte de un miembro de la familia (a determinar)
36 - 40%	Mala racha económica. Pérdida del 50% del capital actual del Pj.
41 - 45%	Problemas con la justicia. Determinar tipo de delito y resolver juicio y sentencia usando las tablas de la pág. 41 del manual.
46 - 50%	Accidente. Determinar localización y tirar 1D6 en la tabla de secuelas del Cap.III
51 - 55%	Creación de un enemigo mortal (a determinar)
56 - 60%	Nacimiento de un hijo. (Esté el Pj casado o no, sea hombre o mujer).
61 - 65%	El Pj enferma. Lanzar 1D6: 1. Pulmonía 4. Peste 2. Enf. venérea 5. Tifus 3. Cólera 6. Lepra
66 - 70%	Ataque de unos ladrones. El Pj deberá tirar Fuerza x 3 o Resistencia x 3 (a elegir por él). Defallar la tirada no logrará evitar el robo, perdiendo el 50% de su capital actual.
71 - 75%	Ataque de bandidos. El Pj deberá tirar por Fuerza x 3 o Resistencia x 3 (a elegir por él). De fallarla no logrará evitar el robo, perdiendo el 50% de su capital actual. Además, recibirá una herida seria: Determinar la localización con 1D10 y consultar la tabla de secuelas del manual.
76 - 80%	(Sólo para Pj militares) El Pj va a la guerra. Tirada de Suerte. Caso de fallarla consultar la tabla de secuelas de la pág. 50 del manual.
81 - 85%	(Sólo para Pj militares). El Pj va a la guerra. Si consigue pasar una tirada de Suerte y otra de Fuerza x 3 o Resistencia x 3 (a elegir por él) consigue ennoblecerse, ganando un punto en la escala social (de plebeyo pasa a hidalgo, de hidalgo a caballero, de caballero a barón, etc). Consultar el apartado de Posición Social. Recordar que debe pasar ambas tiradas.
86 - 90%	(Sólo para Pj militares). El Pj va a la guerra, y su bando es victorioso. Triplica su capital actual gracias al botín.
91 - 95%	(Sólo para Pj militares) El Pj va a la guerra, y su bando es derrotado. Debe hacer en el acto una tirada por la tabla de secuelas del manual. Además, deberá tirar por Suerte. Caso de fallarla estará prisionero 1D10 años. Al menos la mitad de los P. Ap que gane en ese tiempo deberán ser gastados en las cuatro competencias básicas de los siervos (ver pág. 20).
96 - 99%	(Sólo para Pj militares). El Pj va a la guerra, y es hecho prisionero, permaneciendo en esa situación 2D10 años. Al menos la mitad de los P. Ap que gane en ese tiempo deberán ser gastados en las cuatro competencias básicas de los siervos.
00	El Pj muere en la guerra. Que sea gloriosamente, en batalla, o víctima de una peste, queda a libre albedrío del Dj.

2% cada vez. ¡Hay muchas posibilidades de que muriera en el intento!

El Dj siempre tendrá la última palabra en lo referente a la edad de los Pjs. Caso que éstos mueran en el curso de su creación puede seguir dos pasos: desecharlos y hacer que el jugador haga otro... o bien cortar el proceso en el año anterior a su muerte.

Se recomienda que los Pjs creados por este sistema se hagan ante los ojos del Dj... más que nada, para evitar susceptibilidades y «resultados milagrosos».

Respecto al dinero inicial del Pj, bueno, se puede considerar que parte con la cantidad correspondiente a su nivel social... o bien consultar las reglas sobre Economía.



Rasgos de carácter

A lo largo de la vida anterior del Pj (desde su nacimien hasta el momento en que empieza a jugar) pueden habe producido situaciones que hayan modificado su carácter que sencillamente le hayan marcado para el resto de su vida. El jugador deberá lanzar 1D100, y consultar la tabl 1.11 tantas veces como esté obligado por su edad:

- Si tiene 17 años, o menos, no está obligado a ha ninguna tirada.
- Si tiene 18 ó 19, debe hacer una.
- Si tiene 20 años o más, debe hacer dos.

Aparte de esas tiradas se pueden hacer opcionalmente dos, si así lo desea el jugador.
Algunos resultados son muy buenos. Otros, totalmente nefastos. En caso de que un resultado se repita será anulado, realizándose una nueva tirada. El Director d Juego es libre de anular un resultado si lo considera necesario.
Con ciertos resultados, puede ocurrir que las caracterís cas o competencias del Pj aumenten o disminuyan. Una característica puede ser aumentada por este procedimien cuanto se quiera, pero no puede disminuir por debajo d Una competencia, en cambio, puede tener números negativos, pero no puede alcanzar más allá de su tope p característica.

La mujer, ángel es algún rato; y diablo el resto del a

Dinero inicial y Puntos de Aprendizaje (P. Ap)

El dinero inicial es la cantidad de monedas de plata que dispone el Pj, en el momento de su creación, para comprar material. No tiene nada que ver con los ingresos del Pj (ver Ingresos y Gastos en el capítulo II).
Este capital indica los ahorros del Pj, y el valor de sus bienes. Al menos la mitad debe gastarse en equipo (Ver lista de material en el Capítulo II). Esta cantidad inicial depende de la posición social del Pj:

Dinero Inicial

Alta Nobleza	2.500 monedas de plata
Baja Nobleza	1.300 monedas de plata
Burguesía	1.500 monedas de plata
Villanos	200 monedas de plata
Campesinos	100 monedas de plata

El jugador deberá tener presente, en el momento de adquirir sus posesiones, las limitaciones de armas y armadura de su Pj, si las tuviera.
El apartado de P.Ap. (Puntos de Aprendizaje) lo dejaremos en blanco por el momento. Hablaremos de él en el Cap. II (Mejora de personajes y puntos de aprendizaje).



Hechizos y PC

Si el Pj tiene 50 o más puntos de Conocimiento Mágico y más de 50 en Irracionalidad tiene derecho a conocer y usar la Magia. Para emplear la magia se necesitan los puntos de Concentración (PC), que corresponden al 20% de la IRR del Pj. Consúltese el Capítulo IV.

Ejemplo de creación de personaje

Javier se dispone a hacerse un Pj de Aquelarre. Lanza los dados para determinar la Posición social de su familia y saca un 8: familia de campesinos. Como profesión, elige ser Soldado y de sexo masculino. En la profesión paterna le sale un 5, así que su padre era Curandero. Lanza 1D100 para ver si poseía conocimientos mágicos y le sale 76%, o sea que no.

En situación familiar le sale un 1: Padres desconocidos. Rápidamente el Dj improvisa que una mujer desconocida llamó a las puertas del curandero que ha criado al Pj una noche sin luna, dio a luz y murió. Puede que le dé alguna pista para que investigue acerca de sus orígenes e improvisar aventuras... o puede dejarlo ahí.

Con mucha propiedad, Javier decide poner a su Pj el curioso nombre de "Ignotus". Decide no estar casado, ni tener hijos (al menos que él sepa). Como nacionalidad elige Castilla, grupo étnico castellano.

Reparte 100 puntos entre sus características principales de la manera siguiente:

Fuerza	20
Agilidad	15
Habilidad	20
Resistencia	20
Percepción	10
Comunicación	5
Cultura	10

Por ser Soldado tiene que tener un mínimo de 15 en Fuerza y Habilidad, pero ha preferido ponerse 20 para ser mejor luchador. Es un individuo de gran fuerza física, buenos reflejos y muy diestro con las manos, de excelente salud y poco comunicativo. Tras calcular las características secundarias nos queda un tipo de 76 Kg de peso y 1'71 m, de Apariencia 10 (Mediocre) y 21 años de edad.

Javier decide que Ignotus no cree en tonterías y se asigna 75 puntos a RR, dejando 25 (el mínimo) a IRR. Calcula su Suerte, que le queda en 25, y reparte sus 100 puntos entre las distintas competencias:

Competencia	%	Puntos gastados
Buscar	10	
Cabalgar	45	
Conducir carro	20	
Discreción	35	20
Esconderse	15	
Esquivar	15	
Otear	40	30
Tortura	40	20
Primeros Auxilios	20	
Ballesta	60	
Escudo	60	
Hacha	90	30

Javier asigna a Ignotus los 25 puntos de la profesión paterna en Primeros Auxilios, incrementándolo a 45%. Ignotus, por ser de origen campesino, dispone de un capital inicial de 100 monedas de plata... ¡Pocas son! Habrá que buscar algún señor que necesite de un brazo fuerte...

Por último, efectúa las tiradas de carácter. Debe hacer obligatoriamente dos (por su edad) y le sale:

36. Fue mercenario. Su Ballesta sube a 85% y su Mando a 30%.

11. Educado por un alquimista (¿quién lo hubiera dicho?). Su Alquimia y Conocimiento de Minerales suben a 25%.

Animado por tan buenos resultados, decide hacer las dos tiradas voluntarias:

26. Su Escuchar sube a 25%.

98. Camorrista y pendenciero, su Pelea sube hasta 40%.

A la vista de estos resultados, Javier inventa junto con el Dj la historia de que su madre murió al dar a luz, y que la única pista que tiene de su familia es un viejo y sucio pañuelo con un escudo de armas bordado en él. El curandero que asistió a su madre lo educó lo mejor que pudo, hasta que lo colocó como sirviente en la casa de un alquimista amigo suyo. El inquieto muchacho estuvo poco con el sabio, uniéndose a una banda de mercenarios que le enseñaron el oficio de soldado, así como los malos hábitos y el falso orgullo de los bravucones...

Ignotus está listo para empezar a jugar a

Aquelarre

Rasgos de Carácter

01 **Mató a su mejor amigo** en un arrebato de furia. Desde entonces odia pelear y mucho más matar: -25% a TODAS las competencias de combate.

02 Extraordinariamente **locuaz y parlanchín**. De hecho, en ocasiones tiene dificultades para mantener la boca cerrada. Por otra parte, cuando entra en materia es capaz de convencer a cualquiera de casi cualquier cosa: +25% en Elocuencia.

03 **Sentidos** extraordinariamente **sensibles**: +2 en Percepción.

04 **Alergia** a algo (a determinar por el Dj, por ejemplo el polen de determinadas plantas, o cierto tipo de frutas). Caso de entrar en contacto con esa sustancia, el Pj verá mermadas todas sus competencias en -30% Por cierto... el Pj, al principio, no tiene por qué saber cuál es la sustancia en concreto a la que tiene alergia. Ese detalle ya se lo comunicará el maquiavélico y enfermizo Dj cuando llegue el momento (je, je, je).

05 **Busca al asesino de su familia**: Se ha entrenado a fondo para el día que lo encuentre: Pérdida de toda o parte de la familia del Pj (a determinar por el Dj). +25 en un arma a elegir.

06 **Peleado con su familia** (detalles a determinar por el Dj), que lo ha desheredado y echado de casa, por lo que tiene que vivir en un ambiente más humilde: descenso de un nivel social (lo que afecta tanto a renta como a gastos, consultar pág. 37 del manual). Evidentemente, este rasgo no afectará gran cosa a los campesinos (que no pueden descender más).

07 Lleva siempre consigo el **arma de su padre**, de la cual nunca se desprende: Regalo de un arma.

08 **Bastante guapo/a**: +5 en Aspecto.

09 **Problemas de peso**: +30 Kg. -5 en Agilidad.

10 Sufrió un accidente que le **desfiguró la cara**: -5 en Aspecto.

11 **Educado** durante un tiempo por un **Alquimista**: +15% en Alquimia y Conocimiento de Minerales.

12 **Cobardía**: El Pj sólo atacará por la espalda o a individuos desarmados. En caso de ser atacado procurará siempre huir, defendiéndose normalmente si no tiene otro remedio.

13 **Vista excelente**: +25 en Otear y Buscar.

14 **Lengua cortada** (por accidente, tortura o castigo especialmente cruel, a determinar por el Dj). Las competencias de Cantar, Elocuencia, Mando y Hablar cualquier idioma se reducen a 0. Las otras competencias de Comunicación (Comerciar, Disfrazarse y Soborno) no pueden superar el 25%, ya que se supone que se comunica únicamente por mímica. Ni que decir tiene que su Comunicación queda reducida a 5. El jugador puede hablar normalmente con los otros jugadores, pues se supone que, a fuerza de llevar tiempo juntos, los otros Pj entienden ya sus expresiones de cara y sus gestos.

15 **Misógino**: A raíz de una frustración amorosa el Pj ve con desprecio y

16 desconfianza a todos los miembros del sexo opuesto: -25 en Seducción.

17 **Extranjero**: El Pj procede de otro país, y tiene serias dificultades para hacerse entender. Se le dará como idioma natal uno de fuera de la península, y, de entrada, no podrá tener ningún idioma peninsular por encima de su Cultura x 2.

18 **Carisma con los animales**: Estos no le atacarán en un principio, a no ser que se muestre hostil hacia ellos, o estén hambrientos, o hayan sido entrenados. +25 en Con. Animales.

19 **Vértigo**: -25 en trepar.

20 **Le apasionan las armas y el combate**. Tanto, que ha descuidado parte de su educación para centrarse en ello. El jugador descontará 25 puntos de las competencias de Percepción, Comunicación y Cultura para asignarlos a una o varias competencias de armas.

21 **Criado en otro país**, fuera de la Península (a determinar por el Jugador). Posee el idioma de dicho país al 100%, aparte de su idioma natal.

22 **Los animales le odian**: Los perros le ladran e intentan morderle sin provocación, los caballos se encabritan y se resisten a ser montados por él, etc. Puede que sea porque el Pj tampoco les tiene mucho cariño, o quizá porque les tenga miedo.
-25% en Conocimiento de animales.

23 **Extremadamente débil**, a raíz de unas fiebres casi mortales: -5 en Fuerza, Agilidad y Resistencia.

24 **Ambidextro**: El Pj usa con la misma fluidez la mano izquierda que la derecha. No tiene pues, los malus por usar «mano torpe».

25 **Bajito**: -30 cm. de altura

26 A raíz de una estrepitosa caída de un caballo en la que estuvo un tiempo «como muerto» (es decir, lo que hoy en día diríamos en semi coma por conmoción cerebral), el Pj tiene un **miedo atroz a los caballos** en general y a montarlos en particular: -50% a Cabalgar.

27 **Oído sensible**: +15 en Escuchar

28 **Cleptómano**: siempre que se presente la ocasión, el Pj intentará robar, aunque el botín no tenga ningún valor. +25 en Robar.

29 **Honradez a toda prueba**: El Pj va siempre con la verdad por delante, diciendo las cosas a la cara y por su nombre, y negándose dentro de lo posible a cometer actos delictivos (-25% a las competencias de Falsificar, Juego, Ocultar, Robar y Soborno).

30 **Confiado**: En un principio, el Pj no desconfía de nadie, a no ser que le den pruebas evidentes de mala fe: -25 en Psicología.

31 Está siempre dándose **aires de grandeza**, simulando honras y títulos que no le corresponden, y gusta de hacerse pasar por quien no es: +25% a la competencia de Disfraz.

32 **Irascible y violento por naturaleza**: +25 en Pelea y en una competencia de armas a elección del Jugador.

33 **Educado por un brujo/a**: +25 Astrología y Conocimiento Mí

34 Desde pequeño se le ha inculca el precepto de que es de cobar **esconderse**. Tiene, pues un -25 dicha competencia.

35 Es, cuando puede, un sibarita y **gourmet**, amante de la buena la buena bebida: +25 en Degu

36 **Un poco cojo**. No es grave, pe impide caminar bien... y tambi deprisa cuando las circunstanci requieren: -25% a Correr.

37 En el pasado, estuvo en una fra **mercenarios**: +25 en Mando y competencia de armas.

38 **Herencia inesperada**: En el m de creación del Pj, éste dispone 1.500 monedas de plata más, u gastar íntegramente en la compr material y posesiones.

39 **Despistado**, por naturaleza: -25 Memoria.

40 **Condenado a muerte en su tie** (detalles a cargo del Dj). Si vue lugar de origen, o está siquiera p país, el Pj estará siempre en pe ser descubierto y capturado.

41 Posee un objeto con un hechizo **Talismán** (a determinar por el D en Irracionalidad. Consultar Cap

42 **Sexto sentido**: El Pj siempre rea en el último minuto ante un ata sorpresa, no siendo sorprendido Por ello ignorará los bonus y ma «ataque por sorpresa» que aparec capítulo III (Combate) cuando le perjudiquen. Del mismo modo determinará su Iniciativa de form normal, en cualquier circunstanc

43 **Cojo de una pierna**: -2 en Agil

44 Tiene una **amistad superior en** **nivel social** al suyo... El jugador se pondrán de acuerdo en los de Esta amistad no le acompañará viajes y aventuras, pero puede favores en caso de necesidad.

45 Una **familia** más o menos podero más o menos numerosa) busca a **para lavar** (con la sangre de éste **ofensa** real o imaginaria, a gusto jugador y del Dj. La ofensa pued incluir un amplio abanico: haber preñada a una de las mujeres de familia, una deuda, una ofensa simplemente una vieja rencilla c familias, tan antigua que nadie cómo se originó.

46 **Perdió** hace un par de años la ma **izquierda**:
-5 en Habilidad, imposibilidad armas a dos manos.

47 Tiene una **mala coordinación** po **muscular**: Cuando quiere ir a la va a la izquierda, y viceversa. Est agrava en momentos de estrés, y particularmente grave en combat 25% en Esquivar.

48 Posee una **buena voz**, fuerte y b entonada: +25 en Cantar.

49 Es extraordinariamente robusto: Fuerza

50 Le da cierto reparo **relacionarse** con la gente a nivel personal: -15% en Elocuencia y Seducción.

51 Es un come piedras, capaz de tragar lo que le echen, esté cocido, podrido o crudo: -25% a Degustar.

52 Es un sádico que disfruta con el sufrimiento y la muerte: +25 en Tortura

53 Tiene un **don natural** (hasta ahora desconocido por él) a la hora **de aprender idiomas**. Los P. Ap que gaste en un futuro para aprender o mejorar un idioma, le valdrán doble.

54 Es sordo de una oreja: -25 en escuchar.

55 Excepcionalmente **hábil**: +5 en Habilidad.

56 Desconfiado y algo **paranoico**, el Pj se fija mucho en las gentes, siempre esperando que abusen de él, le mientan o le traicionen: +25% a Psicología.

57 Es un **hombre de mundo**, conocedor de la gente y del espíritu humano: +15 a Psicología.

58 Educado en un convento: +25% en Leer y Escribir y Teología.

59 Es **extraordinariamente simpático** y convincente cuando habla: +15 en Elocuencia y en Comerciar.

60 Don natural para la **enseñanza**. El Pj explica las cosas con suma claridad. +25% a Enseñar.

61 Odia discutir un precio: si puede pagar lo que le piden, lo hace. En caso contrario, se va. -25 a Comerciar

62 Corto de vista: -25% a Buscar y Otear.

63 Mareo: El Pj se marea SIEMPRE que pone el pie en un barco. -25 a Navegar.

64 Memoria fotográfica: Al Pj casi nunca se le olvida nada: +35 en Memoria

65 Criado en una provincia costera: +25 en Nadar y Navegar.

66 Aficionado a la caza: +15 en Rastrear.

67 Tuvo acceso a una **educación suplementaria**: +5 en Cultura.

68 Cierto rechazo al **mundo mágico** e Irracional: -15% a IRR (es decir, +15% en RR).

69 Tiene 1D4 hijos a los que mantener (consultar el apartado gastos familiares).

70 Le gustan MUCHO las mujeres (y si es un Pj femenino, los hombres). De hecho, no pierde ocasión de abordarlas/os, bromear, y, si puede, compartir la cama con ellas/os (y no precisamente para dormir). +25 en Seducción.

71 Tiene un **miedo terrible al agua**: -25 a Nadar.

72 Le gustan las personas de su mismo sexo... +50% en Seducción frente a un Pj (o Pnj) que comparta sus tendencias, -50% en caso contrario, o en el caso de alguien de distinto sexo.

73 Casi suicida en el Combate: El Pj NUNCA retrocederá ni huirá de un enemigo, a no ser que sea superado abrumadoramente en número. +30 en un arma.

74 Al personaje, la **sed de aventuras** se le despertó **tarde**... Por ello tiene 3D10 años más... y 2 P.Ap extra (a repartir normalmente durante la creación de Pj) por cada año de más. ¡Atención a las reglas de envejecimiento!.

75 **Criado en un ambiente rural**. +25 en Conocimiento de Plantas.

76 **Vicio del Juego**: Le cuesta mucho negarse a una partida o a una apuesta. -15 en Juego.

77 Para Pj masculinos, **calvicie prematura**. En el caso de Pj femeninos, pelo prematuramente cano.

78 Ha sido educado con la idea de que **no es honorable matar a un enemigo a distancia**, sino cuando se le ve el blanco de los ojos: -25% en armas de ese estilo (arcos, ballestas y armas de fuego).

79 Prefiere la **vida sedentaria** al esfuerzo físico, y el trabajo intelectual al trabajo manual. El jugador deberá restar un total de 25 puntos de sus competencias de Agilidad, y Habilidad (incluyendo las competencias de armas) para sumarlos a competencias de Percepción, Comunicación y Cultura.

80 **Busca un pariente** cercano desaparecido o raptado (hermano/a, padre, madre, mujer, hijo/a). Está dispuesto a lo que sea con tal de recuperarlo, + 15% en una competencia de armas.

81 **Viaja junto a un amigo**, compañero o simplemente criado. Se generará de la manera habitual (aunque con sólo 75 puntos para características) pero no dispondrá de puntos para competencias: Así, solamente destacará en las cuatro competencias básicas de su profesión. En un principio será llevado por el jugador del Pj, pero no realizará acciones estúpidas ni suicidas.

82 **Desprecia a todos los que no sean de su raza o religión**, o pertenezcan a una clase social inferior.

83 **Maldito por Dios**. A raíz de un incidente a determinar por el Dj, el alma del Pj está condenada. Se pondrá enfermo cada vez que entre en una iglesia o lugar sagrado (en términos de juego, perderá 1 punto de Resistencia cada 5 minutos de estancia, hasta que se vaya o muera). Los puntos se recuperarán como si de heridas se tratasen.

84 **Más alto de lo normal**: Añadir 30 cm. a la altura.

85 **Bastardo**: Descubre que sus supuestos padres no son sus auténticos progenitores. Origen verdadero a determinar por el Dj.

86 **A la manera de los gatos**, tiene el don de caer casi siempre de pie: + 25 en Saltar.

87 **Mascota**: El Pj tiene un animal (a determinar) que le acompaña a todas partes. Dicho animal no tiene habilidades especiales (vamos, que no es ni Rin Tín Tín ni Lassie).

88 **Más delgado de lo normal**: Restar 30 kg. al peso.

89 Le encantan los lugares altos y **trepa como una ardilla**. + 25 a la competencia de Trepar.

90 Ya sea por haber hecho un voto o simplemente porque no le gusta el agua, **el Pj no se baña jamás**. Tampoco es tan raro en la época, pero en este caso se suma a un serio problema de olor corporal: Los pies le huelen a muerto, tiene halitosis y cuando levanta el brazo sus sobacos hieden. Estar junto a él en un lugar cerrado es una verdadera tortura. Eso le da ciertos problemas a la hora de "relacionarse". –25 a Seducción.

91 **Tartamudo**: –25 a todas las competencias de Comunicación.

92 **Torpe por naturaleza**: –10 a todas las competencias de Habilidad.

Su padre era un esclavo de la lejana Etiopía, tierra del Preste Juan, traído por los musulmanes hasta la Península... Sí, lo has adivinado, el Pj es ¡**Negro**!.

93 **Con ínfulas de poeta**, siempre que puede está escribiendo y recitando versos. +25 a Leer y Escribir.

94 **Ruidoso**, el sigilo es algo totalmente desconocido para él. –25 a Discreción.

95 **Sigiloso como un gato**, tiene una habilidad natural para no llamar la atención. +25 en Discreción.

96 **Curioso**: Siempre se fija en todo lo que pasa a su alrededor... descubriendo cosas que mucha gente pasa por alto. + 25 en Otear.

97 **Enfermedad**. Empieza el juego enfermo de una de las siguientes enfermedades (lanzar 1D6):

1. *Herpes*
2. *Ladillas*
3. *Gonorrea*
4. *Pulmonía*
5. *Tifus*
6. *Peste bubónica*

98 **Camorrista y pendenciero**, nunca deja pasar una bronca sin repartir golpes. Si se trata de sacar las armas... bueno, eso ya es otra cosa: +25% en Pelea.

99 Fue **testigo de un suceso paranormal**... y de la actuación de la Fraternitas Vera Lucis. Los miembros de la secta lo acusan de brujo, y se han juramentado para matarle allí donde lo vean. El Pj, por su parte, ha tenido que aprender a defenderse de sus ataques: +15% a IRR, +25% en una competencia de armas.

00 **Habilidad natural** para el manejo de todo tipo de **armas**. + 10% a todas ellas.



Capítulos II y III
Sistema de juego
El combate



Las competencias

Como vimos en el capítulo anterior, las Competencias indican lo que nuestro Pj sabe hacer y qué posibilidad tiene de hacerlo bien. Vienen determinadas en porcentaje (%), lo cuál significa que cuanto más alta tengamos una Competencia, más fácil será que la realicemos con éxito. No hay, como veremos más adelante, aciertos automáticos. Las Competencias son conocimientos, habilidades que se han aprendido a lo largo de la vida, no talentos innatos. Dependen, sin embargo, de las Características Principales que definen al Pj. Como ya dijimos en el capítulo anterior, se tiene de base en una Competencia el valor de la Característica directora de esa Competencia, y en la creación de Pj se puede aumentar hasta el valor de esa Característica multiplicado por cinco, salvo en el caso de las de Cultura, que pueden llegar inicialmente al 100%. Posteriormente, a base de experiencia, las otras también pueden subir (ver *Mejora de personajes y Puntos de Aprendizaje*).

Ejemplo: Ignotus tiene 10 puntos en la Característica de Percepción. Tiene una base en la Competencia de Degustar del 10%, y puede incrementar esa Competencia (si lo desea y tiene suficientes Puntos de Aprendizaje) hasta un 50% (10 x 5). A lo largo de sus aventuras, a medida que vaya ganando más experiencia (es decir, P. Ap) podrá aumentar el valor de esa característica hasta el 100% si lo desea.

Competencia, el Dj le hará tirar por la Característica que mejor abarque dicha acción, multiplicada por un número de 1 al 5, según la dificultad que estime el Dj.
Ejemplo: Miguel el Sanador, un curandero campesino, se ha perdido en un espeso bosque de Galicia. Le dice al Dj que intenta caminar hacia la dirección correcta para salir. No existe la Competencia de Orientación en el juego, así que el Dj tendrá que improvisar. Decide que es una acción difícil, y le hace tirar por su Percepción x 2.

Explicación de las competencias

Cada Competencia, se le añadan puntos o no, tiene una base igual a su Característica directora. Así, un Pj con 15 puntos de Cultura tiene un 15% en Alquimia, aunque no se gaste ni un solo punto.

Alquimia. (*Cultura*) Con este nombre se denominaban en la época los conocimientos químicos, que se encontraban mezclados con tradiciones místicas y mágicas. La Alquimia sirve, entre otras cosas, para preparar compuestos químicos (como venenos, o antídotos), pero también para preparar las diversas pociones y ungüentos de los hechizos mágicos (Ver Capítulo IV).

Nota para el Dj:
Si algún jugador gracioso manifiesta que su Pj intenta mezclar diversos componentes químicos para conseguir pólvora, nitroglicerina, la bomba de hidrógeno o cualquier otra substancia que pudiera destrozar la partida al Dj, este se cuidará muy mucho de que le estalle en la cara. De nada.

Artesanía (*Habilidad*). Esta competencia abarca desde realizar pequeñas reparaciones (por ej. arreglar la rueda de un carro), hasta construir un mueble o una cabaña de madera. También se usa esta competencia para arreglar armas y armaduras. De todos modos, hay que tener las herramientas adecuadas para cada reparación.

Astrología (*Cultura*). Indica el conocimiento del Pj de las diversas constelaciones. Diversos usos de esta competencia son la orientación nocturna, averiguar la hora según la posición del Sol, o determinar la hora más propicia para realizar según qué invocaciones.

Buscar (*Percepción*). Sirve para efectuar un registro de una habitación, para intentar encontrar trampas o pasadizos secretos o para cachear a un prisionero en busca de armas u objetos ocultos.

Cabalgar (*Agilidad*). Indica la habilidad del Pj en montar caballos, jumentos o mulas. En circunstancias normales, y si el Pj tiene 15% o más en esta competencia, no tiene que tirar los dados mientras lleve su caballo al trote o al paso. (En caso de que vaya montado en una mula, el % mínimo será del 5%). Pero si la montura se encabrita, se desarrolla un ataque o cualquier hecho imprevisto, o simplemente se desea lanzar el caballo al galope o pelear montado en él, deberá tirar por la Competencia para dominar el caballo. Una pifia, o un simple fallo en una circunstancia especialmente crítica, pueden hacer que el jinete salga despedido de la montura. Ver el apartado *Pelea a caballo* del Capítulo III.

Cantar (*Comunicación*). Como su nombre indica, esta competencia sirve para cantar una canción sin desafinar y con buena voz.

Comerciar (*Comunicación*). Esta competencia sirve para discutir el precio original de un producto con posibilidades de conseguir una rebaja. En caso de regateo, comprador y vendedor lanzan los dados y comparan resultados con sus porcentajes. Aquél que saque una diferencia más alta gana la discusión. El comprador puede conseguir una rebaja de hasta el 30% sobre el precio original. Igualmente sirve para realizar operaciones financieras.

Conducir carro (*Habilidad*). Esta competencia permite dirigir carros, carruajes y todo tipo de vehículos de tracción animal. Una pifia hace que el vehículo vuelque.

Conocimiento animal (*Cultura*). Esta competencia permite identificar un animal (no mágico) por sus huellas, conocer sus costumbres, saber en caso de encontrar al animal en actitud hostil si va atacar o si sólo es un aviso, etc...

Conocimiento mágico (*Cultura*). Representa la cantidad de conocimientos teóricos del Pj sobre rituales, instrumentos y fórmulas mágicas. Permite reconocer, igualmente, qué tipo de hechizo se utilizó examinando los restos de los componentes empleados. Asimismo permite identificar las criaturas del mundo irracional y conocer algunas de sus particularidades.

Conocimiento mineral (*Cultura*). Permite identificar los diversos tipos de minerales y elementos en estado bruto, y conocer sus diferentes propiedades.

Conocimiento de plantas (*Cultura*). Permite identificar los diferentes vegetales y conocer sus propiedades.

Correr (*Agilidad*). Esta competencia no indica la velocidad que puede alcanzar un Pj (que viene determinada por la Agilidad), sino su aguante corriendo y su habilidad en sortear obstáculos.

Degustar (*Percepción*). Indica la facultad de un Pj en paladear u olfatear la comida y la bebida, y detectar posibles sabores u olores extraños (Veneno, por poner un ejemplo tonto).

Discreción (*Agilidad*). Es la facultad de avanzar en silencio, o de pasar desapercibido en medio de una multitud.

Disfrazarse (*Comunicación*). Pese a lo que su nombre puede sugerir, esta competencia no significa la habilidad en colocarse maquillajes faciales, (por otro lado inexistentes en la época), sino el porcentaje que tiene un Pj de hacerse pasar por lo que no es. Es decir, vestir y aparentar ser un integrante de otra clase social, de otra profesión o incluso de otro sexo. En este último caso se tendrá un malus extra del 40%.

Elocuencia (*Comunicación*). Indica la habilidad de convencer a un interlocutor de un argumento determinado, siempre que no sea un absurdo. Caso de que se intente practicar esta competencia en un idioma que no sea el natal, el porcentaje no podrá ser superior al que se posea en dicho idioma.

Enseñar (*Comunicación*). Es la capacidad de un individuo de transmitir sus conocimientos sobre un tema determinado. Consultar el apartado *Mejora de Personajes y Puntos de aprendizaje.*

Esconderse (*Agilidad*). Esta competencia permite a un Pj ocultarse de los ojos de los demás. Es necesario que en el lugar existan accidentes físicos que hagan factible el ocultarse (léase árboles, rocas, hoyos; o en el caso de interiores detrás de paredes, muebles o en las sombras).

Escuchar (*Percepción*). Indica la posibilidad de escuchar ruidos que en circunstancias normales pasarían desapercibidos.

Esquivar (*Agilidad*). Esta competencia permite salvarse de los golpes que en circunstancias normales nos habrían impactado. No se pueden esquivar proyectiles. Ver más detalles en el Cap. III, *Combate.*

Falsificar (*Habilidad*). Permite copiar un documento de la manera más exacta posible. Esta competencia no puede nunca ser superior a la competencia de Leer y Escribir que tenga el Pj.

Forzar Mecanismos (*Habilidad*). Indica la destreza en abrir cerraduras sin la llave correspondiente. A no ser que se usen instrumentos delicados (ganzúas o similares) la cerradura queda inservible. También sirve para desmontar trampas (cepos y parecidos).

Idioma (*Cultura*). Representa la capacidad de leer, escribir y hablar una lengua que no sea la natal. No se puede leer y escribir una lengua mejor que la lengua natal.
La base de esta competencia es la característica de Cultura. No está impresa en la Hoja de Personaje, ya que si nunca se ha oído hablar una lengua, se tiene un desconocimiento absoluto sobre ella.

Juego (*Habilidad*). Esta competencia no indica la suerte desgracia del Pj (o Pnj) en el juego, sino la posibilidad de hacer trampas y de detectar si alguien las hace. Para simular una partida de un juego de azar determinado (cartas, dados o similar), cada uno de los jugadores de la mesa tirará por Suerte, ganando el jugador cuya diferencia entre el resultado de su tirada y su Suerte sea mayor. (A no ser, por supuesto, que alguien haga trampas).

Juegos de manos (*Habilidad*). Es la capacidad de realizar pequeños juegos malabares, con pelotas, naranjas y similares. Esta competencia también sirve para escamotear algún objeto pequeño ante los ojos de la gente.

Lanzar (*Agilidad*). Sirve para enviar por los aires un objeto pequeño (como un proyectil improvisado o un arma arrojadiza), ya sea contra un enemigo o para que llegue a las manos de un amigo. Esta competencia también se utiliza para lanzar y afianzar una cuerda con un garfio barra a un punto determinado.

Leer y escribir (*Cultura*). Indica el porcentaje que se tiene en leer y escribir la lengua natal. Además, indica el techo al que se puede aspirar al leer y escribir otra lengua.

> **Al fraile, en la horca lo mece el aire.**

Leyendas (*Cultura*). Esta competencia indica los conocimientos del Pj con respecto a las leyendas populares y sobre los seres fantásticos que las protagonizan. Puede ser útil para conocer algunas particularidades de las criaturas irracionales y cómo vencerlas, pero las informaciones no tienen por qué ser totalmente ciertas.

Mando (*Comunicación*). Permite dar órdenes a Pnjs que se encuentren al servicio del Pj o bien de rango inferior, a no ser que las órdenes sean suicidas, o bien que tengan órdenes de sus propios jefes, el Pj será obedecido en el acto. Esta competencia no sirve entre Pjs.

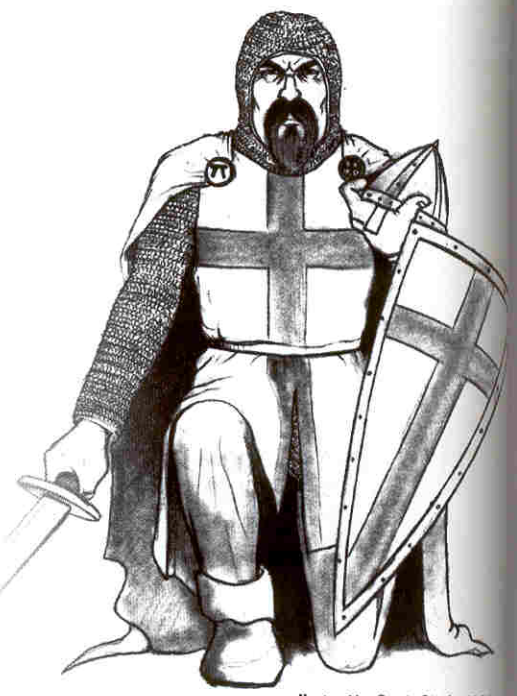


Ilustración: Sergio Sánchez Vidal

Medicina (*Cultura*). Sirve para diagnosticar y curar enfermedades, heridas y envenenamientos. Para ello son necesarias tres cosas: disponer del equipo adecuado, tiempo y descanso. Consultar el apartado *Heridas graves, enfermedad, vejez y muerte* de este capítulo.

Memoria (Percepción). Los Pjs sólo pueden tirar por esta competencia a indicación del Director de Juego. Sirve para recordar detalles, nombres o caras que se pasaron por alto en su momento, o que el jugador ha olvidado pero que su Pj no tiene por qué.

Música. (*Cultura*) Esta competencia indica la habilidad del Pj en tocar instrumentos musicales. El jugador deberá especificar cuál es el instrumento en el que está especializado su Pj. Al tocar otros instrumentos, el Pj tendrá un malus del 25%.

Nadar (*Habilidad*). Si un Pj se lanza o cae al agua (y su armadura no le hace irse al fondo directamente) debe usar esta competencia si no quiere ahogarse. Cada vez que pase la tirada avanzará cinco metros. Pero cuidado: si comete una pifia, o si falla la tirada más de tres veces seguidas, empezará a ahogarse, y si alguien no lo saca del agua terminará muriendo (ver reglas de Asfixia).

Para sacar a alguien del agua hay que realizar tiradas normales de Nadar, pero reducidas a la mitad.

Navegar. (*Habilidad*) Esta competencia sirve para gobernar cualquier tipo de embarcación, desde un bote de remos hasta una galera o una carabela. En embarcaciones grandes, por supuesto, hará falta una tripulación mínima para manejarlas. Ver *Puertos, Marineros y Barcos* en el capítulo VII.

Ocultar. (*Habilidad*) Sirve para esconder objetos de pequeño o mediano tamaño, o para ayudar a esconderse a otras personas de la vista de la gente.

Otear. (*Percepción*) Permite darse cuenta de detalles que normalmente pasarían desapercibidos.

Primeros Auxilios. (*Habilidad*) Esta competencia sirve para intentar salvar la vida a los heridos graves y moribundos. No hay que confundirla con la competencia de Medicina. Consultar el apartado *Heridas graves, enfermedad, vejez y muerte.*

Psicología. (*Percepción*) Permite a su poseedor descubrir si su interlocutor lo está engañando. También sirve para darse cuenta del estado de ánimo de las personas.

Rastrear. (*Percepción*) Permite seguir el rastro de un animal por el bosque. Esta competencia también sirve para seguir a un individuo sin perderlo de vista, ya sea en el campo o la ciudad.

Robar. (*Habilidad*) Se refiere a robar bolsas de dinero, de las que cuelgan de los cinturones de la época. La víctima tiene derecho a una tirada de Percepción x 3 para darse cuenta de que está siendo robada. Si el ladrón falla su tirada la víctima se da cuenta automáticamente, pero el ladrón puede coger aún la bolsa. Si el ladrón saca una pifia no puede cogerla. Si saca un crítico, por el contrario, la víctima no se percibe de nada.

Saltar. (*Agilidad*) Con esta competencia pueden darse saltos verticales de hasta 1'50 m, y horizontales de hasta tres metros. Un crítico puede aumentar esta distancia dentro de los límites de lo razonable. También sirve para "caer bien" en caso de caída accidental y para hacer acrobacias sencillas..

Seducción. (*Aspecto*) Esta competencia sirve para intimar con un miembro del sexo opuesto (o del mismo sexo, si ambos comparten las mismas tendencias). A diferencia de otras competencias, su base no es una Característica principal, sino una secundaria: Aspecto. Un Pj agraciado, pues, puede tener esta competencia más allá del 100%. Consultar el apartado *Seducción y sexo* en este mismo capítulo sobre su mejor uso y empleo.



Ilustración: Emilio Fradejas

Soborno (*Comunicación*). Esta competencia se utiliza para descubrir si un individuo determinado es sobornable, y para calcular aproximadamente con qué cantidad se contentaría. Ofrecer como soborno alguien una cantidad demasiado pequeña puede ofenderlo y ponerlo furioso. Ofrecerle una cantidad demasiado grande puede despertar sus sospechas, haciéndole pensar que el asunto es más importante de lo que parece.

Teología (*Cultura*). Sirve para conocer los dogmas y la liturgia de la religión del Pj. Con un malus del 50%, es aplicable a las otras dos religiones de la Península. Recordemos que se practican tres religiones: Cristianismo, Judaísmo, e Islamismo.

Trepar (*Agilidad*). Esta competencia sirve para determinar la facilidad del Pj en subir por una superficie más o menos vertical. Se realiza una tirada cada 10 m. Trepar ayudado por una cuerda da un bonus del 40%. Dos fallos consecutivos en Trepar suponen una caída; consultar el párrafo correspondiente en el apartado *Vivir, peligro de muerte.*

Tortura. (*Habilidad*) Esta competencia indica la habilidad del Pj en hacer daño a sus semejantes sin matarlos. Si se usa para interrogar, cada vez que la tirada tenga éxito, su víctima deberá tirar por Resistencia x 3 para no hablar. Cada vez que se falle la tirada, la víctima perderá 1D6 puntos de Resistencia. Si se comete una Pifia, la víctima muere en el acto. Si se consigue un crítico, la víctima habla directamente.

Resultados críticos y pifias

Como hemos visto, las diferentes competencias vienen determinadas por un valor en porcentaje. Cuanto más alto sea ese valor, más posibilidades tenemos de hacerlo bien. Pero puede ocurrir que lo hagamos aún mejor.
Si en una tirada se saca el 10% o menos del valor de una competencia, se consigue lo que denominamos un **Acierto Crítico**. Eso significa que lo que intentábamos hacer nos ha salido *de la mejor manera posible*.
En contrapartida, puede ocurrir que fallemos de una manera desastrosa. A esto lo denominamos **Pifia**, y sucederá si sacamos el decimal negativo o superior de nuestro porcentaje crítico. En ese caso nos sucederá lo peor que pudiera pasar...

Ejemplo: Ignotus tiene un 60% en Escudo. Hace un crítico en esa competencia con un 6% o menos (el 10% de 60) y comete una pifia con un 96% o más.

Para una mejor comprensión, damos a continuación una tabla de los diferentes Críticos y Pifias según porcentajes:

Tabla de Críticos y Pifias

Porcentaje	Crítico	Pifia
01-10%	01%	91-00%
11-20%	01%-02%	92-00%
21-30%	01%-03%	93-00%
31-40%	01%-04%	94-00%
41-50%	01%-05%	95-00%
51-60%	01%-06%	96-00%
61-70%	01%-07%	97-00%
71-80%	01%-08%	98-00%
81-90%	01%-09%	99-00%
91-99%	01%-10%	00%

Suerte

La característica de SUERTE puede usarse en **AQUELARRE** de dos maneras:
* La primera de ellas ya la mencionamos en el capítulo anterior: es la Suerte que puede tener el Pj en un momento determinado. Se mide en términos de porcentaje. Es más fácil que un Pj tenga más suerte en unas ocasiones que en otras. Esto se traduce en una serie de bonus y malus según la situación, reflejados en la siguiente tabla:

Ejemplo: El soldado Ignotus acaba de meter la pata (lo cual es habitual en él) y está cayendo desde lo alto de la torre en la que estaba haciendo guardia. Teniendo en cuenta que en la plaza es día de mercado, su Jugador pregunta esperanzado si hay alguna posibilidad de que caiga más o menos en blando (encima de unos toldos, o de mercancías que atenúen su caída). El Dj considera que la petición es muy traída por los pelos, y le da un margen de dificultad de Muy Difícil. (-50). Siendo la Suerte de Ignotus de 35% tiene un ¡-15%! de conseguir caer en blando.

La segunda manera de usar la Suerte es usarla para modificar tiradas. Si *antes de lanzar los dados* anunciamos al Dj que vamos a usar la Suerte, podremos usar sus puntos para sumar o restar (según nos convenga) al resultado de los mismos.

Ejemplo: Desesperado, Ignotus decide usar su Suerte. Lanza los dados y saca un 25. (25-35= ¡¡¡el -15!!!). Por los pelos, Ignotus aterriza apa tosamente en medio del mercado, saliendo magullado pero milagrosamente vivo.

Los puntos de Suerte gastados se recuperan al final de partida, en el momento de adjudicar los P.Ap.. Caso que la tirada salga bien, y no debamos gastar ningún de Suerte, perderemos 1 punto.
Uno o varios Pj pueden donar parte de sus puntos de Su a otro, de manera temporal (limitándose a la partida). sin embargo, especificarlo al Dj por adelantado.

Heridas graves, enfermedad vejez y muerte.

Cuando, a consecuencia de una o varias heridas un P Pnj) llega a 0 o negativos puntos de Resistencia, cae inconsciente y entra en coma. A partir de ese momen pierde 1 punto por asalto, hasta alcanzar la totalidad d puntos de Resistencia negativos. En ese momento mu Ejemplo: Miguel el Sanador tiene 15 puntos de Resis cia. A consecuencia de un combate pierde 17 puntos en el suelo, inconsciente, y dentro de 13 turnos morirá

La muerte puede evitarse, sin embargo, con la compe cia de Primeros Auxilios. Por cada asalto en que se p tirada, la víctima recupera 1D4 de puntos de Resisten Si se consiguen recuperar todos los puntos negativos d paciente, éste se salvará.

Ejemplo: Cuando Miguel cae, sus compañeros lo apartan del combate y lo dejan a los cuidados de Zarah, una alquimista amiga suya. Ésta usa su competencia de Primeros Auxilios con éxito y obtiene un 2 con el D4. Ha remontado dos puntos, pero pierde uno por el asalto, con lo que ha ganado solamente uno. Miguel morirá dentro de 14 turnos. En el siguiente asalto, Zarah consigue sacar de nuevo su tirada, y saca un 4. Menos uno del asalto, 3. Miguel estaba a un p negativo, ante lo cual ahora está a 0. Esta desm yado, pero a salvo.

Los Primeros Auxilios nunca permiten recuperar pu de Resistencia positivos: esto sólo se consigue con la competencia de Medicina... o con la magia.

Con un tratamiento adecuado (léase una tirada exitosa d Medicina) el paciente recuperará 1D4 puntos de Resis por semana de reposo. Si realiza alguna acción física vi antes de que haya curado las 2/3 partes de sus puntos d Resistencia, puede sufrir una recaída, o en el caso de he abrirse éstas. En cualquiera de los dos casos, volverá a p los puntos de Resistencia que ya se habían curado.

Tabla de Suerte

Infalible	+75%	**Muy fácil**	+50%
Fácil	+25%	**Normal**	0%
Difícil	-25%	**Muy difícil**	-50%
Imposible	-75%		

Nota: Esta tabla puede usarse tam en situaciones especiales, aplicando porcentajes de las competencias.

Enfermedad

Cuando un Pj entra en contacto con un foco de infección de una enfermedad, hay que tirar por el porcentaje de contagio de dicha enfermedad. Si la tirada no es mayor que el porcentaje, el Pj empezará a sentirse mal tras 1D6 días de incubación, y deberá realizar una tirada de su Resistencia x3: una tirada con éxito de Medicina puede remontar en un grado esta escala (es decir, pasar de una convalecencia normal a una mínima), o incluso en dos grados, si saca un resultado crítico.

Resistencia a enfermedades

Tirada	Convalecencia
Crítico	Mínima
Normal	Normal
Fallo	Máxima
Pifia	Muerte

Enfermedad	Contagio	Formas de contagio	Síntomas	Covalescencias	Muerte
Cólera	45%	En lugares donde haya epidemia (normalmente la epidemia se da en verano, en lugares con poca o ninguna higiene). Se contrae por consumir alimentos o bebidas contaminadas por un enfermo, o por contacto directo con éste.	Violentos dolores abdominales, vómitos, diarreas, temperatura corporal por debajo de los 35 grados.	**Convalecencia mínima**: 1D6+1 días. Extrema debilidad. Todas las características y competencias reducidas temporalmente a la mitad. Sin secuelas. **Convalecencia normal**: 2D6+3 días. A partir del 5º día, imposibilidad de realizar cualquier acción física o mental. De no sacar una tirada de Resistencia x 3, pérdida definitiva de 1 punto de Fuerza y Resistencia **Convalecencia máxima**: 3D6+5 días. Delirio y coma a partir del quinto día. De no sacar Resistencia x 2, pérdida definitiva de 1D4 en Fuerza y Resistencia. 25% de posibilidades de morir.	Entre violentos dolores, en 2D6 días a partir del contagio.
Lepra	15%	Por contacto directo con un enfermo.	Progresiva necrosis de todo el cuerpo, con la aparición de llagas ulcerantes. Perdida de sensibilidad. El cuerpo, en otras palabras, se pudre en vida.	No hay convalecencia máxima o mínima para esta enfermedad. Es progresiva, y no tiene cura (salvo por medios mágicos). El enfermo pierde, cada mes de tiempo de juego, 1 punto en una de sus Características Principales, elegida aleatoriamente.	La muerte se produce de forma irremediable en 1d6 años.
Peste bubónica	75%	Por contacto directo con un enfermo, por la mordedura de una rata infectada, o por la transmisión de pulgas de ratas apestadas, en lugares de epidemia.	Fiebre alta, dolores abdominales extremos, delirios. Aparición de un bubón negro en la axila o el cuello.	**Convalecencia mínima:** Fiebre y extrema debilidad. El enfermo cae en un semi-coma febril durante 2D6 días. Sale de ese coma con sus puntos de Resistencia y Fuerza reducidos a la mitad. Recuperará 1 punto diario en ambas características. **Convalecencia normal:** Fiebre alta durante 1D3 días. Seguidamente aparición del bubón. Dolores abdominales y delirios. El bubón estalla al cabo de 1D3+5 días. Entonces la enfermedad decrece. El enfermo se recupera al cabo de 3D6 días, con los puntos de Resistencia y Fuerza reducidos a 0. Recuperará 1 punto en ambas características cada día. **Convalecencia máxima:** Mismas características que en el caso de la convalecencia normal, pero hay un 45% de posibilidades de que el enfermo muera antes de que estalle el bubón. En caso de que sobreviva, pierde 1D3 en sus Características de Fuerza, Agilidad y Resistencia.	El enfermo muere entre atroces dolores al cabo de 1D6 días.
Pulmonía	35%	Por contacto con un enfermo, o tras haber pasado un frío extremo (por caer al agua helada, por ejemplo)	Fiebre alta, tos seca y constante, dolores en el cuerpo, dificultades al respirar.	**Convalecencia mínima:** 1D4+2 días con fiebre. Características físicas reducidas durante ese tiempo a la mitad. **Convalecencia normal:** 1D6+3 días en estado de semi-coma. Transcurrido ese tiempo extrema debilidad durante 2D6 días más (Características físicas reducidas a 1). **Convalecencia máxima:** Mismas características que la convalecencia normal, pero hay un 45% de posibilidades de que el enfermo muera durante el estado de semi-coma.	El enfermo muere en 1D6+2 días.
Rabia	60%	Por mordedura de un animal o persona infectados.	Modificación progresiva de la personalidad hacia tendencias cada vez más paranoicas. Crisis de locura. Imposibilidad de beber, por contracción de los músculos de la garganta.	No hay curación de esta enfermedad. A los 10 días empezarán a notarse en él instintos agresivos y paranoicos. A los 20 días empezarán las crisis de locura, que se irán haciendo más y más frecuentes hasta la muerte. En ellas lanzará espumarajos por la boca e intentará morder a quien se ponga a su alcance.	El enfermo tarda 2D10+20 días en morir en la locura más absoluta.
Tétanos	45%	Por heridas profundas sucias de tierra, o causadas por metales herrumbrosos.	Ataques de crispación de todos o parte de los músculos del cuerpo, acompañados de fiebre muy intensa. Períodos de semi-coma alternando los ataques. Durante éstos, extrema dificultad en respirar.	**Convalecencia mínima:** Durante 1D6 días, molestias y contracciones musculares leves. Malus del 50% en las acciones de Agilidad y Habilidad. **Convalecencia normal:** Durante 1D6 + 2 días, cada uno o dos días, ataques de fiebre intensa, y estado de semi-coma. Al cabo de ese tiempo, la Resistencia queda reducida a 1, recuperándose 1 punto por día de reposo absoluto. **Convalecencia máxima:** Igual que el anterior, pero con un 40 % de posibilidades de morir de asfixia en uno de los ataques.	Por asfixia durante uno de los ataques en 1D4 días.
Tifus	70%	En lugares donde haya epidemia, o un gran hacinamiento de personas con poca higiene. La enfermedad se transmite por medio de un piojo.	Fiebre alta (40 grados o más). Erupción cutánea por todo el cuerpo salvo la cara, la palma de las manos y la planta de los pies. Diarreas sanguinolentas y tremendos dolores abdominales. ebilidad general. Delirios febriles.	**Convalecencia mínima:** 1d6 días con debilidad general y una ligera fiebre: Fuerza y Resistencia reducidas a la mitad. Erupción cutánea. **Convalecencia normal:** 2D6+2 días en cama, con frecuentes delirios. Al pasar la enfermedad, gran debilidad: características físicas reducidas temporalmente a 1, el enfermo recuperará 1 punto cada dos días de reposo absoluto. **Convalecencia máxima:** 3D6+3 días en cama, con enormes dolores abdominales. Al pasar la enfermedad, gran debilidad (descrita más arriba). Pérdida perm. de 1D3 puntos de fuerza.	Muerte a los 2D6 días.
Enfermedades venéreas	% Variable. El Dj dará un porcentaje a cada compañero de cama del Pj (de 0 a 40%).	Por tener relaciones sexuales con personas infectadas.	Varían según tipo de enfermedad:	**Herpes**: Puntitos colorados en los genitales. No es grave pero sí doloroso, y puede traer malformaciones en los futuros hijos. **Ladillas**: Un parásito, parecido al piojo, se adhiere al pelo de las partes íntimas, provocando un picor más molesto que doloroso. Se eliminan afeitando la zona afectada. **Gonorrea**: En los hombres, sensación de quemadura al orinar, y una secreción amarilla en el pene. Las mujeres no suelen sufrir molestias, pero propagan la enfermedad. Puede llegar a producir la impotencia en el hombre o la esterilidad en la mujer.	En este tipo de enfermedades no se da convalecencia, ni muerte. Sin embargo, salvo en el caso de las Ladillas, son una fuente continua de molestias, ya que son incurables.

Vejez

El término medio de vida de una persona en la Baja Edad Media rondaba los 35 años. A partir de esa edad, un personaje debe tirar cada año en la tabla de Edad. Cada año que pasa, además, tiene un bonus del 2% en esta tabla. (Es decir, un Pj de 40 años sumará 10 puntos al resultado de su tirada). En esta tirada no se admite usar los puntos de Suerte. El hechizo de «Elixir de la Vida» anula los efectos de esta tabla.

Tabla de edad

Tirada	Efecto
01/40%	No pasa nada
41/50%	-1 punto de Fuerza
51/60%	-1 punto de Agilidad
61/70%	-1 punto de Habilidad
71/80%	-1 punto de Percepción
81/95%	-2 puntos de Resistencia
96/00%	Muerte por causas naturales.

Los Pnjs también están sujetos a esta tabla. En concreto, si el Dj está haciendo juego de campaña (enlazando unas aventuras con otras y dejando que pasen los años mientras) deberá asignar una edad a cada miembro de la familia del Pj, para tirar por esta tabla cada año.

Vivir, peligro de muerte

Ya hemos visto que un personaje de AQUELARRE puede morir por culpa de las heridas sufridas en un combate o por enfermedad o vejez. No son, sin embargo, las únicas formas en la que se puede morir en el juego. El frío y el calor, las caídas, la asfixia y el envenenamiento también le pueden provocar la muerte.

Calor y frío

Expuesto a temperaturas extremas de frío y calor sin la protección adecuada, un personaje perderá 1 punto de Resistencia cada 10/60 minutos, de tiempo de juego (no tiempo real). La duración exacta de este período la elige el Dj en función del rigor de la temperatura. Además, perderá otro punto (determinado aleatoriamente) en una de las siguientes características: Fuerza, Agilidad, Habilidad o Percepción. Con esto se simulan las posibles quemaduras o congelaciones que sufre el cuerpo. Si se llega a 0 de Fuerza, el Pj se desmaya. A 0 de Agilidad, pierde el uso de las piernas. A 0 de Habilidad, el uso de las manos. A 0 de Percepción, se queda ciego. A 0 de Resistencia... se desmaya, y si no recibe cuidados inmediatamente muere. El Pj puede recuperar los puntos de Resistencia perdidos con una o dos noches de reposo en un lugar a temperatura normal. Si alguna de sus Características llegó a 0, sin embargo, deberá pasar una tirada de Resistencia x 3 para que vuelvan a sus puntos iniciales. De no pasarla, recuperará sólo la mitad de sus puntos originales.
Las armaduras no protegen del frío ni del calor, excepto la armadura 1, que al ser ropa gruesa (pieles y lana) protege contra el frío. Un personaje con esta armadura resistirá el frío el doble de tiempo que otro sin ella. Por el contrario, ante temperaturas extremas de calor todo Pj cubierto con armaduras de metal (4, 5 y 6) resistirá la mitad que otro que no las lleve. Literalmente, dentro de ellas se asará vivo...

Fuego

En caso de que el Pj sufriera quemaduras debido al contacto con el fuego, recibirá de 1D6 a 3D6 puntos de daño, según el tamaño del fuego (desde una antorcha hasta una hoguera). Este daño se repite en cada asalto en que esté en contacto con el fuego. Si lleva armadura de tipo 1,2,3, hay un 25% de posibilidades por asalto de que la ropa se incendie, a no ser que estén empapadas en agua. Si las quemaduras se deben a un fuego pequeño (como antorcha) el daño sólo afectará una localización determinada. Si es un fuego mayor (ser quemado en una hoguera por ejemplo) se restarán puntos de Resistencia generales sin tener en cuenta localización. Las armaduras no dan protección alguna frente al fuego a partir del segundo asalto en que están expuestas al mismo, salvo el caso de las armaduras 1,2,3 si están empapadas en agua. En ese caso una protección genérica de 3 durante 2D6 asaltos.

Hambre y sed

Un personaje que no coma absolutamente nada pierde un punto de Fuerza, Agilidad, y Resistencia al día, hasta que se produzca el desmayo y la muerte. Un personaje sediento perderá dos puntos de las mismas características al día. Ambas reglas son acumulables, por supuesto. En caso de encontrar refugio, comida y bebida el personaje recuperará los puntos perdidos tras varios días de descanso.

Caídas

Si un personaje cae desde una altura superior a 3 m. (bien por fallar una tirada de Trepar o Saltar, u otros motivos) sufrirá 1D6 de daño por cada 3 m. de caída. Este daño se aplicará normalmente a una localización concreta, con las consecuencias habituales (malus a Agilidad o a Habilidad. Conmociones, pérdidas de uso de las extremidades, etc. Ver el apartado Localizaciones en el Capítulo. III). No cuenta, sin embargo, la protección por armadura, aunque sí la de protecciones mágicas.
El personaje puede atenuar los efectos de la caída si saca con éxito una tirada de Saltar. En ese caso el daño que sufre se dividirá por dos, redondeando hacia abajo.
Una caída de menos de 3 m. ocasiona 1 punto de daño.

> Asistente de Marchena,
> canónigo de Osuna y pedir
> de fraile, todo es aire.

Asfixia

Un Personaje puede verse privado de aire por varios motivos: estar rodeado de agua o gas no respirable, o porque un Silfo le haya quitado el aire a su alrededor. En cualquiera de esos casos, el personaje perderá 2 puntos de Resistencia por asalto, hasta que le llegue la muerte, o hasta que pueda respirar normalmente.

> El cura vendió la yegua,
> el sacristán el potro y
> ahora tienen que montar
> el uno encima del otro

Venenos

Si un personaje ingiere un veneno o droga (por la mordedura de una serpiente o consumir bebida o comida envenenada, por ejemplo) debe hacer una tirada de su Resistencia x 3, para no sufrir sus efectos. En algunos casos, el Director de Juego puede especificar que el veneno es tan potente que la tirada a realizar se reduce a Resistencia x 2, o incluso menos.

Moneda y economía

En la Península se usaban en la época varios tipos de moneda. Por motivos de simplificación, tanto los precios como el dinero inicial vienen expresados en monedas de plata, cuya naturaleza dependerá de la nacionalidad del Pj: Sueldo en Portugal, Maravedí en Castilla, Croat en Cataluña, Corona en Navarra y Dirkhem en Granada. Posteriormente, recibirán la moneda del país por el que viajen ¡cuidado con los cambios!

Sistema monetario

Portugal
Florín de oro: 31 sueldos
Sueldo de plata: 9 dinheiros
Dinheiro de vellón.

Castilla
Dobla de oro: 20 maravedíes
Maravedí de plata: 12 dineros
Dinero de vellón.

Navarra
Florín de oro: 10 coronas
Corona de plata: 2 sueldos
Sueldo de plata: 6 dineros
Dinero de vellón.

Corona de Aragón
Florí de oro: 15 croats y 4 diners
Croat de plata: 12 diners
Diner de vellón.

Granada
Dinar de oro: 10 dirkhems
Dirkhem de plata: 2 Semidirkhems
Semidirkhem de plata.

Equivalencias

1 florín portugués:
21 maravedíes castellanos
1 florín navarro.
1 Maravedí castellano:
1 croat catalán
1 sueldo navarro.
1 Dinar granadino:
36 maravedíes castellanos

Reglas básicas de Economía

Ingresos

Un Pj de AQUELARRE gana cada año un cierta cantidad de dinero, gracias a su trabajo personal, a las rentas de sus posesiones, o gracias a los negocios (honrados o no) que realice. La cantidad de dinero que dispone *mensualmente* depende de su posición social y su profesión.

Ingresos de un Comerciante por cada 1000 m. invertidas

de 01 a 25%	050 m. plata
de 26 a 60%	100 m. plata
de 61 a 80%	250 m. plata
de 81 a 95%	400 m. plata
de 96 a 00%	500 m. plata

Se necesita un capital mínimo de 1.000 monedas para realizar negocios. Al cabo de un año hay que hacer una tirada de Comerciar. Si se falla se pierden 1D6x1.000 monedas de plata del capital invertido. En caso de que las pérdidas excedan el capital, el resultado se convierte en deudas que deben pagarse en un tiempo determinado.

Dinero Mensual

Gran posesión feudal
(Alta Nobleza): (*) 500 m. plata.
Pequeña posesión feudal
(Baja Nobleza): 100 m. plata.
Tierras arrendadas:
50 m. plata por Hectárea.
Negocios comerciales:
Comerciante. 50/500 m. plata (según tipo de negocio) (**).
Trabajos regulares:
Escriba, Curandero, Artesano, Marino; Cazador y Soldado (éstos últimos si están al servicio de algún poderoso); Alquimista de origen Burgués. 25 m. plata
Trabajos sin sueldo fijo:
Juglar, Bandido, Ladrón; Cazador y Soldado (Caso de no estar al servicio de un poderoso). 15 m. plata

(*) El Pj disfrutará de esta renta cuando herede el título de su padre. Así que si su padre está vivo, o tiene hermanos mayores, tendrá que conformarse con una renta de Baja Nobleza.
(**) Los ingresos de un Comerciante dependen en gran parte de su Competencia de Comerciar.

> Casado delgado y fraile tripón, ambos cumplen con su obligación

Nada impide que cualquier personaje que consiga un cierto capital lo invierta en comprar tierras y arrendarlas a campesinos, o en embarcarse en negocios comerciales.

Gastos

Cualquier persona en la Edad Media estaba obligada a mantener un cierto nivel de vida, de acuerdo con su posición social. No hacerlo así sería rebajarse a los ojos de sus iguales, y ser despreciada.

Gastos por semana:

Alta Nobleza	100 m. plata
Baja Nobleza	20 m. plata
Burguesía	25 m. plata
Villanos	10 m. plata
Campesinos	5 m. plata

Gastos familiares

Los gastos semanales se dividen por dos si el Pj no está emancipado (es decir, si sigue viviendo en la casa de sus padres) y se incrementan si posee familia. Dicho incremento depende del número de hijos y de su posición social. No se incluye en el cálculo a la mujer, ya que se supone que se automantiene (con el trabajo en las clases bajas o con la aportación de una dote en las clases altas).

Alta Nobleza	25 m. por hijo
Baja Nobleza	20 m. por hijo
Burguesía	15 m. por hijo
Villanos	2 m. por hijo
Campesinos	1 m. por hijo

Para calcular los gastos anuales, multiplicar por 52. Es muy posible que muchos Pjs de AQUELARRE descubran que no pueden vivir de acuerdo con su posición social. Quizás eso les impulse a llevar a cabo las primeras aventuras.

Mercaderes

Reglas avanzadas de Economía

Este sistema de reglas pretende reproducir los problemas y dificultades a los que debía enfrentarse durante su vida un mercader de la Baja Edad Media. Puede jugarse en solitario, aunque alcanza todo su sabor si se juega con un Dj.

Progresión de los mercaderes

La progresión del mercader en su profesión se produce con el tiempo, más que con la promoción o la clase social. Una carrera de mercader comienza en un puesto de Empleado o de Prestamista. Cualquier Pj de profesión Cambista, Comerciante o Artesano puede acceder a uno de estos dos puestos sin necesidad de hacer la Tirada de Ingreso, al igual que aquellos personajes cuya Profesión Paterna fuese la de Artesano, Cambista o Comerciante (en este caso, consultar el apartado Herencia). El resto de Pjs que deseen hacer carrera en este campo deberán hacer la Tirada de Ingreso. Es necesario un 60% o menos para encontrar un puesto de Empleado, mientras que para ser prestamista basta un 55% o menos. Se aplicará un bonus de -5% al dado si el Pj que lo intenta tiene la competencia Comerciar a un porcentaje mayor de 60%. Las especificaciones de estos dos puestos y los superiores se indican a continuación:

Empleado

Un Empleado trabaja para un Mercader buscando el aprendizaje del oficio. Cobra 240 m. de plata al año (20 m. al mes) y debe trabajar durante 6 meses por año. Al finalizar tres años se convierte en Mercader.

Prestamista

Un prestamista aprende su oficio de pequeño hombre de negocios recaudando los intereses de sus préstamos. Cada año puede prestar la suma de dinero que desee. Normalmente al finalizar el año recupera el dinero prestado con un interés del 10%. Si sucede que un deudor no devuelve el préstamo (10 o más sobre 2d6), pierde la mitad de la suma que ha prestado y no recauda más que el 5% de los intereses (en caso de fracciones SIEMPRE se redondeará hacia abajo). Un prestamista puede contratar (por 1.350 m. de plata por año cada uno) a varios matones más o menos brutales (tratarlos como Bandidos) para que le ayuden a recuperar sus préstamos. En este caso no tendrá morosos cada año salvo en caso de sacar un 11 (sobre 2d6), pero posiblemente adquirirá una mala reputación. Un prestamista debe dedicar un mes por año a proponer y recuperar sus préstamos y llevar su contabilidad. Después de 6 años de práctica un prestamista se convierte en Mercader.

Mercader

Un Mercader es un comerciante conocido en el mundo de los negocios. Su clientela es de mayor calidad que la de un Prestamista. Le basta, cada año, con destinar la suma que dedicará a prestar para recuperarla a fin de año, aumentada con un interés del 10% (tendrá morosos con un 12 en 2d6).

Puede invertir en las Altas Finanzas o en el Comercio Interior. Cada año un banquero debe dedicar un mes a asuntos. Si pasados tres años como Mercader, y en cualquier momento a partir de dicho período, consigue amasar una fortuna personal que alcance o supere las 10.000 monedas de plata, alcanza el nivel de Inversor conservando el de Mercader.

Inversor

Un Inversor es un Mercader que dispone de un capital importante, de buenos contactos en el mundo de los negocios y que es capaz de patrocinar grandes empresas. Inversor puede interesarse tanto en el Comercio Exterior en los Valores Inmuebles, como en las Altas Finanzas o Comercio Interior. Puede efectuar inversiones por cuenta de otras personas, percibiendo en dicho caso una comisión del 5% sobre las sumas invertidas. Al inicio de cada año un Inversor puede intentar «prever» como será la situación económica en ese año. Para ello debe obtener (con 1d1 una tirada igual o inferior a la suma de sus características de Percepción, Comunicación y Cultura. A esta tirada la llama Tirada de Previsión Anual.

El Mundo de la Economía

Las inversiones se hacen a inicios de cada año. Al finalizar el mismo, se determina la Fuerza Económica del país y, consiguientemente, los beneficios y las pérdidas de las inversiones que se hayan realizado. La Fuerza Económica se determina lanzando 3d6 (substrayendo 1 punto al total por cada nación con la que esté, o haya estado, en guerra el país del mercader ese año) y consultando la tabla siguiente:

Economía

Fuerza de la moneda	Comercio Interior	Comercio Exterior	Valores	Inmuebles
5 o menos	Muy Débil	Pobre	Muy Pobre	Bajos
6 a 8	Débil	Medio	Pobre	Bajos
9 a 12	Media	Bueno	Medio	Medios
13 a 15	Fuerte	Bueno	Bueno	Altos
16 a 18	Muy Fuerte	Medio	Muy Bueno	Altos

Un personaje que se beneficie de una Tirada de Previsión Anual está autorizado a ver (o a lanzar él mismo) el ítem dado que dirige los resultados de la Economía de ese año. Por ejemplo: un Inversor obtiene una Tirada de Previsión Anual para un año en el cual la economía tendrá una Fuerza de 16 (los dados han dado un 5, un 5 y un 6) sólo Dj conoce este número pero podrá autorizar al inversor a ver la cifra 6 del tercer dado. El personaje puede entonces tener en cuenta, sabiendo que ese año será sin duda bastante bueno, el elegir invertir en el Comercio Exterior.

Inversiones

Un Mercader sólo puede invertir en las Finanzas o sólo en el Comercio Interior. Un Inversor puede además interesarse en el Comercio Exterior y los Valores Inmuebles. Cada uno de estos campos se comporta diferentemente de los otros, he aquí los detalles.

Inversiones Financieras

Fuerza de la moneda	Retorno de la Inversión
Muy Débil	-30%
Débil	-20%
Media	+5%
Fuerte	+15%
Muy fuerte	+25%

Inversiones Financieras

Dependen de la Fuerza de la Moneda. Toda suma de 1.000 m. de plata puede ser invertida en las Finanzas cada año. Al finalizar ese año la suma invertida es aumentada o disminuida del porcentaje indicado en la tabla anterior.

Las inversiones financieras pueden ser liquidadas contra su valor actual al finalizar el año.

Comercio Interior

Toda suma de 500 m. de plata o mas puede ser invertida en el Comercio Interior al inicio del año. Al finalizar ese año la inversión es aumentada o disminuida de acuerdo con el porcentaje indicado en la siguiente tabla:

Comercio

Rendimiento	Interior	Exterior
Muy Pobre	-	-50%
Pobre	-30%	-30%
Medio	+0%	+5%
Bueno	+20%	+10%
Muy Bueno	-	+20%

Las inversiones en el Comercio Interior pueden ser liquidadas contra su valor actual al finalizar el año. Sobre los productos típicos de cada zona de la Península consultar en el Capítulo VII el apartado *Comercio, Ferias y Mercados.*

Comercio Exterior

Toda suma de 500 m. de plata puede ser invertida en el Comercio Exterior cada año. Al finalizar ese año la suma invertida es aumentada o disminuida del porcentaje indicado en la tabla. Además se suma un +1% (máximo +15%) al Rendimiento de la Inversión por cada año que el inversor haya dedicado al Comercio Exterior, debido a los contactos que ha hecho en el extranjero con comerciantes y banqueros.

Las inversiones comerciales en el extranjero pueden ser liquidadas contra su valor actual al finalizar el año. Sobre los productos típicos del comercio exterior a la península consultar también el apartado *Comercio, Ferias y Mercados.*

Valores Inmuebles

Una cifra de 1.000 m. de plata o más, puede constituir una Inversión Inmueble. Al finalizar el año, si los Valores Inmuebles son Bajos, este dinero cuenta como la suma original aumentada en un 20% en lo que respecta a la compraventa de terrenos o propiedades. El capital no es modificado si los valores son Medios. Por contra el capital reduce su valor en un 20% en lo que respecta a la compraventa, si los valores son Altos ese año. Una inversión en Valores Inmuebles no puede ser "liquidada", continúa existiendo en esa forma hasta que se venden las propiedades. Deben mantenerse como mínimo durante un año, y al siguiente pueden ser vendidas de nuevo (a +10% de su valor normal si los valores hipotecarios son altos, a -10% si son bajos). Los precios nominales de las propiedades y tierras están indicados en la tabla.

La Economía familiar

Al iniciarse el juego un Pj puede tener cualquier edad comprendida entre los 17 y 22 años. Normalmente todavía vive con sus padres (los Gastos Anuales se dividen por dos) y no dispone más que del Dinero Inicial con el cual empieza un Pj en **AQUELARRE**.

Herencia

En caso que la Situación Familiar del Pj indique que es huérfano de ambos progenitores o de padre y, si además, es el primogénito, también podrá disponer de las posesiones paternas como Dinero Inicial. No obstante, el Pj mantendrá a sus hermanos pequeños, si los hubiera, y a su madre (la cual le administrará la casa como si fuese su Esposa hasta que fallezca o el Pj contraiga matrimonio, para ver su capacidad de Administración lanzar 1d100+10). La Herencia también tiene lugar cuando fallece el padre y el Pj es el primogénito, en cuyo caso pasará a tener que cuidar de su madre y de todos aquellos hermanos/as que sean menores de 17 años de edad. Lanzar 2D6 para determinar dicha herencia.

Ejemplo: Nabi, un judío burgués, acaba de heredar. Tira y obtiene un 2: su padre Matías tan sólo le ha dejado una deuda de 1D6 x 75 monedas de plata.



Ilustración: Manolo Carot

Tabla de propiedades

	Posesión	Mantenimiento	Precio	Beneficio
0	Herencia			
A	Cabaña	45	500	-
B	Granja	67	750	-
C	Casa sencilla en ciudad	67	750	-
D	Casa normal en ciudad	90	1.000	-
E	Casa lujosa en ciudad	135	1.500	-
F	Torre fortificada	108	1.200	-
G	Castillo pequeño	450	5.000	-
H	Castillo grande	900	10.000	-
I	Pastos *	-	650 x Ha	6 x Ha
J	Tierras de cultivo *	-	1.000 x Ha	10 x Ha
K	Huertos *	-	1.150 x Ha	11 x Ha
L	Viñedos *	-	2.000 x Ha	20 x Ha

(0) Ver Herencia

(*) Deben de combinarse con una Granja.

Impuestos y Diezmo

Al finalizar cada año el Pj deberá pagar los Impuestos (a la Corona) y el Diezmo (a la Iglesia).

Los Impuestos anuales normales ascienden a:

5% de los beneficios de ese año + 2% del valor de las tierras y propiedades del Pj.

El Diezmo asciende a:

3% de los beneficios de ese año + 1% del valor de las tierras y propiedades del Pj.

Fallecimiento de los padres y familiares por causas naturales

El padre, la madre o ambos progenitores del Pj tendrán (en el momento del nacimiento de éste) 15+1d4 años cada uno de ellos.

El proceso que se seguirá para ver el momento de su muerte será aplicarles las consecuencias de la Tabla de Edad a partir del momento en que alcancen los 35 años (pueden haber alcanzado los 35 antes pero, en ese caso, el Pj ignorará un resultado del dado que indique muerte por causas naturales). Este procedimiento se aplica también a la esposa del Pj... y a sus hijos si vive para verlo.

Sentando la cabeza...

A partir de los 17 años un Pj masculino puede buscar esposa si lo desea. Tiene dos opciones: que sus familiares, asesorados por una casamentera, le busquen un buen «partido», o buscar él mismo a su futura compañera; al primer caso le llamaremos caso A y al segundo caso B.

Relación (1d10)

Indica cual es la relación personal entre los esposos. En el caso B el Pj dividirá su Competencia de Psicología por 10 (redondeado hacia abajo) y sumará la cifra resultante al dado al hacer la tirada de Relación.

Administración (1d100)

Indica la capacidad de administración del hogar que tiene la esposa del Pj. En el caso A el Pj podrá sumar a la tirada de 1d100 un +5% por cada bloque de dinero (igual a sus Gastos por Semana) que se supone dedica a pagar a la casamentera para que le busque una buena esposa, nunca podrá el Pj obtener un bonus superior al +50% por este sistema, estando obligado a pagar un mínimo de un bloque en el caso A. Esta tirada también indica el [illegible] social de la esposa, que puede ser tanto de clase [illegible] igual al personaje como superior o inferior. Es [illegible] que un burgués que se case con una mujer de -2 C[illegible] casará con una campesina...

Dote

Ya hemos dicho que la esposa del Pj se automantiene [illegible] su trabajo o con su dote. Para facilitar el que el Pj [illegible] casarse, si pasa una tirada de Suerte su esposa apor[illegible] además una cantidad a los Ahorros del Pj, pero [illegible] el caso A. La Dote varía en función de la Clase S[illegible] de la esposa:

En caso de que el Pj sea el cabeza de familia también [illegible] la responsabilidad de pagar la dote de sus hermanas casaderas (o sus hijas, si vive para verlo). El Pj puede ahorrarse la Dote si hace ingresar a la hembra en cuest[illegible] en un convento. El coste del ingreso (a pagar a la orde[illegible] religiosa) es exactamente la Dote/2.

Hijos

A partir del año siguiente a la boda el Pj (y cada año a partir de entonces hasta que uno de ambos alcance los [illegible] deberá hacer una tirada en 1d100 sobre el porcentaje [illegible] embarazo, que se calcula como sigue: 5 X ((Resistenc[illegible] la Esposa + Resistencia del Pj)/2). De obtener una tira[illegible] superior al porcentaje no sucede nada, pero de obtener [illegible] tirada inferior ese año nacerá un hijo (1d6: impar varón par mujer). Si la tirada es un crítico el hijo será sano y fuerte (no hace falta tirar por Suerte), si es un éxito nor[illegible] el Pj deberá tirar por Suerte y, si falla, el hijo muere an[illegible] de alcanzar el año de edad debido a las pésimas condic[illegible]nes sanitarias e higiénicas de la época. Si el resultado d[illegible] tirada de embarazo es una pifia, esposa e hijo mueren

Tabla de Herencia

	2	3-5	8-8	9-11	12
Alta Nobleza	d 1d6x100 mp	E + D	F + B + Jx2d6 + E	G+B+Kx1+F	H+3B+Lx2d[illegible]
Baja Nobleza	D1d6x50 mp	D	E	F	G+2B+Jx[illegible]
Burguesía	d 1d6x75 mp	C	D	E	E+3d6x100[illegible]
Villano	d 1d8x10 mp	C + d1d4x10	C	D	E+C
Campesino	d 1d4x10	J x 1d4	A + J x 1d6	B + J x 2d6	B + K x 1d6

(**d**) Mala suerte, el Pj sólo hereda deudas. **Letras mayúsculas**: consultar la Tabla de Propiedades.

Tabla de martir-monio

1d10	Relación	1d100	Administración	Origen Social
1	Pésima	1-5	+15%	-2 CS
2	Mala	6-20	+5%	-1 CS
3-6	Normal	21-75	-	IgualCS
7-8	Buena	76-86	-5%	Igual CS
9	Muy Buena	87-95	-10%	+1 CS
0	Excelente	96-00	-15%	+2 CS

Dotes

Alta Nobleza	2d4 x 1.000 mp.
Baja Nobleza	1d4 x 1.000 mp.
Burguesía	1d6 x 1.000 mp.
Villano	1d3 x 1.000 mp.
Campesino	1d10 x 100 mp.

en el parto. A partir de los tres años siguientes a su nacimiento un hijo empieza a generar los gastos correspondientes a su manutención.

Criados y Empleados

El Pj está obligado a contratar un Criado por cada grupo de 3 personas que vivan con él (redondeado hacia arriba e incluyéndose el Pj en el grupo, pero no los posibles Criados).

Excepción: si el Pj vive con su esposa y un hijo (3 personas) la Esposa puede ejercer las funciones de Criado, aunque si se añade alguien más a la familia, por ejemplo la madre viuda del Pj, éste se verá obligado ya a contratar a un Criado. Si el Pj evita con la contratación de un criado que su mujer haga esta función, las relaciones entre ambos aumentarán en un grado (de Mala pasaría a Normal, por ejemplo). Un criado cuesta 180 m. de plata al año.

Empleados

Por cada 5.000 monedas de plata que el Pj tenga de Capital Total (a partir de las primeras 5.000 mp.) deberá tener un Empleado, Aprendiz o Hijo que le ayude en la tarea de administrar sus posesiones. Un Empleado cuesta 240 m. de plata al año. Un Aprendiz no cuesta nada, pero sólo puede tenerse uno a la vez. Un Hijo puede ejercer de Empleado a partir de los 14 años, no cuesta nada y el Pj puede tener empleados tantos hijos como quiera, pueda y tenga.

A la mujer y al melón
Iuélelos por el pezón

Seducción y sexo

Para seducir a alguien del sexo opuesto habrán de pasarse con éxito tres tiradas seguidas de la competencia de seducción. Si se pasa la primera tirada, el objeto de nuestros deseos empieza a hacernos confidencias (lo cual puede ser útil para conseguir información). Si se pasa la segunda, empiezan las primeras intimidades (besos, caricias). Si se pasa la tercera, se realiza el acto amoroso. Si se falla una de las tres tiradas, el proceso se rompe. Si el fallo es pifia, nuestro amor se siente ofendido (lo cual puede ser un poco duro si es la hija o la esposa del señor feudal del lugar). Si no se quiere usar el consabido y mojigato "fundido en negro" que acompaña este tipo de cosas, puede usarse la tabla de sexo. (Lanzar 1D100).

Gastos Personales y Familiares anuales

Alta Nobleza	5.200 m. plata	1.300 m. por hijo
Baja Nobleza	1.040 m. plata	1.040 m. por hijo
Burguesía	1.300 m. plata	780 m. por hijo
Villano	520 m. plata	108 m. por hijo
Campesino	270 m. plata	52 m. por hijo

Si el Pj no está emancipado, sus gastos se dividen por dos.

Tabla de Sexo

01-10 Prácticamente una experiencia mística
La pareja disfruta tanto que tras descansar un ratito se anima a volver a empezar. Ganancia de 20 P.Ap. para Seducción, y tirar otra vez en la misma tabla para ver qué tal esta otra vez..

11-20 El (o la) Pj goza magnificamente...
Y le gusta la experiencia. A partir de ahora siente una gran atracción hacia el sexo opuesto, sin perder ocasión de cortejar e insinuarse... Ganancia de 10 P.Ap. en Seducción.

21-30 Muy bien
El Pj se siente muy orgulloso seguro de sí. ¡Era justo lo que le hacía falta! Tiene un bonus de 10% en todas las tiradas que haga en 1D4 horas por lo animado que está. (salvo las de Cultura).

31-40 Bien
Esto le ha dejado como nuevo, 5% de bonus a todas las tiradas que haga en 1D3 horas. (salvo las de Cultura)

41-60 Normal
Ni bien ni mal, no ha sido nada especial pero tampoco ha sido una decepción.

61-70 Ha sido algo agotador
El Pj se siente literalmente»hecho polvo». Pérdida de 1D4 puntos de Resistencia (a recuperar en 1D4 horas de reposo).

71-80 La verdad es que ha sido decepcionante...
Malus de 10% en todas las tiradas durante 1D4 horas.

81-90 Un desastre
Es imposible terminar el acto. Ambos quedan muy decepcionados. A partir de ahora el Pj tiene animadversión hacia esa pareja en concreto, y tendrá un -25% a la siguiente tirada de Seducción que haga (por aquello de la falta de confianza...).

91-00 Fatal
Horroroso. A raíz de esa relación el Pj se hace misógino con las consecuencias que eso tiene (-25 a Seducción).

*Si el acto amoroso se realiza con un íncubo o un súcubo se aplicarán conjuntamente los resultados 61-70 y 11-20 sin necesidad de tirar los dados. Si el personaje «sufre» los efectos de un hechizo de Virilidad se le restará 50% a la tirada que haga en la tabla.

La Justicia Medieval

Las acciones de los Pjs pueden llevar, a ellos o a algún Pnj, a tener que rendir cuentas ante la Justicia. La justicia medieval era rápida, cruel y efectiva. Por desgracia, también era muy parcial: un miembro de la nobleza sólo podía ser juzgado por otro noble más poderoso, o por el rey en persona, y sólo ante ellos tenía que rendir cuentas.

En las ciudades, administraban la ley los merinos de la ciudad. En el campo, eran los propios señores feudales los encargados de administrar justicia entre sus vasallos.

Mejora de Personajes y puntos de Aprendizaje.

A lo largo de la partida, cada jugador marcará la casilla que se encuentra a la derecha de cada competencia, cada vez que use ésta con éxito. Al final de la partida, existe la posibilidad de mejorar el Pj aumentando las competencias que se hayan usado. Para eso, el Dj otorga unos puntos a cada jugador, al terminar la partida. Dichos puntos se denominan «Puntos de Aprendizaje», y varían según la dificultad de la aventura jugada: de 10 (muy fácil) a 100 (Casi imposible).

Cuando más alto sea nuestro porcentaje, más difícil nos será incrementarlo (Ver *tabla de mejoras de competencias*) En el caso de competencias que hallan llegado a su tope de Característica x 5, pueden subirse como si se tratara de números negativos (excepto en el caso de las competencias de Cultura).

Los Puntos de Aprendizaje también pueden conseguirse gracias a la enseñanza, pero requieren mucho más tiempo, y no es tan efectivo.

Procedimiento: el maestro debe pasar una tirada por su competencia de «Enseñar». A continuación, su alumno debe sacar un porcentaje igual o menor a la Característica de la Competencia que desea aprender x 5. En caso de que ambos pasen sus tiradas, el alumno gana 5 P. Ap por semana. Las competencias se suben de la manera normal. Un maestro no puede enseñar a un alumno un porcentaje más alto que el que él tenga en Enseñar o en la Competencia que enseña.

El Juicio*

Se tendrán en cuenta los siguientes factores:

El acusado pertenece al clero
El acusado es un infiel
El acusado es extranjero
El acusado ha sido condenado con anterioridad
El acusado es de origen noble
El acusado es de origen burgués
El acusado es de origen villano o campesino
El acusado se ha resistido a la detención
El acusado ha herido o matado al resistirse a su detención
El acusado es REALMENTE culpable del delito
Un poderoso desea que el acusado sea declarado culpable
Un poderoso desea que el acusado sea declarado inocente
Soborno a la autoridad a favor del acusado
Soborno a la autoridad en contra del acusado
Por cada testimonio o prueba a favor del acusado
Por cada testimonio o prueba en contra del acusado
La acusación es de Traición al Rey
La acusación es de Brujería

*Todos los bonus y malus son acumulables. Se lanzará seguidamente 1D10, a cuyo resultado sumarán los bonus o malus resultantes de esta ta si los hubiera. De 1 a 5, el acusado es declarado inocente. De 6 a 10, culpable. Si el resultado fin del dado pasa de 10, los puntos sobrantes se aplicarán a la tabla de condena como bonus.

Tabla de mejora de competencias

Nivel competencia	Aumentar 1 punto
1 - 30%	01 punto
31 - 60%	02 puntos
61 - 80%	03 puntos
81 - 90%	04 puntos
91 - 00%	05 puntos
Números negativos:	10 puntos

De donde saques pa' la olla no metas la pol

La condena

Se lanza 1D10 (sumando los bonus resultantes del Juicio, si los hubiera). La condena variará según el tipo de delito:

Delito	1D10	Condena
Robo	1 a 5	1D6 semanas en el cepo
	6 a 10	Amputación de una mano
Asesinato	1 a 10	Pena de muerte
Rebelión	1 a 5	3D6 latigazos en público
	6 a 10	1D10 días en el cepo
Traición	1 a 5	Destierro de por vida
	10	Pena de muerte
Brujería	1 a 10	Muerte en la hoguera
Prostitución	1 a 5	2D6 latigazos
	6 a 10	1D6 meses en la cárcel
Bandidaje	1 a 5	Amputación de una mano
	6 a 10	2D6 años de galeras
Incendiario	1 a 5	Mutilación de un ojo
	6 a 10	Muerte en la horca
Falsificación	1 a 5	3D10 latigazos
	6 a 10	1D6 años en galeras
Contrabando	1 a 5	1D6 semanas en el cepo más 2D6 latigazos
	6 a 10	Mutilación de una oreja o la lengua

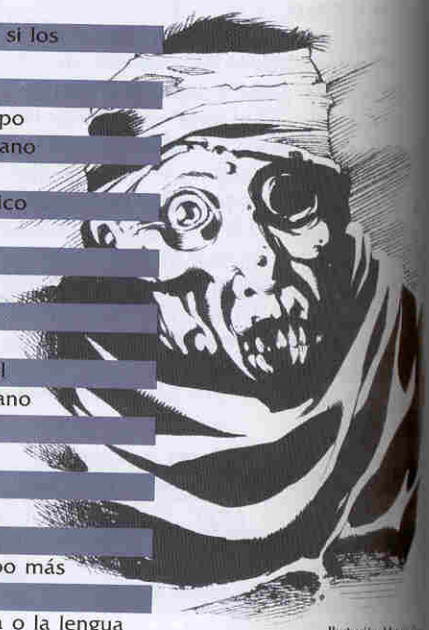


Ilustración: Manolo Cr



Ilustración: Gustavo Doré

Cronología histórica

Esta cronología pretende ser una fuente para la creación de aventuras, a la vez que proporciona un marco histórico al juego. Por dicha razón, tiende a caer en la anécdota, alejándose del rigor histórico.

1279: Es nombrado rey de Portugal Dionis I, el rey labrador.
1291: Es nombrado rey de la Corona de Aragón Jaime II.
1295: Es nombrado rey de Castilla Fernando IV de Borgoña.
1301: Es nombrado rey de Granada Muhammad III.
1302: Roger de Flor, al mando de 1.500 caballeros y 5.000 almogávares, todos ellos veteranos de la guerra de Sicilia, se ofrece como mercenario al emperador Andrónico, de Constantinopla, venciendo a los turcos y obteniendo como pago la península de Anatolia.
1305: Al morir Juana I de Navarra la Corona pasa a su hijo Luis X, rey de Francia, el cual une amibos reinos.
1306: Conquista de Ceuta, por Muhammad III de Granada.
1307: A petición del rey de Francia, Jaime II de Aragón lleva a cabo una persecución de los Templarios de la Corona de Aragón, incautándose de sus propiedades.
1308: Muere asesinado Muhammad III de Granada. Le sucede Nasr I.
1309: Fernando IV de Castilla conquista Algeciras y Gibraltar.
Nasr pacta con Fernando, convirtiéndose en vasallo suyo.
1311: Los Almogávares son traicionados por los Bizantinos, los cuales asesinan a la mayor parte de sus jefes y a muchos de ellos. Sobreviven unos 3.500 almogávares, que al grito de *Desperta Ferro* saquean e incendian varias poblaciones, derrotando al ejército bizantino y conquistando los ducados de Atenas y Neopatria, que ofrecen a Manfredo, de la Casa de Aragón, hijo del rey de Sicilia.
Muerte en Jaén de Fernando IV de Castilla, víctima de la tuberculosis. Hay quien habla de Justicia de Dios, debido a que hizo matar injustamente a Galíndez de Carvajal.
1312: Concilio de Vienne. El Papa Clemente V suprime la orden del Temple.
1313: Es declarado rey de Castilla Alfonso XI, con tan sólo 1 año de edad. Asume la regencia la abuela del rey, María de Molina Posteriormente se forma un consejo de cuatro regentes: María de Molina, el infante don Pedro, su hijo; doña Constanza, madre del rey, y el infante don Juan, hermano del abuelo del rey.
Muere Nasr I de Granada, derrocado por Isma'il I.
1316: Muere Luis de Hutín, I de Navarra y X de Francia. Le sucede su hijo Juan I. Su reinado dura pocos meses, siendo sucedido por su tío Felipe el Largo, V de Navarra.
1322. Muere Felipe V de Francia y Navarra. Le sucede su hermano Carlos el Calvo, I de Navarra y IV de Francia.
1324: Muere Isma'il I, siendo sucedido por su hijo Muhammad IV.
1325: Debido a la disolución del Consejo de Regencia (María de Molina muere en 1321, y los infantes don Pedro y Don Manuel mueren poco después en la batalla de Vega de Granada, contra Isma'il I) es nombrado mayor de edad Alfonso XI, con 14 años. Se gana el sobrenombre de El Justiciero castigando cruelmente (muchas veces asesinando mediante engaños) a buena parte de la nobleza levantisca, entre los que se contaba gran parte de su familia.
Muhammad IV conquista algunas plazas castellanas, aprovechando la anarquía reinante en el territorio.
1326: Muere Dionis I de Portugal. Le sucede su hijo Alfonso IV el Bravo.
1327: Muere Jaime II de Aragón. Le sucede su hijo Alfonso IV, el Benigno, el cual estuvo siempre dominado por su mujer Leonor, hermano de Alfonso XI de Castilla.
1328: Muere Carlos el Calvo, rey de Navarra y Francia, sin dejar descendencia. Los Navarros eligen como reina a Juana II.
El franciscano Pedro Olligoyen alienta igualmente en Navarra una persecución antijudía. Bandas de Matadores de Judíos se lanzan al asalto de las Aljamas de Navarra. Algunos cronistas hebreos hablan de 10.000 muertos.
1330: Invasión de Granada. El rey Muhammad IV solicita la ayuda de los Merimerines de Marruecos, los cuales sitian y conquistan Gibraltar con la ayuda de una flota mercenaria de naves genovesas.
1332: Muere Muhammad IV, siendo sucedido por su hermano Yusuf I.
1336: Muere Alfonso IV de Aragón, sucediéndole su hijo Pedro IV el Ceremonioso, también conocido como «el del Punyalet».
1340: Nueva incursión de los Merimerines, cuya escuadra, al mando de Abulhasán, vence a la castellana, mandada por Jofre Tenorio.
1342: Los Merimerines y Granadinos son derrotados por Alfonso XI de Castilla en la batalla del Salado. Este es ayudado por caballeros ingleses, franceses y alemanes, por el rey consorte de Navarra, Felipe de Evreux, y por su suegro Alfonso IV de Portugal.
1343: Pedro IV de Aragón secuestra a Jaime III, rey de Mallorca y hermano político suyo, anexionando su reino a la Corona de Aragón.
1347: Jaime de Aragón, hermano del rey Pedro IV, organiza una parte de la nobleza en oposición a la política de su hermano. Este grupo se autodenomina «La Unión» y logra imponer sus condiciones al rey en las Cortes de Zaragoza. Éste hace envenenar a su hermano Jaime, atacando y derrotando a sus enemigos políticos, a los cuales obligó a beber metal fundido.
1348: Jaime III, rey legítimo de Mallorca, intenta recuperar su reino, pero es vencido en la batalla de Lluchmajor. Fuerte epidemia de Peste Bubónica en Barcelona. Corre la voz de que los causantes de ella han sido los judíos, envenenando el agua potable. La Aljama de Barcelona es asaltada, así como las comunidades judías de Lérida y de poblaciones dispersas corno Moniblanc, Tárrega y Vilafranca del Penedés.
1349: Muerte de Alfonso XI de Castilla, víctima de la peste, durante el sitio de la ciudad de Gibraltar.
Muere Juana II de Navarra. Le sucede su hijo Carlos II el Malo.
1350: Sube al trono de Castilla Pedro I el C[ruel] con 14 años de edad.
1353: Matrimonio de Pedro I de Castilla [con] Blanca de Borbón, hija del rey de Francia. P[edro] sin embargo, a los tres días hace encerrar a [su] esposa en el castillo de Arévalo, para seguir viviendo con su amante Doña María de P[adilla] de la que estaba locamente enamorado.
1354: Pedro I de Castilla es detenido por una revuelta dirigida por sus cinco hermanos bastardos, los cuales lo encarcelan en Toro (Zamora), de donde consigue escapar con la ayuda de su tesorero judío Samuel Leví (de quien se dice era un poderoso mago). Reúne ejército y derrotó a sus hermanos, a los cuales mandará torturar y ajusticiar cruelmente. Su propia madre, María de Portugal, lo maldice públicamente por este hecho, autodesterrándose seguidamente a Portugal.
Muere Yusuf I de Granada, siendo sucedido por su hijo Muhammad V.
1356: Guerra entre Pedro I de Castilla y Pedro IV de Aragón. El rey de Castilla tiene como aliado al Príncipe Negro, Príncipe de Gales y heredero al trono inglés, de quien se dice estaba endemoniado.
Muere Alfonso IV de Portugal. Le sucede su hijo Pedro I, el cual obliga a la nobleza a prestar homenaje y besar la mano del cadáver de su amante, la castellana doña Inés de Castro, asesinada por orden de la nobleza portuguesa temerosa de que indujera al joven rey a llevar a cabo una política pro castellana.
1358: Es desterrado Muhammad V de Granada por su hermano, Isma'il II.
1359: Isma'il II de Granada es derrocado por su primo, Muhammad VI, el Bermejo.
1361: Muhammad VI es asesinado por Pedro el Cruel, de Castilla, cuando iba a parlamentar con él. Vuelve al trono Granadino Muhammad V.
1363: Cortes de Bribiesca. Las hijas ilegítimas de Pedro I de Castilla, Constanza e Isabel, son declaradas herederas al trono. Posteriormente sus maridos, los duques ingleses de Lancaster y de York, alegarán derechos sobre el trono de Castilla.
Pedro IV de Aragón se alía con Carlos II de Navarra y Francia.
1365: El mercenario francés Bertrand Dugueslin pone sus Compañías Blancas (formadas por soldados profesionales franceses y europeos) al servicio de Pedro IV de Aragón.
1366: Las Compañías Blancas saquean Castilla.
1367: Muere Pedro I de Portugal. Le sucede su hijo Fernando I.
1368: Apoyado por Pedro IV de Aragón el bastardo Enrique de Trastámara es elegido rey de Castilla en Calahorra. Se inicia la guerra civil castellana.
1369: Es asesinado en Montiel Pedro I. Es coronado rey su asesino, Enrique de Trastámara que pasa a llamarse Enrique II, el de las Mercedes.

En pocos años, debe enfrentarse a los reyes de Portugal (que invade Galicia), Navarra, Aragón y Granada. Derrota o pacta con todos.
Asalto de la Aljama (judería) de Toledo, al parecer instigada por el propio rey, Enrique II de Castilla.
*1374: Jaime IV de Mallorca (hijo de Jaime III) intenta enfrentarse a Pedro IV de Aragón para recuperar su trono. Sin embargo, es envenenado antes de llegar a presentar una batalla definitiva.
*1377: Pedro IV anexiona a la Corona de Aragón el Reino de Sicilia y los Ducados de Atenas y Neopatria, usurpándote el trono a la auténtica heredera, María de Aragón (nieta de Pedro IV).
*1379: Muerte de Enrique II. Sube al trono su hijo de 20 años. Juan I de Castilla. Se casa con Leonor de Aragón, hija de Pedro IV, y al morir esta con Beatriz de Portugal, hija del rey portugués.
*1383: Muere Fernando I de Portugal. Juan I de Castilla alega derechos sobre el trono, pero los portugueses lo rechazan, proclamando rey a Juan I, Maestre de Avis, hijo bastardo del rey.
Fernado de Castilla no lo acepta y estalla la guerra.
*1385: Juan I de Portugal derrota a Juan I de Castilla en la batalla de Aljubarrota.
*1387: Invasión de Galicia por parte del Duque de Lancaster, con el cual Juan I termina pactando, estableciendo un enlace matrimonial entre sus respectivos hijos.
Muere Pedro IV de Aragón, siendo sucedido por su hijo Juan I, el cual deja el gobierno en manos de su mujer doña Violante, para dedicarse por entero a la caza, la música y la poesía.
Muere Carlos II de Navarra. Le sucede su hijo Carlos III el Noble.
*1390: Muere Juan I de Castilla de una estúpida caída de su caballo. Le sucede su hijo de 11 años, Enrique III el Doliente. Asume la regencia Pedro Tenorio, arzobispo de Toledo.
Muere Muhammad V, siendo sucedido por su hijo Yusuf II.
*1391: Muere asesinado Yusuf II, por orden de su hijo Muhammad VII.
Las predicaciones del eclesiástico Ferrán Martínez de Écija, provocan una persecución anti judía en toda Andalucía, obligando a muchos de ellos a convertirse al cristianismo o morir. En menor medida, se producen asimismo persecuciones judías tanto en el resto del reino de Castilla (Villa Real, Cuenca, Toledo, Madrid) como en la Corona de Aragón (Barcelona, Mallorca, Gerona, Lérida). En Valencia se ataca simultáneamente a las comunidades judía y musulmana.
*1393: Matanzas masivas de judíos en Castilla.
Se reconoce mayor de edad al rey castellano Enrique III, con 14 años de edad.
*1395: Muere Juan I de Aragón en una cacería al caerse de su caballo. Le sucede su hermano Martín el Humano.
*1400: La flota castellana destruye Tetuán, nido de piratas africanos.
*1402: Los caballeros normandos Juan de Bethencourt y Gadifer de la Salle conquistan las islas de Hierro, Fuerteventura, Gomera y Lanzarote, por encargo de la corona de Castilla. Castilla establece relaciones diplomáticas con los emperadores turco y mongol.
*1406: Muere Enrique III de Castilla, a los 27 años. Le sucede su hijo Juan II, de apenas 2 años de edad. Es nombrado regente el infante Fernando.
Asalto a la Aljama (Judería) de Córdoba.
*1407: Muere Muhammad VII de Granada. Le sucede Muhammad VIII.
*1410: Muere Martín I de Aragón, sin dejar descendencia.
El infante Fernando de Castilla conquista la ciudad de Antequera, en Málaga, ganando como sobrenombre el nombre de la ciudad.
*1412: Compromiso de Caspe: es elegido Fernando de Antequera (regente de Castilla) como rey de Aragón, bajo el nombre de Fernando I.
Es nombrada regente de Castilla la madre del rey, Catalina del Lancáster, de quien se decía que parecía más hombre que mujer.
*1415: Muere Muhammad VIII de Granada. Le sucede, Muhammad IX al-Zaquir.
*1416: Muere Fernando I de Aragón, siendo sucedido por su hijo Alfonso V el Magnánimo.
*1418: A la muerte de su madre, es declarado mayor de edad Juan II de Castilla, con 14 años.
*1420: Juan II de Castilla es secuestrado en Tordesillas por Don Enrique, infante de Aragón y Maestre de la Orden de Santiago. Es liberado gracias a la astucia de don Álvaro de Luna, que se convierte en su hombre de confianza y es, en la práctica, quien dirige el país. El rey premia la acción de su valido dándole los títulos de Condestable, Conde de Santisteban y Gran Maestre de la Orden de Santiago (sustituyendo al infante Enrique, ahora encarcelado).
*1425: Muere Carlos III de Navarra, siendo sucedido por su hija Blanca de Navarra, la cual reina conjuntamente con su marido, Juan I, hermano de Alfonso V de Aragón.
*1431: Batalla de la Higuerraela. Victorias de Álvaro de Luna sobre los musulmanes.
*1433: Muere Juan I de Portugal. Le sucede su hijo Eduardo I.
*1435: Alfonso V de Aragón, ayudado por Juan I de Navarra, intenta apoderarse del reino de Nápoles, siendo derrotados en la batalla de Ponza. Ambos son hechos prisioneros por Renato de Anjou, rey de Nápoles tras la muerte de la reina Juana II,
*1436: Tras pagar un fuerte rescate, Alfonso V de Aragón y Juan I de Navarra son liberados. Alfonso V reanuda la guerra contra Renato de Anjou.
*1438: Muere Eduardo I de Portugal. Le sucede su hijo Alfonso V el Africano.
*1442: Nápoles cae en manos de la Corona de Aragón.
Muere Blanca de Navarra, dejando como heredero a su hijo Carlos de Viana, el cual no adopta el titulo de rey por respeto a su padre Juan I. Éste no acepta la situación, estallando una guerra civil.
*1445: Batalla de Olmedo: Triunfo de Álvaro de Luna, valido de Juan II de Castilla, sobre Juan I de Navarra y Alfonso V de Aragón.
*1447: Alfonso V de Aragón recibe la donación del condado de Milán.
*1451: Carlos de Viana es derrotado y capturado en la batalla de Aibar. Es desheredado por su padre de sus derechos al trono de Navarra.
*1453: Víctima de una conjura urdida por la reina de Castilla, Isabel de Portugal, es decapitado Álvaro de Luna, durante 30 años valido del rey de Castilla.
*1454: Muere Juan II de Castilla.
Muere Muhammad al-Zaquir IX de Granada.
*1458: Muere Alfonso V de Aragón.
*1464: Muere Juan I de Navarra (II de Aragón).
*1481: Muere Alfonso V de Portugal.



Secuencia de combate

En **AQUELARRE** el combate se desarrolla en una serie de asaltos, cada uno de los cuales dura aproximadamente unos doce segundos. Cada asalto se articula en una serie de pasos a seguir, los cuales son:

- ▶ Determinar las Iniciativas
- ▶ Resosulución de Acciones por orden de Iniciativas
- ▶ Determinar los Daños por orden de resolución

La iniciativa

Determina el orden en que reaccionan los individuos involucrados en un combate. Se calcula lanzando 1D10 (al principio de cada asalto de combate) y sumándolo a la Agilidad del Pj.
El combatiente (Pj o Pnj) que haya sacado mayor iniciativa anuncia las acciones que realiza en este asalto, e intenta realizarlas. A continuación lo hace el siguiente, y así sucesivamente, hasta llegar al combatiente de menor iniciativa. En caso de que dos combatientes sacaran idéntica Iniciativa actuarán de manera simultánea.

Ejemplo: Miguel, Zarah e Ignotus son atacados por dos bandidos.
Se tiran Iniciativas: Miguel (AGI 12) saca 3 con 1D10. Tiene una Iniciativa de 12+3= 15. Zarah (AGI 15) saca un 2 (IN. 15+2=17). Ignotus (AGI 15) saca un 10. (IN. 15+10=25) Los bandidos tienen ambos AGI 15, Uno saca un 4 (IN. 15+4=19) y el otro un 2 (15+2=17).
Así pues, en primer lugar actuará Ignotus (25). Luego le seguirá uno de los bandidos (19), a continuación Zarah y el otro bandido (ambos con 17); y para finalizar actuará Miguel (15).

Un combatiente que haya sacado una iniciativa alta puede «retener su acción», es decir, no actuar en el momento que le corresponde sino más tarde, a la espera de ver cómo se desarrollan los acontecimientos.

Ejemplo: Ignotus decide proteger a Zarah (que se encuentra desarmada) y anuncia que se enfrentará contra el que se acerque a la chica, reteniendo su acción hasta entonces.

Las acciones de combate

En cada asalto (12 seg.) pueden realizarse dos acciones de combate. Ambas pueden ser del mismo tipo, o de tipo diferente. Hay tres tipos de acciones: de Movimiento, de Ataque y de Defensa.

Acciones de movimiento

Son dos: el movimiento normal y el movimiento de carrera. En el primero el Pj se mueve unos 6 m., en el segundo 12 m. El movimiento se realiza siempre como una primera acción, nunca como una segunda (a no ser que la primera fuera asimismo de movimiento).

Acciones de ataque

Son tres: Ataque a Distancia, Ataque Cuerpo a Cuerpo y Ataque de Melé. Dependen de la distancia a la que se encuentren los enemigos entre sí.

Ataque a distancia

Consiste en intentar impactar al enemigo con un proy arrojado desde lejos. En **AQUELARRE** las armas del combate a distancia son: las armas lanza-proyectiles (largo y corto, Ballesta y Honda); las armas arrojadiz (Lanza corta, Cuchillo y Daga); y los proyectiles impr sados. Se entiende por este nombre cualquier objeto q lanza contra un blanco, y que normalmente no se con ra un arma. Esta clasificación incluye, pues, desde una botella hasta una piedra. Un proyectil improvisado t un daño general de 1D3.
Respecto a la distancia desde la que se lanza el proyect consideraremos tres tipos de distancias.

- ▶ **Corta**, en la que se tiene un bonus al porcentaje de impactar de +20%.
- ▶ **Media**, (sin malus ni bonus).
- ▶ **Larga**, en la que se tiene un malus de -20%.

Ataque cuerpo a cuerpo

Se realiza a una distancia máxima de 3 m. y mínima Consiste en impactar al enemigo con el arma que tengamos en las manos. Se usan para ello todo tipo de armas que no sean lanza-proyectiles.

Ataque de melé

Se realiza a una distancia en que el enemigo está a m de 1 m. Consiste en lanzarse contra el enemigo sin d apenas espacio para que pueda usar eficazmente su a Para este tipo de ataque sólo son válidas las armas fí el uso de los puños. Cualquier otro tipo de arma es totalmente ineficaz.
Un combatiente que se lance en ataque de melé actúa siempre el último y no puede realizar acciones defens de esquiva, solamente de parada.

Ejemplo: Ignotus consigue desarmar a uno de l bandidos. En el siguiente asalto, éste desenv su daga e intenta entrar en melé con Ignotus. Aunque el bandido ha sacado mayor iniciativa Ignotus actúa primero, mientras su enemigo se abalanza sobre él.

Si alguien ataca a un enemigo enzarzado en una melé falla, tiene un 50% de posibilidades de darle al otro contrincante.
Un combatiente puede evitar que su adversario entre melé con él pasando una tirada de Pelea. En ese caso supondrá que ha conseguido zafarse de su embestida que sigue manteniendo la distancia del combate cuer cuerpo. En el caso contrario, seguirá teniendo a su enemigo pegado a él, hasta que pase una nueva tirada Pelea, su adversario decida retirarse o uno de los dos inconsciente o muerto.

Acciones de defensa

Son dos: la esquiva y la parada.
Las acciones defensivas son respuestas a un ataque y efectuarse inmediatamente después de realizado éste independientemente del orden de Iniciativas. Es decir combatiente de Iniciativa 10 tiene derecho a parar un ataque de otro de iniciativa 20, y viceversa.

Esquiva

Consiste en evitar el golpe de un oponente. Para ello la competencia del mismo nombre. Si el golpe que se esquivar es un crítico las posibilidades de realizar la

reducen a la mitad. Una misma esquiva sirve contra todos los ataques que lance un mismo enemigo durante ese asalto.

Parada

Consiste en detener el golpe del contrario (incluso si es un crítico) con un arma o un escudo. Se usa para esta acción el mismo porcentaje que tengamos en la competencia del arma. Se puede parar con cualquier arma, excepto con estiletes.

Compararemos seguidamente el tipo de arma que ha golpeado con el de la que ha parado. Si son del mismo tipo, no pasa nada. Si el arma del atacante es de tipo superior, hay una posibilidad del 25% de que el arma de parada se escape de las manos, por la fuerza del impacto. Este 25% se dobla si hay dos grados de diferencia entre los tipos de armas. Es decir: un arma tipo 1 tiene un 0% de escapirse parando armas tipo 1, un 25% parando armas tipo 2 y un 50% parando armas tipo 3 (Ver más adelante Tipos de armas). En caso de que nuestro enemigo saque un crítico el arma se rompe directamente, sin realizar esta tirada, a no ser que nuestra parada haya sido igualmente un crítico.

Las armas tipo A (Palos y lanzas) son especiales, por ser de madera. Se consideran armas de tipo 1, pero en caso de fallar la tirada se rompen en lugar de caerse.
Las armas de tipo B (que lanzan proyectiles) pueden parar en caso de necesidad, pero pasan a volverse automáticamente inservibles para disparar de nuevo con ellas. Para parar con estas armas se usará la competencia de Pelea. Evidentemente, la honda y la pistola son una excepción a esta regla, y nunca podrán parar ningún tipo de ataque.

Parada con escudo

Por supuesto, no se puede realizar una acción de Parada frente a un ataque a distancia (flechas, armas arrojadizas, etc). No obstante, si el defensor gana la Iniciativa al atacante puede proteger con el escudo las localizaciones de pecho o cabeza (elegir una de las dos). Evidentemente, si el proyectil impacta en el brazo donde está sujeto el escudo éste le protegerá igual, incluso si no ha superado la tirada de Iniciativa.
El escudo absorberá todos los puntos de daño que realice el arma que golpee contra él (a diferencia de las armaduras, que aunque reciben todo el daño deja pasar parte de ellos a su portador). Además, un escudo nunca se escapa de las manos, a no ser que reciba un golpe crítico.

> El cura manda en la iglesia
> y el alcalde en la ciudad
> y yo mando en mi casa
> si mi mujer no está

Si se desea, se pueden realizar tantas paradas como ataques se reciban en un mismo asalto, las cuales contarán como una única acción. En caso de que procedan de enemigos diferentes están sujetas a los malus siguientes:

▸ Parar a dos atacantes	-25%
▸ Parar a tres atacantes	-50%
▸ Parar a cuatro atacantes	-75%

Ejemplo: Ignotus, con un 60% en Escudo, intenta parar los ataques de dos enemigos en un mismo asalto. Uno de sus enemigos, seguro de su victoria, gasta sus dos acciones de combate en atacar dos veces. El otro, más convencional, lanza un ataque y se reserva una parada por si acaso. Ignotus, que ha programado un ataque y una parada, deberá realizar tres tiradas de parada, una por cada ataque, y con un malus de –25% porque proceden de dos enemigos.

Nada impide a un combatiente enfrentado a dos o más enemigos concentrarse en defenderse sin atacar: puede gastar sus dos acciones en dos paradas, cada una contra uno o más enemigos.

Ejemplo: Supongamos que son tres los enemigos que le caen encima al pobre Ignotus. Éste decide realizar dos acciones de parada, una de ellas hacia uno de sus enemigos (yendo con el porcentaje normal) y la otra contra los otros dos (en la que tendrá el malus de –25%. Si no lo hiciera así tendría un malus de parada (por ser tres enemigos de –50%, con lo que su porcentaje final de parada con escudo sería un triste 10%!!!.

Fijémonos que mientras una única tirada de esquiva sirve contra todos los ataques de un oponente, en el caso de la parada se hacen tantas tiradas como ataques reciba, contando como una única acción de combate. Por el contrario, un combatiente que desease esquivar en un mismo turno de combate a dos enemigos debería gastar dos acciones de Esquiva, una por cada enemigo... y no podría hacer nada más hasta el turno siguiente.

La competencia de Pelea

La competencia de Pelea puede usarse como una acción de ataque normal (se entiende en este caso golpear con los puños, o con las piernas). Pero también puede usarse como una acción de combate «comodín», para realizar acciones como poner la zancadilla, empujar a un enemigo, lanzar tierra a los ojos, etc. El Dj es libre de otorgar el malus (o bonus) que considere oportuno a una acción determinada de este tipo.

Inmovilizar

En un combate puede que intentemos reducir a alguien inmovilizándolo, pero sin hacerle daño (aparte quizá de algunas magulladuras). Para inmovilizar a alguien se deberá entrar con él en ataque de melé. Caso de conseguirlo el atacante manifestará su deseo de inmovilizar al defensor y ambos tirarán por su FUE x 2:

Si ambos la pasan: la situación se mantiene en tablas: el atacante sigue en melé, pero el defensor puede moverse y actuar bastante libremente (pudiendo librarse de la melé con una tirada de Pelea).

Si gana el atacante: el defensor queda inmovilizado, no pudiendo pelear. Está indefenso entonces, ante ataques de otros enemigos. Lo único que puede hacer es intentar librarse del enemigo que lo tiene inmovilizado con una tirada de Pelea. Si saca la tirada, y el atacante falla la suya de FUE x 2, conseguirá liberarse.

Si gana el defensor: consigue rechazar al atacante, saliendo de la melé (o bien inmovilizando a su vez al atacante si lo desea). Evidentemente, varios atacantes pueden sumar sus Fuerzas para inmovilizar a un único defensor.

Ejemplo: Ignotus sufre las consecuencias de un hechizo de Sumisión hacia un brujo maléfico. Zarah y Miguel se dan cuenta de ello e intentan inmovilizar a su amigo. Ignotus tiene Fuerza 20, Zarah Fuerza 5 y Miguel Fuerza 10, así que deciden sumar sus energías para tener una mínima oportunidad. Entran en melé contra Ignotus y lo sujetan: Ignotus deberá tirar su Fuerza por dos (40%) para librarse de ese par de pesados. Los pobres Miguel y Zarah harán una tirada conjunta de 30% (10+5 x2)... ¡y que Dios reparta suerte!.

Modificadores al combate

Diversas situaciones pueden modificar sustancialmente las posibilidades de uno o varios adversarios. Esta circunstancia se resuelve en AQUELARRE con la asignación de diversos bonus o malus:

Tabla de Bonus/Malus al ataque y defensa

Bonus al ataque / Malus a la Defensa	
Si el atacante golpea por la espalda al defensor	+50%
Si el atacante ataca por sorpresa al defensor (*)	+25%
Ataque a caballo a un individuo a pie	+25%
Atacante enzarzado con el defensor en melé	+50%
El defensor se encuentra caído en el suelo	+50%

Malus al ataque / Bonus a la defensa	
El atacante usa su mano torpe	-25%
El atacante es atacado por sorpresa por el def.(*)	-40%
El atacante tiene a su enemigo a la espalda	-50%
El atacante se encuentra caído en el suelo	-30%

Nota: los bonus a un ataque se aplicarán también como malus a la defensa de ese ataque, y los malus al ataque como Bonus a la defensa. Así, si Ignotus es atacado por la espalda tendrá un –25% a defenderse, mientras que su atacante golpeará con un +25%.

(*) En caso de ataque por sorpresa, el grupo sorprendido tirará 1D5 en lugar de 1D10 para determinar su Iniciativa.

(**) Estos modificadores sólo se aplican en el primer asalto de combate. Los siguientes se desarrollarán de manera normal.

El combate a caballo

Un combatiente a caballo no puede tener su competencia del arma que esté usando superior a su competencia de Cabalgar. En caso de ser superior se le restará momentáneamente.

Ejemplo: Ignotus tiene un 80% en manejar el hacha, pero sólo un 45% en la competencia de Cabalgar. Si desea pelear desde el caballo su porcentaje será pues del 45%, y no del 80%.

Si en un combate se enfrentan un combatiente a pie u otro a caballo, todo impacto de localización pecho o superior que reciba el jinete lo recibirá el caballo. Combatiendo dos jinetes, todo impacto de localiz en las piernas lo recibirá asimismo el caballo, si a desea el atacante.

Cargas

Cuando caballo y jinete se lanzan al galope contra un enemigo están realizando una carga. Para llevarla a c primera acción de combate deberá ser obligatoria de movimiento, y la segunda de ataque. Sólo se p cargar con armas de tipo 2 o con lanzas. La carga la ventaja de multiplicar por dos el daño conseg con nuestra arma.

El Daño

Cuando un combatiente obtiene en una tirada de por je un resultado igual o menor al de su competencia arma que está usando, y su enemigo falla su acción defensiva (en caso de que la hubiera programado), di que su golpe ha hecho impacto en el enemigo.
Si el resultado ha sido un crítico (el 10% o menos del porcentaje) se le inflige al enemigo el daño máximo pueda realizar con ese arma, ignorando su armadura tuviera. El daño que le hagamos a un enemigo depen varios factores: el arma que empleemos, la protección él lleve puesta y el lugar donde le impactemos.

Las armas

Las competencias de combate indican el porcentaje manejo de armas de un mismo grupo. Así, un indiv que posea la competencia de Espada tiene el mismo porcentaje en Espada Corta, Cimitarra y Espada nor

Modificaciones al daño de las armas

Para manejar toda arma es necesario una Fuerza mín En caso de que no se alcanzara dicha Fuerza se restará punto que falte del daño que realice el arma, y se resta asimismo un 5% a su tope máximo que pueda alcan con dicha arma por cada punto.

Un resultado negativo en el daño s considera siempre daño 0.

Ejemplo: Zarah tiene Habilidad 20. En teoría pues, podría aprender el manejo de una Espa corta hasta el 100%. Pero su Fuerza es de 5, y para manejar con efectividad una Espada cor necesita Fuerza 8. El daño normal que hace u Espada corta es 1D6 +1, pero ella le resta un por su escasa Fuerza. Además, tiene un -15% a tope, es decir, no podrá aprender a manejar arma por encima del 85%. (Al menos inicialme


Arco corto


Arco largo


Lanza corta


Daga


Cuchillo


Ballesta


Honda

Ilustraciones: Ruth Álvarez

Tabla de Armas

Por competencias de combate

Competencia	Arma	Carac.	Fuerza mín.	Daño	Tipo	Disparos/Cargas
Arco	Arco largo	Habilidad	12	1D10	B	1 x asalto
Arco	Arco corto	Habilidad	10	1D6	B	1 x asalto
Ballesta	Ballesta	Habilidad	10	1D10	B	1 x 2 asaltos
Cuchillo	Cuchillo	Habilidad	05	1D6	1	-
Cuchillo	Daga	Habilidad	05	2D3	1	-
Cuchillo	Estilete	Habilidad	05	1D3 + 1	1	-
Espada	Cimitarra	Habilidad	10	1D6 + 2	2	-
Espada	Espada Corta	Habilidad	08	1D6 + 1	1	-
Espada	Espada Normal	Habilidad	12	1D8 + 1	2	-
Espadón	Espadón	Fuerza	15	1D10 + 2	3	-
Hacha	Hacha de mano	Fuerza	12	1D8 + 2	2	-
Hacha	H. de combate	Fuerza	15	1D10 +1D4	3	-
Honda	Honda	Habilidad	05	1D3 + 2	B	1 x asalto
Lanza	Lanza corta	Agilidad	08	1D6 + 1	A	-
Lanza	Lanza larga	Agilidad	10	2D6	A	-
Maza	Maza Pesada	Fuerza	15	2D6	3	-
Maza	Maza Pequeña	Fuerza	12	1D8 + 1	2	-
Maza	Garrote	Fuerza	10	1D6	2	-
Palo	Palo	Agilidad	05	1D4 + 1	A	-
Pelea	Pelea	Agilidad	05	1D3	-	-

Tabla de modificación al daño (En función de la Característica)	
50 a 45:	+6D6
44 a 40:	+5D6
39 a 35:	+4D6
34 a 30:	+3D6
29 a 25:	+2D6
24 a 20:	+1D6
19 a 15:	+1D4
14 a 10:	0
9 a 5:	-1D4
4 a 1:	-1D6

Tipos de Arma

1: Armas de pequeño tamaño y peso, fácilmente ocultables.
2: Armas de una mano, de peso mediano.
3: Armas de dos manos.
A: Armas de asta de madera.
B: Armas lanza-proyectiles.

Tabla de localización de impactos

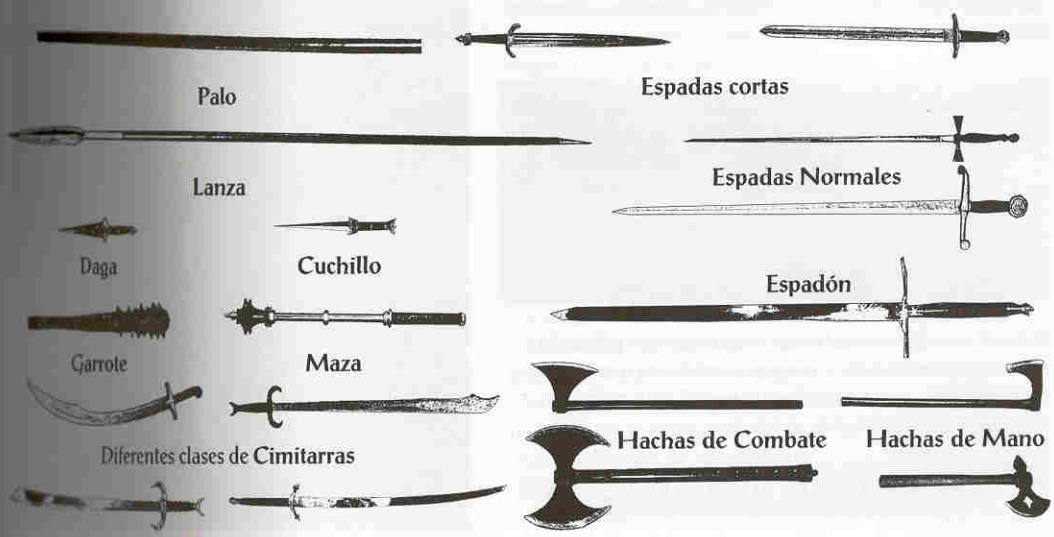
1	**Cabeza-**	(Daño por dos)
2	**Brazo derecho-**	(Daño por dos)
3	**Brazo izquierdo-**	(Daño por dos)
4/5/6	**Pecho-**	(Daño normal)
7/8	**Abdomen-**	(Daño normal)
9	**Pierna derecha-**	(Daño entre dos)
10	**Pierna izquierda-**	(Daño entre dos)

Las armas de tipo A están sujetas a una serie de reglas propias:
La lanza larga sólo es efectiva a caballo, y realizando una carga; o bien como arma de una masa de infantería que actúe como una unidad. Es inútil en combates singulares hombre contra hombre.

La lanza corta y el palo permiten realizar una acción de combate especial que se denomina tropezar. Consiste en introducir el asta de la lanza o el palo entre las piernas del oponente, para hacerle tropezar y caer. Para ello se tira por la mitad del porcentaje del que realiza la acción en lanza o palo. Esta acción de combate solamente sirve contra oponentes humanos o bípedos de tamaño humano.

Tabla de distancias de proyectiles

Distancia	Corta	Media	Larga
Arco largo	4 a 20 m	21 a 50 m	51 a 100 m
Arco corto	4 a 15 m	16 a 40 m	41 a 60 m
Ballesta	4 a 30 m	31 a 60 m	61 a 120 m
Honda	4 a 15 m	16 a 25 m	26 a 50 m
Lanza corta	4 a 10 m	11 a 20 m	21 a 30 m
Cuchillo o Daga	4 a 10 m	11 a 15 m	-
Proyectil improvisado	4 a 10 m	11 a 15 m	-



El daño de las armas también se modifica, sin embargo, por la característica principal de la competencia del arma empleada. Hay dos excepciones: En la competencia de Pelea se contabilizarán los bonus por Fuerza (si los hubiera) en lugar de los de Agilidad; y para el Palo, se contabilizarán los bonus por Habilidad.

Ejemplo: Zarah tiene un bonus de +1D6 en el manejo de Espada corta, ya que tiene Habilidad 20. Su daño con dicha arma es: 1D6 +1 (espada corta) -3 (por poca Fuerza) +1D6 (por Habilidad); en total, 2D6 -2.

Armaduras

Una armadura cuenta, al igual que un ser vivo, con un número determinado de puntos de resistencia. Cuando estos se agotan, la armadura se convierte en un amasijo de jirones inútiles. Cada armadura está completa, y protege cabeza, tronco y extremidades.
En un combate, una armadura pierde tantos puntos de resistencia como puntos de daño realice el atacante. Su portador recibe los puntos de resistencia que sobrepasen a los puntos de protección de la armadura.

Ejemplo: Ignotus (que se está haciendo el héroe) se enfrenta a uno de los bandidos... y recibe un golpe de espada de 7 puntos de daño. Lleva una armadura tipo 4 (Cota de malla) que tiene una protección de 5. Su armadura pierde 7 puntos de Resistencia y él 2.

Las armaduras, sin embargo, pueden tener malus a diversas competencias, en función de su peso y rigidez. Dichos malus pueden ir desde la resta de unos puntos de porcentaje hasta la imposibilidad de realizar una acción determinada.

La localización del daño

El tercer factor que influye en el daño es la localización del mismo. Para determinarlo sencillamente observaremos la tirada que realizamos para impactar, fijándonos en las unidades y aplicando luego la tabla de localización. La localización puede aumentar el daño o disminuirlo (redondeando hacia abajo en las divisiones). Las modificaciones por localización se aplican siempre sobre los puntos que atraviesan la armadura, no sobre los puntos originales del impacto.

Ejemplo: Ignotus, como ya habíamos visto, ha recibido dos puntos de daño. Su oponente ha sacado un 13, así que la herida la recibe en el brazo. Como es una zona poco vital el daño se reduce a la mitad, con lo cual Ignotus pierde un solo punto de vida.

Caso de que dos combatientes se encontraran peleando a diferentes niveles (que uno de ellos estuviera, por ejemplo, en una escalera, o encima de una mesa), sólo podrán alcanzarse a partes lógicas del cuerpo.

Efectos del daño

Si el daño total de las diversas heridas supera la mitad los puntos de Resistencia del Pj, se pierden temporalmente todos los bonus al daño que poseyera con sus armas.
Si excede los 2/3 de los puntos de Resistencia, se deberá hacer una tirada de Resistencia x 4 para no desmayarse. Al llegar a 0 puntos de Resistencia el combatiente se desmaya. A cierto número de puntos de Resistencia negativos, muere (Ver Heridas graves y Muerte, en el Capítulo 2).
Un individuo desmayado o inconsciente muere automáticamente si es atacado. El atacante impacta de manera automática.

▶ Si el total de puntos de Resistencia perdidos a causa de impactos recibidos en ambos brazos supera la mitad de los puntos de Resistencia iniciales, las competencias de Habilidad se verán reducidas a la mitad.
▶ Si el total de los puntos de Resistencia perdidos en ambas piernas supera la mitad de los puntos de Resistencia iniciales serán las competencias de Agilidad las que se verán reducidas a la mitad.
▶ Si en cualquier localización se pierden la mitad o más de los puntos de Resistencia de un solo golpe, la herida puede tener consecuencias. Se efectuará entonces una tirada por la tabla *Secuelas de heridas.*
En cualquiera de estos tres casos se recomienda hacer un nuevo Pj...

Ejemplo de combate

En una escaramuza, Ignotus se enfrenta en combate singular con un soldado enemigo. Ambos tiran 1D10 para determinar sus Iniciativas. Ignotus (Agi 15) saca un 5. Tiene una iniciativa de 10. Su enemigo (Agi 17) saca un 4. Tiene iniciativa 13, por lo tanto actúa primero. Decide golpear a Ignotus con su Maza pesada y parar sus golpes. Ignotus decide parar con su escudo y golpear a la vez con su hacha.
El soldado tiene un 65% en Maza pesada, y saca un 32%. Hace con ella 3D6 de daño (2D6 por daño del arma +1D6 por tener 20 en Fuerza).
Ignotus intenta parar el golpe con su escudo (60%) y saca un 17%, con lo cual lo consigue. El escudo pierde, sin embargo, 14 puntos de Resistencia (el resultado de los 3D6 del guerrero enemigo).

Esta vez le toca a Ignotus, con su hacha (90%), un 21%, y su enemigo, por desgracia para él, un 89%, con lo cual falla.
Ignotus lanza su daño: 1D8 +2 por el Hacha, +1D6 por tener Fuerza 20= 1D8 + 1D6 + 2.
Ignotus hace 7 puntos de daño.
El soldado lleva una armadura tipo 3 (Peto de cuero con refuerzos) de 75 puntos de Resistencia (que ahora quedan reducidos a 68), y Protección 3. La cabeza del soldado recibe pues 4 puntos de daño, que se doblan por ser la cabeza. Total: 8 puntos.
La Resistencia total del soldado es de 15. Al perder más de la mitad los puntos perdidos, tira por la tabla de secuelas, y saca un 1. Estará conmocionado durante todo el siguiente asalto, perdiendo la Iniciativa y teniendo un malus de -50% en sus acciones.

Ignotus decide arriesgarse y anuncia que intentará dos ataques, sin ninguna parada. El soldado enemigo intentará parar y golpear.
Ignotus lanza su primer ataque, y saca un 25%. El soldado tiene ahora un porcentaje del 15% (65-50) y saca un 12, con lo cual consigue parar.
Ignotus lanza su segundo ataque, y saca un ¡¡¡04!!! Un éxito crítico. El soldado saca un 24, con lo que no lo para.
El daño máximo que puede hacer Ignotus con un hacha es de 16 puntos, y al ser un crítico se ignora la armadura del contrario. El soldado enemigo cae al suelo, con una herida de 16 puntos en el pecho, y a -9 puntos de Resistencia. Está desmayado, y dentro de 6 turnos morirá.

Secuencia de combate

▶ Determinar Iniciativas
El combatiente con mayor Iniciativa actúa primero. Se puede retener la acción.
▶ Resolución de acciones por orden de iniciativas
Las acciones defensivas se usan como respuesta de un ataque, independientemente del orden de Iniciativas.
▶ Determinar los daños por orden de resolución
Comprobar si un arma que ha parado se escapa de las manos. Comprobar los efectos secundarios de los daños si los hubiera.

Los Pnjs en combate

... Puede que los llamen «La Guardia de Palacio», o «La Guardia de la Ciudad», o «La Patrulla». (...) su función es siempre la misma. Más o menos a la altura del capítulo Tres (o a los diez minutos de empezar la película) entran a saco en una habitación, van atacando al héroe de uno en uno y mueren por orden. Nadie les pregunta nunca si es eso lo que quieren hacer...

Terry Pratchett.
Dedicatoria de «¡Guardias, Guardias!»

¡Qué hacen los Pnjs en combate! ¡Huir como conejos cuando el primero de los Pjs enseña la lengua, o pelear hasta el último hombre! Demasiadas veces, el asunto queda en manos del Dj, el cual hará lo que buenamente pueda, claro. En ocasiones, como mucho, las aventuras oficiales especifican aquello de «si un tercio (o dos tercios) de ellos quedan muertos o heridos el resto huirá...» Otras veces, no se dice nada, y tan anchos. Lo que sigue es válido para Pnj «comparsas», los que están para hacer bulto, vamos. Los Pnjs importantes deberán ser representados según la lógica de su propia personalidad...
Se determina para ello el tipo de combatientes que se enfrentan a los Pjs.
Cada una de estas categorías tiene una Moral a la hora del combate determinada de antemano. A continuación se tienen en cuenta los siguientes factores, que inciden directamente sobre la moral en cuestión (los redondeos, siempre hacia abajo).
Con ello se obtendrá un porcentaje final de Moral, que será el que se utilizará al inicio de la escaramuza. Al Dj solamente le queda tirar 1D100 por cada uno de los combatientes. Los que saquen menos de la mitad de su Moral actual, se lanzarán ciega y ferozmente al combate, ignorando lo que sucede a su alrededor. Los que saquen más de la mitad de su Moral, pelearán algo más cautamente. Los que fallen la tirada sin llegar al doble de su Moral procurarán escaquearse discretamente, intentando escurrir el bulto caso de que las cosas vengan mal dadas. Por último, aquellos que lleguen o sobrepasen del doble de su Moral huirán a la desbandada.

Ejemplo: Un grupo de cuatro bandidos tipo chusma, mandados por un Pnj cruel y sanguinario con sus propias motivaciones, están escondidos a los lados de un camino preparando una emboscada a dos Pj mejor armados que ellos. La moral de los bandidos es de 90% (40 por ser chusma, + 20 por doblar en número a los Pjs, + 20 por estar en mejor posición táctica (la emboscada), - 30 por tener peor armamento que los Pjs, + 40 porque temen a su jefe). Llega el momento del combate y las tiradas son de 82, 63, 97 y 05. Es decir, de los cuatro bandidos, uno se lanza ferozmente al combate, dos lo hacen con mucha más tranquilidad y el último se retrasa lo suficiente como para no entrar en contacto con esa pareja de guerreros de aspecto tan feroz. Su jefe (controlado directamente por el Dj) se toma su tiempo... Pese a la sorpresa del ataque, los dos Pj reaccionan y consiguen no solamente defenderse, sino hasta herir a uno de sus atacantes. La moral de los bandidos baja súbitamente a 20, y el herido a 10 (40 por ser chusma, + 0 porque ya no doblan en número a los Pjs, - 30 por peor armamento, +40 por temer a su jefe, -30 por tener un compañero herido -que tiene –40 precisamente por ello-). Las tiradas salen: 73, 21, 87 y 99. De los cuatro bandidos, tres de ellos intentan huir del combate tan deprisa como llegaron. Solamente uno mantiene la cabeza fría, aunque sin arriesgarse, mirando de reojo a su jefe, que desenvaina lentamente su espada mientras se dirige hacia los dos aguerridos Pj...

Batallas en AQUELARRE

Reglas básicas: Combate de masas

Estas reglas permiten la resolución de escaramuzas en las que intervengan grupos de una decena a varios centenares de combatientes por bando. Para un número inferior de individuos, se aconseja usar las reglas de combate descritas anteriormente. Por el contrario, si el número es superior, lo mejor y más rápido es que el Director de Juego use la lógica, o las reglas avanzadas.

Se contemplan tres aspectos de una escaramuza
- ▶ Resultado táctico del encuentro.
- ▶ Bajas de ambos bandos.
- ▶ Peripecias de los Pjs (si los hubiera) en el encuentro.

Resultado del encuentro

Denominaremos atacante a aquel bando que tome la iniciativa en un combate (como podría ser un grupo de bandidos asaltando una caravana de comerciantes). Si ambos grupos se lanzan al choque de manera simultánea, denominaremos atacante al bando que tenga mayor número de combatientes, o al bando cuyo líder saque mayor Iniciativa, en caso de que ambos bandos tuvieran el mismo número de combatientes.

Se comparará la proporción de fuerzas entre el bando atacante y el defensor, redondeando siempre a favor del defensor. Así, un encuentro entre un grupo de 45 individuos contra otro de 20 se resolverá con una proporción de 2/1. A continuación se lanzará 1d6, consultando la Tabla de Combates.

Modificaciones a la tabla de combates

▶ Si un líder de un grupo pasa una tirada de Mando, la columna de proporción de fuerzas se mueve una columna a la derecha si ataca, o a la izquierda si defiende. Si saca un resultado crítico puede mover la proporción dos columnas a su favor. Por el contrario, si saca una pifia la proporción se mueve dos columnas en su contra. Si los líderes de los bandos enfrentados pasan ambos la tirada de Mando el resultado se contrarresta.

▶ Si los defensores están situados en una posición ventajosa para ellos (como puede ser tras un río, en un edificio o tras un parapeto) la proporción se mueve una columna a la izquierda.

▶ Si los defensores están en un castillo o fortificación la proporción se mueve tres columnas a la izquierda, doblándose además las bajas del atacante. Las bajas del defensor, por el contrario, se dividen por dos.

▶ Si el atacante ataca por sorpresa al defensor la proporción se mueve una columna a la derecha.

▶ Si un bando está ostensiblemente mejor armado y protegido que el otro, mueve la proporción una columna a su favor.

▶ Si un bando formado por campesinos se enfrenta a otro en el cual se encuentren guerreros con armadura 4,5 o 6 y a caballo, la proporción se mueve dos columnas en su contra.

▶ Si un bando está formado exclusivamente por caballería pesada y se enfrenta a un bando formado por gente de a pie, mueve la proporción tres columnas a su favor, excepto si dicho bando está formado por arqueros.

Huida

Si por decisión de su líder un bando desea retirarse tras un combate, dicho líder debe hacer una tirada de Mando. Si la pasa se retirará ordenadamente, pero si la falla su gente se desbandará y la retirada se transformará en una huida. El líder del bando contrario puede intentar perseguir al bando en retirada: en ese caso debe tirar también por Mando. Si saca la tirada alcanzará al enemigo, entablándose un nuevo combate si éste estaba ordenado, o sufriendo una nueva ronda de bajas (sin posibilidad de defenderse) si estuviera huyendo. Si no saca la tirada sus tropas dejarán escapar al enemigo.

Sólo se puede perseguir al bando enemigo en huida una vez, suponiendo que las tropas en huida quedarán totalmente dispersas tras la segunda embestida de las enemigas.

Bajas

Determinaremos la calidad de las tropas implicadas en combate, ya que puede ser importante a la hora de determinar las bajas:

▶ Tropas de élite. Buena Formación militar y alta experiencia en combate (Almogávares, Órdenes militares como los Templarios o Calatrava).

▶ Tropas expertas. Con formación militar y experiencia en el combate (Caballería pesada, hombres de armas veteranos, mercenarios).

▶ Tropas normales. Con formación militar pero escasa experiencia en el combate (Tropas de Guarnición).

▶ Tropas novatas. Escasa formación militar y nula experiencia en el combate (Tropas recién reclutadas).

▶ Irregulares. Nula formación militar. Nula experiencia en combate (Campesinos).

El número de bajas de una tropa se reducirá a la mitad si enfrenta a una tropa dos clases inferior a ella, y se dividirán cuatro si se enfrenta a una tropa de clase cuatro veces inferior

Tipos y Moral de las tropas

TIPO DE TROPA	
Chusma	
(competencias de combate entre el 20 y el 40	
Soldadesca	
(competencias de combate. entre el 40 y el 60	
Veteranos	
(competencias, de combate. entre el 60 y el 80	
MORAL	
Chusma:	40%
Soldadesca:	60%
Veteranos:	80%
MODIFICADORES	
Doblan en número a los Pjs	+20
Triplican en número a los Pjs	+40
Están en igualdad de número con los Pjs	0
Están en inferioridad respecto a los Pjs	-20
Están en mejor posición táctica	+20
Están en peor posición táctica	-20
Tienen mejor armamento que los Pjs	+20
Tienen peor armamento que los Pjs	-20
Temen más a su jefe que a los Pjs	+40
Muere el jefe	-50
Cae un compañero a su lado	-30
Cae muerto o herido un Pj ante sus ojos	-40
El Pnj en cuestión está herido	-40


Ropa gruesa


Peto de cuero


Cuero con refuerzos


Cota de malla


Cota con refuerzos




Yelmos






Cascos

Tabla de Secuelas . Lanzar (1D6).

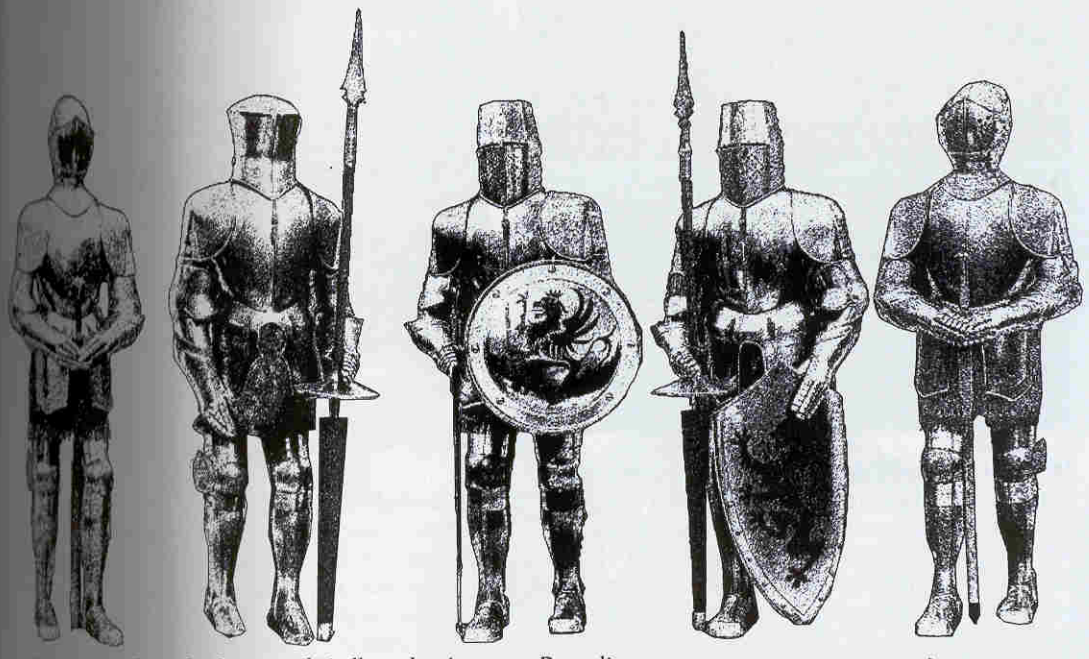
Cabeza	
1/2	Conmoción. Malus del 50% en el ataque y la defensa en el siguiente asalto. Pérdida de la Iniciativa.
3	Horrible cicatriz. -5 en Aspecto
4	Pérdida de una oreja: -25% en Escuchar -2 en Aspecto y Percepción
5	Pérdida de un ojo: -25 en Otear y Buscar -2 en Aspecto y Percepción
6	Muerte instantánea.
Brazos	
1 a 3	Cicatriz
4	La herida afecta a los tendones: -1 en Habilidad
5	Pérdida de la mano: -5 en Habilidad
6	Pérdida del brazo: -10 en Habilidad
Tronco/Abdomen	
1 a 5	Cicatriz
6	Daños internos: -1 en Resistencia de manera permanente.
Piernas	
1 a 3	Cicatriz
4	La herida afecta los tendones: -1 en Agilidad
5	Pérdida del pie: -5 en Agilidad
6	Pérdida de la pierna: -10 en Agilidad.

Si un Pj pierde ambos ojos las competencias de Buscar y Otear se reducen automáticamente a 0.
Si pierde ambas orejas para lo mismo con la competencia de Escuchar. Si pierde ambas manos su Habilidad se reduce a 0
Si pierde los pies o las piernas su Agilidad se reduce a 0

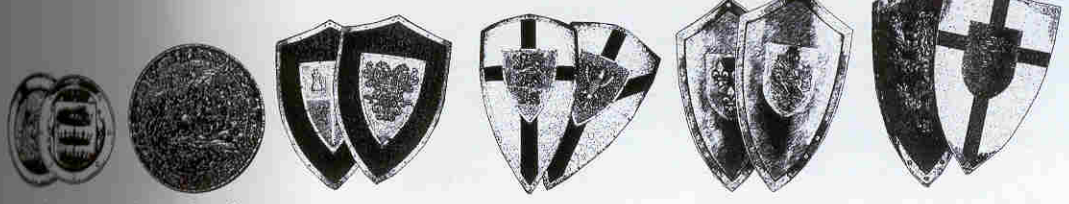
Tabla de Armaduras

Armadura	Resist.	Prot.	Malus
Ropa gruesa	30	1	Carece
Peto de cuero	50	2	Carece
Cuero reforzado	75	3	No se puede nadar
Cota de Malla	75	3	No se puede nadar
			-10% Competencias Agilidad
Cota reforzada	150	6	No se puede nadar
			No se puede dormir
			-25% Competencias Agilidad
			-2 Iniciativa
Arm. de Placas	200	8	No se puede nadar
			No se puede dormir
			No se puede trepar
			-50% Competencias Agilidad
			-25% Competencias Habilidad
			-10% Competencias Fuerza
			-5 Iniciativa
En caso de caer al suelo con esta armadura, hay que sacar un porcentaje igual a la fuerza del Pj X 2 para volver a ponerse de pie sin ayuda.			
Escudo	100	-	No se puede nadar
Casco de Metal	40	+2	Carece
Yelmo(***)	75	8	Solo con armaduras 5 o 6
			-25% Competencias percepción
			-10 Iniciativas

(*) La coraza da protección 8 en pecho y abdomen. En brazos y piernas da protección 3 (ropas de cuero). la cabeza suele ir cubierta con un casco (Prot. 2)
(**) En caso de caer al suelo con esta armadura, hay que sacar un porcentaje igual a la fuerza del Pj x 3 para ponerse de nuevo en pie.
(***) El yelmo sólo puede llevarse con armaduras ligeras o pesadas.



Diversas **armaduras de placas**, también llamadas Arneses o Panoplias



Diferentes **escudos medievales**

Así pues, una tropa de élite verá reducidas sus bajas en un 50% al enfrentarse a tropas normales, y en un 25% al enfrentarse a Irregulares.
Un bando formado exclusivamente de arqueros dobla siempre el número de bajas del contrario.
La calidad de una tropa puede incrementarse momentáneamente si su líder saca un resultado crítico de Mando. El Director de Juego puede igualmente incrementar la calidad de una tropa de manera permanente, tras una serie de combates particularmente duros.
Seguidamente dividiremos ambos bandos en grupos de 10. Por cada uno de ellos se lanzará 1D6. Ese resultado será el número de bajas que sufrirá el bando enemigo en el combate (están incluidos en este número los muertos, heridos abandonados en el campo de batalla y los prisioneros).
Si el número de combatientes de un bando no fuera múltiplo de 10 (por ejemplo 45, 73 o 13), se le asignará 1D3 al resto sobrante, si éste fuera 5 o más. En caso contrario se ignorará.

Ejemplo de combate de masas
Dos grupos se lanzan a la carga, uno contra otro. Uno está formado por 73 combatientes, y el otro por 45. Ambos son tropas normales (3). Al ser mayor el primer grupo, éste será considerado atacante. Se comparan las fuerzas, redondeándolas a favor del defensor, y se obtiene una proporción de 1 a 1. El líder del bando atacante pasa una tirada de Mando con un resultado normal, cosa que no consigue el líder del bando defensor, con lo cual la proporción se coloca ahora en 2 a 1. Se tira 1D6 y se consulta la Tabla de Combates. Se obtiene un 3. Es un resultado C, que significa que ambos bandos se mantienen en el campo de batalla. Calculamos las bajas obtenidas: El primer grupo lanza 7D6, mientras que el otro grupo lanza 4D6+1D3 (por el resto de 5). Los resultados son (respectivamente): 22 y 12. Las fuerzas han quedado reducidas ahora a 61 y 23 combatientes. El defensor decide retirar sus tropas, para lo cual debe tirar por Mando. Por desgracia para él, falla, y su gente huye desordenadamente. Viendo la oportunidad, el atacante decide perseguir a su enemigo, tirando igualmente por Mando, y pasando la tirada. La gente del defensor tiene (6D6) 18 nuevas bajas, sin poder defenderse. Sólo 5 hombres, desperdigados, consiguen escapar de la masacre.

Interacción de los Pjs en el combate

Las anteriores reglas no afectan a Pj, sólo a Pnj. Antes de que se inicie el combate, los jugadores deben anunciar qué tipo de actitud va a llevar su Pj: Valiente, Normal o Cobarde. Esto influye en los encuentros personales que sufra en dicho combate y en los P. Ap. que reciba tras él.
La tabla de incidencias determinará el número de encuentros del Pj, o lo que es lo mismo, las veces que deberemos tirar en la tabla de encuentros.

Las armas y armaduras de los contrincantes de un Pj en los encuentros de un combate vendrán determinadas por la calidad de las tropas del bando contrario. No estarán igualmente equipados unos campesinos revoltosos que el contingente armado de un señor feudal.

Tabla de Combates
(Toda proporción mayor de 6/1 o menor de 1/
se considerará, respectivamente, 6/1 ó 1/6)

	1/6	1/5	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1
1	A	A	A	A	A	A	B	C	C	D
2	A	A	A	A	A	B	C	C	D	D
3	A	A	A	A	B	C	C	D	E	E
4	A	A	A	B	C	C	D	E	E	E
5	A	A	B	C	C	D	E	E	E	E
6	A	B	C	C	D	E	E	E	E	E

Explicación de los resultados:
A: Atacante huye, doblando el número de sus
B: Atacante se retira ordenadamente.
C: Choque. Ambos bandos quedan en el cam
de batalla, volviendo a enfrentarse si así lo des
D: Defensor se retira ordenadamente.
E: Defensor huye, doblando el número de sus b

Caso de que dos o más Pj participaran en un combat
estas características, y manifestaran su deseo de no
separarse durante el combate, deberán adoptar la mis
actitud (Valiente, Normal o Cobarde) durante el enc
tro, haciendo una única tirada (como grupo) en la tab
incidencias, tirando por separado en la tabla de Encue
y sumando los contrincantes resultantes.

Ejemplo: Miguel, Ignotus y Constantí se han vis
reclutados medio a la fuerza por un señor feud
el cual está en guerra con su vecino. Un viejo
asunto familiar, al parecer. En un enfrentamien
entre ambos bandos, Miguel e Ignotus decide
que adoptarán una actitud normal y que no se
separarán durante el combate. Constantí opta
intentar esconderse o huir hasta que haya pas
todo y adopta una actitud cobarde.
Miguel e Ignotus tiran por la tabla de Incidenci
sacan un 5. Tendrán, pues, 1 encuentro. Augus
tiene mala suerte y saca un 1, que unido a su -
(actitud cobarde) le da un -2, lo cual significa q
a no ser que su bando sea exterminado será
ahorcado por cobarde.
Miguel e Ignotus tiran por separado su encuen
sacando, respectivamente, 2 y 9. Deberán
enfrentarse al ataque conjunto de un combatie
muy experto, un combatiente experto y dos
combatientes novatos.

Reglas avanzadas: Batallas y Asedios

La batalla

Las batallas son acciones confusas y sangrientas. Es dif
llevar algo tan fluido en sí mismo al rol, pero la época
ayuda, porque las tácticas más refinadas son emboscad
el empleo adecuado de las reservas. El resto son
brutales choques frontales en los que el Rey o Señ
de ir a la cabeza para dar ejemplo (que tomen nota
Pjs jefes de hueste).
El número de tropas y su eficacia en combate así co
equipo con el que empieza el ejército lo determinan
escenario o el Dj.
El número de hombres que pelearán en cada bando
durante un combate representará el FC (Factor de Com
te) de ese bando durante los enfrentamientos. Este FC s
multiplicado por el resultado de 1D6 en el que se supri

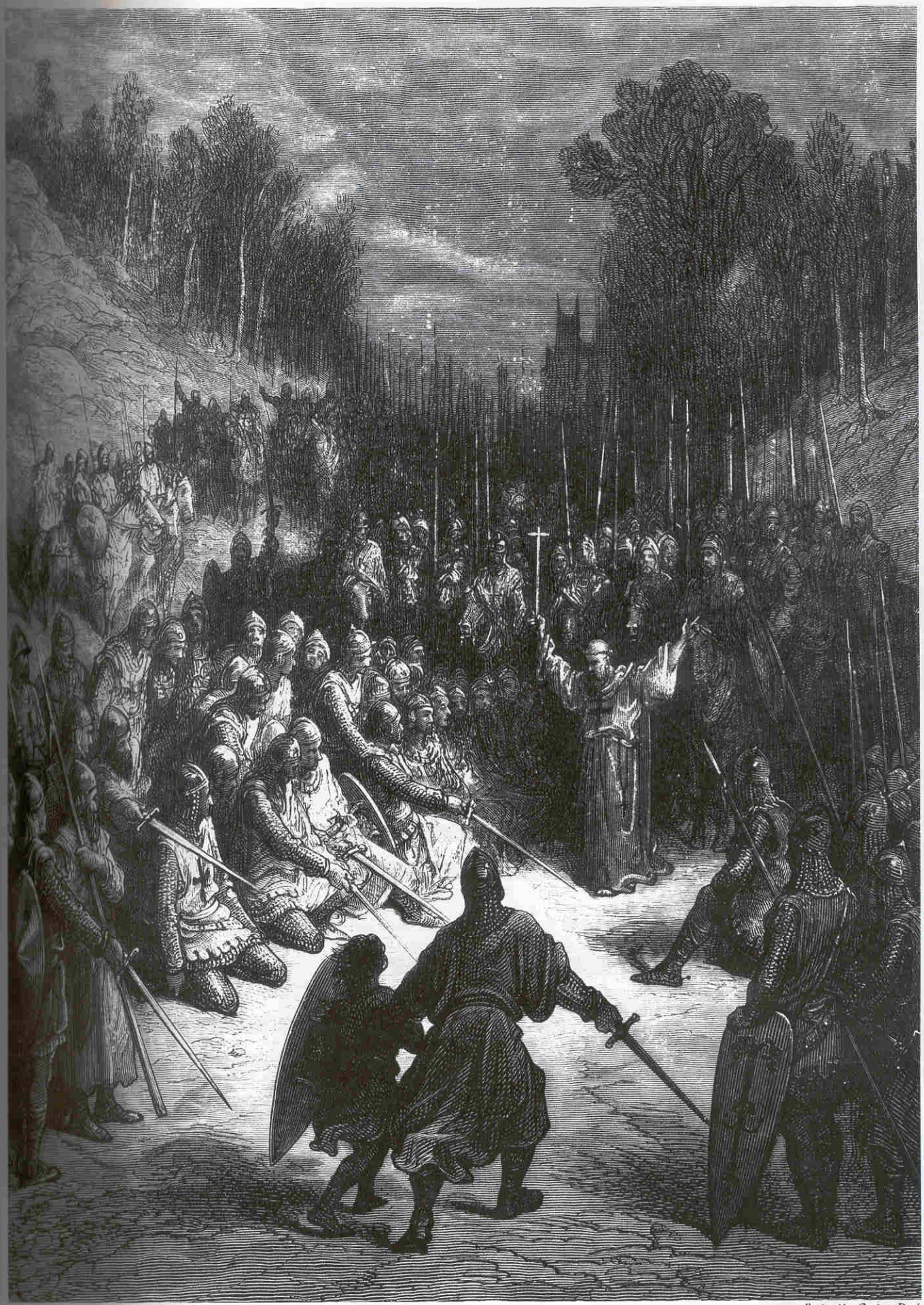


Ilustración: Gustavo Doré

men el 1 y 6 (1=3; 6=4). De ambos bandos, aquel que supere al otro en el resultado, vencerá en ese asalto.
Se causarán y sufrirán una serie de bajas:
Vencedor: 1D10 bajas de las que 1D2 son caballeros y 1D3 jinetes (si han intervenido) Asimismo 1D2 son arqueros y ballesteros.
Vencido: 1D20 bajas de las que 1D4 son caballeros, 1D6 jinetes (si han intervenido) y 1D4 arqueros y ballesteros.
Así se procederá cada asalto de lucha, equivalente a una hora de tiempo de juego, hasta que las circunstancias o los contendientes pongan fin a la lucha.
Para los Pjs participantes en la lucha o Pnj importantes habrá una serie de encuentros decididos por el Dj.

Arqueros y Ballesteros

Cada bando puede utilizarlos a distancia para atacar a su enemigo, empleando el FC total de los tiradores como un percentil normal, con sus modificaciones:
Altura: +10; Depresión: -10
Si la tirada tiene éxito, causarán 1D20 bajas al enemigo con las especificaciones ya reseñadas. Si el enemigo está a cubierto, tendrán un malus de 25%.

La moral

La moral significa la calidad de las tropas y su comportamiento en la batalla.
La moral es de tres tipos:

- **Baja** 5 (Campesinos).
- **Media** 7 (Tropas normales).
- **Alta** 9 (Fanáticos, ciertos mercenarios).

Cada escenario debe especificar cómo son las tropas, o bien lo decide el Dj.
Cada asalto que se sufra derrota, ese bando debe tirar 1D12 para controlar la moral de las tropas implicadas en la batalla. Si se saca la cantidad de la moral o menos, las tropas se mantienen estables. Si no, se pierde un punto de moral. Cada vez que esto suponga bajar de un nivel, las tropas se retiran x espacio (a decisión del Dj). Cuando la moral llegue a 3 o menos, esa facción se desbanda o se rinde.

*Modificadores a la tirada de Moral por *Mando*.

1 a 25%	-1
26 a 50%	0
51 a 75%	+1
76 a 00%	+2

*Modificadores al dado de FC por Moral. (Es decir, puntuación que se suma o se resta a la hora de enfrentar los FC).

Baja	-1
Media	0
Alta	+1

Fortificaciones

Los asedios eran algo corriente en la época, ya fuese de grandes castillos o castros y torres de vigilancia. Para cada tipo el esfuerzo es diferente.

Cada zona del castillo o fortificación tiene un modificador al FC de los defensores y el número de éstos que puede haber en esa área, así como un malus al tiro del enemigo, todo lo cual debe estar especificado de antemano en el escenario. Para asediar adecuadamente una fortificación hace falta material: escalas, torres, arietes, manteletes y catapultas. Los defensores suelen contar con piedras y aceite o agua hirviendo.

El material de asedio se supone que viene ya con las tr... En caso contrario, hay que construirlo, de acuerdo co... siguiente tabla:

▶ Ariete	30 hombres	2 días
▶ Escala	2 hombres	1/2 hora
▶ Torre	50 hombres	2 días
▶ Catapulta	20 hombres	2 días
▶ Mantelete	3 hombres	1/2 hora

Llevar las escalas a la muralla y apoyarlas en ella supo... al atacante exponerlos a la furia del defensor. Estos son... modificadores al tiro del defensor:

- ▶ Contra hombres y escalas al descubierto: +10
- ▶ Contra hombres y ariete al descubierto: +5
- ▶ Contra hombres y torre al descubierto: +7
- ▶ Hombres y máquinas cubiertos con manteletes: -5

Si les atacan piedras, aceite o agua hirviendo, no hay protección que valga. Cada asalto una torre o ariete puede moverse 5 m.
En el momento de situar escalas o torres sobre el mu... atacante debe pasar una tirada para ver si son derribad... permanecen afianzadas: Una escala tiene un 40% de afianzarse, una torre un 75%. En caso de caer se supo... que se rompen, debiendo construirse otras.

Tabla de Encuentros

Tabla de incidencias

Lanzar 1D10, y aplicarle los bonus o malus seg... la actitud del Pj.

-2. Pj capturado por su propio bando, y ahorcado por cobarde, excepto si el propio bando es derrotado. En ese caso es un combatiente que huye más.

-1/+3	Ningún encuentro.
+4/+8	1 encuentro.
+9/+11	2 encuentros.
+12/+14	3 encuentros.
+15	4 encuentros.

Actitud Valiente
+5 a la Tabla de Incidencias, 25 P. Ap.
Actitud Normal
+0 a la Tabla de Incidencias, 10 P. Ap.
Actitud Cobarde
-3 a la Tabla de Incidencias, 0 P. Ap.

Tabla de encuentros

Lanzar 1D10 por cada encuentro, para determinar el contrincante del Pj:

1. 1 combatiente novato.
2. 1 combatiente experto.
3/4. 2 combatientes novatos.
5/6. 2 combatientes expertos.
7/8. 1 combatiente muy experto.
9. 1 combatiente muy experto y dos combatientes novatos.
10. 1 combatiente muy experto con dos combatientes expertos.

Se considera combatiente novato a aquél cuya... competencias de combate oscilan entre el 20 y... 40%. Se considera combatiente experto a aquél cuyas competencias de combate oscilan entre... 40 y el 60%. Se considera combatiente muy experto a aquél cuyas competencias de combate oscilan entre el 60 y el 80%.

Para derribar una puerta es necesario un ariete, y pasar una tirada de 60% o menos durante tres asaltos consecutivos, relativos al ritmo y fuerza de empuje del ariete. Si en algún asalto se interrumpe la cadencia, ésta debe comenzar de nuevo.
El defensor, mediante piedras (probabilidad del 40%) o materiales inflamables (60%) puede intentar destruir el ariete, amén de hacer bajas con sus ballesteros y arqueros.
El combate en murallas y patios tiene lugar de la manera habitual, asignando el defensor los modificadores adecuados y teniendo en cuenta la moral de cada bando.
El aceite hirviendo hace 1D20 bajas.
Las piedras hacen 1D10 bajas.

La logística

Mantener un ejército en campaña cuesta dinero, y hay que darle de comer y armarlo. También hay que reponer las bajas.

Cada hectárea de terreno puede proporcionar 500 Kg. de alimentos (de modo abstracto, para no entrar en complicaciones). La comida puede obtenerse por medio de tributos, donaciones, etc., según se indique en el escenario.

Con los curas a oscuras nunca te quedes, que aunque lleven faldas no son mujeres

Reposición de bajas:

Cada aldea propia puede proporcionar 20 soldados de moral baja, 5 de moral media y 3 caballos.
Cada castillo propio puede proporcionar 15 soldados moral media, 4 de moral alta, 2 caballeros y 5 caballos.
Pueden obtenerse mercenarios (de moral alta) pagando 70 monedas de plata por cada uno, y nuevos caballeros entregándoles 4 hectáreas de terreno a cada uno.

Tabla de Modificadores al F.C.

MODIFICADORES AL F.C.	
Cada soldado de caballería	2 F.C.
Cada Caballero	4 F.C.
Competencia de Mando del jefe	
1 a 25%	0 puntos de F.C.
26 a 50%	5 puntos de F.C.
51 a 75%	10 puntos de F.C.
76 a 00%	15 puntos de F.C.
Terreno	
Fortaleza	El especificado.
Colina	10 puntos de F.C.
Casas	25 puntos de F.C.
Río, pantano	-25 puntos de F.C.
Depresión, foso	-10 puntos de F.C.

Costes/ Alimentación de las Tropas

PLATA AL MES	
Soldado de moral baja	12 m.
Soldado de moral media	30 m.
Soldado de moral alta	50 m.
Caballero	150 m.
Acemileros, rancheros, etc	700 m.
ALIMENTACIÓN SEMANAL	
Cada 100 soldados	3000 kg.
Cada 5 Caballeros	1000 kg.
Cada 100 caballos	4000 kg.
Acemileros, rancheros, etc	3000 kg.

Índice de Tablas:

Capítulo I: Creación de personajes

Posición social (cristiana) 17
Profesión paterna 34
Conocimiento mágico paterno 38
Padres 38
Matrimonio (opcional) 40
Hermanos e Hijos (opcional) 40
Posición social árabe 40
Peso y altura 41
Aspecto 41
Eventos 43
Dinero Inicial 44
Rasgos de Carácter ..... 46 y 47

Capítulo II: Sistema de juego

Críticos y Pifias 52
Suerte 52
Resistencia a Enfermedades 53
Edad 54
Sistema monetario de los diferentes reinos 55
Ingresos del Comerciante (por dinero invertido) 55
Dinero Mensual (rentas y salarios) 55
Gastos por semana 55
Gastos familiares 55
Economía 56
Inversiones Financieras 56
Comercio 57
Propiedades 58
Herencia 58
«Mártir-monio» 59
Gastos Personales y Familiares anuales 60
Dotes 59
Sexo 59
Condena 60
Juicio (factores relevantes) 60
Mejora de competencias 60

Capítulo III: El combate

Bonus/Malus al ataque y la defensa 66
Armas (por competencias de combate) 67
Modificación al daño 67
Tipos de Arma 67
Localización de impactos 67
Distancias de proyectiles 67
Modificaciones a la tabla de combate (de masas) 70
Tipos y moral de las tropas 70
Secuelas 71
Armaduras 71
Combates 72
Modificadores a la Moral (por Mando) 74
Modificadores al F.C. (por Moral) 74
Incidencias (en el combate de masas) 74
Encuentros (en el combate de masas) 74
Modificadores al F.C. (por otros factores) 75
Costes/Alimentación de las tropas 75

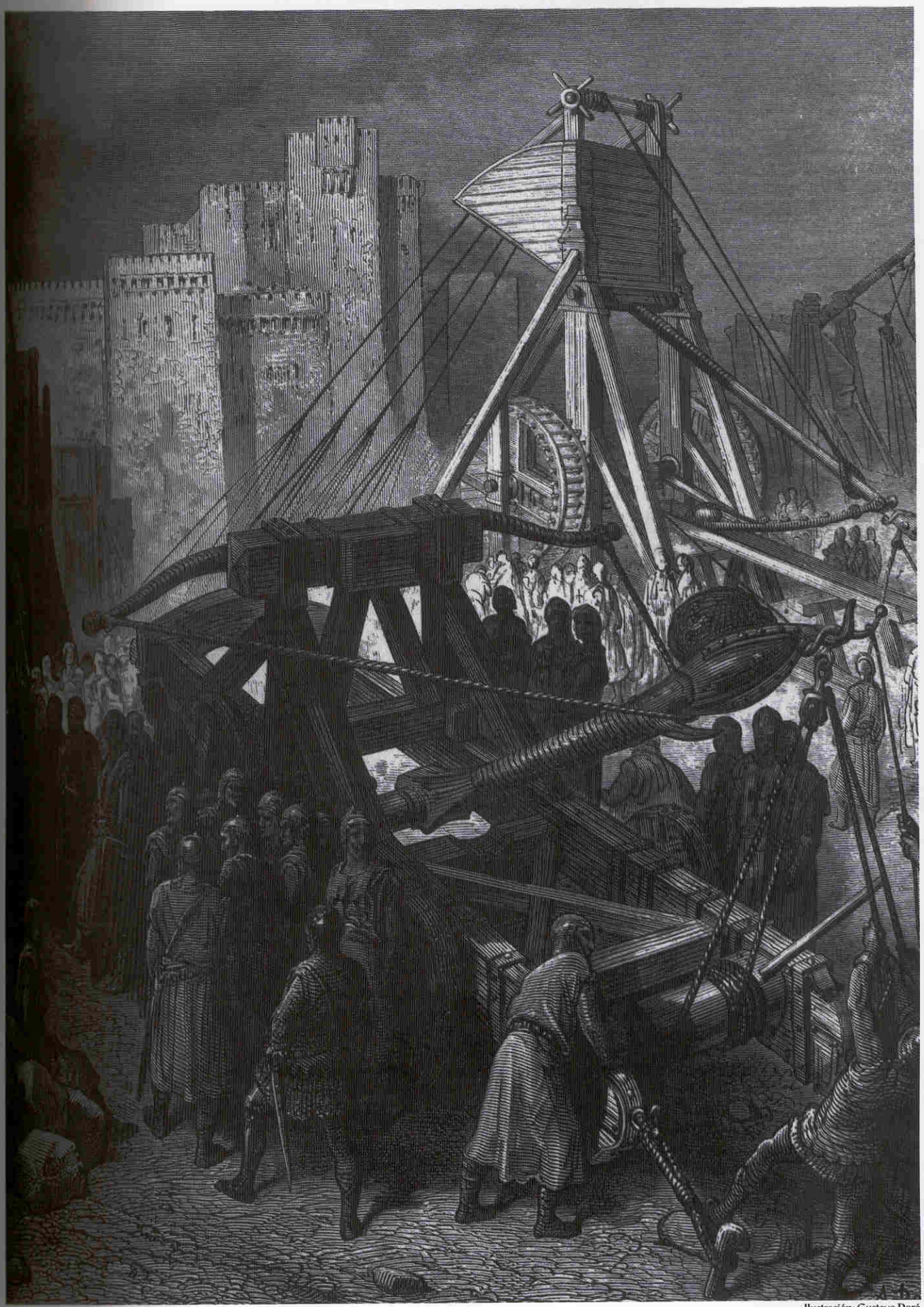


Ilustración: Gustavo Doré

Módulo introductorio: Lobisome

Aventura interactiva para un Pj que no posea la capacidad de lanzar hechizos.

Esta aventura está diseñada para servir de introducción al universo de **AQUELARRE** y al ambiente de sus partidas. Para jugarla sólo es preciso crear un Pj (según las reglas del *Capítulo I*) o bien elegir un arquetipo de Personaje como los que aparecen en *Clases de Personaje*. En ambos casos, el Personaje no debe poseer magia. Como en toda aventura interactiva, no se precisa Director de Juego para jugar. El jugador simplemente irá leyendo los textos, tomando sus decisiones y «saltando» al número de texto que se le indique en **negrita**.

INTRODUCCION

Pontevedra, invierno de 1351.
Contar cómo fuiste a parar en esta ciudad de Galicia es una historia que no viene al caso y que quizá contemos en otra ocasión. Tus planes eran pasar el invierno tranquilamente en esta ciudad, pero motivos imprevistos te obligan a desplazarte a la aldea de Bueu, en la pequeña península de Morrazo. El viaje no encierra excesivos peligros: el camino real va siguiendo la costa, y está en buenas condiciones, ya que es ruta obligada de carreteros y comerciantes, pues es la única vía de enlace entre las poblaciones costeras de la península...

Haz una tirada de Psicología. Si la pasas, ve al **24**; si no la pasas, al **36**.

1. ¿Deseas examinar la piedra en la que estaba sentado (ve a **18**) o proseguir tu camino lo más deprisa posible (**2**)?

2. Continúas tu camino lo más deprisa que puedes, con una oración en los labios y el corazón encogido por el miedo. Por suerte, consigues llegar a Boeu antes de que anochezca.
FIN.

3. Notas como si la herida te quemara. El leproso te lanza una larga risotada y se desvanece en el aire, en medio de una nube amarilla, de olor a azufre. Ve al **42**.

4. Eres un lobo blanco. Te ataca un lobo negro. Él es fuerte, tú eres valiente. Te muerde en el costado. Tú encuentras su cuello. Lo destrozas.
Ve a **8**.

5. Ves a lo lejos la luz de una cabaña. ¿Deseas entrar (ve a **45**), o deseas quedarte fuera y buscar otro tipo de refugio (**29**)?

6. La temperatura desciende bruscamente y pronto tiritas de frío. No sabes dónde estás, y tienes la impresión de estar dando vueltas. ¿Intentas seguir andando y buscar un refugio (ve a **5**) o por el contrario deseas pasar la noche en el bosque y encender un fuego para calentarte (ve a **38**)?

7. Has oído hablar de estos laberintos grabados en la piedra. Al parecer, aquél que los encuentra jamás encuentra su camino. Aterrorizado, echas a correr. Si has leído **1** ve al **2**. En caso contrario ve al **65**.

8. Te despiertas acostado en un camastro. El anciano está a tu lado, cuidándote. Te dice que todo ha terminado. Vuelves a ser humano. Te duermes de nuevo, agotado. Es un sueño sin pesadillas.
FIN.

9. Sufres un espasmo brutal en el estómago y pierdes inmediatamente el sentido. Haz una tirada con 1d100. Si sacas de 01 a 50%, ve a **4**. Si sacas de 51 a 00%, ve a **10**.

10. Eres un lobo negro. Te ataca un lobo blanco. Él es valiente, tú eres fuerte. Le muerdes el costado. Él, sin embargo, encuentra tu cuello, arrancándote la yugular. Notas como la vida se te escapa...
Ve a **72**.

11. Llegas a la isla de San Simón en un estado lamentable. Ya casi no puedes hablar y estás medio muerto de hambre y de sed. Te has resistido, hasta ahora, a comer carne humana. En San Simón sólo hay ruinas. Parece que hubo algo hace tiempo, pero los hombres santos ya se han marchado. Cuando ya te sientes desfallecer, ves a alguien que se acerca entre las ruinas.
Ve al **20**.

12. Pasa a tu lado sin darse cuenta de tu presencia. La boca se te llena de saliva, y te das cuenta de que él es tu alimento, lo que necesitas para sobrevivir. ¿Le atacas (**13**) o huyes de él (**21**)?

13. El hombre tiene demasiado miedo para defenderse. Allí mismo, en medio del camino, comes su carne y bebes su sangre.
Ve al **32**.

14. Al pasar a tu lado, y antes de que puedas hacer nada, el hombre alza la vista, te mira y grita una sola palabra: ¡Lobisome! Está aterrorizado. ¿Le atacas (**13**) o huyes de él (**21**)?

15. Tira por Esconderse. Tienes un bonus del 25%, ya que el viajero camina bastante distraído. Si lo sacas ve al **12**. Si no lo sacas ve al **14**.

16. Haz una tirada de Otear. Si la sacas ve a **52**. Si no la sacas ve a **64**.

17. Sales de Pontevedra bien temprano por la mañana. El cielo está un poco encapotado, y hace bastante frío. Sin embargo, no parece que vaya a nevar. Vas a buen paso. A media jornada de marcha, y tras haber dejado atrás los pueblos de Marín y Mogor, te encuentras con un mendigo, sentado en una roca al lado del camino. Parece alto y fuerte, y tiene el ro cubierto con una capucha. Empuña un g palo, y parece dormitar.
Haz una tirada de Otear. Si la pasas ve a l caso contrario al **59**.

18. Tus ojos se fijan involuntariamente e piedra en la que estaba sentado el leprose está grabado un camino o sendero, el cua se bifurca, formando un auténtico e intrin laberinto. Tira por Leyendas. Si la pasas v no la pasas y has leído **1** ve al **2**. Si no ve a

19. El hombre escucha tu relato en silenc Luego te hace señas para que lo sigas, y l una especie de sala subterránea, debajo d ruinas. La sala está toda ella pintada con religiosos. Haz una tirada por Teología. Si sacas ve al **31**. Si no, al **68**.

20. Se trata de un hombre ya viejo, de aspe majestuoso, vestido con amplios ropajes n Te mira y no parece en absoluto asustado atacas (**28**) o le suplicas ayuda (**19**)?

21. Huyes por entre los bosques, asustado aquello en lo que te has convertido. Has h la carne y la sangre de ese hombre. Te pre cuando perderás los pocos restos de humani que te quedan y te convertirás definitivamen un animal. Haz una tirada por Memoria. Si sacas ve al **69**. Si no la sacas ve al **32**.

22. Dicen que un adepto del Gaueko (el esp del Mal de los Vascones) puede maldecir a hombre o mujer y convertirlos en un ser co cuerpo humano pero la mente de un animal cubierto de pelo, que no puede comer otro alimento que no sea la carne cruda ni beb otro líquido que no sea la sangre caliente llaman «Lobisome».
Ve al **23**.

23. Caminas con paso vacilante por el bosq como si estuvieras borracho. Darías cualquie por un trago de agua fresca. Casi sin darte cue llegas a un camino real. Oyes cómo se acerc viajero solitario. ¿Te escondes (**15**) o esperas a pase a tu lado para pedirle socorro (**14**)?

24. Cuando comentas en la posada donde te a que tienes que desplazarte hacia el interior de l península de Morrazo, notas que la gente te m de una manera extraña. ¿Intentas sonsacarles de lo que pasa (ve al **39**) o lo dejas correr (**17**)

25. Pierdes 1 punto de Resistencia y otro de Percepción, debido al frío. Si no encuentras refugio pronto, morirás congelado.
Ve a **5**.

26. Balbuceas algo y entras en la cabaña, dejándote caer en un rincón. Ni la vieja ni la niña te dirigen palabra. La niña, por fin, coge cuenco con sopa de la marmita y te lo ofrece con una tímida sonrisa. ¿Lo aceptas (ve al **58**) bien lo rechazas (ve al **27**)?

37. Rechazas la sopa con un gesto de la mano. Realmente estás cansado. Sin decir palabra, la vieja y la niña se ponen a comer la sopa. Te das cuenta de que tienes hambre. Al fijarse en tu mirada, la niña vuelve a ofrecerte la sopa. La aceptas (**50**), la rechazas de nuevo (**60**) o decides irte de la cabaña, en busca de un nuevo refugio (**29**)!

38. El hombre hace un simple gesto con la mano, alzando un objeto cuyo brillo te hace daño. Huyes de él.
Ve al **32**.

39. No encuentras refugio de ningún tipo. Lanza 1d4 Si sale 1, ve a **30** Si sale 2, ve a **34**. Si sale 3, ve a **63**. Si sale 4, ve a **25**.

40. Pierdes 1 punto de Resistencia y otro de Fuerza, debido al frío. Si no encuentras refugio pronto, morirás congelado.
Ve a **5**.

41. Parece una capilla consagrada para la misa, pero hay detalles que te resultan extraños y símbolos que no son cristianos.
Ve al **68**.

42. Ahora eres un Lobisome y como tal vivirás en el bosque, acechando a los viajeros. Y en las noches propicias, te reunirás con tu ama, la Meiga de Coiro, para ir juntos al Aquelarre de Cangas de Morrazo...
FIN.

43. Te despiertan el dolor y la sed. Estás en el suelo, frente a la cabaña. Esta ha ardido por los cuatro costados, y sólo es un montón de restos ennegrecidos. Te duele todo el cuerpo y tienes la garganta seca y acartonada, como si hiciera siglos que no hubieras bebido. Tus ropas son un amasijo de harapos ensangrentados.
Te das cuenta que no eres el único que está en el suelo. Estás rodeado por una media docena de cadáveres, vestidos como los campesinos, terriblemente destrozados por una fiera salvaje. Te palpas el cuerpo, buscando heridas. Tienes varias, pero son de armas, no de colmillos. ¡Huyes del lugar (ve a **23**) o intentas beber un poco de agua del arroyo y terminar de despejarte (**71**)!

44. Pierdes 1 punto de Resistencia y otro de Agilidad, debido al frío. Si no encuentras refugio pronto, morirás congelado.
Ve a **5**.

45. Has oído hablar de los Agotes, la raza maldita del valle de Baztán. Son seres humanos altos y fuertes, castigados por las fuerzas divinas por sus pecados. Todos nacen leprosos y endemoniados, y son muy peligrosos, en especial para viajeros solitarios como tú. Sin embargo, tampoco estás seguro de que este mendigo sea uno de ellos...
Ve al **59**.

46. Aunque aparentemente el viaje no encierra peligros, quizá sería interesante preguntar a los aldeanos del lugar sobre la península en cuestión.
La gente es poco dada a hablar con forasteros, así que vas a tener que usar tu simpatía natural.
Si quieres interrogar a la gente de Pontevedra ve a **39**. En caso contrario ve a **17**.

47. Cuando descargas tu golpe contra el leproso, éste lanza una larga carcajada, desvaneciéndose en medio de una nube de humo amarillo, de fuerte olor a azufre. Parpadeas y te sientes mareado. Tira por Racionalidad, con un malus de –50%. Si la pasas ve al **1**. Si no ve al **18**.

48. El viento y la nieve hacen imposible el encender ningún fuego. Lanza 1d4.
Si sale 1, ve a **30** Si sale 2, ve a **34** Si sale 3, ve a **63** Si sale 4, ve a **25**

49. Haz una tirada de Elocuencia. Si la pasas ve al **58**. Si no la pasas ve al **43**.

50. El mendigo te golpea con fuerza. Réstate el daño que te haga a tus puntos de Resistencia, y ten presente las consecuencias de la herida si las hay. Aparte del dolor notas una sensación extraña. Tira por Racionalidad. Si la pasas ve a **51**, si no la pasas ve a **3**.

51. Al pasar por delante suyo el mendigo alza de repente la cara y te dice, con una voz que intenta ser lastimera. ¡Oh viajero! ¡Dame una limosna, aunque sólo sea un trozo de pan o un sorbo de agua! ¡Hazlo por amor a San Simón, que venció al lobo! ¿Te paras a socorrer al mendigo (**48**), sales corriendo (**70**) o le atacas (**46**)!

52. Examinas la herida, y te das cuenta aterrorizado que tienes en ella una llaga de lepra que se extiende rápidamente. A medida que avanza la enfermedad, sin embargo, dejas de preocuparte y empiezas a sentirte superior a los demás. Al principio piensas que es la locura típica de los Agotes, pero por último dejas de pensar incluso en eso. Ahora eres un Agote y vivirás tu corta existencia entre esos seres inferiores y débiles que se hacen llamar hombres... Y cuando mueras, tu alma se pudrirá en el Infierno, mientras lanzas loas de alabanza hacia Satanás.
FIN.

53. La gente parece tener miedo, y rehuye el tema cada vez que lo planteas. Por fin, el posadero te dice: «Será mejor que no abandone el camino. Pase lo que pase y vea lo que vea. Si pone un pie fuera estará perdido».
Ve a **17**.

54. Cuando sales del camino real oyes a tu espalda la voz del mendigo. Intenta ser lastimera, aunque es de tono muy grave: «¡Oh viajero! ¡Dame una limosna, aunque sólo sea un pedazo de pan, o un sorbo de agua! ¡Hazlo por amor a San Simón, que venció al lobo!» ¿Te giras y te diriges hacia el mendigo (**48**) o sales corriendo (**70**)!

55. Abres la puerta bruscamente, mareado. Hay dos mujeres en la cabaña. Una es una vieja repugnante, otra casi una niña. Ambas están sentadas al lado del fuego, que arde alegremente. Están preparando un guiso en una marmita. Te miran sin pronunciar palabra.
¿Entras dentro (**26**) o prefieres salir fuera y buscar otro tipo de refugio (**29**)!

56. El mendigo da un salto increíblemente ágil y te ataca con su palo. Sus dos acciones son siempre ataque y parada. Su palo tiene los hechizos de Arma Irrompible y de Arma Invencible (ver el *Capítulo IV*). Si te da pasa al **40**. Si tú le das sin que él te dé pasa al **37**.
CARACTERÍSTICAS DEL AGOTE:
Fue 18 Agi 10 Hab 5 Res 20 Per 15 Com 5
Cul 27 RR: 2% IRR: 98%
Armas: Palo 35% (1 D3+1 D4)

57. La niña pronuncia una sola palabra: «Agaliaretph».
Ve a **53**.

58. ¡Qué le vas a dar al mendigo! ¡La mitad de tus provisiones! Ve al **57** ¡Un pedazo de pan! Ve al **61** ¡Una moneda! Ve al **49** ¡Nada! Ve al **46**

59. El mendigo no parece muy satisfecho con lo que le has dado.
Ve al **57**.

60. Bebes la sopa agradecido. No podrías decir a qué sabe, pero es caliente y te reconforta. Recuperas tus puntos perdidos. Haz una tirada de Racionalidad, con un malus de -25%. Si la pasas, ve al **67**. Si no ve al **16**.

61. La sensación extraña desaparece. Continúa el combate con normalidad. Si consigues darle, pasa al **37**. Si deseas huir, ve al **70**.

62. Cuando estás terminando la sopa la niña sonríe. Te das cuenta de que tiene colmillos de lobo en lugar de dientes, y que sus ojos relucen. Intentas levantarte y huir, pero caes al suelo inconsciente.
Ve al **55**.

63. Una masa negra e informe se interpone entonces entre la Meiga y tú. Te sientes atrapado y arrancado de la faz de la tierra. Nadie volverá a verte jamás.
FIN.

64. A la mañana siguiente hace un día limpio y muy claro. Recuperas tus puntos perdidos. Te despides de tan extraña pareja y te vas. Muy pronto encuentras un camino. Te das cuenta, sorprendido, de que estás en el paraje que se encuentra entre la aldea de Coiro y el pueblo de Cangas de Morrazo. Te espera una buena caminata para llegar a Bueu.
FIN.

65. Tu sueño es largo, y difícil de recordar. Te ves a tí mismo siendo el esclavo de las dos mujeres, realizando infinidad de trabajos duros, sucios o humillantes sin pronunciar palabra. Las dos mujeres hablan poco y cuando lo hacen es con una voz desagradable, que te recuerda el graznar de los cuervos.

Un día, sin embargo, oyes voces airadas fuera, y ves rostros coléricos, y puños empuñando armas, aperos de labranza y antorchas. Oyes un gruñido, y ves como un gran animal, parecido a un lobo o un perro enorme, se lanza contra ti. Ya no ves más.
Ve a **33**.

56. ¡Te das cuenta de que es un leproso! Haz una tirada por Leyendas o por Conocimiento Mágico (lo que tengas más alto). Si la pasas, ve al **35**. Si no la pasas, ve al **59**.

57. El mendigo te acusa de tacaño y de mal cristiano, y empieza a ponerse agresivo. Te das cuenta (si no te habías fijado ya) de que es un leproso. Empieza a gritar, y sus ojos empiezan a brillar en el fondo de su capucha. ¿Le atacas (**46**) o intentas huir (**70**)?

58. Después de hablar con los parroquianos un buen rato (y de invitar a algunos a varias rondas de vino) consigues enterarte que la gente llama a esa región «la península de las Brujas».
En especial rehuyen el pueblo de Cangas del Morrazo, ya que está dominado por ellas... Por suerte, Cangas está bastante alejado de tu ruta. Te avisan, sobre todo, de que no salgas bajo ningún concepto del Camino Real.
Ve a **17**.

59. ¿Sales del Camino Real para no pasar junto al mendigo? (ve al **44**) ¿o bien sigues adelante (**41**)?

60. La niña y la vieja hacen un gesto de contrariedad, pero no dicen nada.
Ve al **54**.

61. El mendigo no parece muy satisfecho con lo que le has dado.
Ve al **57**.

62. Notas como una oleada de fuego sacude tu interior. Esto te aterroriza, y te hace ir aún más deprisa. Por fin te detienes, jadeante, al lado de un árbol. Es entonces cuando te das cuenta de que hace ya rato que dejaste atrás el camino real. Estás solo en medio del bosque, en una zona que no conoces. Anochece rápidamente, y empieza a nevar.
Ve al **6**.

63. Pierdes 1 punto de Resistencia y otro de Habilidad, debido al frío. Si no encuentras refugio pronto, morirás congelado.
Ve a **5**.

64. Al terminarte la sopa, la niña te sonríe. Casi no te fijas, estás cansado y te vas quedando dormido, muy dormido...
Ve al **55**.

65. A medida que avanzas por el camino notas como se va formando una niebla inexplicablemente densa, que se espesa cada vez más. El camino, hasta entonces ancho y bien cuidado, se va estrechando hasta convertirse en un sendero tortuoso, sumergido en un bosque de árboles muertos, grandes y deformes como mandrágoras adultas. Anochece rápidamente, y empieza a nevar.
Ve al **6**.

66. Notas como una oleada de fuego sacude tu interior. Sin embargo, sigues corriendo por el camino. Sólo te detienes al llegar a las afueras de Bueu, dónde por fin respiras tranquilo.
FIN.

67. Te sientes un poco mareado, pero el efecto pasa pronto. Te das cuenta de que han intentado envenenarte o narcotizarte. ¿Les atacas (Ve al **47**), esperas alerta a que deje de nevar para irte (ve a **54**), o sales de la cabaña (**29**).

68. El anciano te dice que te desnudes y te coloques en el centro de la sala. El inicia algo muy parecido a una misa. En el momento de la comunión, te ofrece un cáliz de oro lleno de vino. ¿Lo bebes (ve al **9**), huyes del lugar (**32**), o atacas al anciano (**28**)?

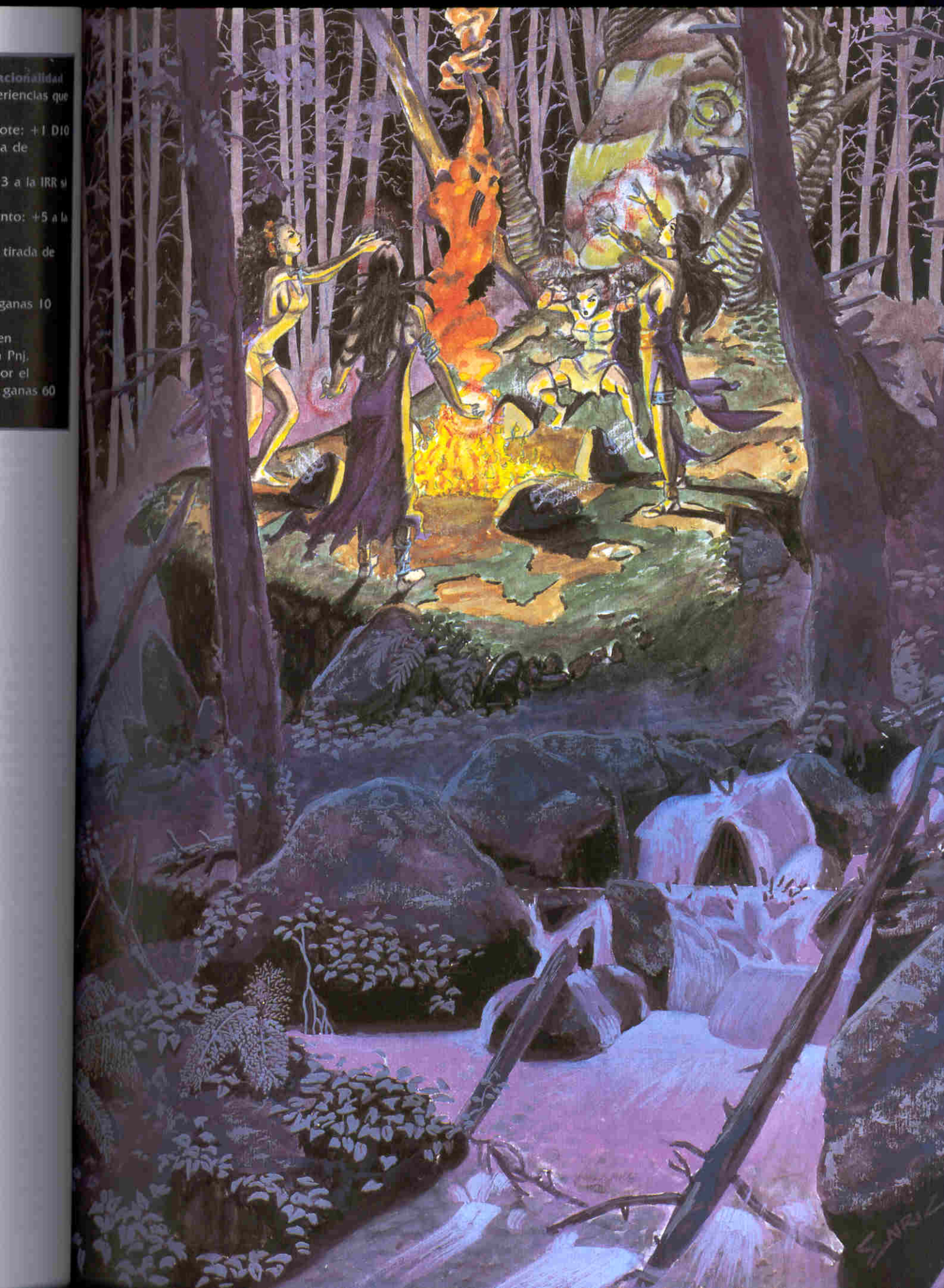
69. Recuerdas las palabras del Agote: «Una limosna, por amor a San Simón, que una vez venció al lobo». Recuerdas también, vagamente, que hay una isla llamada de San Simón, en medio de la ría de Morrazo. Dicen que allí hay un monasterio de hombres santos... Al fin y al cabo, no tienes nada que perder.
Ve al **11**.

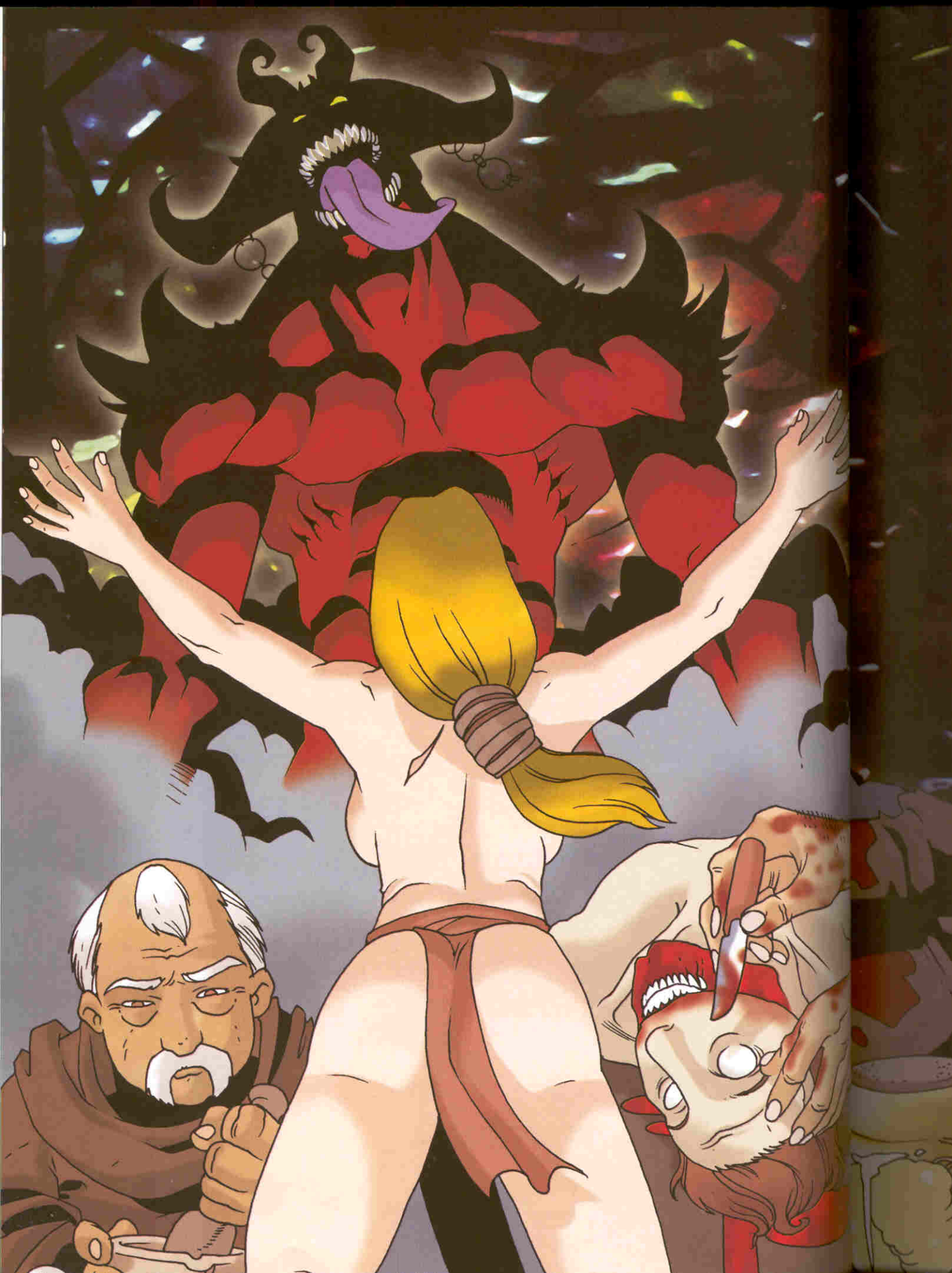
70. Sales corriendo como si el diablo te persiguiese. Oyes a lo lejos como el mendigo te grita: ¡Corre, Corre! ¡Ya no podrás escapar! ¡Que tus pies te lleven allí donde no quieras ir! Haz una tirada de Racionalidad. Si la pasas ve al **66**. Si no la pasas al **62**.

71. Llegas al arroyo. Intentas beber, pero no puedes. El agua no pasa por tu garganta. Te das cuenta de que tienes las manos manchadas de sangre, y que te ha salido pelo, negro y espeso, por todo tu cuerpo. Tira por Leyendas o por Conocimiento mágico (lo que tengas más alto). Si lo sacas ve al **22**. Si no ve al **23**.

72. Te despiertas en la capilla. Estás desnudo, y cubierto de sangre. El viejo está destrozado a tu lado. Huyes de allí.
Ve al **32**.

Ganancias y pérdidas de Irracionalidad
Modifica tu Pj según las experiencias que haya vivido:
–El enfrentamiento con el Agote: +1 a la IRR si no pasas una tirada de Irracionalidad.
–Los hechizos de la Meiga: +3 a la IRR si tienes IRR 65 o menos.
–El exorcismo del Hombre Santo: +1 a la IRR si tienes IRR 80 o menos.
–Por cada vez que pases una tirada de IRR: -5 a la IRR.
Puntos de aprendizaje
Si llegas a Bueu sano y salvo ganas 10 puntos.
Si te transformas en Agote o en Lobisome, te conviertes en un Pnj.
Si consigues ser exorcizado por el Hombre Santo de San Simón, ganas 10 puntos.






LIBER

Lista de Hechizo

ABRIR CERRADURAS
Talismán (Magia Blanca). Nivel 1

Componentes: Placa de hierro, Piel de serpiente, Lágrimas de un prisionero, Hojas de Muérdago.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades mientras siga cubierto con la piel de la serpiente.
Duración: El efecto del hechizo es inmediato.
Descripción: Con un punzón de oro se graban en la placa de hierro (que debe de ser del tamaño de un puño humano) ciertos símbolos mágicos. Se realizan determinados ritos mágicos, humedeciendo la placa con abundantes lágrimas de prisionero, y secándolas con las hojas de Muérdago. Una vez terminado, el talismán se envuelve con piel de serpiente, guardándose siempre junto al corazón. Frotando este talismán contra cualquier cerradura, ésta se abrirá sin ninguna dificultad.

ACELERACIÓN
Talismán (Magia Blanca) Nivel 5

Componentes: Piel de ciervo, Sangre de liebre, Artemisa (Planta), Ojos de Barbo.
Caducidad: Los poderes mágicos de este talismán sólo desaparecen con la destrucción de éste.
Duración: Una vez activado, los efectos del talismán duran tanto tiempo como desee su portador.
Descripción: Con los componentes (una vez sometidos a diversas preparaciones) se fabrican unas jarreteras o ligas que se anudan por encima de la rodilla. Una vez activadas, su portador podrá realizar seis acciones por turno en lugar de dos, ganando siempre la iniciativa, y moviéndose más rápido que un caballo al galope. Perderá, sin embargo, un punto de Resistencia por cada asalto en que lleve puesto el talismán. Si se desmaya, el hechizo desaparece.



AMULETO
Talismán (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Pergamino virgen, Tinta verde, Tinta roja.
Caducidad. Permanente, mientras no se borren los signos escritos en el pergamino.
Duración: 2D6 horas.
Descripción: Este talismán permite tirar por RR (o por Protección Mágica, Ver más adelante) ante aquellos hechizos que no admiten dicha tirada.

ANULACIÓN DE MALDICIÓN
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: La figura de barro con la que se haya realizado la maldición, Agua corriente, Fuego de madera resinosa.
Caducidad: El hechizo debe realizarse en el acto.
Duración: Los efectos de la anulación se hacen sentir inmediatamente, y de manera permanente (a no ser que el Receptor vuelva a recibir otro hechizo de Maldición).
Descripción: Este hechizo anula los efectos del hechizo de Maldición. Para realizarlo se debe conseguir la estatuilla con la que se realizó el primer hechizo, lavarla en agua corriente, no estancada (una fuente, un río) y echarla al fuego, que habremos preparado de antemano, mientras se pronuncian las exhortaciones adecuadas. Los efectos sobre la víctima de la maldición se sentirán al instante.

AQUELARRE A AGALIARETPH
Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: El hijo primogénito del Ejecutante.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Agaliaretph estará en la Tierra el menor tiempo posible.
Descripción: El Ejecutante deberá entregar a Agaliaretph a su primer hijo, en medio de una complicada ceremonia. Este vendrá a buscarlo saliendo de las sombras más profundas. En todo el Aquelarre no debe haber la más mínima luz. Agaliaretph tiene bajo su mando absoluto las Sombras.

AQUELARRE A FRIMOST
Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Sacrificio ritual de unas seis personas, Gran fuego de madera resinosa, Aceites olorosos, e inciensos, Mínimo de diez participantes en el Aquelarre.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Frimost no permanece más de 1D3 horas en la Tierra.
Descripción: Las seis víctimas son quemadas vivas, mientras echan en la hoguera los inciensos y aceites, y los participantes entonan cantos blasfemos. En el momento en que las víctimas mueran, los participantes del Aquelarre empiezan la Danza del Cuchillo, en la cual empiezan a herirse entre ellos con Estiletes mientras bailan y gritan cada vez más salvajemente. En el clímax de la ceremonia Frimost aparecerá entre las llamas. Frimost controla los Ígneos.

AQUELARRE A GULAND
Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Una víctima de altura mucho más alta que el Ejecutante que tiene que estar acompañada de otra persona por lo menos.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Guland no puede permanecer en la Tierra más de una hora.
Descripción: La víctima debe ser torturada muy lentamente, y así debe hacer sufrir lo más posible. A medio de su agonía vendrá Guland, el cual se apoderará de la víctima y la descuartizará. Guland controla los Silfos.

AQUELARRE A MASABAKES
Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: No menos de 20 hombres, mujeres y animales apareándose desenfrenadamente en una orgía.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Masabakes estará en la Tierra 1D6 horas, durante las cuales habrá que agasajarla. Masabakes controla los Incubos y los Súcubos.

AQUELARRE A SILCHARDE
Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: El sacrificio voluntario de seis víctimas. (Pueden estar engañadas o hechizadas).
Caducidad: No aplicable.
Duración: Silcharde no estará más de una hora en la Tierra.
Descripción: Las víctimas deben autoinmolarse, es decir, deberán matarse por su propia mano. Pueden estar drogadas, engañadas o hechizadas. Cuando muera la última Silcharde vendrá en medio de una nube de vapores oscuros. Silcharde controla las Ondinas.

AQUELARRE A SURGAT

Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Riqueza.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Surgat no estará más de 1D3 x 10 min. en la Tierra.
Descripción: Este Aquelarre puede realizarse en solitario. Para ello el Ejecutante sólo tiene que estar en un lugar donde haya mucho oro, y llamar en voz alta a Surgat, seis veces. Aparecerá entre nubes doradas. Surgat controla los Gnomos

ARMA INVENCIBLE

Talismán (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Placa de Zinc, Incienso de Olíbano.
Caducidad: Este talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D10 + 3 asaltos.
Descripción: Una vez cortado el Zinc en forma de estrella de siete puntas grabado con ciertos signos y perfumado con el incienso, se colocará en el mango o asta de un arma. Cuando se active, este Talismán hará que el arma ignore la armadura del enemigo. Éste no tiene derecho a tirada de RR.

ARMA IRROMPIBLE

Ungüento (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Manteca de cerdo, Grasa de carnero, Cera de abejas, Alcanfor, óxido de Zinc.
Caducidad: El ungüento pierde sus efectos en 1D4 semanas.
Duración: Los efectos del hechizo duran unos 60 min.
Descripción: Este ungüento, aplicado a un arma mientras se dicen los rezos adecuados, hará que el arma nunca se rompa mientras duren sus efectos, por fuerte que sea o fuerte el golpe que reciba. No impide, sin embargo, que se escape de las manos.

ATRACCIÓN SEXUAL

Ungüento (Magia Goética) Nivel 1

Componentes: Raíz de Mandrágora, Sangre y cabellos del seductor/a, Cabellos o uñas del Receptor, Pedazo de piel de cordero sin curtir y corazón de una manzana.
Caducidad: El ungüento conserva sus propiedades durante 1D6 días a partir de su fecha de preparación.
Duración: Los efectos sobre el Receptor duran 1D10 horas.
Descripción: Los componentes del hechizo deben ser calentados en un horno de piedra, triturados y mezclados hasta obtener el aspecto de un polvillo grasiento. Este polvo, espolvoreado o untado sobre el Receptor, hará que éste (si no pasa su tirada de RR) se sienta irresistiblemente atraído hacia el dueño de la sangre y cabellos del ungüento seductor (quien no tiene que ser necesariamente el Ejecutante, y ni siquiera tiene por qué estar enterado del hechizo). Caso de que el «seductor» y el Receptor fueran del mismo sexo, el Receptor tendrá un bonus del 25% a su tirada de RR.

AUMENTAR EL CONOCIMIENTO

Poción (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Sangre y leche de Cierva, Incienso, Tinta, Jugo de Absenta (Ajenjo).
Caducidad: 1D6 días, antes de que pierda sus poderes.
Duración: 2D6 horas, una vez ingerido.
Descripción: Esta poción permite aumentar una competencia dependiente de la característica Cultura en un 50%.



AUMENTAR LA FUERZA

Talismán (Magia Blanca) Nivel 6

Componentes: Pedazo de piel de lobo, Sangre de buitre, Pluma de buitre, Esencia de Flor de Naranjo.
Caducidad: Los componentes de este talismán no pierden sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 3D10+3 asaltos de combate
Descripción: Se escriben ciertos sortilegios con la pluma y la sangre de buitre en la piel del lobo. Se impregna seguidamente con la esencia de naranjo. El talismán así creado debe colocarse en el pecho del Receptor. Éste verá multiplicadas su Fuerza y su Resistencia por dos, teniendo una armadura mágica de +10.

BÁLSAMO DE CURACIÓN

Ungüento (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Agua solarizada en el signo lunar, Betónica, Mirto, Belladona.
Caducidad: 2D6 días.
Duración: Permanente.
Descripción: Lavar una herida abierta con este bálsamo permite recuperar 1D3 de puntos de Resistencia.
Un herido sólo puede ser curado con este ungüento una vez al día.

BELLEZA

Maleficio (Magia Goética) Nivel 4

Componentes: Sangre y carne de doncellas hermosas.
Caducidad: No aplicable.
Duración: 1 mes lunar.
Descripción: El Receptor del hechizo debe cubrirse el cuerpo con lonchas de carne de doncellas degolladas, y bañarse en su sangre. Así gozará de una belleza inhumana, y no envejecerá. (En términos de juego, ganará 5 puntos de Apariencia por doncella sacrificada). Deberá repetir la operación cada mes lunar, en caso contrario perderá la belleza ganada. Este hechizo no detiene el envejecimiento, ni alarga la vida. (Ver hechizo «Prolongar la Vida»)

BUEN PARTO

Maleficio (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Una víbora, Sangre de lechuza.
Caducidad: Los componentes deben usarse en el acto.
Duración: Durante todo el parto.
Descripción: Se coloca encima del vientre de la mujer que esté a punto de alumbrar una víbora despellejada y la sangre caliente de una lechuza. La mujer no sentirá el más mínimo dolor durante todo el parto, por difícil que éste fuera.

CARISMA

Talismán (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Placa de Oro fino, Sangre de león, Lengua de perro, Viruta de acero de la espada de un héroe, Piel de cordero, Pluma de Oca negra.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: Una vez activado, los efectos del hechizo duran 1D6+3 horas.
Descripción. Se funde la viruta de acero y se deja caer gota a gota encima de la placa de oro. Aparte se hierve la sangre de león con la lengua de perro hasta que ésta se consuma: entonces se escriben en la placa los signos del sol y la luna con la pluma de Oca mojada en la mezcla. El talismán debe llevarse siempre encima, en una bolsa de piel de cordero. Cuando su portador lo active, será bien recibido y tratado de manera amigable allá donde vaya, a no ser que se trate de enemigos claramente hostiles. Da un bonus del 50% a las tiradas de Elocuencia de su portador, y un malus del 50% a las tiradas de Psicología de sus interlocutores. Estos NO tienen derecho a su tirada de RR.

CONCENTRACIÓN
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Polvos de Canela, Macis y Alumbre.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Inmediata.
Descripción: El Ejecutante quema la mezcla de polvos en un pequeño fuego, aspirando a continuación el humo que desprenden. Sus Puntos de Concentración perdidos se regeneran inmediatamente a su valor inicial.

CONDENACIÓN
Maleficio (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Sufrimientos intensos y un gran odio.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Hasta la muerte de sus víctimas.
Descripción: El Ejecutante, al borde de la muerte y en medio de terribles dolores y sufrimiento físico, grita en voz alta el nombre del Receptor o Receptores (normalmente culpables directos o indirectos de su situación), los cuales a su vez morirán de mala muerte en un plazo de tiempo determinado. La característica de este hechizo es que no tiene más secreto que este, y no necesita ser aprendido: cualquiera puede lanzarlo (siempre que se cumplan las circunstancias mencionadas).
Este fue el hechizo con el cual Jacobo de Molay se vengó de sus verdugos: Guillermo de Nogaret, el rey Felipe IV el Hermoso y el Papa Clemente V.

CONMOCIÓN
Talismán (Magia Goética) Nivel 5

Componentes: Esputo negro de Sapo, Sangre de un torturado, Piel de un niño no nato
Caducidad: El Talismán no pierde sus efectos con el paso del tiempo.
Duración: Una vez activado, los efectos del talismán duran 10+1D6 asaltos de combate.
Descripción: Una vez activado, todo aquél que se encuentre a 5 metros o menos del portador del Talismán sufrirá los efectos equivalentes a una Conmoción (ver en el Cap. III "Secuelas de Heridas"): Tendrá un malus del 50% a sus acciones y perderá la Iniciativa. Si en el radio de acción del hechizo hay aliados del portador, éste puede hacer que no se vean afectados. Las víctimas de este hechizo no tienen derecho a una tirada de RR.

CONSERVACIÓN
Poción (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Vino tinto, Nueces, Miel, Ceniza de madera de roble, Almendras amargas, Dos gotas de sangre.
Caducidad: 3D6 semanas.
Duración: Dependiendo de la poción o ungüento sobre la que se lance.
Descripción: Unas gotas de este preparado sobre una poción o ungüento doblan su fecha de caducidad. Sin embargo, si no se ha realizado correctamente (o si se falla la tirada a la hora de pronunciar el hechizo) produce el efecto contrario, reduciendo la fecha de caducidad en un 50%. En caso de sacar una pifia se anulan completamente los poderes de dicho preparado.

CORROSIÓN DEL METAL
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Mercurio, Arsénico, Amoníaco, Sal, Orina humana.
Caducidad: Este ungüento, muy inestable, se descompone en 1D3 días.
Duración: 1D10 asaltos, según el grosor del metal.
Descripción: Frotando con el ungüento un pedazo de metal (como una cadena, una barra o un arma) lo corroerá por completo en 1D10 asaltos de combate. Es inofensivo para los seres humanos, pero apesta de manera horrible.



CREACIÓN DE HOMÚNCULOS
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 5

Componentes: Raíz de mandrágora, Sangre del Ejecutante, Azufre, Salitre, Murciélago, Rata, Serpiente o Mono (Ver más abajo).
Caducidad: No aplicable.
Duración: Un homúnculo suele «vivir» (funcionar) entre uno y tres años.
Descripción: El Ejecutante crea artificialmente una pequeña criatura (no mayor de 20 cm.) con restos de animales muertos, y le da vida con su propia sangre. Para calcular el tiempo que tarda el Ejecutante en crearlo, considerarlo como un talismán. El homúnculo es un ser muy sencillo, que carece de la mayor parte de los órganos de los seres vivos (como aparato digestivo, o pulmones). Se alimenta exclusivamente de sangre, ya sea del propio Ejecutante o de animales. Su cerebro es ridículamente pequeño, y incapaces de emitir sonidos. suficiente cerebro para sentir frío, y mucho menos para sentimientos o razón.
Dependen totalmente de su para seguir vivos, existiendo empatía entre ambos: caso de creador muera, el Homúnculo en menos de una hora. Esto permite que el creador del Homúnculo pueda «ver» a través de de la criatura y encomendarle misiones sencillas, como robar un objeto determinado introducir veneno u otra sustancia la comida o la bebida. La los homúnculos depende mucho capricho del Ejecutante y del usado como base para crear el homúnculo, siendo posibles combinaciones entre dos Necesariamente, sin embargo que usar un mono si se quiere tenga manos, y un murciélago quiere que vuele. En términos juego, el Ejecutante creará un Homúnculo repartiendo 45 (60 si tiene más de 75% en entre las características de Habilidad (caso de que tenga Agilidad, Resistencia y Percep Fuerza y Resistencia no pueden de 10 puntos.
Igualmente se reparten 75 si el Ejecutante tiene más de Alquimia) entre algunas o todas siguientes competencias: Buscar, Correr, Discreción, Esconderse, Escuchar, Esquivar, Nadar, Ocultar, Otear, Rastrear, Robar, Saltar, Volar. Permitir que un Homúnculo alimente de su sangre le cuesta al Ejecutante la pérdida de 1 punto de Resistencia. El homúnculo se alimenta una vez cada seis días.

CREACIÓN DE LUTINES
Maleficio (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Ojo de gato negro, Sangre de niño, Huevo de Gallina, Estiércol de caballo.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Variable. Ver Descripción.
Descripción: El Ejecutante sacrifica un gran Agaliaretph un gato negro de un solo pelo blanco, e introduce de los ojos del gato en un huevo de gallina que haya sido alimentada con trigo mojado en sangre de niño. Enterrará el huevo en estiércol de caballo, e irá cada noche a rezar una serie de oraciones. Al cabo de un mes nacerá un Lutín, que pondrá a su servicio hasta la muerte hasta que el Ejecutante haga una mala o bondadosa **[(Ver descripción en Cap. VI)]**.

CREAR ESCORPIONES
Maleficio (Magia Goética) Nivel 3

Componentes: Albahaca, Sangre, sesos de Aguila, Pelos o uñas del Receptor.

Caducidad: No aplicable.
Duración: Hasta el encuentro con el Receptor.
Descripción: Una noche sin luna, bajo el signo de Marte, el Ejecutante machaca en un mortero de bronce los componentes, enterrándolos a continuación en un lugar donde sobre él llene la influencia del astro. A los seis días nacerá un escorpión, que buscará al Receptor del hechizo para matarlo. Sólo cejará de su empeño con la muerte. Si el Ejecutante falla la tirada al hacer el hechizo, sin embargo, el escorpión irá en su busca.

CURACIÓN DE ENFERMEDADES
Sortilegio (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Paño de estopa negra, grano, 2 planchas de madera expuesta al sol durante 7 años, Cera de abejas, Grano de trigo, Plomo fundido.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades hasta la muerte de su portador. Entonces, ennegrece y se desintegra.
Duración: Instantánea y permanente (ver Descripción).
Descripción: Coger el paño negro, y colocarlo entre las dos planchas de madera. Calentarlo todo con abundante cera de abejas, durante dos días. Añadir el grano pulverizado y batirlo todo con agua, hasta que se transforme en una masa informe. Extender esta masa en una tabla, y dejarla toda una noche a la luz de la luna llena. Coger luego un poco de masa y mezclarla con plomo fundido. Hacer con él un anillo, que el Ejecutante deberá ponerse en el dedo anular. En el anillo se grabarán unas extrañas palabras.
Frente a un enfermo, hay que hacer que estreche la mano del anillo entre las suyas, y luego darle a beber un poco de agua en la que se haya sumergido previamente el anillo. Se levantará inmediatamente, completamente curado.

CURACIÓN DE HERIDAS GRAVES
Sortilegio (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Paniquesillo (Flor del Olmo), Turquesa (Piedra preciosa).
Caducidad: El Talismán no pierde sus propiedades con el tiempo.
Duración: Los efectos del hechizo son instantáneos y permanentes.
Descripción: Se somete al Paniquesillo y a la Turquesa a una serie de operaciones alquímicas, al final de las cuales la flor está dentro de la piedra preciosa, sin que en ésta se haya hecho la menor fisura. La piedra puede llevarse engarzada a un anillo o colgada al cuello. Presionando la piedra contra la herida de un moribundo (que tuviera puntos de Resistencia negativos), le eliminará los puntos negativos, dejándolo a Resistencia 0, desmayado pero fuera de peligro.

CURAR LA RABIA
Poción (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Vino, Mercurio sidérico al estado de precipitado encarnado, Polvos de flor de azufre, Yemas de paloma.
Caducidad: 2D6 días +2.
Duración: Permanente.
Descripción: Se divide la poción en 64 dosis, dándosele al enfermo una dosis cada hora. Al cabo de ese tiempo, o se cura o muere (si el Ejecutante ha fallado la tirada). Es preciso administrar la poción antes de que la contracción de los músculos de la garganta impida efectuar la acción de tragar líquidos.



DESCUBRIR A UN LADRÓN
Maleficio (Magia Goética) Nivel 3

Componentes: Una vasija con agua clara, Pedazo de cuerda de ahorcado, Sangre humana, Ramita de laurel, Cualquier objeto pequeño que se encontrara en donde se hubiera producido un robo.
Caducidad: Una vez mezclados los componentes, el hechizo debe realizarse inmediatamente.
Duración: Los efectos del Maleficio duran de 1 a 3 asaltos de combate.
Descripción: El Ejecutante coloca el pedazo de cuerda y el objeto «testigo» del robo. Agitar el agua con la ramita e ir echando despacio la sangre. Se formará el rostro del ladrón.

DESEO
Poción (Magia Goética) Nivel 3

Componentes: Orégano, Albahaca, Eléboro negro, Vino blanco.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 1D2 horas.
Descripción: La poción se lanza en el agua del baño del Receptor. Al salir de éste, y si no pasa una tirada de RR, sentirá irrefrenables deseos de hacer el amor con cualquiera, de manera desenfrenada y sin inhibiciones.

DESPERTAR A LOS MUERTOS
Talismán (Magia Goética) Nivel 4

Componentes: Anillo de oro, Piedra negra.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: Hasta la destrucción del muerto, la muerte del Ejecutante o hasta que éste rompa el hechizo.
Descripción: El Ejecutante debe realizar las exhortaciones adecuadas en un lugar donde haya enterrados cadáveres (por ejemplo, un cementerio). Los Muertos le seguirán y obedecerán tanto tiempo como desee, pero hasta que no rompa el hechizo no recuperará los P.C. que gastó en activarlo.
El Ejecutante sólo podrá despertar a un muerto por cada vez que pronuncie el hechizo.

DETENCIÓN DE CAÍN
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Raíz de lirio, Vinagre de vino blanco, Dos hojas de olivo, Sangre caliente, Fuego.
Caducidad: Una vez mezclados, los componentes deben usarse inmediatamente.
Duración: 1D10 horas.
Descripción: Se mezcla la raíz de lirio con el vinagre y las hojas de olivo, y esto a su vez con la sangre aún caliente de un asesinado. A continuación se arroja la mezcla al fuego, mientras se reza una oración determinada. Si no pasa su tirada de RR, el asesino no podrá alejarse más de 1 Km. del lugar del crimen, mientras duren los efectos del hechizo. Si el Ejecutante saca un resultado crítico con los dados, el asesino volverá al lugar del crimen sin que pueda hacer nada por evitarlo.

DETECCIÓN DE HECHIZOS
Talismán (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Anillo de Plata y Estaño, Sangre de Gul, Incienso aromático.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: Una vez activado, el hechizo se mantiene sin necesidad de renovarse durante 1D3 horas.
Descripción: El talismán-anillo debe llevarse siempre en el dedo corazón de la mano izquierda. Una vez activado, indicará a su portador quién, en un radio de 50 m. a su alrededor, lleva hechizos encima, activados o no. Aunque el portador del anillo sabrá distinguir claramente a dichas personas (o seres) no sabrá la cantidad de hechizos que llevan ni mucho menos el nombre de los mismos.

DETECCIÓN DE VENENOS
Talismán (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Cobre, Oro, Plata, Estaño, Bolsita de seda verde con cordón de oro.

Caducidad: Este talismán no pierde sus efectos con el tiempo.
Duración: 1 hora a partir de que es activado.
Descripción: El Talismán debe colgarse a la altura del corazón. Se calentará si su portador se acerca a la boca un alimento o bebida envenenada, avisándole.

DISCORDIA

Poción (Magia Goética) Nivel 1

Componentes: Óxido de Plomo, Óxido de Hierro, Tres gotas de hiel de comadreja, Sidra, Prenda de ropa de la persona con la que queramos que el Receptor riña.
Caducidad: 1D6 días
Duración: 2D10 días.
Descripción: Se mezclarán los óxidos con la hiel y la sidra, y se dejará en remojo en la mezcla resultante la prenda de ropa, cuanto más manchada de sudor mejor. La persona que beba de esta poción sentirá inmediatamente aversión hacia la persona que se haya puesto la prenda de ropa, aunque estuviera locamente enamorada de ella.

DOMINACIÓN

Poción (Magia Goética) Nivel 2

Componentes: Unas gotas de flujo menstrual femenino.
Caducidad: El componente debe usarse nada más salir del cuerpo de la mujer.
Duración: Los efectos duran 1D3 x 10 días.
Descripción: Este hechizo sólo puede ser usado por una mujer, y debe usar su propio flujo para ello. Mezclado en la comida o bebida de un hombre, hará que éste (si no pasa su tirada de RR) se sienta atado a ella, y la obedezca en todo lo que diga. Si la Ejecutante falla la tirada, el Receptor perderá 10 puntos de Cultura. Si la Ejecutante saca una Pifia, el Receptor morirá.

DOMINIO DEL FUEGO

Talismán (Magia Blanca) Nivel 5

Componentes: Placa de oro, Liga de pescado, Alumbre, Vinagre, Cal viva, Aceite de sésamo.
Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo.
Duración: 1D10 min.
Descripción: El poder del talismán permite detener el avance de un fuego en una zona determinada, o, al contrario, dirigirlo hacia la zona deseada. No sirve para crear fuegos ni para extinguirlos.

EL GRAN AQUELARRE

Invocación (Magia Goética) Nivel 7

Preparación previa: Abjuración de la religión en la que se crea, Sacrificio humano, Ayuno a base de pan negro y sangre sazonada con especies y hierbas narcóticas, y Embriagarse con vino mezclado con jugo de adormideras.
Componentes: Velas de sebo humano, Vaso de cobre con sangre humana, Incienso sagrado, Alcanfor, Áloes, Ámbar gris, Estoraque, Sangre de macho cabrío, de topo y de murciélago, Cuatro clavos del ataúd de un condenado, Cabeza de un gato negro alimentado con carne humana, Murciélago ahogado en sangre, Cuernos de Macho Cabrío y la Cabeza de un parricida.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Los Grandes Demonios apenas si aparecerán unos instantes sobre la tierra.
Descripción: La ceremonia debe realizarse la noche del viernes al sábado, en un lugar solitario y abandonado, como puede ser un cementerio, una casa ruinosa en medio del campo, la cripta de un convento abandonado, el lugar donde se halla cometido un asesinato o un viejo templo pagano. El Ejecutante, después de «purificarse» de la manera descrita en la preparación previa, realiza un complicado ritual, al final del cual queda sujeto a uno de los príncipes demonio, o al mismísimo rey de los Infiernos, Lucifer en persona. Esto le



permite hacer tratos con varios o todos los Demonios Mayores, consiguiendo de ellos el servicio de las diferentes clases de Demonios Elementales. El más mínimo fallo durante la ceremonia supone el descenso ipso facto a los Infiernos del Ejecutante y los que le rodean.
Para este hechizo no se admite gastar puntos de Suerte.

ELIXIR DE LA VIDA

Talismán y Poción (M. B.) Nivel 7

El Ejecutante de este hechizo debe construir primero un talismán, y con él hacer la poción.
Componentes: La piedra sin nombre, Agua corriente, [illegible] de cobre y oro.
Caducidad: La poción nunca [illegible] sus poderes.
Duración: Los efectos de la poci[illegible] permanentes.
Descripción: El Ejecutante debe conseguir la piedra sin nombre, encuentra en los desiertos de Ar[illegible] azul y roja, y es una piedra, pero también mucho más que una pi[illegible] Con ella en su poder deberá ayu[illegible] meditar durante cuarenta días [illegible] noches. Transcurrido dicho tiem[illegible] debe ponerla en un engaste de [illegible] oro, con una incisión en forma [illegible] pájaro. Llevará la piedra a un lu[illegible] alejado del mundo de los hombr[illegible] Allí debe dejar la piedra en agua [illegible] haya tomado de una fuente, o de[illegible] río, y esperar siete lunas llenas [illegible] y meditando. Luego dividirá el [illegible] dos partes, y beberá una de ellas [illegible] partir de ese momento las armas [illegible] podrán herir al Ejecutante, pero [illegible] lo matarán. Nunca tendrá puntos [illegible] Resistencia negativos, y sus heri[illegible] curarán milagrosamente en cuest[illegible] días. Será inmune, además, a las [illegible] las enfermedades. La única forma [illegible] que muera es que beba la segunda [illegible] parte del agua que dejó de lado, o [illegible] esa agua sea derramada al suelo. [illegible] ambos casos, el hechizo se deshar[illegible] y no puede repetirse. La piedra [illegible] sirve para una vez.

ESPEJO DE SALOMÓN

Talismán (Magia Blanca) Nivel 6

Componentes: Placa de acero, pu[illegible] y bien pulimentada, Lienzo blanco, Madera de laurel, Perfume de Olíbano.
Caducidad: El talismán no pierde [illegible] poderes a no ser que sea abollado.
Duración: 5 min.
Descripción: El espejo, hecho con [illegible] placa de acero tratada mágicamente, permite al Ejecutante ver lo que ha[illegible] del pasado, del presente y de los [illegible] posibles (ya que el futuro se crea en [illegible] presente).

EXPLOSIÓN

Poción (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Azufre, Tártaro, Noseriolto, Piocte, Sal vegetal, Sal[illegible] Polvos de carbón, Aceite mineral negro.
Caducidad: 2D4 + 3 semanas.
Duración: 1D6 + 2 asaltos.
Descripción: Esta poción, altamente inestable, debe ser transportada en recipientes de arcilla sellados con [illegible] Al activar el hechizo la poción se inflamará, haciendo estallar el recipiente, y creando un fuego inextinguible que hace 1D6 puntos de daño por asalto, ignorando cualquier armadura (ver reglas sobre quemaduras). El recipiente puede arrojarse sobre un objetivo, pasando una tirada de «Lanzar». Esta poción es altamente inestable, pudiendo inflamarse al

recibir golpes o sacudidas bruscas, o bien al estar expuesta a un calor intenso. Si se saca una pifia al lanzar este hechizo se activarán TODAS las dosis de poción que se encontraran en un radio de 5 m. del Ejecutante (incluidas, por supuesto, las que llevara encima).

FERTILIDAD

Ungüento (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Asta de toro, Hiel de vaca, Raíz de Mandrágora.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 1 noche.
Descripción: La mujer que desee concebir se untará las partes genitales con el ungüento, antes de hacer el acto sexual. Quedará embarazada en el acto. Caso de untar con este preparado a yeguas o vacas, quedarán encinta sin necesidad de ser cubiertas por el macho. (En ese caso, sin embargo, si se falla la tirada darán a luz a monstruos, que matarán a su madre al nacer)

FIDELIDAD

Poción (Magia Gothica) Nivel 2

Componentes: Genitales y Médula de la espina dorsal de un lobo macho joven, Vino tinto.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 2D6 días.
Descripción: Si el Receptor no pasa una tirada de RR, le será imposible hacer el amor con otro que no sea aquél que le haya hecho beber la poción.

FILTRO AMOROSO

Poción (Magia Gothica) Nivel 3

Componentes: Polvo de Imán, Sangre de pichón blanco, Hinojo, Agua perfumada con menta.
Caducidad: 2D4 semanas.
Duración: La poción hace su efecto inmediatamente, y sus efectos no se disipan hasta pasados 2D6 semanas.
Descripción: Si el Receptor no pasa su tirada de RR se enamorará inmediatamente de la primera persona que vea una vez ingerida la poción. Si dicha persona es de su mismo sexo tendrá por él/ella especial afecto. Este es el hechizo favorito de Masabakes, y lo enseña a todos sus adoradores.

FUGACIDEZ

Maleficio (Magia Gothica) Nivel 1

Componentes: Cinta negra, Cruz de plata desconsagrada, Polvo de Imán, Moneda de plata, Hilo rojo, Bolsita de gamuza, Pelo del Receptor.
Caducidad: Los componentes mantienen sus poderes mientras no se rompa el hechizo.
Duración: Permanente, mientras nadie toque los componentes del maleficio.
Descripción: Se hacen seis nudos con la cinta negra, anudándola a la cruz de plata (encima de la cual se debe haber orinado o vomitado, y además pisoteado no menos de 6 veces) junto a la bolsita de gamuza, dentro de la cual se habrá colocado la moneda de plata (en la cual se habrá grabado a punzón una cruz invertida) envuelta con pelo del Receptor. Todo el conjunto se envuelve con hilo grueso, de color rojo. Tras pronunciar las oraciones adecuadas, se dejará en algún sitio donde nadie pueda tocarlo, pero que tiene que estar en el lugar de residencia del Receptor.
Si éste no pasa una tirada de RR, se verá imposibilitado para hacer el acto sexual, sintiendo un asco horrendo e inexplicable por su compañero de cama, que pueden conducirle hasta el homicidio si éste último insiste.



FURIA

Poción (Magia Goëtica) Nivel 3

Componentes: Intestino de Lobo, Gusanos y Uñas de cadáver humano, Pelo de oso, Seso de niño no bautizado, Cráneo de ladrón.
Caducidad: 1D3 semanas.
Duración: 1 hora.
Descripción: Los componentes se cuecen en el cráneo de un ladrón decapitado. La persona que ingiera siquiera unas gotas de esta poción, y no pase una tirada de RR, sentirá un odio homicida por sus seres más queridos, y se verá impulsada a asesinarlos de la manera más cruel y horrible.

GUERRA

Talismán (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Placa de bronce, Sangre de león, Limaduras de espada que haya matado a no menos de 10 personas.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: Todo el tiempo que dure la batalla.
Descripción: El medallón debe colocarse en la empuñadura del arma del Ejecutante, el cual debe mostrar siempre una actitud heroica. Sólo en este caso puede funcionar el hechizo, el cual aumenta en una columna la calidad de las tropas implicadas en un combate (Ver reglas de Combate de Masas).

HABLAR MEDIANTE SUEÑOS

Maleficio (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Cabeza de Urraca, Roca de Mercurio, Lirios blancos, Tres vasijas de agua.
Caducidad: Los componentes pierden sus poderes al terminar el hechizo.
Duración: Los efectos del Maleficio se hacen sentir inmediatamente.
Descripción: El Ejecutante prepara las tres vasijas: debe llenar la primera de agua y depositar en su interior la cabeza. Llenará otra a medias, y en su fondo pondrá la roca de mercurio. Dejará vacía la tercera, depositando en su interior los lirios blancos. Seguidamente rezará una oración especial y dirá en voz alta, en cada una de las vasijas, el mensaje que desea enviar. El Receptor, en la primera noche de sueño, soñará el contenido del mensaje. Este maleficio no es afectado de ningún modo por la distancia.

HAMBRE

Maleficio (Magia Goëtica) Nivel 6

Componentes: Un sapo, Hilo de seda negra, Recipiente que se pueda tapar.
Caducidad: No aplicable.
Duración: 1D8 + 2 días.
Descripción: El Ejecutante realiza una serie de ritos determinados, al final de los cuales tiene un sapo con la boca cosida metido dentro del recipiente. El Receptor de este hechizo (que no tiene derecho a hacer tirada de RR) será a partir de entonces incapaz de tragar bocado, muriendo de inanición. El hechizo sólo puede romperse liberando al sapo y descosiéndole la boca.

IGNORAR EL DOLOR

Poción (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Vino, Polvo de Carbón, Azufre y Salitre.
Caducidad: 1D6 + 2 días.
Duración: 1D10 + 2 asaltos de combate.
Descripción: La poción debe tomarse lo más caliente posible. Aquél que la beba ignorará cualquier malus causado por heridas en un combate, y no se desmayará incluso si por culpa de heridas graves sus puntos de Resistencia fueran negativos. Al terminarse los efectos de la poción sufrirá las consecuencias de todas sus heridas, sufriendo además 1D4 de puntos de daño extra, por culpa de la ingestión de la poción.

IMPOTENCIA

Poción (Magia Goëtica) Nivel 2

Componentes: Agua, Vinagre, Flor de Trigo, Barra de hierro, Fuego encendido con madera vieja y muy seca.
Caducidad: 1D3 + 3 días a partir de su preparación
Duración: 30 días, menos la Resistencia del Receptor.
Descripción: Se mezclan el agua y el vinagre, y se macera en el líquido un puñado de flores de trigo. Se calienta al

rojo vivo la barra de hierro, y se introduce en la mezcla, mientras se repite cinco veces: «Por Adonai, que la pasión se apague en (decir el nombre del Receptor) como se extingue en este líquido el calor de este hierro». A continuación, colar la mezcla y hacer que el Receptor lo beba antes de que pierda sus poderes. El Receptor tiene derecho a su tirada de RR.

INMOVILIZACIÓN
Talismán (Magia Blanca) Nivel 5

Componentes: Placa de Estaño, Flores de Siempreviva, Tinta de oro, Baba de caracol.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes mientras no se borren los símbolos escritos con tinta de oro.
Duración: 2D6 asaltos de combate.
Descripción: Este talismán permite al Ejecutante inmovilizar completamente un número de seres vivos igual al 10% de su IRR. Las víctimas de este hechizo no tienen derecho a realizar tirada de RR.
Son inmunes a este hechizo personas o seres con IRR 100 o más.

INMUNIDAD AL FUEGO
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Arsénico, Alumbre (Sulfato de Alúmina y Potasio), Flor de Siempreviva, Resina de laurel, Hiel de toro.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: El ungüento evita que las partes del cuerpo que se unten con él se quemen por efectos del fuego o el calor. Sin embargo, no protege el pelo ni los ojos, ni evita la asfixia por falta de aire.

INTERROGACIÓN
Talismán (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Corazón de paloma, Cabeza de rana, Almizcle.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D6 preguntas.
Descripción: El corazón de la paloma y la cabeza de rana se reducen a polvo, perfumándose con el almizcle y guardándose en una bolsita de seda. Colocada ésta debajo de la almohada de una persona dormida, responderá con sinceridad a las preguntas que se le hagan, siempre que no pase una tirada de RR. En dicho caso, despertará bruscamente.

INVISIBILIDAD
Talisman(Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Figurilla de cera de forma humana, Piel de rana, Sangre de la misma rana, Cabello del Receptor, Incienso Benjuí.
Caducidad: El talismán es inmune a los efectos del tiempo.
Duración: Una vez activado, el hechizo se mantiene durante 2D10 min.
Descripción: Se hace una mezcla con la sangre de rana, los cabellos y la cera, y se moldea con ellos la figura. Se cubre con la piel de rana y se inciensa. El Receptor debe llevar la figura encima para que el hechizo se cumpla. Si la figura se rompe, el Receptor muere.

INVOCACIÓN DE ÁNIMAS
Invocación (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Conocer el nombre del muerto con el que se desea contactar.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Hasta que se rompa la invocación
Descripción: La invocación es imposible si no se conoce el nombre del ánima. Si la invocación se hace en el lugar de su muerte se tiene un bonus



de +25% para lanzar el hechizo; si se hace ante sus restos mortales se tiene otro bonus de +25%. El Ejecutante se limita a concentrarse, bajando sus defensas, y dejando que el ánima se introduzca en su cuerpo, y hable por su boca. Entrará en un estado de inconsciencia, ante lo cual debe tener al menos un compañero que interrogue al ánima. Al finalizar la conversación, el ánima debe marcharse. Si el Ejecutante falla la tirada, su cuerpo es ocupado por otra ánima, que inmediatamente intenta poseer su cuerpo. La víctima tiene derecho a su tirada de RR. De fallar esta tirada, sólo se podrá expulsar el ánima del cuerpo del Ejecutante con un hechizo de Expulsión. De no conseguirse, el cuerpo y la personalidad del Ejecutante cambiarán en 2D10 días, convirtiéndose en un doble exacto de la persona muerta. Incluso es posible cambiar de sexo.

INVOCACIÓN DE DEMONIOS MENORES
Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Pentáculo dibujado en el suelo con carbón de madera de Aliso, Incienso de Romero para quemar, Eléboro negro y Azufre. Oraciones y exhortaciones diferentes para cada demonio en particular.
Caducidad: No aplicable.
Duración: El demonio no estará en la tierra más de una hora, a no ser que sea despedido antes por el Ejecutante.
Descripción: El Ejecutante invoca a un demonio menor para solicitarle una petición, la cual debe entrar dentro del campo de competencia del demonio. Éste, normalmente, pedirá otra petición a cambio (a gusto del DJ, a no ser que sea determinado en su descripción), debiendo, en ocasiones, hacerse una segunda invocación para efectuar el intercambio. El Ejecutante puede obligar a ese demonio concreto a obedecerlo por esa vez, y sin condiciones, si saca un crítico en la tirada; contrario, si saca una pifia será destruido in situ. Si simplemente la tirada significará que no ha realizado correctamente el ritual, quedando en mayor parte de las veces condenado a hacer un trabajo para dicho demonio en un plazo de tiempo determinado ser arrastrado hasta los Infiernos. sin embargo, algunos demonios tienen especificaciones concretas en caso de fallo o pifia (Ver De Rerum Demonia

INVOCACIÓN DE GNOMO
Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Oro en polvo, o fundido.
Caducidad: No aplicable.
Duración: El Gnomo no estará una hora en la superficie.
Descripción: Verter el oro (líquido polvo) por una grieta del suelo, interior de una caverna, cuanto más profunda mejor. Sirve igualmente cualquier sala o habitación subterránea siempre que tenga más de 100 años antigüedad. Los Gnomos aparecerán inmediatamente. Los Gnomos no obedecerán ninguna orden directa Ejecutante, pero siempre están dispuestos a negociar un trato. Procurarán engañar al Ejecutante a ser que éste tenga control directo ellos (Ver Invocar a Surgat).

INVOCACIÓN DE ÍGNEOS
Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Un fuego encendido cuanto más grande mejor, Sangre Salamandra, Azufre, Vino tinto.
Caducidad: No aplicable
Duración: Los efectos de la Invocación se mantienen hasta que el ser es despedido por el que lo invocado, o hasta el canto del primer gallo.
Descripción: Arrojar la sangre de Salamandra, el Azufre y el vino en un gran fuego. Pronunciando las exhortaciones adecuadas, el fuego tomará vida, convirtiéndose en un Ígneo. Éste, sin embargo, no obedecerá las órdenes del Ejecutante a no ser que éste posea control sobre él (ver Invocar a Frimost).

INVOCACIÓN DE ÍNCUBOS Y SÚCUBOS

Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Falo de toro, Semen de Macho cabrío.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Los efectos de la Invocación se mantienen hasta que sea anulada por el Ejecutante, o hasta que se oiga la primera campanada de la mañana.
Descripción: El Ejecutante unta el falo con el semen de cabra y lo sacude, como si realizara una bendición, en los cuatro puntos cardinales. Al poco, el Incubo o el Súcubo (lo que haya llamado el Ejecutante) aparecerá en la sala saliendo de las sombras.
La invocación debe hacerse dentro de una casa, nunca al descubierto, y siempre de noche, nunca de día.
Los Incubos y Súcubos no obedecerán órdenes directas del Ejecutante, a no ser que éste tenga poder directo sobre ellos. (Ver Invocar a Masabakes).

INVOCACIÓN DE ONDINAS

Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Gato negro, Agua bendita, Cadáver de un niño nonato.
Caducidad: No aplicable.
Duración: La Ondina no vuelve al fondo de las aguas hasta que no sea despedida por el Ejecutante, o hasta el primer canto de los pájaros.
Descripción: Se debe bautizar con una buena cantidad de agua bendita a un gato negro, y darle un nombre cristiano. A continuación, debe ahogarse al gato en la misma agua, darle pedazos de un niño nonato y arrojarlo al agua. La Ondina aparecerá inmediatamente, con todo su poder.
La Ondina no obedecerá al Ejecutante, a menos que éste haya recibido poder directo sobre ella (Ver Invocar a Silcharde).

INVOCACIÓN DE SILFOS

Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Estar en una montaña alta, o en cualquier lugar elevado donde sople fuerte el viento, Plumas de paloma blanca, Polvo de oro.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Los efectos de la invocación se mantienen hasta que el ser es despedido por el que lo ha invocado, o ante el primer rayo de sol.
Descripción: Esta Invocación debe hacerse siempre de noche. Arrojar al viento las plumas y el polvo de oro, diciendo las exhortaciones adecuadas. El viento parecer cobrar vida, apareciendo un Silfo. Este sólo obedecerá a su invocador si éste ha recibido control sobre él (Ver Invocar a Guland).

INVOCACIÓN DE SOMBRAS

Invocación (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Una doncella de 13 a 15 años, virgen, Un cuchillo de plata, Sangre de un mago muerto.
Caducidad: No aplicable.
Duración: La Sombra estará el menor tiempo posible, a no ser que se encuentre atada por el Ejecutante (Ver Invocar a Agaliaretph).
Descripción: Este hechizo sólo puede hacerse pasada la medianoche. Se hace una parodia de misa, con rezos satánicos, en una capilla desconsagrada. En el momento de la comunión hay que degollar a la muchacha, teniendo cuidado de que no muera en el acto sino que se ahogue en su propia sangre. Mientras se convulsiona hay que beber un sorbo de la sangre del mago y verter el resto sobre la cabeza de la muchacha. La Sombra aparecerá inmediatamente.

INVULNERABILIDAD

Talismán (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Pedazo de piel de lobo, Sangre de lobo, Pluma de cuervo viejo.



Caducidad: Los poderes de este talismán son permanentes mientras nadie que no sea su portador lo vea.
Duración: Una vez activado, sus efectos duran 20 asaltos de combate.
Descripción: Se escriben ciertos signos en la piel de lobo con la sangre y la pluma. El talismán así formado debe llevarse siempre encima. Una vez activado, da cinco puntos de protección mágica a su portador. El talismán pierde sus poderes, como ya dijimos, si alguien que no sea su portador lo ve.

JUEGO

Talismán (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Tres granos de trigo, Piedra de imán, Bolsa de seda amarilla.
Caducidad: Los componentes no pierden sus propiedades mientras no salgan de la bolsa.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: El Ejecutante debe llevar la bolsita de seda amarilla colgada del cuello, oculta entre sus ropas. Bajo el poder del hechizo, ganará siempre a cualquier juego de azar (tipo cartas o dados) sin que sea posible detectarle haciendo trampas.

LÁMPARA DE BÚSQUEDA

Talismán (Magia Goética) Nivel 1

Componentes: Una lámpara de aceite corriente, Grasa humana, Jirón de la mortaja de un muerto.
Caducidad: El talismán no pierde sus efectos hasta que no se consumen la grasa y el jirón. Entonces debe hacerse otro talismán nuevo.
Duración: Hasta consumirse la grasa y el jirón. Aproximadamente, de una a tres horas de funcionamiento ininterrumpido.
Descripción: La grasa humana se usa como aceite y el jirón de la mortaja como mecha. Sirve para encontrar objetos inanimados. Para ello se pronuncia en voz alta, tres veces, el nombre de lo que se desea encontrar. A continuación, se empieza a mover la lámpara. Ésta brillará con más intensidad al encararse en la dirección donde se encuentra el objeto buscado.

LIBERACIÓN

Talismán (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Placa de oro, Hilos de plata, Corindón.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: El efecto del hechizo es inmediato.
Descripción: Una vez activado el talismán, todas las ligaduras que sujeten a su portador se soltarán y caerán al suelo (a no ser que sean de tipo mágico).
(Nota: no hay que olvidar, a la hora de lanzar este hechizo, los malus causados por no poder realizar los gestos necesarios con las manos).

LOCURA

Poción (Magia Goética) Nivel 5

Componentes: Cáscaras de huevo de lagarto, Verbena, Ruda, Mejorana, Ajenjo, Vino rancio.
Caducidad: 2D6 días.
Duración: Permanente.
Descripción: Aquél que tome la poción y no pase una tirada de RR perderá 3D6 puntos de Cultura y Comunicación, sufriendo además periódicas convulsiones nerviosas. Sólo puede recuperar su puntuación original si el que lanzó la maldición muere o rompe el hechizo, o si lanzan sobre el Receptor un hechizo de «Curación de enfermedades».

MAL DE OJO

Ungüento (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Jugo de Chirivía, Acónito, Cincoenrama, Belladona, Hollín, Sangre de Basilisco.
Caducidad: 1D6 días.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: El Ejecutante se untará la frente, los pómulos y las mejillas con el ungüento, mientras pronuncia determinadas frases.
A partir de entonces, y únicamente mirando fijamente a su víctima, aumentará el porcentaje de hacer pifias de la misma (en ese asalto) en un 10% por cada Punto de Concentración que gaste además del que gastó al activar el hechizo.

MALDECIR UNA RESIDENCIA

Maleficio (Magia Goética) Nivel 2

Componentes: Carbón, Sangre humana, Fogoncillo de barro con Valeriana, Serpentaria, Mirto, Mandrágora, Estramonio y Laurel, Cuchillo de mango largo, Sangre de lagarto, Un sapo, Tres murciélagos, una víctima humana.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Los efectos del hechizo son permanentes a no ser que se anulen con los hechizos de Recinto Mágico o Expulsión.
Descripción: Con carbón ensangrentado el Ejecutante traza un círculo mágico, en el centro del cual coloca el fogoncillo de barro, con las hierbas ardiendo sobre carbones encendidos. A continuación empieza un largo y prolongado rito (de unas dos horas) durante el cual lanza gotas de sangre de lagarto al fuego, así como un sapo y tres murciélagos vivos. Las cenizas resultantes deben mezclarse con un poco de la sangre de un sacrificio humano, y untar con ellas el umbral, una puerta o un pedazo de pared de la casa o mansión que desea maldecir. A partir de entonces sus habitantes oirán ruidos misteriosos, a ratos chillidos y carcajadas, verán cómo los muebles se mueven sin motivo y cómo las luces se apagan, etc. Además, todo aquél que muera en esa casa quedará condenado a residir en ella como ánima errante hasta el fin de la eternidad.

MALDICIÓN

Maleficio (Magia Goética) Nivel 1

Componentes: Figura de barro, Pelos o uñas del Receptor, Sangre de leproso, Agua estancada, Azufre, Cuchillo que haya matado a un ser humano.
Caducidad: Permanente, hasta que alguien rompa el hechizo.
Duración: Los efectos del hechizo se mantienen hasta que el Receptor muere.
Descripción: Este hechizo sirve expresamente para traer la desgracia sobre una persona concreta. Para ello se introducirán pelos o uñas de la víctima elegida en una figura de barro hecha a propósito. La estatuilla se dejará secar al sol, mojándola de cuando en cuando con sangre de leproso y agua estancada, mientras se recitan ciertas oraciones. Por último, se espolvoreará con azufre y se le dará una incisión con el cuchillo, mientras se recita la última exhortación. Si la víctima falla su tirada de RR, sufrirá terribles visiones en cuanto cierre los ojos, las cuales le impedirán dormir, y que le restarán cada día 1 punto a una de sus características principales (elegida de manera aleatoria). Cuando llegue a cero en todas, morirá.
Si el hechizo se rompe, las características volverán a sus valores iniciales.
Este es el hechizo favorito de Guland, y lo enseña a todos sus adoradores.

MALDICIÓN DEL HIERRO

Talismán (Magia Goética) Nivel 5

Componentes: Placa de hierro oxidado, Sangre humana, Agua estancada.



Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D6 + 2 asaltos.
Descripción: El Receptor del hechizo recibe 1 punto de daño cada asalto en que lleve algo de hierro o acero encima, hasta que muera o se libere de todo.

MALDICIÓN DE STRIGILES

Maleficio (Magia Goética) Nivel 5

Componentes: Semilla de Strigiles, Pedazo de tela que haya sido llevado por el Receptor, Fuego de madera de
Caducidad: No aplicable.
Duración: Seis días.
Descripción: La Strigiles es una planta mágica, creada al parecer por el insigne alquimista judío polaco Ben Peruco, la cual tiene facultad de crecer en cualquier parte y lugar, sin necesidad de echar raíces. Es robusta y de aguzadas y urticantes. El Eje del hechizo quema conjuntamente la semilla y la tela, pronunciando en voz alta el nombre del Re Si éste no pasa una tirada de encontrará, cada amanecer, espinas clavadas dolorosamente su carne, ocultas entre sus ro al sexto día se le encontrará muerto, con un arbusto espinoso Strigiles) rodeándole el cuello. Receptor puede librarse del h antes de que lo mate con un hechizo de Expulsión, o solicitar la intervención divina.

MALDICIÓN DEL LOBISON

Maleficio (Magia Goética) Nivel 4

Componentes: Que el Receptor coma del Ejecutante y que éste sea adepto al culto de Gaueko.
Caducidad: No aplicable
Duración: Los efectos del hechizo permanentes, hasta que muera el lanzó el maleficio, o se rompa el hechizo con un exorcismo.
Descripción: Para lanzar el h el Ejecutante debe ser un adepto culto del Gaueko, un espíritu maléfico del norte. Si el Recep no pasa su tirada de RR se tran mará en un Lobisome (Ver s descripción en el Capítulo V

MANO DE GLORIA

Talismán (Magia Goética) Nivel 4

Componentes: Mano cortada de ahorcado, Cinc, Salitre, Médula espinal de un gato negro, Verbena Grasa humana y Sésamo.
Caducidad: Los efectos de este tal no se pierden con el paso del tiem
Duración: Permanente, mientras encendida la vela.
Descripción: Tomar la mano cortada de un ahorcado y sum la en un vaso de cobre que co ga el Cinc, el Salitre y la Méd Encender un fuego bajo el vas perfumándolo con la Verbena esta manera se desecará la mu Seguidamente hacer una vela grasa humana y el sésamo, la se colocará en la palma de la m Sólo quedará realizar ciertos rit pintar ciertos símbolos cabalís en la mano. Este talismán tiene poder de permitir una concentra ción óptima para el estudioso d

magia. Aquél que lea un grimorio a la luz de dicha vela no deberá hacer ninguna tirada, aprendiendo los hechizos automáticamente. Estará sujeto, eso sí, al tiempo estipulado en la tabla de aprendizaje de hechizos.

MEMORIA

Poción (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Sangre de macho cabrío, Azufre, Agua de una fuente de montaña, Hojas de Parra.
Caducidad: 1D3 Semanas.
Duración: 5 asaltos de combate (1 min.)
Descripción: Esta poción, tomada en caso caliente, eleva la competencia de Memoria al 100%.

METAMORFOSIS

Ungüento (Magia Gótica) Nivel 5

Componentes: Grasa de ahorcado, Carne de niños menores de un año, Mijo negro, Grasa y Hiel del animal en cuestión.
Caducidad: 3D6 días.
Duración: 2D6 horas.
Descripción: El Ejecutante se desnuda, untándose todo el cuerpo con el ungüento. Seguidamente empezará la transformación, muy dolorosa, que durará 5 asaltos de combate (1 minuto). Al cabo de ese tiempo, se habrá transformado en el animal en cuestión. Este hechizo encierra un peligro: si el Ejecutante saca una pifia en su tirada, queda convertido en animal para siempre, no pudiendo volver a ser humano nunca más.

MISA NEGRA

Maleficio (Magia Gótica) Nivel 6

Componentes: Un sacerdote apóstata, Una mujer hermosa, Dos candelabros de oro pequeños, Cirio negro hecho de grasa de ahorcado, Cáliz consagrado, Niño nonato, Sangre de niño bautizado menor de un año.
Caducidad: No aplicable.
Duración: La petición se concede en el acto.
Descripción: El sacerdote realiza una parodia de misa usando el cuerpo desnudo de una mujer como altar, haciendo una especie de comunión blasfema con la carne del niño nonato y la sangre del niño bautizado, servida en un cáliz sagrado. El objeto de una Misa Negra es hacer una petición a Lucifer, petición que puede ser ora con propósitos lujuriosos, ora para conseguir el éxito o destrucción de una persona o empresa determinadas, o implemente para conseguir riquezas y poder. Caso de realizarse la misa correctamente, la petición se concede en el acto (y la condenación eterna del Ejecutante, también). Caso de sacar una pifia en la tirada, los asistentes a la Misa Negra mueren de una forma particularmente horrible.

MUERTE

Maleficio (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Estatuilla de cera.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Los efectos del maleficio son instantáneos, y permanentes.
Descripción: El Ejecutante coge una figurilla de cera. Mira a su enemigo o simplemente piensa en él. A continuación rompe la figura. El Receptor muere en el acto, sin tener derecho a ninguna tirada de RR. Mientras tenga PC, el Ejecutante puede repetir el hechizo cuantas veces quiera, siempre que tenga suficientes figuras de cera. Este hechizo no puede realizarse sobre aquellas criaturas que tengan más de 125 puntos de IRR. Éste es el



hechizo favorito de Frimost, y lo enseña a todos sus acólitos.

NOTICIAS

Talismán (Magia Blanca) Nivel 6

Componentes: Cera virgen, Cinabrio, Losa de mármol blanco, Ajo, Incienso, Espinas de Zarza, Latón pulido (un trocito).
Caducidad: No aplicable.
Duración: Permanente.
Descripción: Con la cera y el cinabrio amasados en la losa de mármol untada con ajo se moldea una figura, dentro de la cual se colocan dos granos de incienso. Se clavan en la figura tantas espinas como años hace que se conoce a la persona en cuestión, y se coloca dentro del pecho de la figura un trozo de latón, manteniéndose ocho días al aire libre.
A partir de entonces ese pedazo de latón queda ligado a la persona en cuestión: si está brillante significa que la persona está en buen estado de salud. Si está opaco es que está enferma o con graves problemas. Si está oxidado significa que la persona está muerta. El Ejecutante del hechizo puede tener datos más concretos sobre la persona en cuestión durmiendo una noche con el trozo de latón colgado de su cuello: Tendrá sueños relativos a esa persona.

PACIFICACIÓN DE FIERAS SALVAJES

Talismán (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Lámina de oro, Pedazo de piel de león, Pluma de cisne, Tinta hecha con sangre de gato y nueces
Caducidad: Este talismán no pierde sus poderes mientras no sean borrados los símbolos dibujados en él con tinta.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: Para crear el talismán se escriben en tinta y con la pluma de cisne ciertos signos sobre la lámina de oro. Una vez terminado el talismán se cuelga del cuello, metido en una bolsita hecha de piel de león. Cuando se active, impedirá que a su portador le ataque cualquier tipo de animal no mágico, aunque tuviera hambre o se acercara en actitud hostil. Si el portador ataca al animal el hechizo se romperá.

PARA MATAR A DISTANCIA

Maleficio (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Lámina de plomo, Lágrima de una viuda, Las tres primeras piedras de un río, Calzado que no haya sido usado durante un año, Cajita de madera sin clavos, Fuego de madera blanca
Caducidad: Los componentes se usan inmediatamente
Duración: El efecto es instantáneo
Descripción: Se graba el signo de la Muerte en la lámina de plomo, y junto a él se escribe el nombre de la víctima. La placa se sumerge durante 7 días en el agua corriente de un río. A continuación se encierra en la cajita con el resto de los componentes, y se arroja al fuego, recitando ciertas palabras. El Maleficio debe realizarse de noche. La víctima morirá en medio de terribles dolores, como si estuviera ardiendo por dentro. No tiene derecho a tirada de RR.

PARÁLISIS

Talismán (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Placa de hierro, Tres pequeños clavos de oro, Bolsita de seda verde.
Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo.
Duración: 1D6 asaltos.
Descripción: El Receptor del hechizo sufrirá la repentina parálisis de una de sus extremidades durante 1D6 asaltos, a no ser que pase una tirada de RR, que tenga 25 de Resistencia o más, o bien lance a su vez un hechizo de Liberación. La extremidad se determina aleatoriamente a no ser que el Ejecutante saque, al hacer la tirada, un resultado igual o menor a la mitad de su porcentaje, en cuyo caso la decide él mismo.

PROLONGAR LA VIDA

Poción (Magia Blanca) Nivel 6

Componentes: Zumo mercurial, Zumo de borraja, Miel, Raíz de

genciana, Vino blanco, Cenizas de muérdago.
Caducidad: 1D6 días.
Duración: 3 semanas.
Descripción: Aquél que tome esta poción exactamente cada tres semanas será inmune al paso del tiempo: no envejecerá ni enfermará jamás. Sin embargo en el momento en que deje de tomarla morirá en medio de terribles dolores.

PROTECCIÓN: DEMONIOS NOCTURNOS

Maleficio (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Un objeto sagrado de la religión del Receptor.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Permanente.
Descripción: Mientras el Receptor duerma junto a un objeto sagrado para él y reciba la influencia de este hechizo, no sufrirá pesadillas ni se verá importunado por el asalto de Íncubos, Súcubos, Belaam, Alibantes o Lilim.

PROTECCIÓN: MONTURA

Talismán (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Lámina de plomo, Sangre de Pavo Real, Astilla de un árbol quemado por un rayo
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes mientras la montura que proteja no muera.
Duración: 1D3 x 5 asaltos.
Descripción: El talismán debe estar en contacto con la piel de la montura (sea caballo, asno o mula). Mientras esté activado, dará a dicha montura una protección contra ataques físicos de 3 puntos.

PROTECCIÓN: MÁGICA

Talismán (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Un cordón de algodón, Sangre de lechuza, Leche de loba, Resina de laurel.
Caducidad: El talismán no pierde sus efectos, a no ser que sea destruido.
Duración: Permanente.
Descripción: El cordón, empapado con los demás componentes, se deja secar a la luz de la luna, mientras se recitan las plegarias adecuadas. Una vez preparado, se anuda entorno a la cintura del Receptor, en contacto con su piel. El talismán se activa automáticamente cuando su Receptor es víctima de un hechizo. Sus efectos consisten en que su portador puede elegir en efectuar su tirada de RR para salvarse del hechizo que le haya sido lanzado o bien tirar por su porcentaje en este talismán para lo mismo. Este Talismán es imprescindible para los magos poderosos.

RACIONALIDAD

Ungüento (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Dientes de ajo, Tomillo, Albahaca, Resina.
Caducidad: 1D6 días.
Duración: 2D6 horas.
Descripción: Untando con este ungüento las axilas y el abdomen del Receptor, éste poseerá un bonus del 25% a sus tiradas de Racionalidad.

RESISTENCIA AL CALOR

Talismán (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Tira de cuero de camello, con el símbolo de la luna, grabado. Gotas de sangre de Gul, Último aliento de un moribundo
Caducidad: 1 año lunar.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: Tras diferentes ritos la tira de cuero de camello, empapada con la sangre de Gul y consagrada con el aliento del moribundo, debe consagrarse a la frialdad de la Luna, reposando durante todo el proceso en un lugar donde por la noche reciba sus influjos. Debe atarse al brazo izquierdo, y su portador no tendrá la



más mínima sensación de calor mientras esté activado.

RESISTENCIA AL FRÍO

Talismán (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Tela de hilos de oro, bordada con el símbolo del sol, Sangre de salamandra, Lágrimas de doncella enamorada.
Caducidad: 1 año solar.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: La tela de hilos de oro debe pasar por diferentes ritos, siendo impregnada con la sangre de la Salamandra (ardiente) y con las lágrimas de la doncella. Debe ser consagrada al Sol, reposando durante todo el proceso en un lugar donde reciba sus rayos. Atado al brazo derecho, su portador no sentirá la más mínima sensación de frío mientras se encuentre activado.

RESURRECCIÓN

Maleficio (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Restos del muerto, Polvo de marmaja, Azufre, Salitre, Cuarzo ahumado, Muérdago, Romero, Serpentaria, Vino blanco, una gran Tinaja de bronce, con tapa.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Permanente, mientras nadie golpee la Tinaja, la vea o le quite la tapa.
Descripción: El Ejecutante recoge los restos del muerto, aunque no haya más que cenizas o algunos huesos, los mete en la tinaja, llenándola a rebosar con vino blanco en el que estén disueltos los demás componentes. La vasija se colocará en un lugar cálido. Al cabo de tres días el Ejecutante podrá hacerle al muerto las preguntas que desee, y este responderá golpeando las paredes de la tinaja. Deberá decir siempre la verdad.

REVITALIZACIÓN

Poción (Magia Blanca) Nivel 1

Componentes: Sangre de gallo, Ámbar gris, Ajenjo.
Caducidad: 1D10 días.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Se encerrará un gallo joven en una jaula pequeña durante días, colocando a su alrededor no menos de seis gallinas, para que le excite. Se le alimentará solamente con trigo de la mejor calidad. Al cabo de 15 días se le matará, usando su sangre para fabricar la poción, junto con el ámbar gris y el ajenjo.
Aunque no permite recuperar los puntos de Resistencia perdidos, elimina temporalmente todos los malus que sufriera el Receptor por acumulación de heridas.

RIQUEZA

Talismán (Magia Goética) Nivel 2

Componentes: Bolsa de piel de [illegible] Puñado de pedazos de carbón pequeños, Seis gotas de la sangre de un Gnomo.
Caducidad: El hechizo se mantiene en la bolsa hasta que alguien que no sea el Ejecutante mire en su interior.
Duración: Una vez fuera de la bolsa hasta el canto del gallo.
Descripción. Con este hechizo los pedazos de carbón que se metan en la bolsa saldrán convertidos en monedas de oro. Sin embargo, estas monedas se convertirán en carbones encendidos una vez fuera de la bolsa, con el primer canto del gallo. Se puede usar la bolsa tantas veces se quiera de pedazos de carbón.
Este es uno de los hechizos favoritos del demonio Surgat, con el cual suele normalmente a quienes le sirven.

ROBAR FORTALEZA

Maleficio/ Poción (M. G.) Nivel 4

Componentes: Semen del Receptor, Semillas de Camaleón Negro (Caulis Acaulis), Hojas de la misma planta.
Caducidad: Los componentes no pierden sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: Los efectos del Maleficio se hacen sentir sobre el Receptor hasta que la planta sea arrancada.
Descripción: El semen del Receptor

entierra junto a unas semillas de la planta Camaleón Negro. Estas semillas no pueden plantarse a más de 600 m. del lugar donde duerme habitualmente el Receptor. Las semillas germinarán en 1D6 días. A partir de ese momento el Receptor perderá 1 punto de Fuerza y 1 punto de Resistencia hasta llegar a Resistencia 0, momento en el cual morirá.
Si la planta se arranca antes de que el Receptor muera el hechizo se paraliza, pero los puntos perdidos no se recuperan. El Receptor tiene derecho a una tirada de RR, pero debe sacar la mitad o menos de su porcentaje para evitar los efectos del hechizo.
Se puede preparar una poción hirviendo algunas hojas de la planta, poción que permite apoderarse de los puntos robados. Se pueden beber simultáneamente pociones de varias plantas (consiguiendo los puntos de varios Receptores). Sin embargo, no se pueden absorber más de 15 puntos de Fuerza y Resistencia a la vez. La caducidad de esta poción es de 1D3 horas. Su duración es de 6 h. A diferencia de otras pociones, la preparación de ésta requiere sencillamente 15 min. de trabajo.

SABIDURÍA
Poción (Magia Blanca) Nivel 5

Componentes: Cicuta, Vino tinto caliente, Zumo mercurial.
Caducidad: 2D6 días.
Duración: 1D4 horas.
Descripción: Ingerir esta poción permite, mientras duren sus efectos, usar un talismán, aunque no se conozca el hechizo que lo active. Pasado los efectos, el Ejecutante pierde 1D6 puntos de vida, que sólo puede recuperar mediante reposo (ver reglas de recuperación).

SINCERIDAD
Poción (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Cincoenrama, Lengua de perro, Vino tinto.
Caducidad: 1D6 días.
Duración: 1D10 min.
Descripción: El ser que tome esta poción y no pase una tirada de RR no podrá mentir, ni negarse a responder a ninguna pregunta directa que se le haga. Eso sí, puede no decir toda la verdad.

SUERTE
Talismán (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Una moneda de oro, la bendición de un hada.
Caducidad: Este talismán sólo pierde sus poderes si el hada que lo bendijo muere o retira su bendición.
Duración: Una vez activado, 1D6 horas.
Descripción: El talismán debe llevarse siempre encima. Tiene la facultad de doblar temporalmente los puntos de Suerte actuales de su portador.

Además, éste no deberá especificar que va a usar sus puntos de Suerte antes de hacer la tirada (Ver descripción de esta característica en el Capítulo II).

SUMISIÓN
Maleficio (Magia Goética) Nivel 3

Componentes: Cadena, Garfio, Trozo de madera de tres dedos de largo, Pedazo de cuerda, Pedazo de tela que haya llevado puesta el Receptor, Tres gotas de sangre del Ejecutante, Trozo de Pergamino nuevo.
Caducidad: Una vez preparados, los componentes deben ser usados en el acto.
Duración: 1D10 x 3 días.
Descripción. Se atan con la cuerda la cadena, el garfio y la madera. Se pone entre ellos la tela manchada con la sangre, y se entierra en un hoyo de tierra. A continuación, se escribe el nombre del Receptor en el pergamino y se quema en un fuego cualquiera. A no ser de que el Receptor pase su tirada de RR, deberá conceder al Ejecutante todo lo que le pida, excepto deseos sin sentido o que impliquen daño físico a su persona. Si los objetos enterrados son encontrados por otra persona, el hechizo se rompe en el acto.
Este es el hechizo favorito de Silcharde, y se lo enseña a todos sus adoradores.

TELETRANSPORTACIÓN
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 5

Componentes: Puñado de nieve, Aceite, Fuego de leña roja y leña blanca, Saco hecho de vejiga de oveja, Carbón ardiente, Placa de alabastro.
Caducidad: 1D6 semanas.
Duración: El viaje se realiza de manera instantánea.
Descripción: Se hierve la nieve y el aceite sobre el fuego. El líquido resultante se vierte en el saco de vejiga. Se realizan con ella ciertos rituales, tras lo cual se arroja sobre carbón ardiente. El residuo resultante se pulveriza en una placa de alabastro.
El Ungüento tiene aspecto de un polvo grasiento. El Ejecutante debe lanzarlo por encima de su cabeza. La teletransportación se realizará antes de que toque el suelo.
El Ejecutante puede llevar con él hasta media docena de seres vivos.

TORTURA
Maleficio (Magia Goética) Nivel 4

Componentes: Pedazo de cera virgen, Cabellos, Uñas o un diente del Receptor, Espinas de arbusto salvaje, Orina y Excrementos.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Hasta la muerte del Receptor, o hasta que se rompa el hechizo.
Descripción: Se reblandece la cera con agua caliente, hasta formar una figurilla de apariencia humana. (Caso de no disponerse de cera, puede fabricarse con arcilla y paja) En el interior de la figura colocaremos pelo, uñas o pedazos de diente del Receptor, y untaremos dicha figura con nuestros excrementos.
Pronunciando las exhortaciones adecuadas, y los rezos al demonio Guland (Ver Capítulo VI) procederemos a herir la figurilla con las espinas. Si le clavamos una en la pierna, el Receptor quedará cojo. Si lo hacemos en el abdomen, tendrá dolores abdominales y úlceras. Si se le clava en la cabeza, perderá la inteligencia. Si, por último, se quema la figura, la víctima morirá en medio de terribles dolores.
Este hechizo puede romperse sumergiendo la figura en agua bendita durante siete días, destruyéndola a continuación.
El Receptor puede librarse de los efectos de este hechizo con una tirada de RR.

TRANSFORMACIÓN EN UPIRO
Maleficio (Magia Goética) Nivel 4

Componentes: Sangre de Upiro y Aspid. Sacrificio humano.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Los efectos del hechizo se mantienen hasta la muerte del Receptor.
Descripción: Aquél que desee transformarse en Upiro deberá realizar por propia voluntad determinados ritos y ceremonias, en el curso de los cuales habrá de beber un cuenco con la sangre de un Upiro mezclada con sangre de Aspid. Inmediatamente entrará en un estado de frenesí en el que se contorsionará como una gran serpiente, mientras los caninos le crecen entre grandes dolores. Una vez alcancen el triple de su tamaño normal deberá matar inmediatamente a un ser humano y beber su sangre, de lo contrario morirá, corrompiéndose su cuerpo rápidamente.

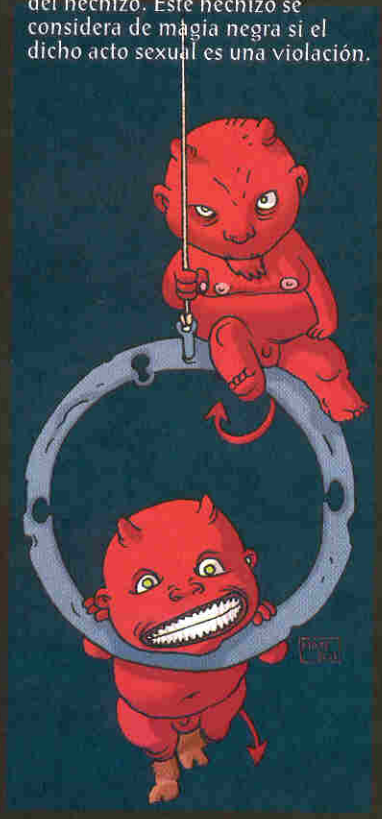
UNGÜENTO DE BRUJA
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Cicuta, Acónito, Agua de lluvia, Hojas de álamo, Hollín.
Caducidad: 1D10 días.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Untándose la nuca, la frente y los pómulos con este ungüento, el Receptor verá sus puntos de IRR y sus P.C. multiplicados (de forma temporal) por dos, pudiendo exceder el tope impuesto por los humanos, que es de 200 puntos de IRR.

UNIÓN SEXUAL
Maleficio (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Incienso de Olíbano, Almizcle, Azafrán, Polvos de Coriandro, Tela manchada con sangre del Receptor.
Caducidad: Los componentes sólo tienen poderes durante la ejecución del maleficio.
Duración: 1D3 horas.

Descripción: El Ejecutante prepara un ungüento con el Almizcle, Azafrán y los polvos de Coriandro, mientras aspira a grandes bocanadas el humo del incienso y se frota la cara con la tela. Pronto caerá en un estado de trance, mientras que al mismo tiempo el Receptor notará la presencia de un ser invisible a su lado, con el cual será capaz de realizar el acto sexual. Este ser invisible es tangible, y puede golpear y ser golpeado. No puede coger ningún objeto ni arma, pero sí que puede ser herido por éstas. Las heridas que recibiera, por supuesto, las sufrirá el Ejecutante del hechizo. Este hechizo se considera de magia negra si el dicho acto sexual es una violación.



VALOR
Poción (Magia Blanca) Nivel 4

Componentes: Ojos de cuervo, Corazón de gallo, Hígado de águila, Vino.
Caducidad: 2D6 días.
Duración: 2D10 + 2 asaltos de combate.
Descripción: Aquél que tome esta poción verá doblado su porcentaje de ataque (no de defensa) de todas las armas que sepa usar. En contrapartida, no podrá retroceder ni abandonar la lucha mientras quede un solo enemigo a la vista.

VARITA DE BÚSQUEDA
Talismán (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Varita de avellano silvestre, Sangre de cabrito joven, Cera de abeja.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Se unta la varita con la sangre del cabrito y la cera de abeja. Su utilidad consiste en la búsqueda de objetos inanimados, funcionando del mismo modo que el hechizo de magia negra «Lámpara de Búsqueda».

VIAJE AL INFIERNO
Ungüento (Magia Goética) Nivel 7

Componentes: Hostias y Vino consagrados, Cenizas de macho cabrío, Tendones humanos, Cabellos, Uñas, Carne y Semen de brujo, Trozos de ganso, Hembra de rata, Sesos de cuervo, todo ello cocido con Leña de sauce y puesto a macerar en el cráneo de un ajusticiado.
Caducidad: 1D6 semanas
Duración: Desde unos instantes hasta toda la eternidad.
Descripción: El Ejecutante se unta con el ungüento, cayendo inmediatamente en trance. Su espíritu puede entonces dirigirse directamente al Infierno, para entrevistarse allí con los muertos, o bien hablar directamente con los demonios. Sin embargo, en caso de que no esté bajo la protección de algún demonio, no se le dejará regresar, quedando su alma prisionera en el Infierno. Del mismo modo, si saca una pifia en la tirada queda reducido, al volver, a un loco idiota de sonrisa babeante. Si sencillamente falla la tirada tiene derecho a una tirada de Suerte para salvarse de ese destino.

VIENTOS
Talismán (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Espuma de mar, Cabello de virgen, Fibras de esparto y algodón.
Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo, mientras no se desaten los nudos.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Se hace una cuerda de unos 10 cm. de largo, en la cual hay tres nudos. Si se desata el primero pronunciando las oraciones adecuadas se origina una brisa moderada. Si se desata el segundo se forma un viento fuerte. Si se desata el tercero se crea un auténtico vendaval. Este hechizo es muy apreciado entre la gente de mar.

VIRGINIDAD
Ungüento (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Tierra bendita, Leche de hojas de espárragos, Cristal mineral infuso en zumo de ciruelas verdes, Clara de huevo recién puesto, Harina de avena, Leche de cabra.
Caducidad: 1D3 horas.
Duración: 1 noche.
Descripción: El ungüento (muy pastoso) se coloca en las partes genitales de la mujer poco antes de que tenga lugar la unión con el hombre, [illegible] tendrá la absoluta convicción, al amanecer, de que ha desflorado a muchacha.

VIRILIDAD
Talismán (Magia Blanca) Nivel 2

Componentes: Cobre, Hierro, Estaño, Oro, Símbolos arcanos Venus y Tauro.
Caducidad: Una vez creado, el talismán sólo pierde sus poderes borran los símbolos.
Duración: 1D3 horas.
Descripción. Con los componentes se hace una medalla, a la cual graba un símbolo en cada cara. llevarse siempre encima, y en el momento de activarlo, debe tocar con él el muslo derecho (si el Receptor es un hombre) o el izquierdo (si es una mujer). El Receptor de este hechizo se convierte en sexualmente infatigable mientras duren sus efectos.

VISIÓN DE FUTURO
Talismán (Magia Blanca) Nivel 3

Componentes: Piedra negra de
Caducidad: Una vez tratada alquímicamente, la piedra negra pierde sus efectos jamás.
Duración: El trance dura 1D6
Descripción. La piedra negra de encuentra en el ojo del animal mismo nombre. Es muy pequeña tamaño de media lenteja. El Ejecutante debe colocarse la piedra debajo lengua. Inmediatamente entrará trance, durante el cual no debe molestado, ya que si despertara pasara una tirada de Suerte el acto. Al salir del trance recordará haber tenido visiones confusas relativas al futuro inmediato (a determinar por el DJ).

VUELO
Ungüento (Magia Goética) Nivel 4

Componentes: Esputo de Sapo, Belladona, Flor de Siempreviva, Esperma de ahorcado, Ceniza de hogar, Manteca de carnero.
Caducidad: 1D4 días.
Duración: Una vez activado, el ungüento pierde sus poderes con primer canto de un gallo que se
Descripción: El Ejecutante debe todo el cuerpo con el ungüento. Controla perfectamente su vuelo, yendo a una velocidad máxima km./h. (unos 70 m. por asalto). El Ejecutante puede hacer que alg vuele con él, siempre que sea de humana y vaya untado igualmente el ungüento. En este caso, sin embargo, su velocidad máxima disminuye a 25 km/h. (42 m. por asalto).

Racionalidad e Irracionalidad

En el mundo de *Aquelarre* hay un enfrentamiento entre dos realidades. Por una parte está el mundo Racional. Forman parte de él el ser humano, las ciencias, la lógica, el día... Pero existe otro mundo. Un mundo del cual forman parte la noche, la locura, la fantasía, las criaturas legendarias... y la magia. Es el mundo Irracional.

Para que el mundo Irracional tenga cabida en el mundo Racional la gente tiene que creer en su existencia. Y ya que la gente de la época de Aquelarre cree en las criaturas legendarias y la magia, éstas existen.

Todo Pj de Aquelarre tiene estas dos características, que definen en qué posición se encuentra exactamente frente a ese estado de cosas. Ambas (Racionalidad e Irracionalidad) deben sumar 100, al menos entre los humanos.

La Racionalidad niega la existencia de la magia. Cuanto más alta sea, mayor será la resistencia del Pj frente a los hechizos que le lancen. Un hechizo lanzado contra un ser humano sólo tiene efecto si la víctima falla su tirada de Racionalidad.

La Irracionalidad es la admisión de las leyes de la magia. La creencia firme en la magia influye directamente en el lanzamiento de los diversos hechizos. Éstos están ordenados según su grado de dificultad, que viene determinado por unos malus. Los de nivel 1 tienen un malus del 0%, los de nivel 2 -25%, los de nivel 3 -35%, nivel 4 -50%, nivel 5 -75%, nivel 6 -100% y nivel 7 -150%. Estos malus indican el porcentaje que hay que restar a la Irracionalidad del mago para determinar su posibilidad final de lanzar un hechizo.

Ejemplo: Zarah tiene 75% en IRR. Tiene pues un 75% en lanzar hechizos de nivel 1, 60% en hechizos de nivel 2, 40% en hechizos de nivel 3, 25% en hechizos de nivel 4, 0% en hechizos de nivel 5, -25% en hechizos de nivel 6, y -75 en hechizos de nivel 7.

Racionalidad e Irracionalidad pueden variar a lo largo de las diferentes partidas. Esto depende en gran parte de la Irracionalidad inicial del Pj: Cuanto más alta, menor porcentaje tiene de subir. Recordemos que cada punto de más de Irracionalidad es un punto menos de Racionalidad, y viceversa.

Se gana Irracionalidad con la visión de los efectos de la magia, o de las criaturas del mundo Irracional.

Fallar una tirada de Racionalidad (resistiendo un hechizo) o ser testigo de un milagro supone en cualquier caso la pérdida de 5 puntos de IRR. Se pierde como mínimo 1D10 en Irracionalidad (ganando los mismos puntos de Racionalidad) si se elimina a una criatura irracional o demoníaca sin usar la magia.

El ser humano puede llegar a tener 200 puntos de IRR como máximo y 0 como mínimo, y 100 puntos de RR como máximo y -100 como mínimo.

Los hechizos iniciales y los puntos de concentración

Puede conocer y lanzar hechizos todo aquél que tenga como mínimo 50 puntos en Conocimiento mágico y 50 en Irracionalidad. Los hechizos que un Pj conoce cuando es creado dependen directamente de su competencia de Conocimiento Mágico, y son elegidos libremente por el jugador.

Ejemplo: Zarah tiene 115 puntos en Con. Mágico. Tiene derecho a elegir 1D10 + 1 hechizos al empezar el juego.

No se pueden lanzar hechizos con un porcentaje 0 o negativo, aunque nada impide el conocerlos. Es decir, Zarah no podrá lanzar hechizos de nivel 5,6 y 7, ya que su porcentaje con ellos es, por el momento, de 0%, -25% y -75%, respectivamente.

Tabla de hechizos iniciales

Con. Mág.	Hechizos iniciales.
50/75	1D4
76/90	1D6
91/00	1D6 + 2
+00	1D10 + 1

El lanzar hechizos consume los llamados «puntos de concentración» (PC). Representan la energía mística del mago, y se recuperan con una buena noche de descanso. Cualquier personaje (practique la magia o no) tiene unos PC iguales al 20% de su IRR.

Los Puntos de Concentración se gastan igualmente, aunque no salga la tirada de dados y el hechizo no funcione. A cero PC, el mago se encuentra imposibilitado para lanzar más hechizos durante ese día.

Tabla de gasto de PC

Los hechizos de nivel 1 y 2 consumen	1 PC
Los hechizos de nivel 3 consumen	2 PC
Los hechizos de nivel 4 consumen	3 PC
Los hechizos de nivel 5 y 6 consumen	5 PC
Los hechizos de nivel 7 consumen	10 PC

Tabla de ganancias de Irracionalidad

Ver los efectos de un hechizo de niveles 1/2 +1 a la IRR si se tiene IRR 40 o menos.
Ver los efectos de un hechizo de niveles 3/4 +3 a la IRR si se tiene IRR 65 o menos.
Ver los efectos de un hechizo de nivel 5 +5 a la IRR si se tiene IRR 80 o menos.
Ver los efectos de un hechizo de nivel 6 +10 a la IRR si se tiene IRR 95 o menos.
Ver los efectos de un hechizo de nivel 7 +15 a la IRR si se tiene IRR 125 o menos.
Ver una criatura del mundo Irracional +1D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR.
Ver un Engendro del Infierno +1D10 + 2 de IRR si no se pasa la tirada con un malus de -25%.
Ver una entidad demoníaca elemental +1D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de -50%.
Ver un demonio menor +2D10 de IRR si no se pasa una tirada de RR con un malus de -50%.
Ver un Demonio Superior +2D10 de IRR si no se pasa una tirada de IRR con un malus de -100.

Aprendizaje de nuevos hechizos

Aprender hechizos no es fácil: No hay escuelas abiertas al público y los libros de magia auténticos son escasos y están bien guardados. Se supone que un Pj que empieza a jugar con hechizos ha tenido acceso a algún grimorio, o ha tenido un mentor, pero éste ya no puede enseñarle más. El estudiante de la magia deberá entonces buscar un maestro (la búsqueda del cual puede ser una aventura por sí misma) y convencerle para que acceda a enseñarle. Un mago poco poderoso puede exigir dinero. Otros con más poder exigirán que su alumno le sirva durante un tiempo determinado, o que le consiga cierto talismán u objeto que desea poseer.

El sistema de aprendizaje de hechizos no difiere mucho del sistema para mejorar Competencias por Aprendizaje (Ver Capítulo II):

El Maestro debe pasar una tirada por la competencia de Enseñar y el alumno debe pasar una tirada de IRR.

En caso de que ambos pasen sus tiradas, el alumno aprenderá el hechizo. El tiempo que tarde depende directamente del nivel del hechizo (Ver tabla 4.4).

Si se intenta aprender de un libro, deberá realizar previamente una tirada por Leer en el idioma en el que esté escrito.

Todo libro mágico tiene a su vez un porcentaje en enseñar.

Tabla de tiempo de aprendizaje de los hechizos

Hechizo nivel 1:	una Semana
Hechizo nivel 2:	una Semana
Hechizo nivel 3:	dos Semanas
Hechizo nivel 4:	tres Semanas
Hechizo nivel 5:	cinco Semanas
Hechizo nivel 6:	cinco Semanas
Hechizo nivel 7:	diez Semanas

Ejecución de la magia

Llamaremos Ejecutante al mago que lanza el hechizo, y Receptor a aquél que sufra sus efectos (aunque sea el propio Ejecutante).

Como ya hemos dicho, el Receptor tiene derecho a una tirada de RR para intentar zafarse del hechizo. Esta tirada puede ser modificada según las circunstancias, o anulada si el Receptor se somete voluntariamente a las consecuencias del hechizo.

Si el Ejecutante saca un resultado crítico al lanzar el hechizo, el Receptor debe sacar la mitad de su RR para librarse de los efectos del conjuro. Por el contrario, si el Ejecutante saca una Pifia el hechizo produce el efecto contrario al habitual.

Si la IRR del Ejecutante pasa de 100, los puntos de más se aplicarán como malus a la tirada de RR del Receptor.

Ejemplo: Sólo para divertirse, un Duende con 115 IRR le lanza un hechizo de Impotencia al pobre Miguel en su noche de bodas. La RR de Miguel es de 25, pero con el malus de -15 (por la alta IRR del mago) se queda sólo con un 10% para intentar librarse del hechizo.

Lanzar un hechizo cuesta dos acciones de combate, ante lo cual, el Ejecutante debe abstenerse de realizar cualquier otra acción durante ese asalto.

Para lanzar un hechizo deben pronunciarse algunas palabras, normalmente en voz alta, y realizar determinados movimientos con las manos.

Si, por las circunstancias que fueran, el hechizo se pronuncia en voz baja, se restará al porcentaje un malus del 25%. Si además no se realizan los movimientos de manos se restará un 25% más.

Tres grupos de hechizos, los llamados de Talismán, de Ungüento, y de Poción, constan de unos componentes que necesitan preparados de antemano, teniendo su función mágica hasta que es activada por el mago. Un individuo con ningún conocimiento mágico puede usar un hechizo de Talismán, Ungüento o Poción (preparados por otro) si se enseña correctamente. Deberá, sin embargo, tener al menos puntos en IRR, y si no tiene un mínimo de 25 puntos en Conocimiento Mágico no podrá hacer correctamente los de manos, con los malus correspondientes..

Los hechizos

Al ser una criatura del mundo racional, el ser humano que practique la magia tiene que ayudarse con una serie de componentes materiales, preparados de manera especial. Las artes mágicas prescinden normalmente de estos componentes.

Hay cinco tipos de hechizos, dependiendo de los pasos necesarios para su ejecución y de la preparación de los componentes que requieren:

- **Talismanes**, en los cuales el hechizo se coloca en un objeto determinado, siendo activado en el momento oportuno.
- **Pociones**, mezcla líquida de los componentes mágicos del hechizo que debe beberse para que éste surja efecto.
- **Ungüentos**, parecido al anterior, pero la mixtura de los componentes tiene que frotarse sobre la piel.
- **Maleficios**. Son actos muy concretos que el mago realiza para obtener resultados inmediatos, a diferencia de los tres anteriores, en los que el hechizo puede ser activado en el momento oportuno.
- **Invocaciones**. Llamadas mágicas que el mago dirige a entidades poderosas, como ánimas, demonios elementales o seres demoníacos.

Tiempo de fabricación

Los hechizos de Poción, Ungüento y Talismán deben prepararse de antemano. Para ello el mago necesita dedicarse a ello durante un tiempo, que varía según el tipo de hechizo, su conocimiento de la Alquimia y los imprevistos con los que se encuentre. No puede preparar ninguno de estos hechizos si no se tiene un mínimo de 30% en Alquimia. Respecto a la cantidad a fabricar, sólo pueden prepararse 6 dosis de un Ungüento o Poción determinados por vez, y sólo un Talismán.

Pueden fabricarse simultáneamente hasta tres preparados diferentes de Ungüentos y Pociones, pero los Talismanes requieren dedicación completa durante su manufactura.

Si un mago prepara un hechizo en condiciones precarias el Dj puede exigirle una tirada oculta de Alquimia. En caso de fallarla, el hechizo será inútil ya que los componentes estarán mal preparados.

Ejemplo: Zarah tiene 75% en Alquimia. Para preparar un Ungüento tarda 1 semana. Miguel, en cambio, tiene 35 puntos, con lo que hacer el mismo Ungüento le costaría 3 semanas. Ignotus, con su 10%, no sabría por dónde empezar.

Al crear el Pj se le regalará un ejemplar de cada Talismán que sepa crear, y 2D6 dosis de ungüentos y pociones a elegir entre los que conoce.

Tabla de tiempo de preparación de hechizos

% de Alquimia	Poción	Ungüento	Talismán
30 - 40%	1D6 días	1D6 semanas	1D6+2 meses
41 - 70%	1D4 días	1D3 semanas	1D4+2 meses
71 - 90%	1D3 días	1 semana	1D3+1 mes
91 - 00%	1 día	1D6 días	2D6 semanas

Talismanes

Nivel 1
Abrir cerraduras
Detección de hechizos
Detección de venenos
Liberación
Resistencia al calor
Resistencia al frío
Lámpara de búsqueda

Nivel 2
Curación de enfermedades
Juego
Parálisis
Suerte
Vitalidad
Riqueza

Nivel 3
Arma invencible
Clarividencia
Curación de heridas graves
Guerra
Interrogación
Pacificación de fieras salvajes
Protección de la montura
Varita de Búsqueda
Vientos
Visión de futuro

Nivel 4
Amuleto
Carisma
Invisibilidad
Invulnerabilidad
Protección Mágica
Despertar a los muertos
Mano de Gloria

Nivel 5
Aceleración
Dominio del fuego
Inmovilización
Conmoción
Maldición del hierro

Nivel 6
Aumentar la fuerza
Espejo de Salomón
Noticias

Nivel 7
Luz de la vida

Pociones

Nivel 1
Aumentar el conocimiento
Conservación
Dolores de Parto
Revitalización
Discordia

Nivel 2
Ignorar el dolor
Memoria
Dominación
Fidelidad
Impotencia

Nivel 3
Curar la rabia
Deseo
Filtro amoroso
Furia

Nivel 4
Explosión
Sinceridad
Valor
Robar Fortaleza

Nivel 5
Sabiduría
Locura

Nivel 6
Prolongar la vida

Nivel 7
Elixir de la Vida

Ungüentos

Nivel 1
Arma Irrompible
Corrosión del metal
Fertilidad
Atracción sexual

Nivel 2
Bálsamo de curación
Inmunidad al fuego
Mal de ojo
Virginidad

Nivel 3
Racionalidad

Nivel 4
Danza
Ungüento de bruja
Vuelo

Nivel 5
Metamorfosis

Nivel 6
Teletransportación

Nivel 7
Viaje al Infierno

Maleficios

Nivel 1
Buen Parto
Frigidez
Maldición

Nivel 2
Anulación de Maldición
Concentración
Detección de Caín
Protección contra demonios nocturnos
Maldecir una residencia

Nivel 3
Hablar mediante sueños
Unión sexual
Crear escorpiones
Descubrir a un Ladrón
Sumisión

Nivel 4
Transmutación de metales
Belleza
Maldición del Lobisome
Robar Fortaleza
Transformación en Upiro
Tortura

Nivel 5
Creación de Homúnculos
Expulsión
Habla
Maldición de Strigiles
Recinto Mágico

Nivel 6
Condenación
Creación de Lutines
Hambre
Para matar a distancia
Misa Negra
Resurrección

Nivel 7
Muerte

Invocaciones

Nivel 4
Invocación de las ánimas

Nivel 5
Información
Invocación de Gnomos
Invocación de Ígneos
Invocación de Íncubos y Súcubos
Invocación de Ondinas
Invocación de Silfos
Invocación de Sombras

Nivel 6
Aquelarre a Agaliaretph
Aquelarre a Frimost
Aquelarre a Guland
Aquelarre a Masabakes
Aquelarre a Silcharde
Aquelarre a Surgat
Invocación de demonios menores

Nivel 7
El Gran Aquelarre

Lista de hechizos
En cada hechizo vienen indicados:
Tipo de hechizo: (Talismán, Poción, Ungüento, Maleficio o Invocación)
Componentes: Materiales necesarios
Caducidad: Muchos de estos preparados pueden estropearse pasado algún tiempo, perdiendo sus propiedades mágicas.
Duración: Tiempo que permanece el hechizo una vez activado.
Descripción: Notas sobre el aspecto del preparado y su ejecución.

ADORANDO AL DIABLO

Un mago que no tenga escrúpulos para usar la magia negra querrá sin duda alguna ponerse al servicio de los poderes infernales, para conseguir así el mayor poder posible.
Para ello tendrá, primeramente, que realizar una invocación a uno de los seis demonios superiores, y ponerse a su servicio. Para ello es necesario organizar un Aquelarre, una ceremonia, muchas veces parodia de la misa, como consecuencia de la cual se materializa la entidad que se ha invocado. El número de participantes es variable, de algunos a cientos. Cada demonio requiere, sin embargo, ceremonias y ritos diferentes. Respecto a los poderes y descripciones de cada demonio concreto, consultar las descripciones en De Rerum Demoni.
Por el solo hecho de invocar a un demonio el Ejecutante pierde su alma y debe convertirse en su esclavo, si no quiere que el demonio lo destruya en el acto. Los demonios suelen, además, exigir pruebas de lealtad, que dependen del carácter y capricho de cada uno de ellos:

AGALIARETPH

El Pj sufre uno o varios de los siguientes estigmas:
Perder la sombra - La huella de sus pasos provoca quemaduras en la madera - Su sudor es sangre - Sus manos son deformes y grotescas, muy parecidas a las garras de un animal o bestia salvaje - Su lengua es bífida - Envejece 2D10+5 años tras ponerse al servicio de Agaliaretph.

FRIMOST

El Pj debe torturar y asesinar al ser que más quiera - Debe asesinar a un hombre (o mujer) santos - Debe provocar una rencilla sangrienta que ocasione como mínimo 15 muertes - Ha de ser odiado y temido por un mínimo de 100 personas - Ha de asesinar a una persona designada por Frimost solamente mediante el terror.

GULAND

Debe provocar la muerte, por envenenamiento o enfermedad, de al menos 50 personas de manera simultanea - Ha de provocar la ruina moral y física de un ser humano que confíe ciegamente en él - Ha de buscar (en un plazo de tiempo corto) a un Agote que le contagie la lepra - Debe renunciar voluntariamente a cualquier tipo de hechizo de curación, los cuales no tendrán ningún efecto sobre él - Como prueba de adoración, debe consagrar su Suerte a Guland, ante lo cual pierde TODOS los puntos de manera permanente.

MASABAKES

El Pj debe seducir a una persona determinada, a designar por Masabakes. Dicha persona será necesariamente de moral casta y pura, pudiendo incluso ser del mismo sexo que el Pj - Ha de prostituir a alguien consagrado a Dios - Debe tomar como voto y muestra de adoración el hacer el amor solamente con animales - Idem que el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con niños (Máximo 10 años) - Idem que el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con ancianos (Mínimo 55 años).

SILCHARDE

El Pj, en un tiempo determinado, debe conseguir ser el líder de un grupo numeroso de personas, no menos de 300 - Ha de hacerse servidor de una persona de nivel social superior, y conseguir invertir los papeles hasta que su antiguo amo sea su esclavo - Debe someter bajo su voluntad y capricho absolutos a una persona a determinar por Silcharde - Debe provocar la muerte simultánea de no menos de 50 personas las cuales deben morir ahogadas - Debe engañar a una persona determinada por Silcharde para que se dé muerte por su propia mano.

SURGAT

El Pj, como muestra de adoración, deberá llevar permanentemente un collar de perro de oro alrededor del cuello - Ha de consagrar periódicamente importantes cantidades de riquezas a Surgat, (el cual las recoge por medio de sus demonios gnomos) - Ha de robar un tesoro sagrado a determinar por el mismo Surgat - Debe permitir voluntariamente que una parte de su cuerpo, a elegir por el propio Surgat, se transforme en oro (quedándose, por tanto, mutilado) - Ha de hacer permanente ostentación de riqueza, sea cual sean las circunstancias y el ambiente en el que se encuentre. Una vez realizada la prueba, el Ejecutante debe renunciar a su fe y sus creencias, y adorar regularmente al demonio en cuestión, celebrando aquelarres periódicamente. Asimismo, el demonio puede encargarle diversas tareas que el Ejecutante tendrá que realizar como sea en un plazo de tiempo determinado.

El adorador de un demonio superior no puede adorar a otro aunque les debe respeto a todos. Si intenta hacerse adorador de otro diablo su primer amo lo destruirá (sin que el mago haga nada para impedirlo). Sí puede, en cambio, subir un peldaño más en la jerarquía e intentar adorar a los Príncipes Demonios o a Lucifer en persona (Ver más adelante).
En caso de apuro, el adorador de un demonio puede llamarlo sin realizar el aquelarre, solamente pronunciando su nombre en voz alta. Su porcentaje de que se presente inmediatamente es igual al 5% de su IRR. En hacer esta llamada el adorador pierde TODOS sus puntos de Concentración. Puede usar puntos de Suerte.
Para conocer el momento y hora perfectos para realizar un aquelarre, deberá pasarse una tirada de Astrología. Caso de realizar el aquelarre en otro momento que no sea el oportuno, hay muchas posibilidades de que no funcione o lo que es peor, que sea considerado una blasfemia por las entidades demoníacas.
Para mejor servir a su amo demoníaco, éste puede ceder para su servicio personal de uno a tres demonios elementales sobre los cuales el Ejecutante tendrá pleno control, ya que conocerá su nombre. Entonces tendrá que realizar una invocación a dicho elemental. Tras esa primera vez, el demonio elemental aparecerá cada vez que el mago pronuncie su nombre correctamente. El mago, eso sí, deberá pasar la tirada de invocación igualmente, aunque se salte la ceremonia...
Caso de que un mago haga una invocación a un elemental sin tener permiso de un demonio superior, la entidad demoníaca no obedecerá sus órdenes, y lo más fácil es un ataque. Un caso aparte son los Gnomos, con los que siempre es posible negociar... mientras se tenga dinero, claro está. Una vez al servicio de un demonio superior, el mago puede intentar realizar un Gran Aquelarre a uno de los príncipes demonio (Belzebuth y Astaroth). Solamente si se consigue se puede hacer nuevamente otro gran Aquelarre, pero esta vez dedicado a Satanás en persona, para ponerse a su servicio directo.
Si un mago goético no quiere comprometerse tanto con el Infierno, siempre puede realizar invocaciones a Demonios Menores, con los que puede llegar a tratos más llevaderos. Ver descripciones en *De Rerum Demon*.



Ilustración: Manolo Carot

Ser mago en Aquelarre

¡Usar la magia! ¡Para qué! ¡Se pierden muchos puntos de Racionalidad! Desgraciadamente, esto es lo que piensan muchos jugadores de Aquelarre. Y con ello dejan de lado una de las facetas más interesantes del juego: la del uso de la Magia. Para empezar, la Racionalidad de **AQUELARRE** no es la Cordura de otro conocido juego. Por el hecho de tener poca RR y mucha IRR no quiere decir que te vayas a volver loco, ni que lo estés más. Simplemente, que eres más sensible a las fuerzas y criaturas del mundo Irracional. También se asocia la magia a los Alquimistas, Brujos y Cabalistas, personajes poco útiles en el combate. Y se olvidan con ello que en Aquelarre cualquier Pj, sea de la profesión que sea, puede usar y aprender Magia... siempre que tenga una IRR y un Conocimiento Mágico de 50 o más.

Quizá los siguientes consejos ayuden a los indecisos a entrenar menos con la espada y estudiar más... a la larga, vale la pena:

En la creación de tu Pj, ponte un buen porcentaje en Alquimia. Reducirá tu tiempo de fabricación de Pociones, Talismanes y Ungüentos. Del mismo modo, si vas a dedicarte a la magia negra, reserva puntos para Astrología (¡si haces una Invocación Diabólica cuando no toca lo pasarás muy mal!) Tampoco seas tacaño, y ponte directamente 75 en IRR ¡Tu porcentaje en lanzar hechizos aumentará!

No se pueden lanzar hechizos con IRR negativa... pero nada te impide aprenderlos. Y si previamente te lanzas el hechizo de Ungüento de Bruja (que dobla tus IRR temporalmente) nada te impide usarlos cuando la situación lo requiera. Por cierto, estos hechizos de alto nivel consumen muchos PC: es interesante tener también el hechizo de Concentración, que los regenera al instante.

Uno de los puntos débiles de un mago es su baja RR. Esto puede evitarse con los hechizos de Racionalidad, Protección Mágica o Amuleto. El primero es más fácil de aprender, y más barato en PC, pero los otros dos se hacen más efectivos cuando más poderoso se hace el mago (Es decir, cuanta más IRR tiene).

En sus inicios, un mago medianamente poderoso concentrará la mayor parte de sus puntos en habilidades de Cultura, y es poco probable que sea diestro en combate. Tener uno o dos guardaespaldas duchos con las armas, a los que quizá se les proporcionen talismanes de Arma Invencible o se les haga tomar pociones de Valor, puede ser una alternativa interesante. Estos guardaespaldas pueden acompañar al mago de grado... o por la fuerza, si éste los tiene hechizados con pociones de Dominación o maleficios de Sumisión. Si el mago no tiene excesivos escrúpulos, puede convertir a sus guardaespaldas en monstruos con el maleficio de la Maldición del Lobisome, o en bestias salvajes (lobos, osos) con el ungüento de Metamorfosis. Además, criados y guardaespaldas pueden llevar pociones y componentes útiles pero especialmente apestosos (como el ungüento de Corrosión del metal) o inestables como la poción de Explosión. Los servidores de un mago tampoco tienen que ser humanos, y si el mago no quiere o no puede enredarse con un Demonio para conseguir Elementales a su servicio, siempre puede contentarse con Lutines o Homúnculos.

Si por el contrario el Pj es de los que les gusta andar solo, un palo es bueno para caminar, y no se considera arma en ninguna parte. Pero si se le aplica el talismán de Arma Invencible y se le unta con el ungüento de Arma Invencible... se convierte en un arma que ignora armaduras, nunca se romperá ni escapará de nuestras manos, por fuerte que la golpeen. Talismanes de Invulnerabilidad, Aceleración o Invisibilidad redondean el conjunto, convirtiendo al aparentemente inofensivo alquimista en una auténtica máquina de matar.

Es interesante coger algún hechizo para casos desesperados. Un ungüento de Mal de Ojo o de Danza, un talismán de Parálisis o de Maldición del Hierro lanzados a tiempo pueden ser la diferencia entre un mago vivo u otro muerto...



Componentes mágicos

Todo Director de Juego, en algún momento, ha necesitado sacarse de la manga un hechizo que no venía en las reglas. A veces por puro capricho, otras por razones de lógica surgidas en una aventura. Sea como fuere, es un hecho tan evidente e indiscutible como el de que al hacer una tirada de porcentaje importantísima uno de los dados se caerá rodando de la mesa. Lo que sigue es una lista de sustancias minerales y vegetales con supuestas propiedades mágicas. Con ellas los Djs pueden elaborar sus propios talismanes, pociones, ungüentos o maleficios.

Minerales

Ágata azul: Da pureza, paz y bienestar. Aporta asimismo energía positiva (regenera P.C.).
Aguamarina: Protección en los viajes. Favorece la fidelidad de la pareja. Ayuda a los oradores.
Amatista: Hace aborrecer el alcohol. Da poder de concentración. Atrae la buena suerte. Da serenidad ante la muerte. Aclara los problemas. Atrae el amor. Protege contra maldiciones. Relaja.



Antracita: Aporta sabiduría, fuerza y coraje. Ayuda a superarse. Absorbe energía negativa. (acelera la regeneración de P.C.)
Azabache: Contra el Mal de Ojo, la envidia, y hechizos de magia negra
Azufre: Se usa para invocar demonios. Rechaza trabajos de magia negra.
Blenda: Protege contra demonios. Ayuda a resolver problemas pendientes.
Coral Rojo: Contra el mal de ojo y la envidia.
Coral Blanco: Provoca el sueño, la prudencia y la claridad mental.
Coral Azul: Cura las enfermedades.
Cuarzo: Ayuda a resolver problemas psíquicos y de salud física. Aporta energía en operaciones mágicas.
Cuarzo con inclusiones de hidrocarburos: Aleja espectros y fantasmas. Desarrolla la capacidad mental.
Cuarzo ahumado: Permite los contactos con entes de otras dimensiones, y lanzar hechizos poderosos.
Piedra de Ara sagrada: Cuando se desacraliza una ermita o lugar santo (no necesariamente judío, cristiano o musulmán), muchas veces se olvida que el Ara de los sacrificios (o el Altar) suelen recibir bendiciones extra. Sólo hay, pues, que coger un pedazo. Proporciona dinero y trabajo.
Piedra de Imán: Proporciona dinero y buena suerte.
Piedra de Rayo: (Alcanzada por un rayo). Fabuloso elemento de poder. Aporte energético especial para rituales. Protector poderoso en el plano vital.
Piedra de Marmaja: Reducida a polvo, acelera trabajos y rituales. Rechaza malos vecinos y malas influencias.
Piedra de águila (llamada también piedra preñada): Absorbe energías negativas. Protege contra los diablos y los malos espíritus.
Ópalo: Esponja de energías negativas. Aumenta magnetismo personal en el amor y en los negocios.

Vegetales

Acónito: Aleja los espíritus negativos.
Achicoria: Amuleto contra las maldiciones.
Avellano: Con sus ramas se fabrican varitas mágicas.
Aliso: El carbón de su madera sirve para hacer los pentáculos de las invocaciones.
Beleño negro: Provoca riñas, locura y muerte.
Cinoglosa: Permite la reconciliación de los enemigos.
Correguela: Cura las llagas purulentas y las enfermedades de los ojos. Protege a los enamorados.
Eléboro negro: Se usa para invocar entidades demoníacas. Protege contra el mal de ojo.
Encina: Proporciona riqueza y suerte en los negocios.
Enebro: Purifica el ambiente ahuyentando las entidades maléficas.
Gatuña: Da protección contra los robos.
Helecho negro: Sus granos son afrodisiacos, ahuyentan a las ánimas que se han introducido en cuerpos ajenos y curan a los enfermos de mal de amor.
Iris: Proporciona sueños proféticos a los niños.
Hiedra: Protege contra los hechizos negativos.
Laurel cerezo: Se usa para lanzar maldiciones.
Laurel común: Se usa para realizar hechizos de adivinación.
Romero: Múltiples aplicaciones en la magia negra.
Serpentaria: Acumulador de fluidos astrales.
Valeriana: Su ingestión provoca un sueño hipnótico.



SANTOS, REZOS Y MILAGROS

En el siglo XIV la imagen del santo guerrero (tipo San Jorge) ha desaparecido. Ha habido una vuelta al misticismo, y el modelo de Santo es el de San Francisco de Asís. Para ser un hombre o una mujer santos, pues, hay que cumplir las siguientes condiciones:

- No poseer bienes personales, ni siquiera la ropa que se lleve puesta, que debe ser lo más sencilla posible.
- No usar, ni siquiera ceñir, armas.
- Jamás usar la violencia, ni siquiera para defenderse de un ataque.
- Respetar y amar a todas las criaturas de Dios. (Incluidos animales y plantas).
- Llevar una vida de austeridad y meditación.
- Practicar la castidad y el ayuno.
- No tener familia, o si se tiene abandonarla, para mejor entender los misterios del Señor.
- No relacionarse con aquellos que hacen de la violencia su forma de vida, salvo para intentar apartarlos de ese camino.

Aquel que cumpla todas estas características puede en momentos determinados rezar directamente a Dios con una petición determinada. Normalmente le será concedida. Un Pj santo es, sin embargo, totalmente injugable. Se recomienda a los Djs que usen siempre a los hombres o mujeres santos como Pnj, y que su actuación sea muy esporádica, como mucho un golpe de efecto para sacarle las castañas del fuego a un grupo de Pjs temerosos de Dios... o para castigar a un impío grupo de ídem que se haya pasado demasiado.
Sea como fuere, puede ser interesante para el Dj tener a mano un listado de los santos y santas más rezados durante la Baja Edad Media en la península. Algunos de ellos ya no aparecen en los santorales actuales, otros fueron canonizados más tarde, e incluso algunos estaban vivos en la época del juego... Sobre cómo rezarles y conseguir sus favores, remitirse al último apartado de este capítulo.

Mártires

Son los santos que sufrieron muerte violenta por no querer abjurar de su fe. En su mayoría datan de tiempos de las persecuciones romanas, aunque unos pocos proceden de la invasión árabe de la Península en el siglo VIII. Este tipo de santos, en términos coloquiales, «las han pasado canutas»,



y son especialmente duros con los que les rezan. Co se tienen ciertas posibilidades (bonus del 40%) si se (o simplemente se les invoca) bajo tortura o por lo bajo un intenso dolor físico...

Santa Bárbara

Hija de un tal Dióscoro, de Nicomedia, que enfur por su conversión al cristianismo la sometió a inten bles suplicios (entre ellos, cortarle los pechos) para abjurar de su fe. Al no conseguirlo, por último le mismo la cabeza con una espada. Inmediatamente lo carbonizó, por lo cual la mártir es considerada «santa del rayo». Protege a sus devotos del rayo y fuego, y castiga con esos mismos atributos a sus en

San Jorge

Según la tradición, era un oficial del ejército del emp romano Diocleciano. Por su fe fue sometido a nume tormentos, por espacio de siete años, saliendo incólu todos ellos: Se le insertaron clavos en la cabeza; fue sumergido durante días en cal, fue atado a una carr hierro con púas al rojo vivo, salpicado con plomo hirviendo, aplastado varias veces bajo enormes pie obligado a beber veneno... finalmente, consiguieron librarse de él decapitándolo.
Aquellos que le rueguen en momentos de mu necesidad recibirán como don el ser prácticam invulnerables a cualquier herida que puedan recibir... (en términos de juego, es el equivale hechizo de Invulnerabilidad).

San Lázaro

Contemporáneo y seguidor de Jesucristo, a su mu fue resucitado por éste. Posteriormente sufrió mar en la ciudad de Marsella, de la que fue primer obi Suele ser representado vestido con mortaja y andra como si de un pordiosero se tratara, con muletas perros lamiéndole las heridas. En la Edad Media tenía por patrono y guarda de los leprosos, y esa terrible enfermedad es su espada y su escudo, por ella castiga a los pecadores y a los malvados.

San Lorenzo

Según la tradición era diácono del Papa Sixto II. Cuando el emperador romano Valeriano lo mandó detener en el 258, San Lorenzo distribuyó todos los bienes de la Iglesia entre los pobres (frustrando así emperador pagano, que quería quedárselos para sí. Posteriormente se entregó, sufriendo el martirio de asado en la parrilla. En mitad de su tormento pronu ció la frase «ya estoy lo bastante asado por este lado puedes darme la vuelta». Por ello se lo representa siempre junto a una parrilla. La iglesia celebra su fi el 10 de Agosto, día que según la tradición popular el más caluroso del año.
Aquellos que recen con fe a San Lorenzo obtendrán de santo la protección total contra el calor y el fuego.

Santa Orosia

Se venera especialmente en Jaca y los montes de Yebra. Según la tradición, era una princesa bohemia que viajó a España para casarse con un príncipe visigodo. Sorprendida por la invasión árabe, se refu en una cueva, donde sin embargo fue descubierta. Al negarse a abjurar de su fe, fue degollada en el acto. Esto sucedió el 14 de Junio del año 715. Se la repres

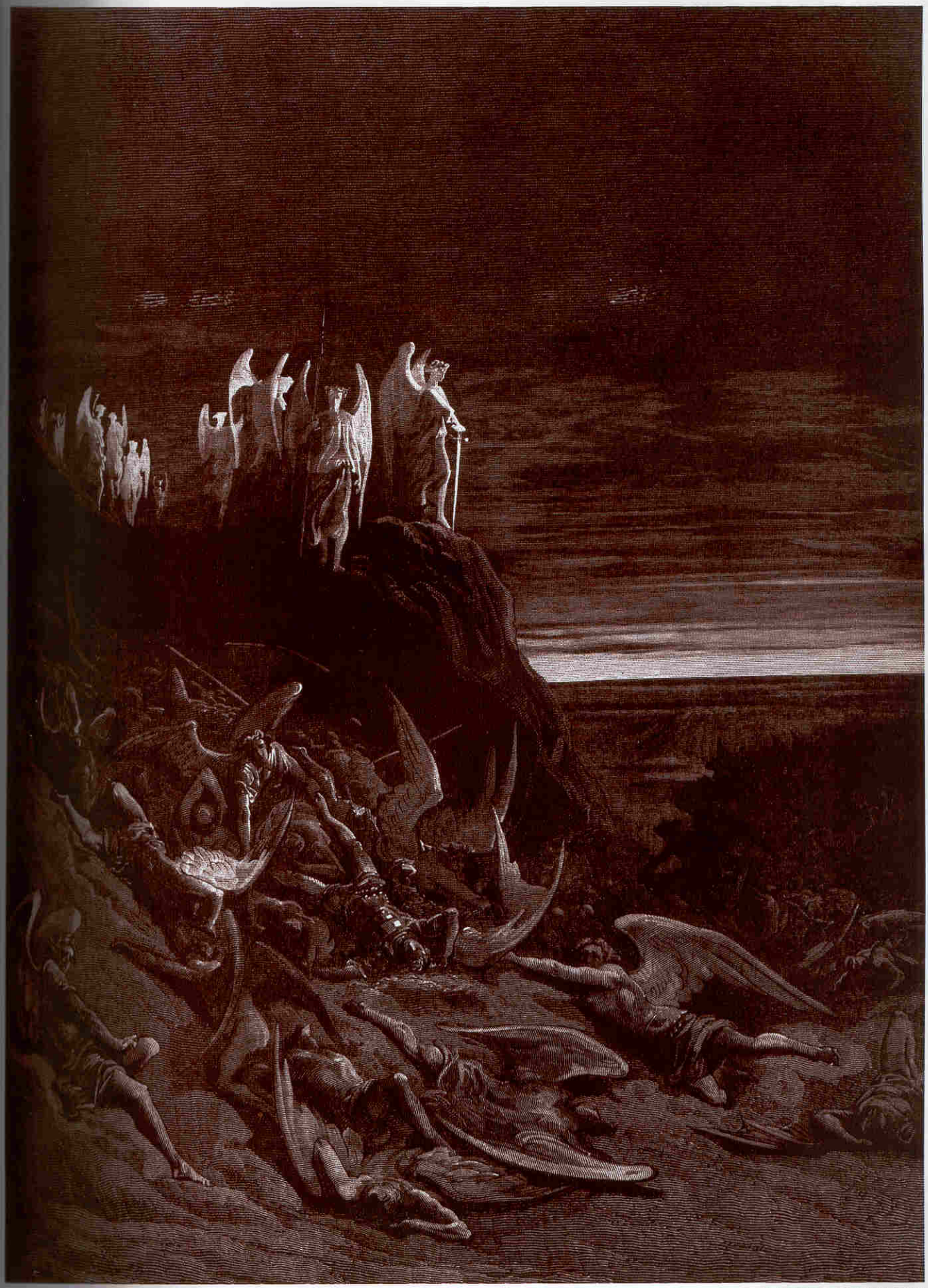


Ilustración: Gustavo Doré

ta con manto real y cetro, luciendo la palma del martirio. Orosia atenderá especialmente los ruegos de las mujeres en peligro de muerte. Popularmente se le atribuyen poderes para curar a los endemoniados.

San Zoilo
Mártir de origen cordobés, cuyas reliquias, no obstante, se veneran en un monasterio benedictino consagrado a su persona y localizado en la comarca de Carrión. El monasterio de San Zoilo gozó de gran renombre durante la Edad Media, ya fuera porque al estar en la ruta del camino de Santiago ofrecía buen cobijo al peregrino o porque las reliquias del santo pronto adquirieron fama de milagreras, obrándose varios prodigios de los que no es el menor el devolver la vista a los ciegos.
Se representa a San Zoilo como un adolescente portando la palma del martirio. Responderá a las plegarias que se le hagan realizando curaciones milagrosas (cerrando heridas y similar)... en especial si se trata de peregrinos que hayan estado en (o vayan camino a) Santiago.

Parejas de Santos

Los teólogos los llaman «santos gemelares». Se trata de los Santos que son adorados por parejas, pues vivieron juntos, realizaron milagros juntos y alcanzaron la santidad juntos. En muchas ocasiones se trata de hermanos, a veces hasta de gemelos, en otras simplemente de maestro y alumno o incluso de amigos hasta la muerte. Algunos estudiosos han creído ver en este culto a las parejas de santos (muy popular especialmente en la Alta Edad Media) una sincretización del culto pagano a los Dióscuros, los héroes gemelos como Cástor y Pólux o como los romanos Rómulo y Remo. Sea como fuere, los «santos emparejados» están ahí, mirando a los fieles más allá de los altares...
En términos de juego, este tipo de santos son especialmente propensos a actuar cuando se les pide no que ayuden al que reza, sino a una segunda persona... en especial si la oración es sincera y la amistad aún más (bonus a la RR de +20%)

San Abdón y San Senén
Se les rinde culto muy especialmente en Inca (Baleares), Sagunto, Cullera, Algemesí (Valencia), Calasparra (Murcia) y Espluga de Francolí. Según la tradición eran hermanos, cristianos piadosos en tiempos de las persecuciones romanas, que se dedicaban a dar sagrada sepultura a los que habían sufrido martirio. Evidentemente, fueron descubiertos y martirizados a su vez, siendo despedazados por perros salvajes y abandonados sus restos para que los devorasen los cuervos.
Son protectores del cuerpo y del alma de todo buen creyente, y se les puede rezar para que ayuden a encontrar los cuerpos de los insepultos, para enterrarlos según los ritos cristianos tal y como hicieron ellos en vida. Se les representa vestidos como príncipes, con corona y cetro con leones agachados a sus pies.

San Cosme y San Damián
Son muy venerados en Bayona (Pontevedra), Covarrubias, Hontoria del Pinar y Poza de la Sal (Burgos), Rasines (Cantabria), y El Prat del Llobregat (Barcelona). Según los santorales eran hermanos (algunos dicen que gemelos) originarios de Egea en Arabia. Ambos eran médicos, y se dedicaban a curar los pobres sin exigirles pago alguno, predicándoles al mismo tiempo la Palabra de Dios. Apresados por los romanos, fueron torturados y arrojados al mar atados de pies y manos. Pero un ángel les libró de sus ligaduras, permitiéndoles llegar sanos y salvos a la orilla. Apresados de nuevo, intentaron quemarlos en una hoguera, pero las ascuas saltaron y se esparcieron por todas partes, abrasando a sus verdugos. A continuación intentaron arrojarlos desde una peña, pero los brazos de los verdugos se paralizaron. Luego los crucificaron e intentaron apedrearles y asaetearlos sin resultado. Por último, les cortaron la cabeza (y esta última vez sí que funcionó). Ayudan a la curación de los enfermos siempre que se les rece con fe, y se les considera los más importantes y eficaces entre los llamados «Santos Sanadores».
En ocasiones, se aparecen en sueños al médico que éste está genuinamente preocupado por la salud de su paciente, indicándole el mejor tratamiento a seguir. Patronos de la Medicina, se les representa siempre junto a enfermos o moribundos, con los instrumentos propios del oficio de galeno: recipientes para observar la orina de los enfermos, lancetas para sajar quistes y bubas, etc...

San Crispín y San Crispiniano
También llamados Crepín y Crepiniano, o Crispo y Crispián. Eran hermanos, y según el santoral se dedicaban al oficio de zapateros hacia el siglo III, de pueblo en pueblo reparando el calzado de las gentes, y mientras tanto les daban conversación contándoles cotilleos, bromas y anécdotas, entre las cuales dejaban caer buenas dosis de doctrina cristiana. Denunciados finalmente a los romanos, sufrieron diversos martirios: se les arrancaron tiras de piel de la espalda, fueron azotados, introducidos en una caldera de agua hirviendo y finalmente arrojados a las fieras.
Son patrones de muchas profesiones relacionadas con la piel (zapateros, curtidores, etc). En un principio ayudarán más o menos indirectamente a cualquier artesano o trabajador en general que les rece (incluso aunque el hombre no sea excesivamente piadoso). Las ayudas pueden ir desde echar una mano más o menos en la construcción de lo que sea (realizándose la obra en un tiempo récord) hasta reparar milagrosamente herramientas o (como en un caso concreto cuidadosamente documentado en la construcción de la catedral de Barcelona) salvar de la muerte a un obrero caído por accidente del andamio, (y que aterrizó en el suelo magullado, pero sin ningún hueso roto...).
El martirio y la santidad no han hecho perder a estos personajes su talante alegre y juerguista, y a veces gustan de gastar bromas más o menos pesadas, tanto a justos como a pecadores. Evidentemente, se les representa vestidos como zapateros junto a las herramientas propias del oficio.

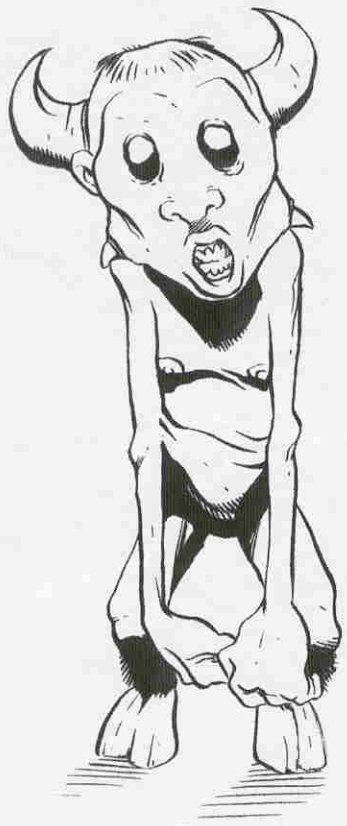




Ilustración: Gustavo Doré

San Justo y San Pastor
Hermanos mártires de Compludo (luego, Alcalá de Henares). Tenían respectivamente 7 y 9 años cuando fueron martirizados en el año 295. Pese a su corta edad, fueron decapitados por ser cristianos, y en la roca donde murieron aún puede verse la señal que dejaron sus rodillas y sus manos. Esa roca, además, se cubre milagrosamente de sangre fresca todos los aniversarios de su muerte (Nota del autor: O al menos, lo hizo hasta 1492. Documentado.) Son protectores de la ciudad de Alcalá... y de los niños maltratados en particular. Se les puede rezar para que protejan a cualquier niño en peligro, y se dice que aquel niño de corta edad que lleve consigo un paño manchado con la sangre que mana anualmente de la piedra estará bajo la protección especial de los dos niños santos durante todo el año...
Se les representa como dos niños, cogidos de la mano, vestidos con sencillas túnicas y portando las palmas de los mártires.

San Luciano y San Marciano
Algunos santorales los citan como nacidos en Nicomedia, otros como naturales de Vic, ciudad catalana donde se les adora muy especialmente. Según la tradición eran dos poderosos magos, que al igual que Cipriano intentaron seducir a una joven doncella cristiana, siendo ante su fe inútiles todas sus magias. Debido a ello se convirtieron al cristianismo, siendo finalmente quemados vivos. Todo aquél que se enfrente a la magia (en especial a la magia goética) puede tener en ellos a un poderoso aliado... En términos de juego, otorgan un bonus de +50% a las tiradas de RR que se hagan para resguardarse de la magia, pudiéndose hacer la tirada aunque el hechizo especifique que no se hacer tirada de RR. Se les representa desnudos a un poste y con fuego a sus pies.



Santos Auxiliadores
Bajo este apartado se agrupan los santos más «asequ los de carácter más benévolo, y a menudo los más adorados por la devoción popular. Suelen responder cualquier plegaria sincera, aunque ésta será más efect (bonus de 25%), frente a una imagen suya, en una ermita consagrada a ellos...

San Cipriano
Este personaje nació en Antioquía a finales del después de Jesucristo. Siendo muy joven demostr tener una pasmosa facilidad para aprender hechiz convirtiéndose pronto en un reputado mago, siend adorador de Lucifer en persona, el cual le permitió disponer de cierto número de demonios para su particular. Todo el poder de Cipriano, sin embargo estrelló contra la inocencia de una joven cristiana llamada Justina, ante la cual no sirvieron para nad múltiples hechizos que le lanzó Cipriano. Viendo Dios era más fuerte, Cipriano abjuró de Lucifer y hizo cristiano, muriendo poco después en el mart Se dice que realizó milagros, y fue canonizado. P también se dice que él pidió volver a la Tierra, pa ayudar a los que cayeran víctimas de la magia. Si Cipriano ayudará a todo aquél que se enfrente co magia, en especial contra la magia demoníaca, q merezca la ayuda, y que saque un crítico en una t de RR al rezar pidiendo socorro (el Dj puede apl bonus si lo considera oportuno). La ayuda consis anular cualquier tipo de magia negativa alrededo creyente durante 1D6+2 asaltos.

San Ero
Alfonso X lo cita en la cantiga CIII: Según parec un fraile que entró en éxtasis al escuchar el canto pájaro, y que lo que le parecieron unos minutos en realidad varios siglos, durante los cuales conoc eternidad y comprendió la esencia divina. Muy adorado en Galicia (donde se le conoce como «o monxe da pasariña» según dicen las leyendas pia gusta de ayudar a quienes le rezan (o le necesitan guiándoles en «viajes temporales» de días, semana meses e incluso años...

San Fructuoso
Se le rinde culto en Pontevedra, León y Alcalá de Henares. Fundador de monasterios y hacedor de prodigios, aquél que rece con fe al santo solicitan protección frente al mal puede sacralizar temporal te el lugar donde se encuentre. (En términos de pa un equivalente al hechizo de Recinto Mágico).

San Juan de Ortega
Otro santo constructor, que vivió en el siglo XI edificando numerosas iglesias y monasterios en tramo del Camino de Santiago comprendido entr Logroño y Burgos. Poco antes de morir constru el Santuario que lleva su nombre, en el cual re sus restos. A él se dirigen desde entonces las mujeres estériles que desean tener hijos, y según dice muchas de ellas han concebido tras la pere nación al santo lugar...

San Nuño

Adorado muy especialmente en la comarca de Burgos, de la cual según la tradición era originario. Se cuenta que era ladrón y bandido hasta que sintió la llamada de Dios, haciéndose ermitaño hasta recibir una señal celestial que le indicara que sus pecados habían sido perdonados. Al cabo de cierto tiempo descubrió la imagen de una Virgen escondida en una cueva, la que hoy se adora en el Santuario de Valvanera. No obstante, y pese a haber sido perdonado, San Nuño prefirió seguir viviendo en su cueva, donde finalmente murió en olor de santidad. Cuando expiró, se obró el prodigio de que las campanas del santuario se pusieron a tañer solas. Se le representa vestido de ermitaño, muchas veces con la estatuilla de la Virgen en los brazos. Sea como fuere, el santo tiene debilidad por los de «su viejo oficio», y procurará ayudar a aquellos ladrones, bandidos, pillastres (o similar) que le hagan una oración sincera (ayudas del estilo puertas cerradas que se abren, grilletes que se caen al suelo, llave que «se pierde» para aparecer junto al ladrón en apuros, etc. Tampoco nada demasiado espectacular).

San Rosendo

Santo muy venerado en Galicia, reino en el que vivió allá por el siglo X. Elegido obispo de Mondoñedo a los 18 años, fue un constructor nato, que fundó monasterios por toda Galicia: Portomarín, Mondoñedo, Caaveiro y Celanova, en Orense, donde reposan sus restos desde su muerte, acaecida en el año 977.



Numerosas son las leyendas que se cuentan sobre su persona, atribuyéndosele, entre otros, los poderes de profetizar el futuro, sanar a los enfermos y hasta de resucitar a los muertos. Se le representa vestido con los hábitos propios de un obispo, y junto a su escudo de armas: una cruz flanqueada por un espejo y un compás. Aquellos que le recen piadosamente en uno de los lugares santos fundados por él pueden gozar de sus favores, ya sea teniendo una visión del futuro (similar al hechizo del mismo nombre) o curándose milagrosamente de sus enfermedades o heridas. Lo de resucitar a los muertos... bueno, es un recurso que el Dj puede usar si quiere, pero con prudencia, no sea que la cosa se salga de madre...



San Virila

Santo muy adorado en Navarra. Vivió a finales del siglo X. Fue abad del monasterio de Leyre (donde se le rinde culto) y del monasterio de San Juan de Samos. Realizó numerosas actividades por tierras gallegas. Murió a su regreso de una peregrinación a Roma. Se le atribuye la misma leyenda que a San Ero (ver), e idénticos dones para los que le rezan.

San Vitores

Santo burgalés, que se enfrentó valientemente contra los musulmanes en el siglo VIII, hasta que éstos lograron herirle y cortarle la cabeza. Entonces se obró el prodigio, pues se levantó de nuevo, tomó la cabeza y siguió atacando sin descanso a sus enemigos durante tres días, al final de los cuales murió definitivamente. Por ello se le representa decapitado y con la cabeza debajo del brazo. Aquellos que se enfrenten en combate a infieles e imploren su ayuda pueden contar con un poderoso aliado celestial, que dará fuerza a su brazo cuando lo sientan desfallecer... (en términos de juego, esto puede traducirse desde una «aparición estelar» del santo, ¡Ojo!...hasta un bonus -pongamos entre el 25 y el 50%- a las tiradas de dado a la hora de pegar bofetadas o similar).

Sabios de la Iglesia

Reputados ya en vida (y mucho más después de muertos y canonizados) como hombres doctos y sabios. Es costumbre que los piadosos que han de resolver un enigma, traducir un texto difícil o simplemente intentar encontrar datos escritos sobre un tema en concreto, les recen solicitando ayuda. Santos muy especiales, para rogar su intercesión el erudito piadoso deberá pasar toda una noche consultando textos que hacen referencia al tema y reflexionando sobre el mismo, todo ello murmurando de tanto en tanto una letanía a alguno de estos santos, o teniendo ante sí una imagen suya. En términos de juego, los santos «sabios de la Iglesia» conceden un bonus de +50% en cualquier competencia de Cultura... (incluido Idioma, si de lo que se trata es de descifrar un texto). Dicho bonus solamente se aplica en una única tirada, en la que el «orante» intentará descifrar lo que le lleva de cabeza. Si no lo consigue deberá pasar doce horas enteras rezando antes de volverlo a intentar.
Evidentemente, los santos sabios no ayudarán a nadie que consulte textos goéticos... a no ser que sus fines últimos sean piadosos.

San Eulogio de Córdoba

Considerado el gran doctor de la iglesia mozárabe, vivió en Córdoba durante el siglo IX. En esa época, en la que casi toda la Península estaba ocupada por los infieles, San Eulogio se dedicó a recuperar y compilar los dispersados textos cristianos, además de predicar contra el Islam. Finalmente fue condenado a muerte y decapitado en el 859. Se le representa vestido de obispo y con un libro en las manos.

San Ildefonso de Toledo

Teólogo visigodo, denominado «el doctor de la virginidad de María», pues realizó numerosos escritos acerca de la virginidad de la madre de Dios y del misterio de la Trinidad. Murió el 23 de Enero del año 669.

San Isidoro de Sevilla

Gran maestro de la Edad Media, considerado el último padre de la Iglesia de Occidente, nació en Cartagena junto a sus hermanos y hermana (también santos). Posteriormente fue nombrado Obispo de Sevilla, cargo que ocuparía durante cuarenta años. Escribió numerosos textos teológicos, siendo su obra cumbre los veinte volúmenes de sus «Etimologías». Murió el 4 de Abril del año 636.





San Leandro

Hermano mayor de San Isidoro, se dedicó a combatir la herejía arriana, logrando la conversión del príncipe Hermenegildo y del rey Recaredo. Murió en el año [illegible]

Santos de la época

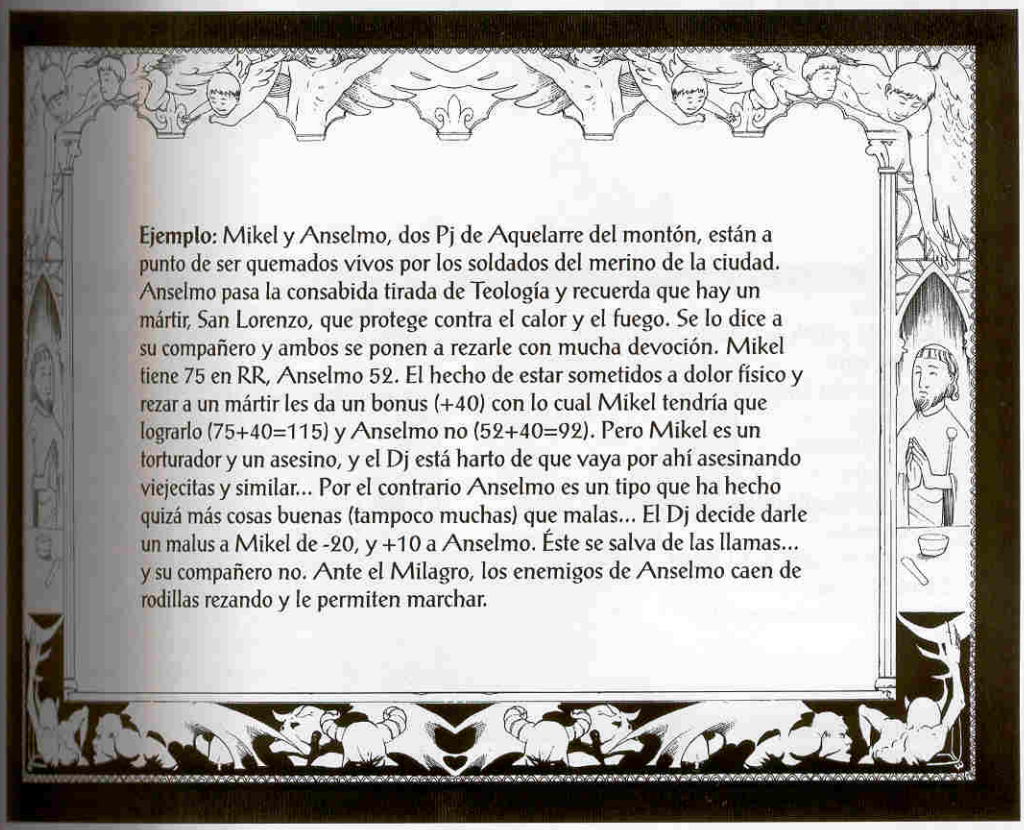
El último grupo de santos que trataremos en este pequeño santoral son los que vivieron en la Península más o menos en la época de Aquelarre (1450). Si al Dj le divierte, puede organizar un encuentro entre ellos y los Pjs, o inspirarse en ellos a la hora de crear sus propios Pnj «santos»...

San Raimundo de Penyafort

Nacido en 1175 en el castillo de Penyafort, cerca de Villafranca del Penedés, en Catalunya. Cursa estudios en Barcelona y posteriormente en Bolonia, donde es nombrado catedrático. Toma el hábito dominico y siendo elegido en 1238 Superior General de la Orden. Es confesor de Papas y Reyes, escribe numerosos textos de derecho canónigo, funda escuelas de árabe en Barcelona, Murcia y Túnez, y promueve la fundación de la Orden de la Merced, encargada de rescatar cautivos cristianos. Muere en Barcelona el 6 de [illegible] de 1275. En su funeral están presentes los reyes [illegible] de Aragón y Alfonso el Sabio de Castilla.

San Roque

Santo francés, natural de Montpellier. De joven recibe una cuantiosa herencia, pero él prefiere repartirla entre los pobres, como buen cristiano marcha en peregrinación a Roma. Por el camino sorprenden los primeros brotes de peste negra y se dedica a intentar sanar a los enfermos. Se dice que obra curaciones milagrosas, haciéndoles [illegible] señal de la cruz. Finalmente contrae él mismo la peste, que al parecer logra curar, aunque con terribles secuelas. De regreso a su ciudad natal es detenido por enfermo y vagabundo, siendo encerradodurante cinco años, hasta su muerte sucedida en 1327.



Ejemplo: Mikel y Anselmo, dos Pj de Aquelarre del montón, están a punto de ser quemados vivos por los soldados del merino de la ciudad. Anselmo pasa la consabida tirada de Teología y recuerda que hay un mártir, San Lorenzo, que protege contra el calor y el fuego. Se lo dice a su compañero y ambos se ponen a rezarle con mucha devoción. Mikel tiene 75 en RR, Anselmo 52. El hecho de estar sometidos a dolor físico y rezar a un mártir les da un bonus (+40) con lo cual Mikel tendría que lograrlo (75+40=115) y Anselmo no (52+40=92). Pero Mikel es un torturador y un asesino, y el Dj está harto de que vaya por ahí asesinando viejecitas y similar... Por el contrario Anselmo es un tipo que ha hecho quizá más cosas buenas (tampoco muchas) que malas... El Dj decide darle un malus a Mikel de -20, y +10 a Anselmo. Éste se salva de las llamas... y su compañero no. Ante el Milagro, los enemigos de Anselmo caen de rodillas rezando y le permiten marchar.

San Vicente Ferrer

Nace en Valencia en 1350, estudia teología y filosofía, e ingresa en la Orden de los Dominicos. Publica varios textos de teología, uno de los más importantes quizá sea Las Suposiciones Dialécticas. También es un hábil político, prestando su apoyo tanto al Papa de Aviñón como a la candidatura de Fernando de Antequera para el trono catalán. Finalmente lo abandona todo para ir a evangelizar en los Países Bajos, muriendo en Vannes en 1419.

Santa Beatriz de Silva

Hija de una familia noble portuguesa, nace en el año 1424. Es primera dama de la reina Isabel de Portugal (esposa de Juan II de Castilla). Se dice que su belleza era tal, que la reina envidió celos, y la hizo encerrar en un baúl con llave. Al cabo de tres días fue descubierta, sin haber sufrido daño ni contratiempo alguno. Sin embargo, a raíz del incidente se retira a Toledo, al monasterio de Santo Domingo del Real. Funda la Orden de la Inmaculada Concepción en 1489. Es amiga personal de Isabel la Católica. Muere en 1492.

Rezando a los santos...

La mentalidad de la Edad Media, en lo que respecta a materia de fe, no deja lugar a dudas: Aquellos pobres paganos que jamás han oído la Palabra de Dios, aunque hayan sido las mejores personas del mundo, tienen vedada la entrada al Reino de los Cielos. Y por otro lado, dicha Palabra es tan preciara, tan lógica, que aquellos que la oyen aunque solamente sea una vez y la niegan lo hacen de mala fe, impulsados por el demonio, y merecen morir... (*Nota de la mujer del autor: sin comentarios*). En otras palabras: la Fe para los teólogos medievales es algo totalmente Racional, el extremo opuesto del caos del mundo Irracional de la Magia, la locura y el Diablo... Por ello las criaturas angélicas tienen una RR tan alta... y por ello depende de la Racionalidad del creyente el que sus rezos sean escuchados o no.

Rezar está bien, y demuestra piedad... pero los tiempos medievales son duros, y el Dios de los cristianos (y el de los judíos, y el de los musulmanes) no es un Dios demasiado piadoso. Por ello las oraciones solamente serán escuchadas si el que reza es un ser perfecto. En otras palabras: Si su fe es absoluta. En términos de juego, si tiene cien (100) puntos en racionalidad... el máximo humano.

Con todo, las cosas no son tan duras como parecen. Si el que reza (o uno de sus compañeros) pasa una tirada de Teología puede rezarle al santo (y al tipo de santo) adecuados para el problema. Con ese bonus es posible llegar al tan ansiado 100. Por su parte, el Dj puede conceder un bonus o un malus (de +25 a -25%) a dicha cifra, según cómo de piadosa y pura sea la vida del que reza... El Dj puede tener en cuenta los siguientes factores:

- El tipo de vida que lleva el Pj.
- Su actitud ante los demás.
- El que no practique magia negra.
- La situación y el tipo de petición.

Si la famosa cifra de 100 se alcanza o se supera... no hay tirada ninguna. El prodigio se obra, y todos los que lo ven ganan 5 puntos de RR (perdiéndolos de IRR). Además, todos los presentes se quedarán boquiabiertos por la sorpresa durante un turno (salvo si son atacados o similar, claro). Si el milagro es lo bastante espectacular (a juicio del Dj) puede que ante él determinadas criaturas huyan, y las personas caigan de rodillas rezando, conscientes de que han sido testigos de una intervención divina.

Puede ser bueno para la relación de los Pjs con "los de arriba" el hecho de que sean piadosos y recen siempre antes de emprender una acción. Sin embargo, el Dj sólo otorgará bonus cuando *realmente* lo necesiten. Los milagros han de ser eso, milagrosos, no recursos fáciles a los que recurrir siempre.

Tabla de rezos y dones milagrosos

Mártires
(Bonus de +40% en caso de dolor físico).
Sta. Bárbara
Protectora del fuego y del rayo.
San Jorge
Invulnerabilidad.
San Lázaro
Patrono y guarda de los leprosos.
San Lorenzo
Protector del calor y del fuego.
Santa Orosia
Curación de endemoniados.
San Zoilo
Sanador.

Parejas de santos

(Bonus de +20% si se reza para otra persona)
San Abdón y San Senén
Recuperadores de cadáveres
San Cosme y San Damián
Sanadores
San Crispín y San Crispiniano
Protectores de los artesanos
San Justo y San Pastor
Protectores de los niños
San Luciano y San Marciano
Protectores frente a la magia

Auxiliadores

(Bonus de +25% ante su imagen o en lugar consagrado)
San Cipriano
Protector frente a la magia.
San Ero
Viajes místicos.
San Fructuoso
Protección frente al mal.
San Juan de Ortega
Cura la esterilidad femenina.
San Nuño
Protector de los ladrones.
San Rosendo
Sanador y visionario.
San Virila
Viajes místicos.
San Vitores
Santo guerrero.

Sabios de la Iglesia

(Sin bonus de circunstancia) Todos ellos dan un +5
(temporal) en una competencia de Cultura.

Los hombres justos

Hay 36 hombres rectos en la Tierra. Los árabes los
Kutb, los judíos Lamed Wufniks, los cristianos ignor
existencia. No se conocen entre sí y son muy pobres.
Cuando uno de ellos llega a descubrir su identidad,
en el acto, y otro nace, muchas veces en una región
de la Tierra. Son los pilares y salvadores de la Huma
lo ignoran. Pues si no fuera por ellos, Dios exterminar
acto a la raza humana, por sus impiedades y faltas.
El Diablo, por supuesto, busca la manera de encon
y destruirlos, o lo que sería mejor, perderlos, para
el Señor destruya su Obra.
Los treinta y seis Kutb tienen las características de
humanos normales.




MAN
2001




TIBER

Rerum Demoni
(De los hechos del Diablo)

La imagen del Diablo

Demonio viene de "Daimon", transcripción latina de la palabra griega con la cual se denominaba una especie de geniecillo o espíritu protector que todo ser humano llevaba consigo durante su vida. Personajes ilustres, como Sócrates, padre del Racionalismo occidental, hacían a menudo referencia a su Daimon y a los múltiples servicios que les reportaba. El que una palabra que en principio designaba a un protector del hombre hoy en día sirva para nombrar a su principal enemigo no debería asombrarnos. Los judíos, anclados en un monoteísmo feroz y monolítico, no vacilaron en considerar a las deidades de los pueblos vecinos como parte de esa horda de ángeles caídos que habían sido expulsados del Cielo y se habían hecho adorar como dioses en la tierra. Esto explica la gran profusión de demonios y engendros que pululan en la demonología clásica, y de los cuales has visto una buena muestra en estas páginas.

El Diablo hebreo

El profeta Isaías nos describe la caída de "el Lucero, hijo de la Aurora" (Lucifer). Otras tradiciones hebreas nos amplían la leyenda: No es otra cosa que un ángel de gran poder, un ser orgulloso, cuyo pecado es considerarse mayor y más poderoso que Dios, por lo cual intenta desafiarlo colocando su trono por encima de las estrellas de Jehová. Todos nos conocemos la historia: Lucifer es precipitado al Seol (Infierno), junto con todos los ángeles que le han seguido. Y es que, pese a sus ansias de grandeza, el Diablo hebreo está totalmente supeditado a la Divinidad: no tiene ningún poder sobre aquellos que están protegidos por Jehová. La enseñanza es sencilla: siguiendo la Ley de Dios piadosamente se está protegido por Él, ya que se cumple el pacto de la Alianza. No seguir los Mandamientos de Dios equivale a romper dicha Alianza, y por consiguiente a caer bajo el poder del Diablo. Vemos a Lucifer, pues, como el reverso de la bondad divina: no es otra cosa que la espada de Damocles de todo buen creyente que (seamos humanos) tenga la tentación de echar una canita al aire. Esta imagen del Diablo se perfila claramente en el Libro de Job.

El Diablo cristiano

El cristianismo primitivo dio mayor protagonismo al Diablo, colocándolo como contrincante de Jesús. Los cuatro evangelistas, y en especial San Juan con su Apocalipsis, describen la batalla entre los poderes divinos (de Jesús y sus discípulos) frente a los poderes demoníacos de diablos y magos. El poder de la Divinidad, sin embargo, sigue siendo más fuerte: a lo largo de las páginas de los Evangelios vemos a Jesús exorcizando diablos, venciendo tentaciones, y, en el Apocalipsis, dirigiendo victorioso a sus ejércitos celestiales contra las legiones de demonios y humanos apóstatas. El viejo Diablo ha ganado personalidad y carácter, sin embargo. Ya no se presenta como el ser inferior, aunque astuto, del Génesis o el Libro de Job, cuidadoso en sus palabras y sutil en sus actos, sino como un personaje arrogante capaz de enfrentarse en tono irónico al mismísimo Hijo de Dios para lanzarle al rostro dudas sobre su Divinidad. Y posteriormente, en los días finales del Apocalipsis de San Juan, lo vemos metamorfoseado en Dragón, intentando (y a decir verdad casi consiguiendo) devorar a Jesucristo, en el momento en que nazca nuevamente como hombre. Este enfrentamiento, casi en términos de igualdad, entre Jesús y Satanás llevaría a afirmar al teólogo Arrio de Alejandría, en el siglo II, que Satanás era el hijo primogénito de Dios, desterrado por su Padre por querer usurpar su poder.



Jesús sería el hijo segundo. ¡El viejo mito de Caín y Abel! Quizá más bien una simple transposición de ciertos cultos asiáticos en los cuales se contempla la dualidad (buena y mala) de cualquier divinidad. Según la herejía de Arrio, todo proviene de Dios: tanto el Bien (Jesús) como el Mal (Lucifer). Según esto, ambos serían iguales en poder...
La herejía de Arrio se propagó entre los pueblos germánicos, en especial entre los Visigodos y Francos, que en su tiempo llegaron a ser los pueblos más poderosos de la Europa de la Alta Edad Media. Por eso es tan importante para entender la mentalidad de la época respecto a Satanás y su cohorte infernal.

El Diablo medieval

La vida medieval no es fácil para nadie, pero para el pueblo llano lo es aún menos, debatiéndose entre continuas guerras, epidemias y una descarada injusticia social. La Muerte es una realidad cotidiana, que muy pocas veces llega dulcemente, tras una buena vejez: normalmente llega bajo la forma de una enfermedad dolorosa, o se encuentra sonriendo en el extremo de una espada. La única esperanza para sobrevivir algunos años cuando llegue la vejez es tener hijos que puedan (y quieran) mantener el peso inútil de sus padres. Lo cual no es tan fácil, teniendo en cuenta el alto índice de mortalidad infantil. La vida de los humildes, en la Edad Media, puede resumirse con las palabras trabajo y privaciones. Frente a esto los burgueses ricos, el alto clero y la alta nobleza comen mucho y bien, no ocultando sus vicios sino más bien pavoneándose de ellos, secuestrando (y "usando") a las hijas de los humildes que les apetecen, robando descaradamente y exhibiendo a sus enjoyadas barraganas. La vida, señores, no es justa, y en el Medievo, menos. ¡Es extraño, pues, que la gente de la época estuviera convencida que vivían la Aurora del Fin de los Tiempos, el reinado del Diablo sobre la Tierra, el imperio de la Injusticia descrito por San Juan en su Apocalipsis!
Esta teoría, desarrollada antes del año Mil, había evolucionado en el siglo XIV hacia extremos curiosos: la opinión general era que, sobre la Tierra, el Diablo podía ser incluso más poderoso que la Divinidad. ¿Acaso Dios no había casado a María con José para ocultar la venida de Jesucristo a la Tierra bajo forma humana! ¿Y acaso Cristo no había sido circuncidado "como los judíos" para que Satanás tardase en descubrirlo entre los hombres de Israel! La creencia popular, pues, era que incluso Dios tenía que tomar precauciones frente al Diablo.
Esta creencia fue aprovechada por la Iglesia para explicar la situación del Mundo: las cosas estaban mal por obra del Maligno, ya que él era el culpable de todas las imperfecciones del sistema: el clérigo rompía el ayuno o su voto de castidad por las tentaciones de las criaturas demoníacas. Era el Diablo el que hacía bajar los párpados de los frailes en los Maitines, o hacía ruidillos para simular que roncaban.
Culpable era el Príncipe de las Tinieblas, asimismo, de convertir el agua del abad en vino, para emborracharlo; de despertar la lujuria del Señor hacia una casta doncella, o de provocar inexplicablemente su ira frente a un indefenso campesino. La prevención hacia el Diablo explicaba asimismo la desproporción de la riqueza entre el pueblo de Dios: el poder y el oro debían tenerlo aquellos que estaban preparados para ello, y mejor dispuestos a soportar las múltiples tentaciones con que les acosaba el Enemigo. El pueblo, sencillo e incauto, hubiera sido presa fácil de las intrigas del Diablo, si hubiera tenido una ínfima parte de poder.
El pueblo, como es habitual en él, realizó su propia interpretación de estas enseñanzas. En muchas zonas rurales el cristianismo había llegado tarde y mal, y bastante a menudo se había limitado a asimilar ciertos cultos locales dándoles una interpretación cristiana. Los viejos cultos a las deidades de la tierra y de la fertilidad, a Lug y a los dioses Cornudos de la Guerra y la Muerte seguían realizándose, aunque su contenido místico y litúrgico había ido perdiéndose. Es por eso que, faltos de una base ideológica, estas celebraciones se fueron aglutinando alrededor de la figura del Diablo. Así nacen los Aquelarres y el culto de la Brujería.
El Diablo rural es significativamente distinto al de los teólogos. Sólo hay que repasar algunas leyendas populares. En ellas aparece como un gran señor, de increíble poder, pero que puede ser engañado si se tiene la astucia y sangre fría necesaria (Puente del Diablo de Mataró, Acueducto de Segovia).
Otras veces es un justiciero, que premia al inocente y se lleva al malvado (muchas veces, un clérigo o un rico). Se puede pactar con el Diablo. Hay mucho que ganar, y nada que perder. Solamente el alma, y un descanso eterno.

Infierno y Purgatorio

Las tradiciones hebreas y cristianas nos hablan del Infierno, un lugar donde según Isaías "todo es sufrimiento y rechinar de dientes". Los romanos pronto lo identificarían con el Tártaro de la mitología griega, el reino subterráneo donde eran castigados durante toda la eternidad los que se habían enfrentado a los dioses. Esta identificación aumentaría con el "redescubrimiento" de los textos clásicos durante la Edad Media, y en especial con la aparición, en los primeros años del siglo XIV, de la "Commedia" de Dante. Sin embargo, parece ser que la amenaza de una eternidad de horrores no hizo demasiada mella en una población acostumbrada a pasar su Infierno en vida, día a día. Sí que afectó, en cambio, a ricos y poderosos, que se apresuraron a pagar misas y comprar bulas, para perdonar sus pecados y poder disfrutar del Cielo... mientras su dinero engrosaba las arcas de la Iglesia. De no tener dinero, la salvación sólo podía alcanzarse mediante una vida de intachable religiosidad (lo cual siempre ha sido muy duro, cualesquiera que sean los tiempos) o bien realizando acciones de penitencia (como peregrinaciones a lugares sagrados, ayuno o mortificación física mediante cilicios o fustigaciones). De todos modos, el Cielo sigue siendo algo muy difícil de conseguir. Demasiado difícil. A partir del siglo XII empieza a desarrollarse una corriente de pensamiento burlesca, que desprecia el Cielo cristiano (aburrido hogar de beatos besacuras) a favor de un Infierno donde se encuentra la gente realmente interesante: Reyes, emperadores, muchos Papas, cortesanas famosas, sabios alquimistas, juglares irrespetuosos, caballeros audaces... todos tienen su lugar en el Infierno. Quizá sea por eso que, a partir del siglo XIV, empiece a difundirse la creencia de un Purgatorio, un lugar de tránsito donde las almas de los condenados pueden purgar los pecados normales de una existencia humana antes de ser merecedores de la gloria de Dios. El Cielo, señores, ha dejado de ser privilegio de Santos. A partir de la Baja Edad Media puede adquirirse cómodamente a plazos. Todo son ventajas... y el viejo Diablo, eterno burlón, posiblemente se ríe.

La Jerarquía Infernal

Los datos que siguen están sacados de las obras de Collin de Plancy, Éliphas Lévi y Berbiguier, así como de diversos evangelios apócrifos y distintas tradiciones hebreas.

Los señores del Infierno

Se dice que Lucifer, en su Caída, proclamó que "prefería ser rey en el Seol (Infierno) a servir en el Cielo". Y así es, pues gobierna con mano férrea sobre los ángeles que le siguieron en la Rebelión, y todos los seres que él mismo, a imitación de Dios, creó de los pozos del infierno.
Lucifer tiene como consejeros a los dos Príncipes Infernales: Astaroth, Señor de la Mentira, y Belzebuth, Señor de la Guerra.
Ver a uno de los Señores Demonio supone ganar 2d10 de IRR si no se pasa una tirada de RR con un malus del 100%

Demonios Superiores

Los siguientes en maldad y poder dentro del Infierno (y fuera de él...) son los seis Demonios Superiores, llamados también Demonios Mayores. Se les conoce con varios nombres, siendo los más comunes los de Agaliaretph (señor de la magia negra, nacido de la ira de Dios); Guland, Señor de la Envidia; Frimost, Señor de la Destrucción; Masabakes, diablesa de la Lujuria; Silcharde, Demonio del Dominio; y Surgat, Demonio de las Riquezas.
Ver a un Demonio Superior supone ganar 2d10 de IRR si no se pasa una tirada de RR con un malus del 100%

Demonios menores

Entendemos por "Demonio menor" todo aquel ente situado jerárquicamente entre los demonios superiores y los demonios elementales. Aunque dependientes de los primeros, tienen una serie de poderes y características que les confieren personalidad propia.
Todos los Demonios menores deben adoptar una determinada forma física para viajar a la tierra, forma física que puede ser herida y muerta. Esto no implica la destrucción definitiva del demonio, sino simplemente su destierro temporal al plano espiritual (léase Infierno) del cual ha venido.
Ver a un demonio menor supone ganar 2d10 de IRR si no se pasa una tirada de RR con un malus del 50%.
Muchos de estos demonios tienen bajo su mando cierto número de «legiones» de demonios elementales. Una legión está compuesta por 666 individuos.
Éstos son Abigor, Mariscal de las Hordas Infernales; Andrialfo, Marqués del Bosque de los Suicidas; Anazareth, el tesorero del Infierno; Baalberith, Archivero Mayor del Infierno; Bael, el lugarteniente de Silcharde; Barbatos, el exiliado del Infierno; Beherito, Duque del Abismo Tenebroso; el ambiguo Bileto, consejero personal de Belzebuth; Camos, Señor de la Lisonja; Haborimo, Duque del Mar de las Llamas; Lilith, Archiduquesa de las Islas de la Culminación; y Nergal, Jefe de la policía del Infierno.

Demonios elementales

El último peldaño de la jerarquía demoníaca está ocupado por los demonios elementales (Gnomos, Silfos, Ondinas, Ígneos, Íncubos y Súcubos, y Sombras), surgidos a partir de los cuatro elementos (tierra, aire, agua y fuego) a los que se le han añadido la lujuria y la magia. Creados para servir a sus superiores infernales, pueden ser cedidos a los humanos... mientras éstos, a su vez, sean instrumentos del Infierno.
Ver un demonio elemental supone una ganancia de 1d10 de IRR si no se pasa una tirada de RR con un malus del 25%.

Engendros del Infierno

Se conoce por este nombre una serie de criaturas, nacidas en los pozos del Infierno, y que aparecen a veces en la tierra, ya sea acompañando a algún demonio menor o elemental, ya sea sirviendo a algún adorador del Diablo, o sencillamente merodeando por parajes malditos.
Ver un Engendro del Infierno supone una ganancia de 1d10+2 de IRR si no se pasa una tirada de RR con un malus del 25%.
Muchos son los tipos de engendros del infierno. De todos ellos, citaremos a los Alibantes, Andróginos, Astomori, Bafometos, Bebrices, Belaam, Blemys, Brucolacos, Cynocéfalos, Dragones, Endiagros, Gorgonas, Kraken, Leviathán. Lutines, Meliades, Mengues, Olocantos, Peritios, Sciópodos, Sirenas, Streghes, Strigas, Teraphim y Upiros.

Espíritus condenados

Se entiende por este nombre una serie de almas que por motivos diversos vagan errantes por la Tierra. Normalmente se trata de espíritus que han sido castigados, sea por el Cielo, por el Infierno o por ambos. Igualmente puede darse el caso de que individuos con una personalidad muy fuerte (normalmente magos poderosos) se resistan a morir tras la destrucción de su cuerpo, manteniendo su ánima ligada a la tierra simplemente por su fuerza de voluntad.
Ver un Espíritu condenado supone perder 1D10 de IRR si no se pasa la tirada. Hay bastantes de estos espíritus (más de los que la gente cree). Presentamos aquí algunos de los más representativos: Abelardo el monje, Arnaldo el maldito, Asaselo el burlón, el judío errante Ahasvero, Escoto el alquimista, y Trismegisto "el tres veces grande".



Criaturas del mundo Irracional

En el mundo de **Aquelarre** hay más criaturas que aquéllas que Dios presentó ante Adán para que les pusiera nombre y ejerciera dominio sobre ellas. Son las criaturas que pueblan sueños, historias y leyendas, y ante cuyas bromas y poderes el hombre es poco menos que impotente. Son los seres del mundo irracional.

Éstas criaturas están sacadas de leyendas y cuentos populares de la Península, que no deben confundirse con los seres fantásticos de la demonología clásica como puedan ser los Engendros del infierno (Brucolacos, Striges, Meliades...) o los demonios elementales, aunque se puedan parecer en aspecto o comportamiento.

Los del mundo irracional son seres que no encajan en el perfecto (y Racional) Orden divino, criaturas que "no son de Dios"... pero tampoco obedecen las órdenes del Diablo, aunque la Iglesia (siempre un tanto maniquea, aunque condenara a los dualistas por herejes) metiera en el mismo saco a las criaturas paganas y demoníacas.

Sus orígenes son diversos, pudiendo nacer del semen de un ahorcado (Mandrágora), ser producto de la magia negra (Muerto) o pertenecer a un imaginario colectivo ya largo tiempo olvidado (Follets, Hadas, Duendes).

Buena parte de las criaturas del mundo Irracional son características de ciertas zonas de la Península por lo que no se les verá en otras distintas... salvo en el raro caso de haber sido "trasladadas" ("secuestradas" sería más exacto) desde su región natural.
Encontrarás más información y datos sobre estas criaturas en la línea de suplementos de juego "Aker Codex". En tu tienda favorita puedes encontrar *Fogar de Breogán*, que te descubrirá los secretos de la brumosa Galicia, y *Jentilen Lurra*, dedicado a la tierra de brujas por excelencia de la Península Ibérica: el País Vasco.

En Castilla encontramos a los Duendes, el Colacho, la fiera Corrupia y la desdichada Manga. De Cataluña son propios las Encantades, los Esperits, Follets, Gambutzins, Marmajors, la Morota y la Mostela. De Galicia, los Carantoñas, Lobisomes, el Lobo de Santiago, las Meigas y la Santa Compaña. El País Vasco y Navarra son tierra de los Agotes (la raza maldita), el perro de Aralar, la Dama de Amboto, Gaueko y los Iditxas. De las creencias musulmanas surgen los Aouns, Baharis y Gules.

Otras, en cambio, no son características de ninguna región en particular, pudiendo encontrarse a lo largo y ancho de toda la Península: es el caso del Ánima errante, el Áspid, el Basilisco, las Hadas, Lamias, Mandrágoras, los Muertos vivientes, las Salamandras o los Sátiros.

Ver una criatura del mundo Irracional significa ganar 1d10 de IRR si no se pasa una tirada de RR.



Angelicum Natura

Sobre la naturaleza (histórica) de los ángeles...

La palabra «ángel» procede del griego «angelos», en persa «angoras», «anegares» en sánscrito y «malïakh» en hebreo. Este término, en su origen, significaba literalmente «la cara oculta de Dios». Posteriormente pasó a traducirse como «mensajero». Agentes de la voluntad divina, mensajeros de revelaciones, portadores de la palabra sagrada... muchas veces «la mano izquierda» de Dios. Bajo cualquiera de estas facetas los ángeles se las han ingeniado para ser adorados por las cuatro religiones monoteístas principales: Zoroastrismo, judaísmo, cristianismo e Islam... y no incluimos en esta lista la Gnosis, entre otras cosas, porque es más una escuela filosófico-metafísico-mágica que una religión propiamente dicha. Es un ángel (en concreto Vohu Manah) el que le revela la verdad divina a Zoroastro, quinientos años antes de Jesucristo. Es otro ángel (en este caso Jibril) quien le dicta el Corán a Mahoma seiscientos años después de la muerte de Cristo. Son ángeles los que aparecen como agentes de Dios en el Antiguo Testamento de los Judíos, y en el Nuevo Testamento de los cristianos.

La imagen tradicional que tenemos de los ángeles (seres asexuados dotados de alas) procede de la tradición judaica imperante en el siglo I a. de JC. Posteriormente, cristianos y musulmanes la imitarían. Pero los primitivos ángeles judíos, según parece, no tenían un aspecto tan amable... Los textos bíblicos que hablan de los terribles kerub (querubines) los describen como bestias monstruosas, posiblemente a semejanza de los ka-ri-bu, los terribles guardianes alados, con cuerpos multiformes y cabeza de hombre, que protegían los templos y palacios en Sumar y Mesopotamia, y con los que los judíos se familiarizarían durante su primer éxodo en Babilonia... nada que ver con la imagen actual de los querubines, esos repelentes niñatos gordezuelos con alitas diminutas que encontramos en el techo de nuestras iglesias...

De igual modo, muchas de las criaturas angélicas que hemos citado son híbridos de seres sobrenaturales nacidos de la imaginación de egipcios, persas, sumerios... en suma, de los pueblos que se relacionaron con el reino Hebreo desde su fundación. Eso explica por qué□ en los primeros relatos bíblicos del Antiguo Testamento, los ángeles son en ocasiones tan feroces y terribles, a veces incluso ambivalentes (recordemos el oscuro pasaje del libro de Jacob en el que el profeta lucha contra un ser alado que le disloca la pierna...).

Parece ser que la «humanización» de las figuras angélicas procede de la influencia griega y su culto al cuerpo masculino, a raíz de la conquista de Israel por Alejandro Magno. Se puede señalar como momento álgido del culto a los ángeles el segundo concilio de Nicea, en el año 787. En él se decreta que no es pecado representar a los ángeles en cuadros y esculturas. En general podemos hablar de una «edad de oro» del culto angélico, comprendida entre los siglos III y XII. Son los años en los que se elaboran las genealogías angélicas, se discute sobre su número y naturaleza física (si es que poseen cuerpo, pues algunos mantienen que están hechos de rocío, mientras otros proclaman que son seres espirituales), y se mantienen largas y acaloradas disputas teológicas sobre su sexo o sobre cuántos caben sobre la



cabeza de una aguja. Como mensajeros de Dios, siguen mostrándose feroces y terribles. Su función es la de proteger a los virtuosos, sí... pero también la de castigar a los pecadores. Y ésa es una tarea que realizan con gusto y sin piedad, pues paradójicamente la hacen por amor. Pues si el pecador se redime (con dolor, por supuesto) en este mundo, será salvado del Infierno y quizá alcance la gloria de Dios en el Paraíso...

El culto a los ángeles decae bruscamente a mediados de la Edad Media... ¿Los motivos? Un cambio político-teológico de la Iglesia. Pues los tiempos siempre han sido duros, pero la llegada de la terrible Peste bubónica (que elimina a un tercio de la población europea) es la gota que hace rebosar el vaso. El Dios inmisericorde, el Dios castigador del Juicio Final, el que consiente en el sufrimiento de los hombres... debe ser dejado de lado. Pues el castigo ha sido excesivo. Así que la Iglesia empieza a cambiar de tendencia, y predica que los males de la Tierra no son un castigo de Dios por los pecados de los hombres... sino obra del Diablo. Es el eterno Enemigo, Satanás, el culpable de la guerra, el hambre, la enfermedad y la muerte. Y el hombre deja de lado el culto a los ángeles para empezar a fijarse en los demonios. No es casualidad que la Inquisición aparezca en muchos países europeos en este período, ni que la edad de Oro de la demonología se dé a partir del siglo XVI, cuando incluso Lutero había desestimado la creencia en los ángeles... pero había admitido sin dudarlo la existencia del Diablo. Y es que, si no existen ni el pecado ni el Diablo... ¡para qué sirve un Cristo salvador!

La Jerarquía Celestial

Muchos son los sabios que en el pasado nos hablaron de los ángeles: San Ambrosio, San Jerónimo, San Pablo, Santo Tomás de Aquino... y sobre todo el patriarca Enoch (al menos, antes de que San Jerónimo lo desautorizase declarando apócrifos sus textos). Por desgracia, a menudo estos teólogos tienden a contradecirse entre sí.

Para esta descripción del ejército divino del mundo de AQUELARRE nos hemos basado en varias fuentes, tomando un poco de aquí y otro poco de allí. Consideraremos que esta descripción es válida (a grandes rasgos) para las tres grandes religiones medievales: Judíos, Musulmanes y Cristianos.

Los textos consultados son las Jerarquías Celestiales de Dionisio, la Summa Teológica de Santo Tomás de Aquino y los dos Libros de Enoch. Según estos autores, hay nueve tipos de ángeles, nueve órdenes angelicales situadas alrededor del Trono de Gloria donde está el Señor. Estos nueve grupos se subdividen en tres, según su mayor o menor cercanía a la Gloria Divina: las Tríadas Superior, Intermedia e Inferior.

La Tríada Superior

En ella se agrupan los seres destinados a servir directamente al Señor, los que le son más próximos por naturaleza, su Luz, su Voz y sus Ojos. Los tres Órdenes de esta Tríada son los Serafines, los Querubines y los Tronos.

La Tríada Intermedia

Los seres angélicos de este grupo carecen por completo de forma física o espiritual, pues son pensamiento puro. No podría ser de otro modo, ya que su misión consiste en servir a la Voluntad Divina y ser sus intermediarios ante la Creación toda. Su número es reducido, pues de esta Tríada salieron la mayor parte de los rebeldes que se agruparon junto a Lucifer en los días de la rebelión.

Se agrupan en Dominaciones, Virtudes y Potestades

La Tríada Inferior

En ella se agrupan los ángeles que toman parte activa en la organización del mundo de los hombres. Son los únicos que pueden llegar a adoptar un cuerpo físico para mezclarse con los humanos, y combatir a las legiones infernales cuando intentan confundir a los reinos de la tierra. Al igual que sucede con los Demonios Menores, la destrucción del cuerpo físico de los ángeles no supone su muerte definitiva, sino simplemente su regreso a los Cielos durante un período de tiempo más o menos largo...

Esta Tríada está incompleta, ya que el noveno orden, los Vigilantes, desertó en los primeros tiempos de la Humanidad. Su lugar en el Pensamiento Divino fue ocupado por los Arcángeles, que pese a ocupar el último lugar de la Jerarquía Celestial son los primeros en poder y cariño de Dios.

Los siete ángeles principales

Los judíos y los cristianos hablan de siete, los musulmanes solamente reconocen a cuatro (y en realidad, el Corán sólo cita a dos). Sea como fuere, las tres religiones del libro coinciden en la tradición de que, tras la rebelión de Lucifer, el Creador decidió reunir un pequeño grupo de ángeles, los mejores y más fieles a Él, para que se encargaran de realizar cualquier tipo de tarea destinada a frustrar los planes del Enemigo. Estos siete ángeles principales son: Miguel, Anael, Rafael, Gabriel, Cassiel, Sachiel y Samael. Tradicionalmente ocupan el último lugar de la Triada inferior (dejado «libre» tras la deserción de los Vigilantes), pero sus funciones y personalidades son muy concretas y variadas.

El Orden maldito y su descendencia

El que antaño fuera noveno orden angélico, llamado «de los Vigilantes», es también conocido como el «de los caídos», pues sus miembros desertaron en masa en los primeros tiempos de la Humanidad. Su misión era la de observar a los hombres, vigilar su desarrollo y evolución, y comprobar si sus actos eran gratos a los ojos de Dios.

Los motivos de su deserción no están claros. Hay quienes, como la teóloga inglesa Bárbara Walker, hablan de que sintieron lujuria hacia las hijas de los hombres. Otros, como el patriarca Enoch, pretenden ver en su deserción un acto bienintencionado: Intentar enseñar a los seres humanos los secretos del Cielo. No faltan los que, como el rabino Elkiezer, culpan de ello a la lujuria que les provocaron las Lilim, demoníacas hijas de Lilith «que se exhibían ante ellos como rameras». Finalmente, el rabino Simeón ben Yohai y sus seguidores apuntan la teoría de que simpatizaban con la causa de Lucifer, y al poco de la derrota de éste decidieron seguirle en su exilio. Sea como fuere, la mayoría de los teólogos coinciden en que nueve décimas partes de este orden desertaron de su misión. El Señor decidió disolverlo, integrando a los que permanecieron fieles en la hueste de los Ángeles de la Guarda.

Englobamos bajo este epígrafe a los doscientos ángeles desertores liderados por Azazel y Semjaza, los Bene Ha Elohim; las Lilim que los corrompieron; sus hijos, los monstruosos Grigori; y los Nephilim, hijos de los Bene ha Elohim y las hijas de Adán.

Algunos de los ángeles traidores o rebeldes siguieron caminos distintos a los de los Bene ha Elohim; es el caso, por ejemplo, de Nisroc, Sariel y Zefón.

La Hueste Angélica

Se dice que tras la rebelión de Lucifer, Dios sintió ira, mucha ira... De esa ira nació Agaliaretph (Ver **Rerum Demoni**), pero también una serie de seres angélicos, poderosos y terribles, con los que el Señor destruirá la Tierra cuando llegue la hora del Apocalipsis. Hasta entonces, sus apariciones en el mundo serán escasas, y siempre muy justificadas...

Estos seres son los Ángeles Castigadores, las criaturas de Abaddón el Exterminador, los vigilantes Hayyoth, los temibles Malache Habbalah y la terrorífica Jauría de Dios.

Servidores menores

Otras entidades angélicas de menor importancia sirven al Señor, realizando tareas muy concretas. Éstas son los tres Ángeles que le sirven en el Infierno, Duma, Tartaruchus y Ramiel; las Aves del Paraíso, Alkanost y Sirin; Mastema, el ángel acusador; y Metatrón, la Voz de Dios y vínculo directo entre Él y la Humanidad.

Criaturas no fantásticas

Como "criaturas no fantásticas"entendemos los animales comunes y corrientes (sean domésticos o salvajes) de la abundante (por entonces) fauna de la Península. Hay que notar que el bonus al daño ("bd"en las estadísticas) de los animales se calcula de acuerdo al capítulo de combate, pero al perder la mitad de los puntos de RES se disminuye en un nivel. Es decir, si se tiene 2d6, se pasa a tener 1d6, y si se tiene 1D6 se tendra 1D4; si el animal tuviera 1D4 (o menos), el bd sería de 0. A menos que se especifique lo contrario, el movimiento del animal (en metros por asalto) será igual a su AGI. Si un animal tiene listados dos, el Dj elegirá cuál emplea, según las circunstancias; si están enzarzados en melé, harán un ataque de cada. Para evitar entrar en melé con un animal, el Pj deberá superar una tirada de Pelea a la mitad de su competencia. Evidentemente (¡a estas alturas es necesario decirlo!), el Dj es libre de adaptar las características de los animalitos aquí presentados si considera que son demasiado inofensivos, o todo lo contrario...

Animales domésticos

Perro pequeño
Éste es el prototipo de perro pequeño, tipo perdiguero, usado principalmente para la caza.

FUE 2/6 **AGI** 20/25
RES 5/10 **PER** 20/25
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece.
Armas: Mordisco 50% Daño: 1D4
Competencias: Esquivar 60%

Perro grande
Bajo esta categoría englobamos los perros de gran tamaño y aspecto imponente (pastores, mastines, etc.) empleados en labores de vigilancia.

FUE 10/15 **AGI** 10/15
RES 15/20 **PER** 15/20
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece.
Armas: Mordisco 60%
Daño: 1D4+1+bd
Competencias: Esquivar 60%



Toro
FUE 30/35 **AGI** 10/15
RES 35/40 **PER** 5/10
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: 1 (piel gruesa).
Armas: Cornada 35% Daño: 1D10+bd;
Todos los ataques del toro son bajos:
1-4 Pierna Iz
5-8 Pierna Dch
9-10 Abdomen
Competencias: Correr 40%; Otear -25% (es daltónico)
Notas: Los toros no suelen ser bravos ni nada por el estilo, pero si alguien encuentra alguno cuando anda en época de celo ya puede rezar lo que sepa. Un Buey es un toro castrado, así que tendrá sus mismas características físicas, pero será manso como una vaca. En terreno favorable, un Toro duplica su AGI a efectos de movimiento.

Vaca
FUE 25/30 **AGI** 5/10
RES 25/30 **PER** 5/10
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: 1 (piel gruesa).
Armas: Cornada 25% Daño: 1D8+bd;
Todos los ataques de la vaca son bajos:
1-4 Pierna Iz
5-8 Pierna Dch
9-10 Abdomen
Competencias: Correr 35%
Notas: Las vacas suelen estar en manada o en las granjas. No atacarán a no ser que se vean muy provocadas.

Monturas

Caballo
FUE 25/35 **AGI** 10/25
RES 25/35 **PER** 10/15
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece.
Armas: Golpear 0-40%* Daño: bd
*(sólo caballos de guerra entrenados, que podrán atacar a la vez que su jinete)
Competencias: Según como sea el caballo, dará a su jinete un bonus o un malus a su tirada de Cabalgar. El bonus máximo que puede dar un caballo es de +25%.El malus máximo, -25%. Un caballo puede mover 40 m. por acción de combate

Jumento (Burro)
FUE 20/25 **AGI** 5/10
RES 20/25 **PER** 5/10
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece
Armas: Coz 45% Daño: 1D8+bd;
Competencias: El jinete de un burro no debe tirar por Cabalgar. El jumento sólo puede transportar al jinete y poquísimo más. Se mueve a 10 metros por asalto.

Mula
FUE 25/30 **AGI** 10/15
RES 25/30 **PER** 10/15
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece
Armas: Coz 45% Daño: 1D8+bd;
Competencias: El jinete de una mula no debe tirar por su competencia de Cabalgar a no ser que el animal se encabrite (por la presencia de un ser extraño o por una herida). La velocidad de una mula es de 15 m. por asalto, y en terrenos favorables su AGI se duplica a efectos de movimiento.

Aves

Las estasdísticas de las aves no rapaces son similares, pero carecen de ataques.
Todos los ataques de aves son altos:
1-3 Cabeza
4-5 Brazo Iz
6-7 Brazo Dch
9-10 Pecho

Ave rapaz pequeña
FUE 1/3 **AGI** 25/30
RES 3/7 **PER** 25/30
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece.
Armas: Garras 45% Daño: 1D4
Competencias: Otear 70% ; Volar 70%

Ave rapaz grande
FUE 5/15 **AGI** 20/25
RES 5/10 **PER** 25/30
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece.
Armas: Garras 50% Daño: 1D8
Competencias: Otear 70% ; Volar 60%

Fieras

Jabalí
FUE 20/25 **AGI** 15/20
RES 25/30 **PER** 15/20
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: 2 puntos de cuero y pelaje.
Armas: Colmillos 45% Daño: 1D6+1+bd; Topetazo 50% Daño 1D8+bd
Todos los ataques del jabalí son bajos:
1-4 Pierna Iz
5-8 Pierna Dch
9-10 Abdomen
Competencias: Esconderse 45%; Escuchar 40%

Lince
Los linces siempre viven en solitario, excepto en Primavera, cuando se aparean.
FUE 10/15 **AGI** 25/30
RES 10/15 **PER** 25/30
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece.
Armas: Mordisco 50% Daño: 1D8; Garra 60% Daño 1D6
Todos los ataques del lince son bajos:
1-4 Pierna Iz
5-8 Pierna Dch
9-10 Abdomen
Competencias: Correr 55%; Esconderse 40%; Escuchar 40%; Esquivar 65%; Otear 70%; Rastrear 50%

Lobo
Un lobo nunca atacará a un hombre sano en solitario.
FUE 10/15 **AGI** 15/20
RES 15/20 **PER** 15/25
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: 1 punto de cuero y pelaje.
Armas: Mordisco 60% Daño: 1D8+bd
Competencias: Esquivar 50%

Oso
FUE 30/35 **AGI** 10/15
RES 35/40 **PER** 15/20
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: 2 puntos de cuero.
Armas: Mordisco 35% Daño: 1D8+bd; Zarpa 50% Daño: 1D6+bd
Competencias: Esconderse 35%; Esquivar 30% ;Rastrear 75%

Otros animales

Ciervo
FUE 15/20 **AGI** 30/35
RES 15/20 **PER** 25/30
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece.
Armas: Cornada 45% Daño: 1D10+bd
Competencias: Discreción 45%, Correr 55%
Notas: Un ciervo nunca atacará, salvo si debe proteger la manada y en un caso bastante extremo.

Conejo/Liebre «La bestia del reino»
FUE 2/5 **AGI** 20/25
RES 5/10 **PER** 15/20
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece.
Armas: Mordisco satánico daño: 6d6+6
Todos los ataques del Conejo son bajos:
1-4 Insulta
5-8 Escupe
9-10 Mal de ojo
Competencias: Escuchar 65% ; Correr 80%, Volar con las orejas 115%#, Acrobacias aéreas 90%*. Decir tacos 60%.
Nota: El conejo echará a correr en cuanto detecte la menor amenaza, ya que es un ser completamente indefenso. Una liebre es similar, sólo que un poco más fuerte y resistente.
Nota 2: Homenaje a las «animaladas» de la anterior edición.
*Esta competencia saldrá descrita en un suplemento posterior sobre el vuelo de los conejos.
Sólo en luna llena un +15%.

Ratas
FUE 2/5 **AGI** 10/15
RES 3/5 **PER** 10/15
RR: 50 % **IRR:** 50 %
Arm. nat.: Carece.
Armas: Mordisco 45% Daño: 1D3
Competencias: Saltar 45%; Esquivar 65%

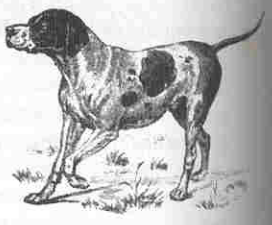


Tabla de referencia rápida de criaturas

De Rerum Demoni

Señores del Infierno

Astaroth, señor de la mentira
Belzebuth, señor de la guerra
Lucifer, rey de los infiernos

Demonios superiores

Agaliaretph, dem. de la magia negra
Frimost, demonio de la destrucción
Guland, demonio de la envidia
Masabakes, diablesa de la lujuria
Silcharde, demonio del dominio
Surgat, demonio de las riquezas

Demonios Menores

Abigor
Anazareth
Andrialfo
Baalberith
Bael
Barbatos
Beherito
Belfegón
Bileto
Camos
Haborimo
Lilith
Nergal

Demonios elementales

Gnomos
Igneos
Incubos y súcubos
Ondinas
Silfos
Sombras

Engendros del infierno

Alibantes
Andróginos
Astomori
Bafomet
Bebrices
Belaam
Blemys
Brucolacos
Cynocéfalos
Dragón
Endiagro
Gorgonas
Kraken
Leviathan
Lutín
Meliades
Mengue
Olocanto
Peritio
Sciópodos
Sirena
Streghe
Striga
Teraphim
Upiro

Espíritus condenados

Abelardo
Ahasvero
Arnaldo el maldito
Asaselo
Escoto
Trismegisto

De Angelicum Natura

Jerarquía celestial

Tríada superior
Querubines
Serafines
Tronos

Tríada intermedia
Dominaciones
Potestades
Virtudes

Tríada inferior
Ángeles
Arcángeles
Anael, arcángel de la amistad
Cassiel, arcángel de la vida
Gabriel, protector frente al miedo
Miguel, arcángel de la esperanza
Rafael, arcángel de la paz
Sachiel, arcángel de las riquezas
Samael, arcángel de la guerra
Principados

Hueste angélica

Ángeles castigadores, los
Criaturas de Abaddón, las
Hayyoth, los
Jauría de Díos, La
Malache Habbalah

Servidores menores

Ángel Metatron, el
Ángeles en el infierno, los
Aves del paraíso, las
Mastema, el ángel acusador

El orden maldito y su descendencia

Bene ha Elohim. Los
Grigori, los
Lilim, las
Nephilim, los

Ángeles traidores y rebeldes

Nisroc
Sariel
Zefón

Criaturas del mundo irracional

Agotes, la raza maldita
(País Vasco y Navarra)
Amboto, Dama de
(País Vasco y Navarra)
Anima errante
Aouns (Mundo musulmán)
Aralar, Perro de
(País Vasco y Navarra)
Áspid
Baharis (Mundo musulmán)
Basilisco
Carantoña (Galicia)
Colacho (Castilla)
Corrupia (Castilla)
Duendes (Castilla)
Encantades (Cataluña)
Esperit (Cataluña)
Follet (Cataluña)
Gaueko (País Vasco y Navarra)
Gambutzin (Cataluña)
Gul (Mundo musulmán)
Hada
Iditxa (País Vasco y Navarra)
La manga (Castilla)
Lamia
Lobisome (Galicia)
Lobo de Santiago, El (Galicia)
Mandrágora
Marmajor (Cataluña)
Meiga (Galicia)
Morota (Cataluña)
Mostela (Cataluña)
Muerto
Santa Compaña (Galicia)
Salamandra
Sátiro



Abelardo

Maestro y monje goliárdico. Se dice de él que consiguió ganarle una partida de ajedrez a la Muerte, siendo la apuesta su propia vida. Hizo trampas para ganar, ante lo cual la Muerte lo maldijo, condenándole a «morir cada día». De resultas de esto, Abelardo olvida durante la noche todo lo sucedido el día anterior, empezando por su propia identidad. Así debe estar, hasta que pida a la Muerte que se lo lleve. El problema es que ha olvidado que tiene esta alternativa...

FUE	5	Altura	1,60 m.
AGI	15	Peso	55 kg.
HAB	20	Apariencia	15
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	0 %
CUL	20	IRR	100 %

Armas: Cuchillo 90% Daño: 2D6
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Jugar 90%, Esquivar 75%, Memoria -100%, Elocuencia 90%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Olvidar todo lo sucedido la víspera. Inmortalidad: La Muerte no puede llevarse su vida hasta que él no se la ceda.
Se dice que el ánima de Eloísa, su amada en vida, intenta comunicarse con él para decirle que puede morir... hasta ahora, no ha tenido éxito.

Abigor

Mariscal de las Hordas Infernales, tiene a su mando las 666 legiones de demonios que forman el ejército del Infierno. Ostenta además el título de Duque de la Destrucción. Toma siempre la apariencia de un guerrero enorme, cubierto completamente con una armadura de acero. Está armado con una gigantesca lanza y una espada, y lleva siempre consigo un estandarte y un cetro. Ante siempre una vistosa capa roja.
Hay quien dice que lo ha visto en el fragor de especialmente sangrientas, matando sin distin soldados de ambos bandos, por el simple placer carnicería.
Su gran enemigo es el ángel Samael, el Veneno antiguo camarada. Dice una vieja profecía que del mundo ambos lucharán a muerte, sin que certeza quién vencerá a quién.
Abigor tiene el poder de conceder deseos relacionados guerra y la muerte. Suele pedir a cambio sacrificios

FUE	40	Altura	3 m.
AGI	20	Peso	150 kg.
HAB	25	Apariencia	-
RES	40	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	5	RR	0 %
CUL	20	IRR	450 %



Armas: Lanza 100%. Daño: 3D6, Espadón Daño: 5D6 + 1D10 + 2
Armadura: Armadura Especial de 500 puntos cia y 15 de Protección.
Competencias: Cabalgar 200%, Esquivar 150% Lanzar 200%
Hechizos: Abigor conoce cualquier hechizo destrucción y muerte. Sin embargo, prefiere no ser que se vea muy apurado.
Poderes especiales: Abigor regenera 5 puntos perdidos por Asalto de combate.

Agaliaretph, demon de la Magia Negra

Los exorcistas le llaman Flauro, ya que con subleva a los espíritus que han poseído dándoles fuerzas para resistir el exorcismo. de Leonardo gusta de presidir a veces los aunque no sea él el demonio al cual se ese caso gusta de adoptar la figura de un tres cuernos en la cabeza, orejas de zorra, ojos redondos y muy abiertos, que jamás Asimismo tiene barba y cola de cabra. brujos le rinden adoración besándole adorado por los Moabitas, Amonitas, Fenicios Cartagineses con el nombre de Moloch, y en



Armas: Espada corta: 45% Daño 1D6+1; Palo: 45% Daño 1D4+1
Competencias: Astrología 75%; Conocimiento Mágico 70%; Leyendas 80%; Tortura 50%.
Hechizos: Un Agote puede conocer cualquier hechizo hasta nivel 6. Les gustan especialmente los hechizos de Goecia, con los cuales tienen un bonus del 35%.
Poderes especiales: Bonus a la magia negra



...mismos sacrificios humanos. Los dirigentes ... ello prolongar su propia vida. Muchos judíos ... rrelo a este demonio, al cual, y como exige el ... sacrificaban su hijo primogénito. Normalmente ... apariencia de una silueta oscura, sin una forma ... la cual salen multitud de apéndices, garras, ... tentáculos. Tiene control absoluto sobre los ... Sombras. Su lugarteniente es el demonio menor ... es el demonio tutelar de los magos goéticos, y la ... hermandad de los Aoun le rinde un culto monoteísta. ... y según se dice, es el demonio que más facilidad ... casarse con las mujeres humanas y tener ... aunque ésta sea siempre de apariencia ... Hay quien ve en Agaliaretph la Bestia de siete ... y diez cuernos que en los días del Apocalipsis ... Su carácter es el más inhumano de todos los ... y nadie, ni el mismo Lucifer, es capaz de predecir ... sus actos. Hay quien explica esto diciendo que ... no fue creado como ángel, sino que surgió de los ... fructíferos tras la rebelión de los ángeles, habiendo ... a la vez de Dios contra Satanás.

... que se complace, a veces, en enviar pesadillas a los ... sin motivo ni razón, pesadillas que pueden desde ... información valiosa al durmiente hasta hacerle ... por completo.

Agotes, la raza maldita

... originarios del valle de Baztán, en Navarra. Son ... y de pelo rubio, y padecen la enfermedad de la ... la cerca. Al parecer, fueron malditos por el ... Samael por sus muchos pecados. Cuanto más les ... a caza, sin embargo, más aumentan sus poderes ... Malévolos y crueles, se les suele encontrar ... solos o en pequeños grupos por toda la zona ... la Península.

	Altura	1'80/2 m.
	Peso	50/60 kg.
	Apariencia	-
	Armadura Nat.	Carece
	RR	0/ 5 %
	RR	95/100 %

Ahasvero

Popularmente llamado «el judío errante». Fue condenado a sufrir una vida eterna por no haber dejado descansar ante su puerta a Jesús cuando cargaba con la cruz. Sólo encontrará la paz cuando, tras el Juicio Final, Jesucristo instaure su Reino entre los hombres. Mientras tanto, vaga enloquecido por la Tierra. Todos sus actos están encaminados a un sólo fin: poner fin a su suplicio. Así, tan pronto se le puede encontrar realizando las mayores atrocidades (con la esperanza de ser condenado en el acto y precipitado al Infierno) como intentando encontrar la salvación haciendo gala de la mayor de las virtudes. Le acometen frecuentes raptos de desesperación, durante los cuales intenta suicidarse repetidas veces (todas ellas con resultado infructuoso). Tiene la apariencia física de un judío de mediana edad, con el rostro surcado por arrugas prematuras y un inquietante brillo en la mirada.

Una leyenda afirma que Ahasvero puede encontrar el descanso si alguien acepta reemplazarle, es decir, a convertirse en inmortal por él. Así pues, no es raro verle ofreciendo la inmortalidad a aquél que le pida poderes. El desgraciado que acepte, sin embargo, irá enloqueciendo poco a poco, cambiando simultáneamente de apariencia física... hasta perder la propia identidad y transformarse en un judío errante llamado Ahasvero.

FUE	12	Altura	1'53 m.
AGI	10	Peso	47 kg.
HAB	15	Apariencia	-
RES	-	Armadura Nat.	No aplicable
PER	15		
COM	5	RR	0 %
CUL	20	IRR	200 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Todas las que dependen de Cultura, al 99%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Tiene la involuntaria facultad de regenerar de manera automática e inmediatamente cualquier tipo de herida que reciba.



Alibantes

Ánimas de personas asesinadas o muertas en combate, y que buscan su venganza hostigando a su asesino.
En términos de juego, un Pj (o Pnj) se convertirá en Alibante si (en primer lugar), así lo desea, y si en segundo lugar a la hora de morir (siempre a manos de alguien) saca una tirada de porcentaje igual o inferior a sus PC. En esta tirada no se admite usar Suerte. El DJ puede poner a la tirada un bonus de hasta un +25%, dependiendo de las circunstancias.
Un Alibante sólo será visible (y audible) para su asesino, y no puede hacer ningún tipo de daño físico o mágico a su víctima, pero puede atormentarle apareciéndosele durante su vigilia (con la consiguiente ganancia de IRR) o introduciéndose en forma de pesadilla en sus sueños, impidiéndole el descanso nocturno, y produciendo los mismos efectos que un hechizo de Maleficio: pérdida de 1 punto diario de las características principales hasta la muerte. La víctima tiene derecho a una tirada de RR. Caso de fallar dicha tirada la víctima podrá igualmente dormir tranquila si se la coloca bajo los efectos de un hechizo de Protección contra demonios nocturnos cada noche antes de dormir, pero sólo a
de manera permanente de sus fantasmas personales
hechizo de Expulsión.
Un Alibante, al ser un ánima, carece de caracterís
físicas, teniendo sólo la RR y la IRR que tenía en vi
puede poseer cuerpos, pero, al igual que el ánima,
invulnerable a todo lo que no sea un hechizo de
Toda ánima que se convierta en Alibante se
eternamente al Infierno, yendo a parar a él más
más tarde.



Anael, Arcángel de la Amistad

También conocido con los nombres de Ratziel, Saraquel y Akrasiel, tiene el título de ángel de
Regiones Secretas y de los Misterios Supremos.
de Adán, se dice que le obsequió tras su destierro
libro en el que estaba encerrada todo el conocimiento
celestial y terrenal. Ese libro pasó luego a manos
(que lo usó para convertirse en el ambivalente
de Noé, que construyó el Arca basándose en la
que sacó de sus páginas, e impidiendo así que
destruyera la vida de la faz de la Tierra. Más
volumen fue destruido, aunque parece ser que
reunió varios fragmentos. Eleazer de Worms,
judío del siglo XIII, publicó un libro llamado «
Ecclesiastés», que según él contenía las mil
angélicas de los misterios del Universo, revelad
Ratziel. Dicho libro fue declarado herético, y
volúmenes fueron destruidos.
Anael, cuando tiene que mostrarse a los hombres,
forma de un muchacho, casi adolescente, muy
un par de alas de águila blanca a su espalda.
de otros ángeles, suele ir completamente desnudo
misiones más discretas suele adoptar la forma
amigo del individuo al que quiere avisar,
ordenar que haga lo que sea. Anael nunca
directamente, pero en contrapartida sus interlocutores
siempre confiarán en él.
Como Arcángel de la Amistad y el Amor,
fuertemente atraído por la amistad verdadera y



el amor puro y a
los que lo tengan
peligro. En término
intervención de
muerte segura (p
lógica) intentando
Siempre que Silc
más o menos di
ro ver desbaratar
tiempos ambos





Anazareth

Tesorero del Infierno y secretario de Surgat, tiene a su cargo todas las riquezas del Infierno, las cuales considera suyas. Tiene un miedo enfermizo a ser robado, ante lo cual cambia las riquezas de lugar continuamente, ayudado por sus dos gnomos ayudantes, llamados Goziel y Fecor. Adopta la apariencia de un humano de talla gigantesca, lampiño, con la piel de un color azulado, siempre rodeado de nubes doradas. Tiene el poder de conceder a sus invocadores innumerables riquezas, pero siempre intentará engañarlos para arrebatárselas. Castiga a sus enemigos haciendo que Goziel y Fecor debiliten los cimientos de la residencia que ocupen, haciéndola venirse abajo. En otras ocasiones, sencillamente hace que a sus enemigos se los trague la tierra.

Como diversión, Anazareth gusta de hacer que las campanas se pongan a tocar violentamente, sin que aparentemente nadie tire de la cuerda. Igualmente se pasea a veces, invisible, por los caminos solitarios, para asustar a los que tienen la desgracia de cruzarse en su camino. Tiene asimismo poder para conjurar ánimas y despertar muertos.

FUE	25	Altura	4,5 m.
AGI	10	Peso	600 kg.
HAB	10	Apariencia	-
RES	35	Armadura Nat.	Aura (prot. 10)
PER	15		
COM	5	RR	0 %
CUL	25	IRR	250 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Todas las de Cultura al 99%
Hechizos: Anazareth es capaz de lanzar cualquier tipo de hechizo.
Poderes especiales: Anazareth siempre sabrá dónde hay riquezas, y en qué cantidad.

Andrialfo

Marqués del Bosque de los Suicidas, subordinado de Guland. Está al mando directo de 30 legiones de Silfos y Olocantos. Toma la apariencia de un pavo real de plumaje multicolor, siempre cambiante, y su voz es extraordinariamente grave. Se cuenta la leyenda de que es uno de los pocos demonios del Infierno que se encuentra tan ligado a su envoltura carnal, que si ésta muriese él desaparecería. Esto le hace, en la tierra, un ser terriblemente cobarde, capaz de conceder lo que sea a cambio de no resultar herido en un combate.

Puede conceder el don de transformar en pájaros a sus adoradores. Asimismo, conoce todo lo que hay que saber sobre la Astrología.

FUE	10	Altura	60 cm.
AGI	10	Peso	25 kg.
HAB	00	Apariencia	-
RES	25	Armadura Nat.	Aura (prot. 20)
PER	15		
COM	05	RR	000 %
CUL	30	IRR	250 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Astrología, 600%
Hechizos: Andrialfo es capaz de lanzar cualquier hechizo. Caso de asustarse (por ejemplo, al ser atacado) usará siempre el hechizo de Muerte [(Ver descripción en el *capítulo IV*)]
Poderes especiales: Andrialfo se rendirá siempre a aquel que le haga siquiera 1 punto de daño, prometiendo concederle todo lo que le pida.







Andróginos

Seres cuyo cuerpo tiene en su parte derecha formas de hombre, y en la izquierda formas de mujer. La simetría es tan perfecta que les llega a crecer bigote y barba sólo en la parte derecha, teniendo siempre un seno turgente en la parte izquierda. Tienen los dos órganos sexuales (pene y vagina). Son producto de un experimento fallido de Lucifer, el cual quiso crear vida humana del mismo modo que lo había hecho Dios. A pesar de ser un fracaso, los Andróginos son usados por Lucifer para realizar misiones sencillas entre los hombres, o (más frecuentemente) acompañar como servidores a agentes humanos del Infierno.
Un Andrógino puede tener un hijo de sí mismo.

FUE	20/25	Altura	1'80/2 m.
AGI	5/10	Peso	70 kg.
HAB	25/30	Apariencia	-
RES	30/35	Armadura Nat.	Carece
PER	15/20		
COM	1	RR	0 %
CUL	1/ 5	IRR	150 %

Armas: Pueden manejar cualquier tipo de arma con un porcentaje mínimo del 50%
Armadura: Pueden llevar cualquier tipo de armadura o protección.
Competencias: Escuchar 90%, Otear 75%, Esquivar 40%
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Un Andrógino nunca se desmayará por las heridas sufridas, ni mostrará jamás la menor reacción ante el dolor. Eso sí, morirá automáticamente al alcanzar los 0 puntos de Resistencia. Debido a su especial naturaleza, un Andrógino no puede recibir Primeros Auxilios ni cuidados médicos.
Una vez muerto, un Andrógino se descompone en cuestión de minutos.
Nota: Cuando un Andrógino debe relacionarse con los hombres, suele embozarse todo el cuerpo, en especial el rostro. En el Infierno, o en las fortalezas de los adoradores diabólicos, sin embargo, prefiere ir desnudo.

Ángeles, de la Guarda

Su nombre procede del griego «angelos», término que se traduce más o menos libremente como «mensajero»... y también como «vigilante». Se les suele llamar «Ángeles de la Guarda», para diferenciarlos de los demás. Pues se dice que hay uno de estos ángeles por cada ser humano, que nacen con él y que de algún modo mueren con él. Si consiguen llevarlo por el buen camino ascenderán con él a los Cielos y recibirán una nueva misión dentro de la Jerarquía Celestial. Por el contrario, si no impiden que el Maligno corrompa el alma de su protegido humano, serán condenados al Infierno junto a él. Si le dejan perderse. Quizá por ello bastantes entre ellos han sido seducidos por Satanás, corrompiéndose junto con el ser humano al que teóricamente vigilan... y reuniéndose con él en el Infierno como demonios.

FUE	15/20	Altura	Variable
AGI	15/20	Peso	Variable
HAB	20/25	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	Invulnerable a las armas físicas
PER	10/15		
COM	5/10	RR	125%
CUL	15/30	IRR	0 %

Competencias: Un ángel de la guarda es de algún modo el complemento del ser humano que debe cuidar. Si el humano es sabio, él será fuerte, y si es un guerrero, el ángel será un erudito. En términos de juego, el ángel tendrá todo lo invertido en las características del Pj, hasta llegar a ... decir, si éste tiene 90% en Espada y 15% en Astrología, el ángel de la guardia tendrá 10% en Espada y 80% en Astrología. Como detalle curioso, un ángel tiene como nombre que el humano al que protege... pero invertido: un ángel de la guarda que proteja a alguien llamado Juan se llamará Nauj, y otro que proteja a un tal Ruy se llamará...
Hechizos: Carece.
Notas: El DJ puede usar al ángel de la guarda de un Pj una única vez por sesión de juego, y sólo si éste se halla en peligro mortal y es un «buen creyente» (ver "Reglas y Milagros" para más detalles). La ayuda puede variar según la situación: Desde salvarle la vida de un peligro hasta darle una pista importante para la resolución de la aventura. Sin embargo, el Dj no debería abusar mucho de esta ayuda para no malacostumbrar a los jugadores...



...ngeles
...stigadores

...ados los cuatro ángeles (...). El número de su ...ejército era de doscientos millones (...) Tenían ... de color de fuego, de jacinto y de azufre; las cabezas ... unas cabezas de león y de sus bocas salía ... fuego y azufre (...) y colas semejantes a serpientes...»

...las tradiciones hebreas los líderes de los ángeles ...tigadores son cuatro: Ksiel, «el Inflexible de Dios», que ... los pueblos impíos con un látigo de fuego; Lahatiel ..., que preside las Puertas de la Muerte; ... Señor de la Sombra de la Muerte y Juez de Dios; y ..., el terrible y despiadado ángel de Dios, quien se dice ... y atormenta el alma. Sus tropas están compues... ángeles que han sucumbido al pecado de la ira. Sus ... máscaras de odio y sus largas y lacias cabelleras ... blancas. Llevan corazas rojizas, y montan ... llamadas Naphaim (en hebreo, diezmador o ..., monstruos salvados del Diluvio por los ángeles ... únicamente para este fin. Los Naphaim tienen ... cabeza de león y cola de serpiente...

Altura	2'50 m.
Peso	150 kg.
Apariencia	-
Armadura Nat.	Aura (prot. 5)

RR 135%
IRR 0 %

... lanza de plata 75% (1D8+3D6+1)
... Carecen
... Cabalgar 75%, Otear 50%, Rastrear 50%
... castigadores son inmunes a los hechizos de ... segundo y tercer nivel.



Naphaim

FUE	20	Altura	5 m.
AGI	28/30	Peso	-
HAB	0	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Piel gruesa (prot. 2)
PER	5		
COM	5	RR	150%
CUL	0	IRR	0 %

Armas: Mordisco, 65% (1D8+1D6),
Galopar 90%
Notas: Los Naphaim son casi ciegos, incapaces de ver lo que no se mueve. Por otro lado, son estúpidos: lo que no pueden ver, simplemente no existe.



Ánima errante

Un ánima es un fantasma, normalmente maligno, que vaga enloquecido por los lugares solitarios. Normalmente es el alma de un ser humano que ha sido malvado en su vida, por lo cual no es merecedor del Cielo, pero que ha sido enterrado con algún objeto sagrado, con lo cual no puede entrar en el Infierno. Sólo puede ser destruida si alguien desentierra su cadáver y lo despoja del objeto sagrado. Un ánima es completamente invisible. Los animales, sin embargo, pueden «sentir» su presencia.

Un ánima carece de características.
RR: 0 IRR: 75/150

Arm. nat.: Un ánima es totalmente invulnerable para todo lo que no sea un hechizo de Expulsión. Ni las armas físicas ni la magia la afectan.
Arma: Posesión de los cuerpos (Ver Hechizo de Invocación de Ánimas).
Hechizos: Normalmente carece.
Poderes especiales: Normalmente carece.

Los ángeles en el Infierno



Por extraño que parezca, en el Infierno - reino de Lucifer- también hay ángeles. Concretamente tres, que realizan paralelamente las funciones de embajadores celestiales y supervisores de los castigos que se infligen a los condenados. Hay quien ve en esto una muestra del poder de Dios, que es el auténtico amo de toda su Creación, incluido el territorio de su enemigo. Otros, sin embargo, se admiran de la astucia de Lucifer, que ha sabido pervertir a los que en teoría deberían ser espías y vigilantes de Dios.

El principal entre ellos es Tartaruchus, que podría ser llamado el ángel de la fealdad, pues es tan horrible su aspecto que fácilmente se confunde con un demonio. Su poco grata labor es la de supervisar los tormentos que sufren los condenados en el Infierno. Tartaruchus ha ido más allá, y ha ideado otros nuevos. Hay quien sospecha que disfruta con su trabajo. Sea como fuere, se ha ganado a pulso su sobrenombre: «Guardián del Infierno». Sus dos compañeros se llaman Ramiel («El que se coloca por encima de los que se alzan») y Duma («Silencio de la Muerte»). Se dice de éste último que era antaño un Principado, en concreto el protector de Egipto. Dios lo castigó quitándole la capacidad de hablar por «extralimitarse en sus funciones» a raíz del incidente con Moisés y el éxodo de los hebreos.

Los tres ángeles argumentan que, gracias a ellos, el Infierno no es un lugar de tortura sin razón y de dolor sin propósito, de violencia gratuita y de sufrimiento infligido sin motivo ni explicación. Eso es lo que al Diablo le gusta hacer creer. Pero con ellos allí todo tiene un significado: se hace daño a los condenados por amor, sin dudas ni remordimientos. Porque no es un castigo. Es una redención. Para que, en el día del Juicio Final, algunos se hayan vuelto mejores personas. Es posible que entonces, se lo agradezcan... (los condenados que tienen tiempo para reflexionar, sin embargo, opinan que eso lo hace peor... mucho peor).

El trío de ángeles tiene (en el Infierno) características similares:

FUE	25	Altura	1'75 m.
AGI	30	Peso	60 kg.
HAB	20	Apariencia	-
RES	25	Armadura Nat.	Aura (prot. 5)
PER	20		
COM	10	RR	175%
CUL	25	IRR	0 %

Armas: Látigos de fuego (1D10+2D6).
Armaduras: Carecen.
Competencias: Tortura 175%, Volar 250%.

Poderes Especiales: Dios ha otorgado a los ángeles que residen en el Infierno el conocimiento sobre la palabra de la Creación que significa dolor. Esa palabra, susurrada cuando se mira a un ser (humano, animal, irracional o demoníaco) o gritada a un grupo de ellos, provoca unos dolores atroces, que impiden cualquier tipo de acción que no sea retorcerse por el suelo y gritar de agonía hasta morir (En términos de juego: 10 puntos de daño por asalto hasta la muerte de la víctima... o hasta que el que ha pronunciado las palabras decide detenerlo). Por cierto, los condenados al Infierno y los demonios carecen de cuerpo físico fuera de la Tierra, por lo que su tormento puede durar... eones.





Aouns

[Raza de seres africanos con aspecto de hombres de piel
[oscura, calvos. Poseen alas durante todo el año excepto el
[verano. Para su reproducción, secuestran a muchachas
[jóvenes. Los hijos varones habidos de esta unión son sometidos
[a ritos iniciales, transformándose en Aouns. Las madres y las
[hijas son ejecutadas, o sacrificadas a Agaliaretph.

[illegible]	Altura	1'50/1'60 m.
[illegible]	Peso	55/65 kg.
[illegible]	Apariencia	-
[illegible]	Armadura Nat.	Carece
[illegible]		
[illegible]	RR	0%
[illegible]	IRR	100/150 %

[Armas: Arco 40% Daño: 2D6; Espada 75% Daño:
[illegible]+1.
[Competencias: Con. Mágico 65%; Disfrazarse 90%;
[illegible] 45%; Tortura 90%; Volar 95%.
[Hechizos: Todos los Aouns conocen un mínimo de 6
[hechizos, entre los cuales deben estar forzosamente Invocar
[Demonio e Invocar a Agaliaretph.
[Poderes especiales: Volar.



Aralar

Es un perro inmortal del País Vasco, de color rojo, que domina el Fuego tan bien o mejor que los Ígneos. Al parecer, en un principio era un hombre, que sedujo a la Dama de Amboto para que le enseñara los secretos de la magia. Viéndose engañada, ella lo transformó en fuego, pese a lo cual sigue conservando sus poderes.

FUE	15	Altura		1'20 m.
AGI	35	Peso		65 kg.
HAB	0	Apariencia		-
RES	25	Armadura Nat.		Aura de fuego (prot. 10)
PER	20			
COM	0	RR	0%	
CUL	15	IRR	180%	

Armas: Mordisco 75%. Daño 1D6 + 1D4.
Fuego: 5D6 de daño por asalto, hasta que se apague.
Competencias: Alquimia 50%; Astrología 65%; Esconderse 99%; Otear 90%; Saltar 110%.
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Aralar es capaz de controlar e incrementar todo tipo de fuego, aunque no de generarlo.



Arnaldo el maldito

Hereje de origen francés, de profesión copista, que en el siglo XII se dedicaba a corromper a las buenas gentes de León, donde vivía, poniendo falsedades inspiradas por el Diablo en los escritos que transcribía. Así alteró con malicia los sagrados textos de San Agustín, San Jerónimo, San Isidoro y San Bernardo. Sabía embaucar a las gentes sencillas, entre las que se incluían algunos sacerdotes y frailes del bajo clero, haciéndoles cometer mil y una blasfemias en la creencia de que así adoraban mejor a Dios y sus santos. Finalmente la ira del Señor lo alcanzó, ya que fue herido de muerte por un rayo cuando cometía la blasfemia de dedicarse a falsificar los *Sinónimos* de San Isidoro el mismo día de la festividad del santo. Sea por castigo divino o por intercesión diabólica, su ánima permanece aún en la tierra, atormentando a los pobres copistas, atacándolos cuando están agotados y haciéndoles cometer errores y escribir blasfemias.

Arnaldo carece de características, ya que es un ánima.
RR: 0% IRR: 95%

Poderes: Como cualquier ánima que se precie, Arnaldo intentará poseer el cuerpo de su víctima de la manera habitual (ver apartado *Ánimas en Cap.VI, Bestiario*). No obstante, debe ceñirse a unas reglas muy concretas: Sus víctimas han de ser siempre transcriptores, copistas o

estudiantes que estén redactando o copiando un texto, y la posesión del cuerpo ha de ser temporal, limitada al tiempo en que se esté escribiendo. En términos de juego, Arnaldo hará acto de presencia cada vez que un Pj o Pnj saque una pifia en las competencias de *Falsificar* o de *Escribir*. La víctima deberá tirar por RR para evitar la posesión de su cuerpo, consultando a continuación la siguiente tabla:
Crítico: El copista hace una pifia normal (se le cae el tintero encima del escrito, se le rompe la pluma emborronando toda la página, etc.)
Acierto normal: El copista comete un error insignificante (escribe casado en lugar de cansado, germano en lugar de hermano, etc.). No obstante, ese error cambia completamente todo el sentido del párrafo que está escribiendo. Solamente sedará cuenta del error si revisa cuidadosamente el escrito.
Fallo normal: Arnaldo se apodera del cuerpo de la víctima durante 1D10 minutos, durante los cuales escribe aberraciones, herejías y blasfemias sin parar, y sin que nadie pueda evitarlo, a no ser que se deje inconsciente al cuerpo que ocupa o que se le ate fuertemente. Al recuperar su cuerpo la víctima no recordará nada de lo sucedido.
Fallo crítico: Arnaldo se apodera del cuerpo de la víctima durante 1D4 días, escribiendo sin parar y sin comer, dormir o hablar, y convirtiendo el libro que escribía el copista en un tratado de brujería, herejía y demonismo. Una vez hecho esto (y si aún tiene tiempo) emborronará todos los libros sagrados y de teología que caigan en sus manos.
Al volver en sí, la víctima no sabrá ver nada incorrecto en los textos escritos bajo inspiración de Arnaldo.



Asaselo

Espíritu burlón condenado a vagar sin descanso sobre la tierra, sin poder hablar ni comportarse jamás con seriedad, sino al contrario, debiendo gastar continuamente bromas (cuanto más pesadas, mejor) a los que tienen la desgracia de cruzarse en su camino. Asimismo, sólo puede hablar mediante juegos de palabras absurdos y sin sentido. Según la leyenda, Asaselo fue un trovador, que un mal día compuso unos desafortunados versos, en los cuales ridiculizaba tanto al Cielo como al Infierno. Fue condenado por ambos.
Asaselo puede adoptar cualquier forma física de apariencia humana, ya sea hombre, mujer o niño. Es fácil reconocerle, sin embargo, por la expresión enloquecida de su mirada. Más allá de su actitud bufonesca, es un ser melancólico y amargado, profundamente pesimista.

FUE	15	Altura	Variable
AGI	20	Peso	Variable
HAB	15	Apariencia	-
RES	30	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	25	RR 0%	
CUL	20	IRR 250%	

Armas: Asaselo maneja cualquier arma al 69%
Armadura: Según la personalidad que adopte.
Competencias: Elocuencia 99%
Hechizos: Asaselo puede usar cualquier hechizo d
Poderes especiales: Caso de ser destruida su forma Asaselo adopta una nueva apariencia en 1D3 horas menos de 250 km. del lugar de su última encuentro.



Áspid

Especie de serpiente venenosa, pequeña y de inteligencia casi humana. Aunque de idénticas características, se puede diferenciar por los diferentes efectos de su mordedura.
Áspid vulgar. Aquel que sea mordido por ella se le hinchará la garganta terriblemente, no pudiendo tragar nada y muriendo finalmente de hambre y de sed.
Áspid Prialis. Provoca en su víctima un sueño profundo del cual jamás despierta.
Áspid Emorois. Su veneno impide la coagulación de la sangre. La víctima muere desangrada.
Áspid Prester. Esta áspid se diferencia de las demás en que siempre con la boca abierta. Las víctimas de su mordedura se hinchan hasta reventar. Sus restos se pudren inmediatamente.

FUE	1	Tamaño	35/50 cm.
AGI	15/20	Peso	0,5 kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	5	Armadura Nat.	Carece.
PER	5/15		
COM	0	RR 50 %	
CUL	0	IRR 50 %	

Armas: Mordedura 50% Daño: 1D3 + veneno.
Competencias: Discreción 60%; Esconderse 45%.
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Los efectos de su veneno. La víctima de la mordedura de un Áspid debe tirar inmediatamente por su Resistencia x 2. Caso de no pasar esta tirada, sentirá inmediatamente los efectos de la ponzoña. El veneno del Áspid no tiene antídoto.

...para superar la tirada, estará de todos modos en ... durante 1D6 h.

Astaroth, Señor de la Mentira

...Su nombre proviene del hebreo Oshuruth, que significa ... multitudes o asambleas. Es gran amigo de ..., al cual solicita su consejo a menudo, ya que entre ... facultades de Astaroth se encuentran las de ... los secretos del pasado, el presente y el futuro. Sin ..., de talante retorcido, calumniador, intrigante y ... hacen de muy poco fiar cuando realiza sus ... donaciones. La única historia que narra con ... veracidad es la de la rebelión de Lucifer y los ..., aunque siempre se queja, con gran cinismo y ... de grandes muecas y aspavientos, de que Dios lo ... injustamente.

... sexualmente a la diablesa Masabakes, siendo ... por algunos pueblos asiáticos, que invocan a ... como el símbolo del Sol, y a Masabakes bajo el ... de la Luna.

... bajo la apariencia de un hombrecillo de ... y dientes desiguales, barbilla hundida y ... de pelos ralos. Generalmente su cuerpo despide ... y nauseabundo olor, ante lo cual los adorado... a menudo deben llevar en la nariz un ... de plata que él mismo les proporciona.

... se le encuentra montado en la serpiente ... Ganga Gramma, que él considera su ...

... razón, las Áspides tienen tendencia a ... en los sitios que Astaroth ha visitado o que ... Así pues, no es raro encontrar a estos seres cerca ... donde se hayan realizado Aquelarres a dicho ... en las residencias de adoradores suyos o cerca de ... a mujeres poseídos por su espíritu.

... le encanta poseer a personas inocentes y puras, o ... por el simple placer de confundir a los hombres. ... que los considera simples juguetes, y se ... hasta que lo aburren. Normalmente, en ... los destruye. Sus métodos de actuación para ... NUNCA serán directos: al contrario, ... y solapados.





Astomori

Humanoides, casi seres humanos, al parecer hermanos de los Andróginos, y producto de los mismos experimentos de Lucifer. Los Astomori tienen como rasgo distintivo el hecho de que carecen de boca, comunicándose entre sí y con sus amos de manera mental, ya que poseen la facultad de emitir sus pensamientos a otras mentes y, simultáneamente, leer los pensamientos de dichas mentes. Son incapaces de emitir ningún tipo de sonido, y se alimentan exclusivamente de olores.

En el Infierno los Astomori están al servicio de los grandes demonios como criados especializados y mayordomos. Por sus facultades telepáticas, sin embargo, es frecuente que algunos de ellos sean cedidos a agentes humanos que deban realizar tareas muy especiales.

FUE	5/10	Tamaño	1'90 m.
AGI	15/20	Peso	75 kg.
HAB	25/30	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Carece.
PER	20/25		
COM	0	RR	0 %
CUL	10/15	IRR	175 %

Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Labores propias de un criado al 99%
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Lectura mental y emisión del pensamiento.

Aves del Paraíso

Son dos, y sus nombres son Alkanost y Sirin. Tienen cabeza y brazos de doncella, y cuerpo, alas y garras de águila gigante. Según una tradición de la iglesia ortodoxa oriental estas dos entidades angélicas tienen roles muy diferenciados: Sirin es el símbolo de la belleza y la felicidad, y premia con esos dones a quienes llevan una vida pura, libre del pecado. Por el contrario, Alkanost representa a la muerte, la tentación y el dolor, y el premio que concede es el placer... cuyo precio siempre será la muerte, en pecado y sin confesión. Vagan sobre el mundo, con sendas copas de oro llenas hasta rebosar de sus dones respectivos, y a menudo se dejan ver por los hombres. Cualquiera puede pedirles que derramen su copa sobre él... desgraciadamente, son seres idénticos, siendo imposible diferenciar a Alkanost de Sirin, por lo que demasiado a menudo se producen graves confusiones... A veces una gota o dos se derrama de sus cálices, esparciendo felicidad y dolor aleatoriamente... y demasiado a menudo injustamente.



FUE	12	Altura	1'5 m.
AGI	20	Peso	- kg.
HAB	-	Apariencia	-
RES	-	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	-	RR	150 %
CUL	-	IRR	0 %

Competencias: Otear 35%, Volar 99%
Poderes: Es imposible dañar a un ave del paraíso, ya sea con medios físicos o mágicos.



Baalberith

Archivero Mayor y Bibliotecario del Infierno. No está al servicio directo de ningún Demonio Superior, teniendo a su cargo todos los registros y contratos infernales, así como una biblioteca en la cual se encuentra todo el conocimiento que ha sido, es y será. Su único ayudante es una Sombra ciega llamada Broges.
Baalberith es el demonio más atareado del Infierno, por lo cual sólo se le puede invocar entre las 12 y las 12:05 h. de la noche. En caso de que la invocación sea correcta, sin embargo, Baalberith no se persona físicamente en el lugar: se limita a dejar oír su voz desde algún rincón oscuro. Puede proporcionar a los hombres cualquier tipo de información. A cambio pide la pérdida de una parte del Conocimiento. (En términos de juego: 2D10 de puntos en una competencia de Cultura elegida por el Dj). En caso de fallar la tirada, el Ejecutante que intente la invocación perderá 3D6 en Conocimiento Mágico, sin que Baalberith se digne siquiera darse por aludido. En caso de sacar una Pifia, perderá en el acto 1D4 puntos de Cultura (y de manera definitiva).
Gracias a Baalberith, el Inquisidor y exorcista francés Surin consiguió una copia del contrato infernal de Urbano Grandier, lo cual fue prueba suficiente para llevarlo a la hoguera.
No se dan sus características porque, como ya se ha dicho, nunca toma forma física en la Tierra.

Bael

Está al servicio del demonio Silcharde, en calidad [de] consejero y asesor principal. Tiene a su servicio [a] legiones de Ondinas. Ante los hombres, adopta la [for]una araña gigante, con tres cabezas: una de sapo, [una] hombre, y la tercera de gato. Su voz es terriblemente [...] Se autodenomina, bastante pomposamente, como «[...] de los Infiernos», ya que uno de sus anteriores cargos [fue] de virrey de las regiones orientales del Infierno. Es [...] egocéntrico y muy susceptible a los halagos. Tiene [el] de conceder a los hombres el don de hablar cualquier [idioma] y la facultad de hacerse invisibles en caso de apuro, y cuando no haya testigos a la vista. Para conseguir [...] dichos favores basta pasar una tirada de Elocuencia; [en] de no pasar la tirada, Bael se sentirá ofendido y [...] que haya hablado. El castigo puede variar desde la [...] inmediata hasta la mutilación de una o varias [partes] cuerpo, la reducción de características o competencias, [...] teletransportación a algún tiempo y lugar especialmente desagradable.

FUE	10	Altura	3 m. (aprox.)
AGI	5	Peso	200 kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	40	Armadura Nat.	Aura (prot. 20)
PER	35		
COM	30	RR	0%
CUL	30	IRR	400%

Armas: Bael nunca usa armas. Le repugna la violencia física.
Armadura: Carece.
Competencias: Cualquier Idioma al 200%
Hechizos: Bael conoce multitud de hechizos, siendo [sus] favoritos todos los que implican la dominación [física] mental del receptor.
Poderes especiales: El aura de protección de Bael [tiene] poder de devolver el daño, siempre que no sea [superior] decir: si el aura recibe 15 puntos de daño Bael [queda] indemne, y los dichos 15 puntos los sufre el que [le] infligió. Por el contrario, si hace 21 puntos de daño [...] recibe 1 punto y el agresor queda indemne.



Bafomet

Este pequeño ser (plural, Bafometos), según se dice, [es] adorado por los Templarios, carece de cuerpo y [...] des: solamente una gran cabeza redonda con dos [grandes] ojos, una enorme boca, y sin transición dos pares de [...] cuyos tobillos le nacen debajo de la barbilla. Uno [de] estos pies está orientado hacia delante, el otro hacia [atrás]. Así, en caso de huir precipitadamente no tiene necesidad

Barbatos

Ex Conde desterrado del valle de la Soledad, actualmente exilado del Infierno. Pese a que en un principio estaba al servicio del Demonio Silcharde, según una vieja leyenda se rebeló contra el poder del Infierno, debiendo huir del mismo. Actualmente no reconoce obediencia a nadie, sea del Cielo o del Infierno. Ha adoptado la apariencia de un ser humano de talla gigantesca, vestido y pertrechado a la manera de los cazadores. Vive en los bosques, y es el protector de las criaturas que en ellos habitan. Es capaz de invocar en su ayuda a un ejército formado por 30 legiones de Sátiros, Mandrágoras, Lamias, Hadas y Lobos gigantes. Tiene el poder de conceder a quienes lo invocan la facultad de hablar a la manera de un determinado animal (el canto de los pájaros, el ladrido de los perros, el mugido de las vacas), entendiéndolos y haciéndose entender.

FUE	35	Altura	2'20 m.
AGI	30	Peso	90 kg.
HAB	30	Apariencia	-
RES	40	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	40	RR	0%
CUL	20	IRR	250%

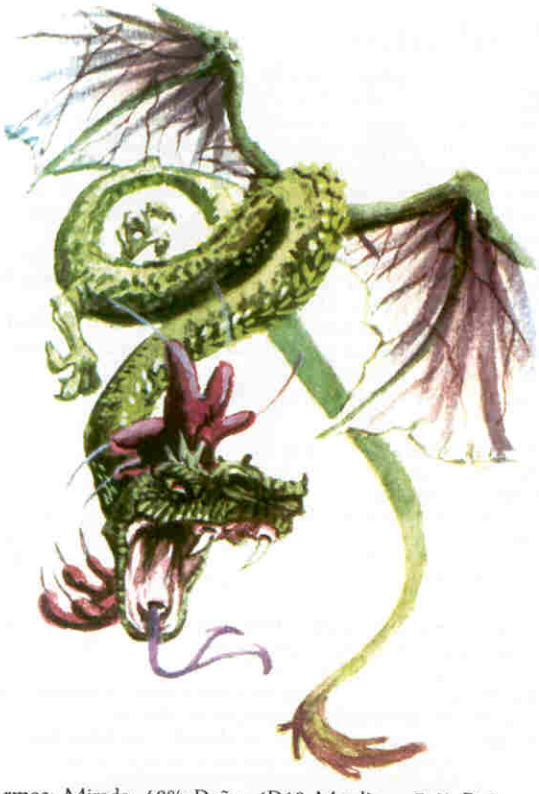
Armas: Arco largo. Daño: 1D10 + 3D6.
Armadura: Peto de cuero (protección 2)
Competencias: Escuchar 99%, Rastrear 99%
Hechizos: Barbatos es capaz de lanzar cualquier hechizo. No le gusta, sin embargo, usar hechizos de Goecia.
Poderes especiales: Barbatos regenerará inmediatamente cualquier herida que sufra si está en el interior de un bosque.



Basilisco

Este animal nace de un huevo de gallina que haya sido incubado por una serpiente. Tiene cuerpo de serpiente común, con espolones, alas membranosas y cabeza con cresta de gallo. Su cuerpo reluce levemente, debido a la virulencia de su veneno.

FUE	1/ 5	Tamaño	15/20 cm.
AGI	25/30	Peso	- kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	10/15	Armadura Nat.	Carece.
PER	15/20		
COM	0	RR	0 %
CUL	0	IRR	150/175 %



Armas: Mirada: 60% Daño: 4D10 Mordisco: 75% Daño: Muerte instantánea (por veneno).
Competencias: Discreción 99%.
Poderes especiales: Puede matar con la mirada.

Bebrices

Seres gigantescos, de apariencia humanoide, con un único ojo en la frente y cubiertos de un espeso pelo castaño por todo el cuerpo. Salvajes e indisciplinados, habitan en completa anarquía en el valle de la Soledad (antiguo feudo de Barbatos). Sólo inclinan la cabeza ante Abigor, al cual admiran por su ferocidad, y a quien acompañan frecuentemente a la tierra en sus expediciones de masacre y destrucción.

FUE	30/35	Tamaño	4'30 m.
AGI	10/15	Peso	350 kg.
HAB	5	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	Pelo (prot. 2)
PER	10/12		
COM	1	RR 0 %	
CUL	1	IRR 150 %	



Armas: Garrote, 40% Daño 5D6
Armadura: Carece
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
Nota: Un Bebriz puede enloquecer durante el combate, empezando a herir sin distinción a amigos y enemigos. Esto sucederá en el momento en que saque una Pifia con su arma.

Beherito

Duque del Abismo Tenebroso, lugarteniente [illegible] Agaliaretph. Tiene a su mando a 26 legiones [illegible] Sombras. Adopta la apariencia de un joven noble [illegible] totalmente de rojo, montado en un caballo del mismo [illegible] Lleva en la frente una corona.
Es uno de los demonios más embusteros (más incluso que Camos) ya que NUNCA dice la verdad, expresándose siempre mediante mentiras. Tiene el poder de revelar a los invocadores importantes secretos de la magia y la alquimia... Secretos que sus invocadores van a tener que [illegible] entre el montón de embustes que los acompañan. Los círculos de invocación deben sacrificarse siempre gallinas blancas, su distracción favorita es seducir monjas y mujeres [illegible]

FUE	25	Altura	1'65 m.
AGI	30	Peso	60 kg.
HAB	20	Apariencia	-
RES	25	Armadura Nat.	10 puntos
PER	20		
COM	29	RR 0 %	
CUL	30	IRR 450 %	



Armas: Espadón 100% Daño: 3D10 +2D6
Armadura Negra: Invulnerable a daño físico [illegible]
Competencias: Cabalgar 100%. Alquimia 100% [illegible] Mágico 100%
Hechizos: Beherito es capaz de lanzar cualquier hechizo [illegible]
Poderes especiales: Tiene una protección natural de [illegible] puntos frente a todo tipo de ataques, sean mágicos o [illegible] Además su armadura le hace invulnerable a todo tipo de daño físico.

Belaam

Seres incorpóreos, con apariencia de neblina oscura, [illegible] de la lujuria y del deseo carnal frustrado. Asaltan sexualmente a las mujeres solitarias, que no suelen normalmente tener comercio carnal con varón. Un Belaam ataca solo, y se enfurece terriblemente si encuentra oposición a sus deseos.

FUE	18/22	Tamaño	No aplicable
AGI	15/20	Peso	- kg.
HAB	20/25	Apariencia	-
RES	18/20	Armadura Nat.	Ver
PER	15/20		descripción
COM	0	RR 0 %	
CUL	0	IRR 150 %	

Armas: Golpear 65%. Daño 1D6 + 1D3
Armadura: Carece
Competencias: Lanzar 45%, Pelea 40%
Hechizos: Inmovilización, Deseo, Maldecir una [illegible]
Poderes especiales: Un Belaam sólo puede ser herido [illegible]



[illegible] atacante se mantiene [illegible] estando descalzo o [illegible] pared que a su vez [illegible] ataque sea mágico o [illegible]

Belfegó[illegible]

Satánico personaje [illegible] Aquelarres junto [illegible] aunque casi todos l[illegible] uno de los consejero[illegible] adoptar la apariencia [illegible] de bestia, otras vece[illegible] orejas enormes y pu[illegible] adoptar otras formas [illegible] co. Algunas leyend[illegible] que pactó con el Di[illegible] solamente tiene que [illegible] uno que además de [illegible] físico según su capr[illegible] Las características d[illegible] de su aspecto actua[illegible] Solamente su Culto [illegible] (50) permanecerá [illegible] inalterable sea cual [illegible] sea la forma que [illegible] adopte.
Hechizos: Todos
Poderes especiales: Cambio de aspecto



Belzebu[illegible] Guerra

Su nombre provie[illegible] Zbub (mosca), e[illegible] autores, sin embarg[illegible] «Beel B'Boba», que [illegible] Calumnias». Sea co[illegible] encargado de la org[illegible] ejércitos infernales.



...mantiene en contacto directo con la tierra (sea ...descalzo o teniendo la mano apoyada en una roca o ...su vez descanse en tierra). Es indiferente que el ...mágico o físico.

Belfegón

...personaje que muchas veces preside los ...junto a Aker. Se conoce muy poco de él, ...todos los estudiosos coinciden en que debe ser ...de los mensajeros de Lucifer. Unas veces gusta de ...la apariencia de una bella mujer con una larga cola ..., otras veces es un hombre con cuernos de carnero, ...y puntiagudas y larga cola. A veces puede ...otras formas, como bestia informe o animal doméstico. ...leyendas sugieren que antaño fue un gran sabio ...el Diablo... y el precio fue muy caro... No ...tiene que servir a Lucifer para toda la eternidad ...además debe soportar que éste cambie su aspecto ...capricho o conveniencia...

...características de Belfegón dependen ...aspecto actual. ...su Cultura ...permanecerá ...sea cual ...forma que ...Todos ...especiales: ...de aspecto.





Belzebuth, Señor de la Guerra

...nombre proviene de las palabras hebreas Baal (Señor) y ...(moscas), es decir, «Señor de las Moscas». Algunos ..., sin embargo, afirman que su nombre deriva del sirio ...(Dios), que significa literalmente «Maestro de la ...». Sea como fuere, este Príncipe del Infierno está ...de la organización y entrenamiento de todos los ...infernales, los cuales están bajo su mando absoluto.

Para ello cuenta con la inapreciable ayuda de Abigor, su lugarteniente. Parece ser que en los primeros días de la rebelión de Lucifer, Belzebuth contaba con dos generales: Abigor y su hermano gemelo, Samael. Sin embargo, éste desertó de las filas infernales al poco de su derrota, humillándose ante Dios y solicitando el perdón divino, el cual le fue concedido, ocupando el lugar de Miguel como general de las tropas celestiales. Su hermano Abigor nunca le perdonó esta traición, y está escrito que un día se enfrentarán a muerte. Pese a que Belzebuth puede adoptar cualquier tipo de forma, suele preferir tres que usa indistintamente: Su favorita, y la que por consiguiente casi siempre adopta, es la de una mosca gigantesca y repugnante. Adopta esta forma siempre que es invocado por los humanos, y muchas veces, suele venir acompañado por Astaroth (aunque éste no haya sido llamado). Asimismo puede presentarse como una bestia monstruosa, mitad macho cabrío y mitad becerro negro, que arrastra una larga cola. Bajo esta forma aúlla como un lobo y arroja llamas por la boca. Por último, puede aparecer como un ser humanoide de talla gigantesca, sentado sobre un trono inmenso, con la frente ceñida por una banda de fuego, el pecho henchido, abotargado el rostro, brillantes los ojos, levantadas las cejas y con aspecto amenazador. Tiene la nariz larga, dos grandes cuernos en la frente, la piel de un tono negro como el carbón, dos gigantescas alas de murciélago le nacen de la espalda, tiene patas de ánade y cola de león, y esta cubierto de un pelaje largo y crespo de la cabeza a los pies. Muchas veces complementa su aspecto con una especie de túnica o sotana negra. Según parece, será con este aspecto con el cual Belzebuth piensa gobernar en el Infierno...
Y es que se dice que Belzebuth planea usurpar el trono a Lucifer, para lo cual cuenta con la fidelidad de sus tropas y con el apoyo del otro príncipe del Infierno, Astaroth.

Bene ha Elohim

Según Enoch fueron doscientos los ángeles que desertaron, bajando a la Tierra por el monte Hermón, hace aproximadamente doce mil años. Los hombres los llamaron Bene ha Elohim, que significa «hijos de Dios». Sus líderes eran Azazel y Shemjaza. Se dice que el primero actuó en complicidad con Lucifer, para debilitar así las huestes angélicas. Por el contrario, Shemjaza obraba de buena fe, deseoso de dar el conocimiento a los humanos.

Otros Bene ha Elohim destacados fueron Agniel, que enseñó a los pueblos de la tierra los secretos curativos de las plantas y de la magia blanca; Araquiel, que enseñó a los hombres los signos y los secretos de la tierra; Asheel, compañero de Azazel, que sembró la discordia entre los hombres y los Vigilantes; Baraquijal, que enseñó a los humanos la ciencia de la Astrología; Exael, el cual, según Enoch, enseñó a los hombres a fabricar ingenios de guerra, a trabajar la plata, el oro y las piedras preciosas; Ezequel, que enseñó meteorología; Gadreel, que enseñó a los hombres a hacer herramientas (sobre todo... armas), y Penemuel, que enseñó el arte de la escritura. Pese a sus supuestas buenas intenciones, sembraron el caos entre los descendientes de Adán, que descubrieron gracias a ellos la guerra y la avaricia. Además, la mayor parte de los Bene ha Elohim fueron seducidos por las Lilim, dando lugar a una raza de monstruos llamados Grigori. Se dice que Dios desató el Diluvio universal para borrarlos, a ellos y a su blasfema descendencia, de la faz de la Tierra. Muy pocos lograron salvarse, pues los supervivientes fueron cazados como animales por los ángeles Vengadores.

Azazel quedó preso bajo un gran túmulo de piedras en el acantilado de Haradán. Con el tiempo fue adorado por una secta herética de judíos, que le hacían sacrificios humanos. Otras versiones dicen que logró refugiarse en el Infierno junto a Asheel, Baraquijal, Gadreel y Penemuel. Todos ellos se convirtieron en demonios, y Azazel fue recompensado con el cargo de Portaestandarte de Lucifer. No obstante, se dice que Penemuel no es realmente malvado, y que tuvo que convertirse en Demonio sencillamente empujado por las circunstancias. De hecho, cuenta la leyenda que concede la sabiduría, o al menos, que cura de la estupidez a quien realmente se lo merece...

Respecto al otro líder de los Bene ha Elohim, Shemjaza, no pudo evitar ser seducido por una Lilim llamada Istar, a la que (según la tradición judía) reveló uno de los verdaderos nombres de Dios, con lo que dio al Demonio la fortaleza necesaria para hacer de la Tierra su feudo. Arrepentido por sus pecados, y enloquecido de dolor al ver cómo los ángeles Vengadores destruían a su pueblo, se arrojó a la constelación de Orión, donde quedó colgado boca abajo. Se dice que la carta del Tarot número XII, el Ahorcado, lo representa a él. Es más, se dice que parte del poder de Shemjaza reside en esta carta, pues a través de ella es posible comunicarse con él, y beneficiarse de su experiencia mediante sus sabios consejos...

FUE	20/25	Tamaño	2'95 m.
AGI	15/20	Peso	160 kg.
HAB	20/23	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Aura resplandeciente (prot. 5)
PER	15/20		
COM	20	RR	0 %
CUL	20/25	IRR	150 %

Armas: Los Bene ha Elohim pueden manejar cualquier tipo de arma al 99%. **Armaduras**: Carecen.

Competencias: Todas al máximo permitido por su característica.
Hechizos: Los Bene ha Elohim pueden aprender y utilizar cualquier tipo de hechizo.
Poderes especiales: Aura de luz. Llamados «los resplandecientes» por determinados pueblos mesopotámicos, están rodeados por una aureola de luz intensa que desvía la mayor parte de los golpes que sufren. Además, son inmunes a cualquier tipo de magia.



Bileto

Príncipe del Infierno, consejero personal de [illegible]. Tiene a sus órdenes a 80 legiones Infernales, y acostumbra a usarlas para sus fines. Cuando es invocado por un adulto con ansias de riqueza y poder, se presenta bajo la forma de un monstruo alado de pesadilla, y procura cumplir su invocador aquello que le pida de la manera más [illegible] posible, y de tal forma que cause su destrucción. Por el contrario, si el que lo invoca es un alma inocente o un [illegible] presenta bajo la forma de una paloma negra, e intenta [illegible] y apartarle de la senda oscura que ha emprendido. Y es que Bileto, pese a haberse rebelado junto a Lucifer, [illegible] momento del Juicio Final, ya que espera ser restituido [illegible] ocupar su sitio en el séptimo trono, dentro de la orden [illegible] Potestades. Otra leyenda afirma que Bileto entró en [illegible] a propósito, para intrigar desde él a favor del Cielo. Es [illegible] poeta, y cuando habla con los humanos lo hace siempre [illegible]



Altura	Variable
Peso	Variable
Apariencia	-
Armadura Nat.	Invulnerable a lo que no sea mágico
RR	xxx %
IRR	450 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Todas las competencias de Cultura y Conocimiento al 90%.
Hechizos: Bileto puede lanzar cualquier tipo de hechizo.
Poderes especiales: Bileto es capaz de lanzar hasta 6 hechizos diferentes a la vez.

Blemys

Son humanoides sin cabeza. Los ojos, nariz y boca los tienen en el centro del pecho, y carecen de orejas, por lo que son totalmente sordos. Al parecer están ligeramente emparentados con los Bafometos, ya que jamás se ha visto a ejemplares de ambas razas pelearse entre sí. Al igual que los Bafometos, suelen ser servidores de los magos Goéticos, aunque a veces se les ve vagar a solos por lugares solitarios o desiertos.

Blemys se alimenta exclusivamente de carne cruda, y no desdeña en absoluto la carne humana. Son fuertes y ágiles, y razonablemente inteligentes, lo cual los hace enemigos peligrosos. Su única debilidad es que la música les aturde los paraliza de manera temporal (el motivo de esto es inexplicable, ya que como hemos dicho, al carecer de oídos son totalmente sordos).

Tamaño	1'85 m.	
Peso	95 kg.	
Apariencia	-	
Armadura Nat.	Carece.	
RR	0 %	
IRR	125 %	

Armas: Mordisco 50% Daño: 1D10+1D6
Cualquier tipo de arma con un 50/75%
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 65%, Otear 40%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece





Brucolacos

Humanoides demoníacos capaces de adoptar apariencia humana durante el día. Bajo la luz del Sol parecen personas normales, pero al anochecer adoptan una forma infernal, cubriéndoseles el cuerpo de un espeso pelo rojo, y creciéndoles garras en manos y pies, colmillos en la boca y cuernos retorcidos en la frente. Entonces deben matar a alguien y beber su sangre antes de que amanezca un nuevo día, o de lo contrario permanecerán bajo esta forma para siempre. Hay quien afirma que son el producto de la unión entre los Íncubos y las Strigas, otros que son hijos de brujas o de mujeres de vida licenciosa. Igualmente se dice que es de la sangre humana de donde extraen la facultad de adoptar forma de hombre. Sea como fuere, gustan de la compañía de las personas, viviendo siempre que pueden en ciudades o aldeas grandes.

FUE	20/25	Altura	1'85 m.
AGI	10/15	Peso	78 kg.
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	20/25	Armadura Nat.	(en forma diabólica)
PER	30/35		5 puntos.
COM	5/ 7	**RR**	0 %
CUL	5/10	**IRR**	150 %

Armas: En forma humana, cualquiera. Bajo forma diabólica, Mordisco 75%. Daño 1D8+2D6.
Garras 50%. Daño 3D6
Armadura: Cualquiera bajo forma humana. Ninguna bajo forma diabólica.
Competencias: Rastrear 90%, Otear 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%
Hechizos: Es muy difícil (pero no imposible) que un Brucolaco use la magia.
Poderes especiales: La metamorfosis antes citada.

Camos

Caballero del Infierno, autodenominado Señor de la Lisonja. Es consejero personal del poderoso Astaroth. Adopta la apariencia de un dromedario con cabeza de mujer de rostro bellísimo, la cual lleva en sus sienes una diadema de perlas. Habla con una voz muy aguda, parecida al graznar de los cuervos, y alabando siempre las virtudes de su interlocutor. Tiene la facultad de dar a sus invocadores la facilidad de palabra (en términos de juego: eleva de manera automática la competencia de Elocuencia al 100%). Si se falla la tirada a la hora de hacer la Invocación, sin embargo, reduce la competencia de Elocuencia al 0%. Si se saca una pifia en la tirada el invocador se vuelve mudo. Además, el don de Camos tiene una pequeña particularidad: sólo funciona mientras se digan mentiras. En el momento de decir una sola verdad, la competencia de Elocuencia disminuye a un 1%.

FUE	20	Altura	2 m.
AGI	10	Peso	500 kg.
HAB	1	Apariencia	-
RES	40	Armadura Nat.	Sólo puede ser herido mediante la magia
PER	15		
COM	35	RR xxx %	
CUL	25	IRR xxx %	

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Todas las de Comunicación al 100%
Hechizos: Camos conoce todo tipo de hechizos. De todos modos, no le gusta demasiado usarlos.
Poderes especiales: Camos desaparecerá de la Tierra al recibir la primera herida, aunque sólo sea de un punto de daño. Sin embargo, aquél que se la inflija sufrirá en el acto 4D10 de puntos de daño.



Carantoña

Pequeño ser de los bosques gallegos y asturianos de aspecto humanoide, de ojos amarillos, cuernos de cabra y colmillos afilados. Va vestido con pieles y lleva cascabeles en los tobillos. Se alimenta exclusivamente de vino tinto, que trasiega en enormes cantidades. Es gracioso, amante de los juegos de palabras y muy simpático. Adora la compañía humana. Si carece de vino debe suplirlo con sangre, porque si no muere en menos de 24 h.

FUE	5/10	Tamaño	90 cm./1 m.
AGI	20/25	Peso	25 kg.
HAB	18/20	Apariencia	-
RES	10/12	Armadura Nat.	Aura mágica (prot. 5)
PER	20/25		
COM	15/20	RR 0 %	
CUL	15/20	IRR 250 %	

Armas: Mordisco: 85% (2D8).
Competencias: Buscar 65%; Conocimientos mágicos 75%; Discreción 45%; Elocuencia 85%; Esquivar 95%.
Hechizos: Un Carantoña puede conocer todo tipo de hechizos. Evitan, sin embargo, usar los de Goecia.
Poderes especiales: Carece.



Cassiel, Arcángel de la V

En Caldea recibía el nombre de Labbiel, «el resplan cura», y se le adoraba bajo la forma de una serpien que aún gusta de adoptar cuando quiere ser discreto Enoch, «está□ por encima de todas las enfermedade todas las heridas de los hijos de los hombres». Otro libro sagrado, el Zohar, lo presenta como el «Sanador de la Tie Antaño era una Dominación, pero fue «ascendido a un nuevo cargo tras la institución de Guland como demon Envidia y Portador de la Enfermedad. En términos de intervención de Cassiel puede hacer posible una «cura milagrosa» de alguien al borde de la muerte, ya sea por o por enfermedad. En sus intervenciones en la Tierra, gusta de adoptar, como ya se ha dicho, la figura de una serpiente, una pequeña culebra que se coloca junto a su observándole fijamente. Otro aspecto suyo más clásico un anciano venerable, silencioso pero muy eficaz a la hora luchar contra la enfermedad y la muerte. Cassiel nunca a un ser vivo, aunque se trate de demonios o pecadores matanzas indiscriminadas o los actos de crueldad le repu (Nota para el DJ: Así que no vale ser una máquina de carne para luego, a la primera heridita, ponerse a rezar fervorosamente a Cassiel para que nos haga un remien



Colacho

Bestia demoníaca que la han visto del encuentro que tie peludo, garras y pico Carece de brazos y v alimenta solamente cuan el acechar a su cayendo sobre ella si dos poderosos dones invisible, y su canto poder de hechizar a las voces de sus sere personas) o los sonid caso de las bestias). cazarlos, ya que segú Colacho proporciona

FUE	15/20	Tamañ	
AGI	20/25	Peso	
HAB	-	Aparie	
RES	15/20	Armad	
PER	18/20		
COM	-	RR	
CUL	-	IRR	



Armas: Garras 7
Competencias:
Esquivar 75%; O
Poderes especial
se concentra en
se excita o se rel
simplemente es s
propiedad antes
tirada de RR par
Nota: Una pren
que un talismán
muere si la pren

Colacho

...una mitología natural del norte de Castilla. Dicen los ...que lo han visto y han tenido la fortuna de salir vivos ...cuentan que tiene cuerpo como de hombre, pero muy ...con garras y pico de águila y pequeños cuernos de cabra. ...vive en las copas de los árboles. Se ...exclusivamente de carne, siendo su forma habitual de ...acechar a su víctima desde las copas de los árboles, ...sobre ella sin previo aviso. Para tal fin cuenta con ...sus dones naturales: es capaz de volverse ...y, al canto, estridente y desagradable, tiene el ...de hechizar a quien lo escucha, pues la víctima cree oír ...de sus seres más queridos (en el caso de las ...) o los sonidos de los animales de su especie (en el ...de las bestias). Hay intrépidos que se dedican a ..., ya que según se dice una prenda tejida con pelo de ... proporciona la invisibilidad a su portador.

	Tamaño	1'20 M.
	Peso	40 kg.
	Apariencia	-
	Armadura Nat.	Pelo (prot. 1)
	RR	0 %
	IRR	175 %



...Garras 75% (1D8+1D6).Pico 90% (1D6+1D4).
...
...75%, Otear 90%, Saltar 90%.
...especiales: El Colacho puede volverse invisible si ...en ello, volviéndose visible cuando se distrae, ...o se relaja (es decir, cuando ataca, duerme, come o ...es sorprendido o asustado). Su canto tiene la ...antes citada, pero su víctima tiene derecho a una ... de RR para librarse de sus efectos.
... Una prenda tejida con pelo de Colacho funciona igual ...que un talismán de Invisibilidad, aunque el receptor no ...si la prenda se desgarra o se destruye.



Corrupia

También llamada Fiera Corrupia, fue popularizada en los llamados Romances de Ciego, que cantaban los mendigos a cambio de una limosna. Posee cuerpo de león y dos cabezas, una de lagarto y otra de toro. Suele vivir en las cuevas y simas profundas, y se alimenta de carroña. Cuando está hambriento, no obstante, mata animales y personas a los que arrastra a su cubil, para devorarlos cuando hieden.

FUE	25/30	Tamaño	1'90 M.
AGI	28/30	Peso	60 kg.
HAB	-	Apariencia	-
RES	30/33	Armadura Nat.	Carece.
PER	15/20		
COM	-	RR	0 %
CUL	-	IRR	175 %

Armas: Morder (cabeza de lagarto) 75% (2D6+1D4), Embestir (cabeza de toro) 90% (3D6)
Competencias: Correr 80%, Otear 60%.

Las Criaturas de Abaddón

«Abrió el pozo del Abismo y subió del pozo una humareda (...) de la que salieron langostas (...) su apariencia era parecida a caballos preparados para la guerra; sobre sus cabezas tenían coronas que parecían de oro, sus rostros eran como rostros humanos; tenían cabellos como de mujer, dientes como de león, corazas de hierro y el ruido de sus alas como el estrépito de carros de muchos caballos que corren al combate; tienen colas parecidas a las de los escorpiones, con aguijones, y en sus colas, el poder de causar daño a los hombres durante cinco meses. Su rey es el ángel del Abismo, llamado en hebreo Abaddón y en griego Apolión» (Apocalipsis, 9)

Este párrafo del Apocalipsis, bastante explícito, es una de las escasas referencias que tenemos sobre Abaddón el Exterminador y su hueste. Los teólogos no se ponen de acuerdo en si se trata de un ángel o un demonio, y muchos se inclinan por una explicación intermedia: un ángel encerrado en el infierno por sus faltas, que se redimirá el día



del Apocalipsis masacrando pecadores a mayor gloria del Señor...
Hasta entonces, Abaddón (o Apolion, como se prefiera llamarle) no sale de su encierro. Por desgracia, alguna de sus infernales criaturas, se deja ver sobre la tierra de cuando en cuando, a veces cumpliendo misiones divinas, otras defendiendo causas claramente demoníacas, y en ocasiones simplemente actuando por su cuenta, como si se hubiera escabullido de la vigilancia de sus amos, sean los que sean...

FUE	35/40	Tamaño	3 por 5 m.
AGI	15/20	Peso	1'5 Tn
HAB	0	Apariencia	-
RES	30/35	Armadura Nat.	Piel escamosa
PER	/ 5		(prot. 10)
COM	0	RR 0 %	
CUL	0	IRR 350 %	

Armas: Mordedura 65% (1D4+1D6), Aguijón 80% (1D10+ veneno).
Competencias: Correr 70%, Volar 99%
Poderes especiales: El veneno del aguijón de una Criatura de Abaddón, clavado en una persona o animal, provoca las siguientes consecuencias: Al instante caerá al suelo como muerto, sufrirá violentos espasmos e intensos brotes de fiebre. Si alguien lo cuida y consigue alimentarlo y mantenerlo con vida, al cabo de estos seis meses se habrá vuelto loco sin remedio (a no ser que pase una tirada de Suerte con un malus de -30%), su piel se habrá vuelto para siempre blanca y pálida como la de un cadáver y su Resistencia se habrá reducido a 1 de manera permanente. Sin embargo, durante estos 5 meses habrá estado soñando con el Infierno, por lo que puede ser una fuente a consultar muy importante en lo referente a intrigas demoníacas, naturaleza, poder y debilidad de los diferentes demonios y quizá datos concretos sobre la geografía infernal...

Cynocéfalos

Seres con cuerpo de hombre y cabeza de bestia, normalmente macho cabrío, aunque pueden darse otros (águila, toro, zorro, león). Se encuentran siempre en zonas desoladas y desiertas, malditas por la mano de Dios. Sufren frecuentes espasmos de furia durante los cuales son capaces de destruir todo ser vivo que se cruce en su camino. Sólo se aplacan ante el alcohol y el sexo. Es posible emborrachar a uno de ellos y capturarlo, pero la bestia no tarda mucho en morir en cautividad. Las mujeres que tengan comercio carnal con un Cynocéfalo tienen un 99% de posibilidades de quedar embarazadas. El bebé será un ser humano perfecto, pero a partir de los seis años empezarán a desarrollársele una serie de deformidades que terminarán por convertirlo en un monstruo.

FUE	25/30	Tamaño	1'55 m.
AGI	25/30	Peso	45 kg.
HAB	10/12	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Piel gruesa
PER	30/35		(prot. 1)
COM	1	RR 0 %	
CUL	1	IRR 150 %	

Armas: Garras 65%. Daño 1D8+3D6
Armadura: Carece
Competencias: Trepar 90%, Saltar 75%, Esquivar [illegible] Esconderse 50%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece



Dama de Amboto

Poderosa semidiosa de los bosques del norte, de la [illegible] los demonios Ígneos. Es adorada en todo el Norte [illegible] brujas, Sátiros y Lamias, y es atendida por un ejército [illegible] buitres que hablan. Tiene su residencia en el valle de Amboto, en un fantástico palacio subterráneo.
En caso de combate, la Dama se transforma en un [illegible] buitre, que se desplaza dejando tras de sí una estela [illegible] fuego. Viaja en un carro tirado por cuatro caballos [illegible] que dejan la misma estela a su paso. Como todos los [illegible] puede convertirse en fuego. Su relación con Frimost es [illegible] ambigua: aunque está técnicamente bajo su mando [illegible] obedece en la práctica muy pocas órdenes de él.

FUE	20	Altura	1'85 m.
AGI	32	Peso	65 kg.
HAB	35	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Ningún arma física
PER	25		puede dañarla
COM	12	RR 0 %	
CUL	30	IRR 350 %	

Armas: Picotazo (Transformada en buitre) 80% Daño [illegible]
Lanzar llamas 90% Daño: 4D6.
Competencias: Alquimia 70%, Astrología 99% [illegible] 75%, Con. de animales 75%, Con. mágico 99% [illegible]

Dragón

Los Dragones nacen de los huevos que pone una gigantesca serpiente llamada Ganga Gramma, la cual tiene su residencia en los islotes malditos del Mar de las Llamas. Esta serpiente es la mascota favorita de Astaroth.
Dichos huevos son del tamaño de un huevo de paloma, y de color rojizo. Los seres infernales los reparten por todo el mundo a millares. Sin embargo, muy pocos de ellos eclosionan, ya que han de estar más de 100 años bajo el calor solar para madurar. Del huevo nace una serpiente, no mayor que una culebra de agua, la cual empieza a crecer lenta pero constantemente. De todos modos, durante sus primeros 5 años de existencia es muy vulnerable, y prácticamente cualquier animal puede devorarla. Con el paso de los años, la serpiente adquiere respetables proporciones (12 m. de largo, a veces más), siendo algunas de las más grandes capaces de engullir de un solo bocado a caballo y jinete. Entonces se enroscan y duermen durante un periodo no definido de tiempo, durante el cual se transforman en Dragones: se les desarrollan cuatro patas para mover mejor su imponente mole, se les endurece la piel del lomo, les nacen unas secreciones óseas por todo el cuerpo y se les cambia la forma de la cabeza. Además, adquieren la facultad de lanzar vapores de azufre y fuego por la boca. Como Dragón, siguen creciendo y creciendo, hasta que, incapaces de soportar su enorme peso, sus patas se quiebran y atrofian. Entonces se arrastran como pueden hasta el mar, donde tiene lugar una nueva mutación, transformándose en Serpientes marinas. Las patas se les convierten en aletas y pierden la facultad de arrojar fuego y azufre. A cambio, pueden llegar a alcanzar proporciones monstruosas. Es falsa la creencia popular que afirma que los Dragones pueden volar.
En el mar, las Serpientes Marinas se trasladan hacia el Mare Tenebrosum (Océano Atlántico). Nunca se ha visto ninguna más allá del estrecho de Gibraltar. Algunos piensan que se retiran allí a morir, precipitándose por los Abismos del Fin del Mundo.
Como es fácil de deducir, hay muy pocos Dragones en el mundo, y, que se sepa, ninguno en la Península.

Damos las características del Dragón en sus tres fases: como Serpiente Gigante, como Dragón y como Serpiente Marina.

Serpiente Gigante

FUE	30/35	Tamaño	5/12 m.
AGI	5/10	Peso	- kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	1 punto
PER	10/15		
COM	0	RR	0 %
CUL	0	IRR	100 %

Armas: Envolver con los anillos de su cuerpo, 40%. En ese caso la víctima queda atrapada y muere literalmente estrujada, ya que la serpiente le hace 2D10 puntos de daño por asalto.
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 40%

Dragón

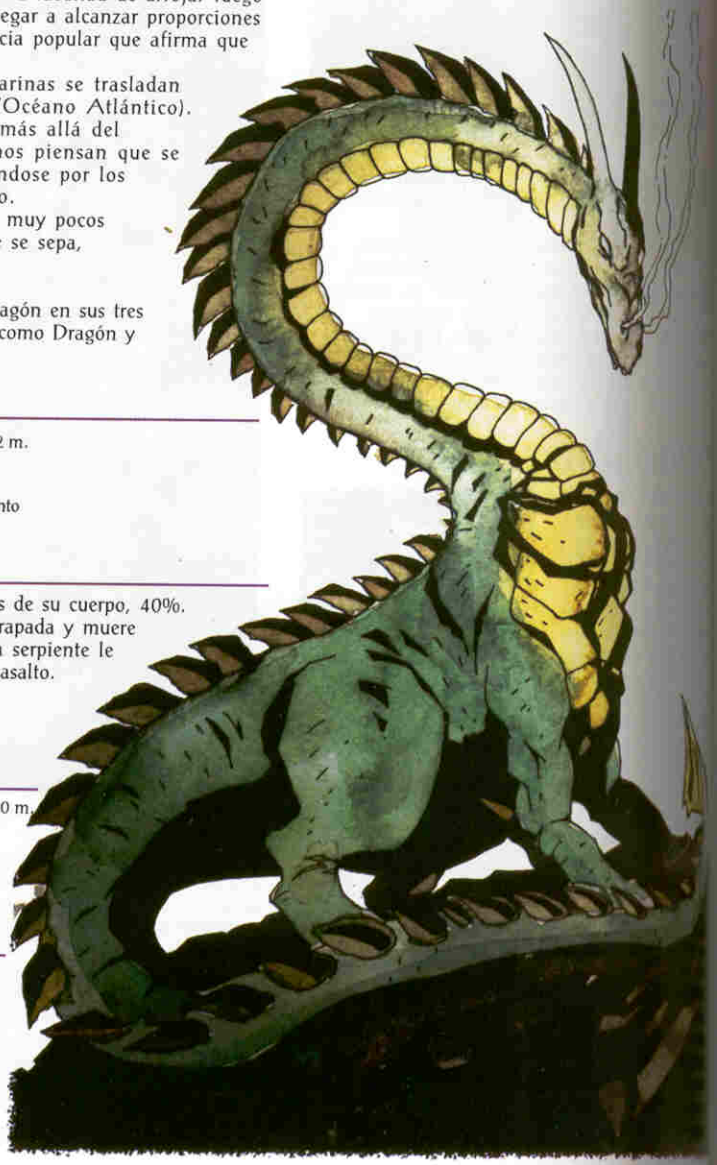
FUE	45/50	Tamaño	20/50 m.
AGI	10/15	Peso	- kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	60/75	Armadura Nat.	15 p.
PER	5/10		
COM	0	RR	0 %
CUL	0	IRR	250 %

Armas: Mordisco: 75%, Daño 2D8+6D6
Aliento: 60% Daño 3D10+2D6+1
Competencias: Otear 45%
Poderes especiales: Aliento antes descrito.

Serpiente Marina

FUE	45/50	Tamaño	100/500 m.
AGI	30/35	Peso	- kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	60/75	Armadura Nat.	10 puntos
PER	01/05		
COM	0	RR	0 %
CUL	0	IRR	400 %

Armas: Mordisco 75% Daño 2D8+6D6
Competencias: Otear 15%
Nota: Las serpientes marinas son casi ciegas, por lo posible (con mucha suerte) pasar con el barco a su lado ser atacado.
Contra lo que se pueda decir, las serpientes marinas no respiran debajo del agua. Eso sí, pueden permanecer enteros sumergidas.





Lobo de

Según la leyenda se
blanco, inmortal,
por el Camino de San
de corazón puro de la
que se trata del alma
ladrones y vuelto a la
cumpliera con esta m

FUE	23	Altura	
AGI	35	Peso	
HAB	0	Apariencia	
RES	50	Armadura N	
PER	20		
COM	0	RR	0 %
CUL	10	IRR	112 %

Armas: Mordisco: 9
Competencias: Corre
%, Otear 95%, Ra
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Po
1D100 lobos normales

Encantad

Se llamaba así a la
Fresser (entre Ripol
del Fontss, consisten
hantes que se encuen
cami Ral, cerca de C
debía ser hervida con
debía haber sido toca
mente el ritual, la m
y gozaba de una gran
mágicos. Tenía un añ



obo de Santiago

...gún la leyenda se trata de un lobo gigante de pelo ...blanco, inmortal, que protege a los peregrinos en su viaje ...Camino de Santiago. Asimismo defiende a las gentes ...nesia para de las intrigas de Gaueko. Algunos dicen ...e trata del alma de un peregrino, asesinado por unos ...dores y vuelto a la vida por el arcángel Gabriel para que ...plara con esta misión.

...Altura	1'40 m.
...Peso	80 kg.
...Apariencia	-
...Armadura Nat.	Inmune a cualquier arma no mágica
RR	0 %
IRR	112 %

...Mordisco: 95% (1D4 + 1D6)
...ompetencias: Correr 200%; Discreción 124%; Escuchar ...%; Oler 99%; Rastrear 250%; Saltar 98%.
...Carece
...especiales: Posee la facultad de invocar un ejército de ...normales para que acudan en su ayuda.

ncantades

...Hablamos así a las muchachas que en las riberas del río ...(entre Ripoll y Ribes) realizaban el ritual de las ...consistente en beber del agua de las siete ...que se encuentran entre Coma de Vaca y el Pont del ..., cerca de Capdevànol. El agua de la última fuente ...servada con hojas de encina, la cual a su vez ...haber sido tocada por un rayo. De realizarse correcta...ritual, la muchacha se convertía en una Encantada ...de una gran hermosura, seducción y poderes ...Tenía un año para encontrar marido y casarse, ya que si no era bendecida por el sacramento del matrimonio en dicho tiempo, adoptaría para el resto de su vida una fealdad repugnante. Por el contrario, si se casaba enamorada, mantendría su recién adquirida belleza hasta la muerte... Caso de casarse por interés, al finalizar el año perderá sus poderes y hermosura, quedándose como estaba antes de realizar el ritual.

Las muchachas Encantades tienen las características de un ser humano normal, con la excepción de que su Apariencia es siempre de 25.
RR: 0% **IRR:** 100%
Competencias: Seducción 95%.
Hechizos: Atracción Sexual, Impotencia, Virilidad, Dominación, Filtro Amoroso, Unión Sexual, Fidelidad, Virginidad, Deseo.
Poderes especiales: Una Encantada no necesita componentes mágicos para lanzar sus hechizos.



Endiagro

Tradicional enemigo de los héroes, este monstruo de naturaleza infernal se caracteriza por ser parte hombre, parte fiera. Por su aspecto recuerda a los Cynocéfalos por lo que a veces puede ser confundido con éstos. Los eruditos no se ponen de acuerdo respecto a su origen: unos opinan que son engendros infernales, mientras que otros afirman que son el fruto de los acoplamientos anti-natura que realizó Lilith con diferentes bestias salvajes, después de ser despreciada por Adán. Sea como fuere, nadie ha visto jamás dos Endiagros iguales, aunque todos son por igual feroces y crueles. Odian a la raza humana, y matan siempre a todo hombre o mujer con el que se tropiecen.

FUE	30/35	Tamaño	Humano
AGI	10/12	Peso	- kg.
HAB	0/ 5	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	1 punto
PER	15/20		
COM	1	RR	0 %
CUL	-	IRR	175 %



Armas: Según su naturaleza: Garras 40% (1D8+3D6)Mordisco 50% (2D6+1D4)Picotazo 50% (2D6)Cualquier arma humana 60%
Competencias: Correr/Volar 45%, Otear 65%
Nota: Las características y competencias de un Endiagro variarán en función de la forma exacta que tenga. Evidentemente, no podrá volar si no tiene alas, no podrá dar picotazos si no tiene pico y no podrá manejar armas si no tiene manos.



Escoto

En vida se llamaba Miguel Escoto, y era un alquimista y astrólogo escocés, que vivió aproximadamente entre los años 1170 y 1232. Escribió numerosos libros de magia, y fue el astrólogo favorito del emperador Federico II, lo cual le salvó numerosas veces de ser quemado en la hoguera. Practicaba la Necromancia, la Brujería y la Adivinación, amén de todo tipo de artes mágicas. Al parecer, en el ocaso de su vida, intentó llevar a cabo un complicado [illegible] resultas del cual tendría suficiente poder como para [illegible] se en inmortal, y mucho más que un hombre... [illegible] tipo de hechizo era, pero no su resultado: el castillo [illegible] encontraba ardió hasta los cimientos, y a Escoto [illegible] volvió a ver con vida... pero siguió andando sobre [illegible] Por haber intentado desafiar el orden natural de la vida [illegible] ha sido condenado a castigar a todos aquellos que [illegible] caminos de la Alta Magia (En términos de juego, [illegible] hacer aparecer a Escoto siempre que un PJ saque un [illegible] intentar realizar un hechizo de nivel 5, 6 o 7).
Tiene la apariencia de un ser fantasmagórico, con [illegible] vuelta en un ángulo de 180 grados, es decir, mostrando su espalda en lugar de sobre su pecho. Es solamente [illegible] ánima, pero tiene la facultad de hacerse parcialmente visible.

RR: 0% IRR: 200%
Armas: Carece
Armadura: Invulnerable a todo lo que no sea un [illegible] Expulsión.
Hechizos: Escoto conoce todos los hechizos.



Esperit

Ánima de una persona que haya tenido tratos [illegible] con el Diablo o sus seguidores, pero que se [illegible] arrepentido sinceramente antes de morir. Este arrepentimiento les permite no entrar en el Infierno, pero debido a su naturaleza de sus pecados no pueden entrar ni en el Cielo ni en el Purgatorio.
Como expiación por sus pecados, deben vagar por los caminos durante un tiempo indeterminado, no pueden entrar en las casas ni en las poblaciones. Tienen la apariencia de personas de aspecto demacrado y triste, visten siempre de ropas oscuras y con el rostro semi-cubierto por una capucha o sombrero. Aquél que tropieza con uno de ellos se considera afortunado, pues es creencia popular que los Esperits pueden acortar su condena si ayudan a alguien a no cometer los errores que ellos cometieron, como por ejemplo anunciándoles detalles de su futuro inmediato. Se les suele ver con cierta frecuencia en el Camino Real que [illegible] Figueres.

El Esperit carece de características físicas.
RR: 0% **IRR**: 125%
Poderes especiales: Visión de Futuro.



Follet

Criatura estúpida [illegible] agujereada. Va [illegible] devorando a los vi [illegible] mucha hambre, en [illegible] algún animal o alg [illegible]

FUE	Var.	Tamaño	
AGI	5/10	Peso	
HAB	5/10	Aguante	
RES	30/35	Armadura	
PER	15/20		
COM	1/ 5	RR	
CVI	0	IRR	

Armas: Pelea 45% [illegible] 1D6 + bonus vari [illegible]
Competencias: La [illegible]
Hechizos: Carece [illegible]
Poderes especiales: [illegible] lar su tamaño y s [illegible] puntos por asalto, [illegible] medir pues desde [illegible] m. Con Fuerza 4[illegible]

Frimost Destruc

Este demonio fu [illegible] Antigüedad ba [illegible] llamaban Baal, y [illegible] «Danza del Cuchi [illegible] anta de Sepharva [illegible] Adramelech, y le [illegible] Algunos magos g[illegible] Thamut, Uko y X[illegible] Tiene la aparienci[illegible] desgarbado, con el [illegible] de águila y cuerno[illegible] los tonos salvajes. [illegible] terriblemente furie[illegible] demonios ígneos. [illegible] Haborimo.



Follet

Criatura estúpida y perversa, con la palma de la mano agujereada. Vaga por los bosques y caminos solitarios asaltando a los viajeros solitarios. A veces, cuando tiene hambre, entra de noche en las aldeas, para robar un animal o algún niño.

	Tamaño	Variable
	Peso	Variable
	Apariencia	-
	Armadura Nat.	Carece
	RR	0 %
	IRR	125/150 %

Ataque: Pelea 45%. Daño 1D3 + bonus variable. Garrote: 1D6 + bonus variable.
Habilidades: Lanzar 35%, Rastrear 70%.
Defensas: Carece.
Habilidades especiales: El Follet tiene la facultad de aumentar su tamaño y su Fuerza, esta última a razón de 5 puntos por asalto, hasta un máximo de 40 puntos. Pueden atacar a partir desde unos 50 cm. (con Fuerza 5/10) hasta 5 metros (con Fuerza 40).

Frimost, Demonio de la Destrucción

Este demonio fue muy adorado en la Antigüedad bajo distintos nombres. Los Babilonios lo llamaban Kaal, y sus fieles practicaban en su honor la «Secta del Cuchillo» (ver manual, pág. 41). En la ciudad caída de Sephurvaim se le adoraba bajo el nombre de Moloch, y le quemaban niños en sus altares. Algunos magos goéticos lo adoran con los nombres de Ifrinn, Ufia y Xaphan.
Tiene la apariencia de un ser humanoide alto, sucio y repugnante, con el cuerpo de color rojo oscuro. Tiene garras de águila y cuernos de ciervo. Su voz recuerda el bufar de un toro salvajes. Siempre está rodeado de truenos y rayos, y ligeramente humoso. Tiene control absoluto sobre los demonios Ígneos. Su lugarteniente es el demonio menor Ufarme.

Frimost no conoce ni la calma, ni el descanso, ni entiende otros sentimientos que no sean el odio o el ansia de destruir a los enemigos. Una antigua leyenda dice que nació del odio de los hombres, y que las guerras, las disputas y los rencores lo nutren y lo hacen fuerte. Según esto moriría si sobre la tierra reinasen el amor y la paz, no la violencia. Sea como fuere, verdad es que el amor lo debilita, mientras que la pasión (en especial el odio) y la violencia lo fortalecen. Se cuenta que, en cierta ocasión, un santo anacoreta consiguió vencerle, sin sufrir el menor daño, sencillamente gracias a su bondad y su capacidad para sentir amor, *ya que en su corazón sintió amor y compasión hacia Frimost.* Esta situación obligó a dicho diablo a huir precipitadamente, y estuvo a punto de morir por ello. Por el contrario, Frimost enviará manifestaciones suyas en lugares o recintos donde hay fuertes odios o rencores. Las manifestaciones de la presencia de Frimost siempre estarán relacionadas con el fuego: desde aumentar la altura y el calor de las llamas de una lumbre, hasta un fuego cualquiera que se resiste a ser apagado por cualquier método, llegando, en casos extremos, a provocar la combustión espontanea de un individuo. Estas manifestaciones pueden persistir después de que la fuente que los generó (rencor, odio, etc.) haya desaparecido, aunque con el tiempo van perdiendo fuerzas hasta desaparecer. Pueden ser eliminadas por completo con un hechizo de «*Recinto mágico*»



Gabriel, Arcángel protector frente al Miedo

Dicen que su nombre deriva de la palabra sumeria «Gabri», que significa «gobernador». Otros, por el contrario, afirman que es una deformación de «Gibor», que puede traducirse indistintamente por «poder» o «héroe». Sea como fuere, es uno de los arcángeles más famosos, y posiblemente el más importante tras Miguel. Los Mahometanos lo conocen por el nombre de Jibril, y afirman que fue el que dictó la totalidad del Corán a Mahoma. Para ellos, es el Ángel de la Verdad. En la tradición judeocristiana Gabriel es el Ángel de la Anunciación, la Resurrección, la Misericordia, la Revelación y la Muerte. Se apareció a Juana de Arco (según el propio testimonio de la doncella de Orléans), como se apareció en el Antiguo Testamento a Daniel y en el Nuevo a Zacarías y a María. Su apariencia es siempre femenina, aunque cuando no quiere ser demasiado discreto puede desplegar hasta 140 pares de alas. Una tradición judía popular afirma que rescata del limbo las almas de los niños muertos sin bautizar, introduciéndolas en los cuerpos que se están gestando en el vientre materno para darles una nueva oportunidad. Se dice que tal acción la realiza a escondidas, y que puede sufrir un severo castigo por parte de la Jerarquía Angélica caso de ser descubierto. Como Arcángel protector contra el Miedo y del Robo cuida y da ánimos a los que confían en él, lo invocan o realmente se lo merecen. En términos de juego la intervención de Gabriel puede representarse con el derecho a hacer una segunda tirada por RR, en caso de fallar la primera, o recibir un aviso (del estilo «sexto sentido») si las cosas están a punto de torcerse demasiado. Como todos los arcángeles (excepto Miguel), Gabriel tiene su enemigo particular en el Infierno: se trata de Masabakes, la diablesa de la Lujuria, uno de cuyos atributos es, precisamente, el robo. En muchas imágenes medievales se las representa juntas, enzarzadas en una lucha eterna: la doncella angelical frente a la concubina infernal. El amor sacro frente al amor profano.



Gambutzin

Originaria de la comarca del Baix Ebre, esta criatura tiene la apariencia de una sombra humana, por lo cual muchos la confunden con las entidades demoníacas denominadas Sombras. En realidad el Gambutzin es la sombra del cuerpo de un pecador cuya alma se encuentra en el Purgatorio, y que busca acortar su condena socorriendo a los que se encuentran en peligro. Difícil tarea, ya que el Gambutzin es mudo e



insustancial, puesto que es, como ya dijimos, [illegible] mente una sombra.

El Gambutzin carece de características
RR: 0% **IRR**: 150%



Gaueko

...Señor de la noche, señor de la magia negra. Adorado ...los que practican la Goecia en el norte de la ... Pertenece a la raza de las Sombras. Adopta la forma ... perro negro. Es cruel y sanguinario.

Altura	1'30 m.
Peso	60 kg.
Apariencia	-
Armadura Nat.	Invulnerable a todo aquello que no sea magia.
RR	0 %
IRR	400 %

...Habilidad: 90%. Daño: Muerte instantánea, por veneno. ...Competencias: Discreción: 85%; Psicología 95%; Conoci... ...Magia 150%.
...Hechizos: El Gaueko conoce y usa todo tipo de hechizos, en ... las Goecias.
...Poderes especiales: Carece.



Gnomos

...Seres demoniacas elementales de la tierra. Pequeños, ...fornidos y de aspecto huraño, viven en palacios ...subterráneos, de muy difícil acceso desde el exterior. Les ...encanta trabajar el metal y atesorar riquezas. No soportan la ...luz del sol. Ven muy bien en la oscuridad aunque sea ...parcial. Los Gnomos están bajo el poder de Surgat, ...señor de las riquezas.

Tamaño	80/100 m.
Peso	80/90 kg.
Apariencia	-
Armadura Nat.	Costras (prot. 3)
RR	0 %
IRR	260/300%

...Arma Mano Pesada 90%. Daño 6D6
...Competencias: Artesanía 125%; Con. Minerales 95%.
...Hechizos: Los Gnomos pueden conocer y usar cualquier ...hechizo de niveles 1,2 y 3. Conocen asimismo el hechizo de ...transmutación de metales.
...Poderes especiales: Un Gnomo tiene el poder de controlar 1 ...metro de tierra o piedra, haciendo que se abra o se cierre, ...se mueva o esté en equilibrio o sujeta a la pared. Este ...poder es acumulable, es decir, 10 Gnomos pueden controlar ...hasta 10 m. cúbicos.

Gorgonas

...estatuas en cuyo interior se ha encerrado el alma ...atormentada de aquellas mujeres que tuvieron una ...vida lujuriosa y pecaminosa, entregada a los placeres ...carnales y el cuidado del cuerpo en lugar del alma. Las ...gorgonas tienen una apariencia tan horrorosa, que todo ...aquel que cruza su mirada con la de ellas queda en el acto ...convertido en piedra. Suelen vagar enloquecidas por el ...mundo, aunque un pequeño grupo de ellas se encuentra al ...servicio de Nergal.



FUE	10/15	Tamaño	2 m.
AGI	10/15	Peso	90 kg.
HAB	12/15	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	5 puntos
PER	30/35		
COM	0	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	180%

Armas: Mirada 99%. Provoca la muerte instantánea.
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 60%, Otear 90%, Escuchar 75%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Petrificar con su mirada.
Nota: La mirada de la Gorgona puede evitarse bajando los ojos. Para ello, sin embargo, hay que ganarle a la Gorgona la tirada de Iniciativa. Caso de atacar a la Gorgona de esta manera se tiene un malus del 35%

Grigori

De la unión de los Bene ha Elohim y las Lilim nacieron los Grigori, seres monstruosos con cuerpo de gigante, siete cabezas de serpiente y alas membranosas como los murciélagos, los dragones... y los demonios. Azazel los adiestró convirtiéndolos en su ejército privado, con el que esperaba sojuzgar a los hombres y quién sabe si conquistar el Infierno. Su lugarteniente era un Grigori llamado Azza, hijo suyo según Enoch. Excepto Azza y otro llamado Talmaiel, todos ellos fueron exterminados por el Diluvio y las espadas de los ángeles Vengadores. De Talmaiel se pierde la pista, pero por lo que respecta a Azza, al parecer terminó sus días como esclavo del rey Salomón, el cual le obligó a que le revelara todos los secretos celestiales (con los cuales pudo enfrentarse y vencer a la diablesa Masabakes, ver *Rerum Demoni*).

FUE	18/20	Tamaño	3/4 m.
AGI	5/10	Peso	400 kg.
HAB	10/12	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	Piel gruesa (prot. 5)
PER	5/10		
COM	1/ 5	RR	0 %
CUL	5/20	IRR	225%



FUE	10/15	Tamaño	1'25/1'40 m.
AGI	25/30	Peso	35/45 kg.
HAB	5/10	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	Carece.
PER	20/25		
COM	5/10	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	100/125%

Armas: Mordisco: 45% (Daño: 1D6+1D3+poder especial). Además, pueden manejar cualquier arma humana.
Armaduras: Carecen.
Competencias: Rastrear 45%
Poderes especiales: En combate de melé, un Grigori puede hacer siete ataques (uno por cada una de sus siete cabezas de serpiente). A no ser que pase una tirada de Resistencia x 1, la víctima no sanará nunca de dichas heridas, perdiendo esos puntos de manera permanente (suponiendo que salga viva, que ya es mucho suponer)



Gul

Criatura necrófaga de origen árabe que se alimenta de cadáveres humanos. Vive en solitario salvo en época de celo, cuando se le puede ver con su pareja, pese a que es hermafrodita. Sus cachorros necesitan carne fresca para desarrollarse, por lo cual en esa época es doblemente peligroso, ya que suele cazar humanos.

Armas: Mordisco: 45% Daño:1D4+1D6
Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%, Rastrear
Hechizos Carece.
Poderes especiales: Los Gul tienen una serie de
propias:
Su aullido hace el mismo efecto que un hechizo de
ción, y hace abortar a las mujeres. Los que lo escuc
pueden tirar por RR. Puede metamorfosearse en
normalmente en mujer. Sin embargo, debe adopta
verdadera forma al llegar la noche.
Si un Gul da la vuelta tres veces en torno a una
animal, y éste no pasa una tirada de RR, queda
por completo durante 1D10 asaltos.



Guland, Demonio de Envidia

En ocasiones adorado con los nombres de Sucur
Ahamon y András, el culto a este demonio
más orientado a aplacar sus posibles iras que a llama
atención y pedirle favores (lo cual le divierte
En época de Aquelarre, todavía algunas tribus
rendían culto, sacrificando en su honor a
consideraban superiores.
Guland transmite la enfermedad y la mala suerte.
cuerpo alto y muy delgado, casi consumido.
cuatro caras, una detrás de la cabeza y dos
con una larga nariz y una boca en forma de pico
Dicen que pueden salirle más caras, ocasionalmente
resto del cuerpo, éstas son siempre de color negro

...rostia la tierra se marchita y muere. Tiene control ...sobre los demonios Silfos. Tiene como subordinado ...menor Andrialfo.
...ntretenimiento favorito de Guland consiste en hacer que los ...y camaradas discutan entre ellos por tonterías, ...ando los ánimos hasta que lleguen a luchar a muerte. ...se siente atraído por los celos, la envidia y la ...enviando manifestaciones relacionadas con la mala ...y la enfermedad. Según se dice, fue Guland el ...idea de torturar al célebre patriarca Job.
...ontrario, este demonio huye como de la peste ante ...afecto sincero o amistad verdadera.
...habitadores no gozan precisamente de una salud ...y aquellos que lo invocan con frecuencia no ...contraer enfermedades infecciosas e incurables ...(incluyendo la lepra). Quizá por ello uno de sus principa- ...culto en la península se dé en el valle de ...hogar de la raza maldita de los Agotes.



...aborimo

...almente de Frimost, Duque del Mar de las Llamas. ...a su servicio a 26 legiones de demonios Ígneos. Al ...ando, adopta siempre la apariencia de una víbora de ...cabezas, de las cuales la primera es de serpiente, la ...de hombre y la tercera de gato, siendo a veces ...ido con Bael.
...siente un enfermizo placer por el fuego: su mayor ...en provocar grandes incendios, y corretear por ...llamas arrojando a ellas a los seres vivientes con los ...garras. Es por ello que se presenta siempre rodeado de ... Todo aquel que realice el más mínimo error al ...será en el acto abrasado por las llamas (de manera ...lentamente lenta y horrible si se ha cometido una pifia).
...tiene el poder de conceder a los que le invocan la ...de controlar el fuego (de la misma manera que un ... porque no la de crearlo o apagarlo. Cada vez que se ...por este poder habrá que hacer una tirada de IRR con ...nula del 100%. De fallar la tirada el fuego quedará sin ...de actuar una pifia será el Ejecutante el que se ...en las llamas.
...única manera de dañar a Haborimo es mediante el agua ...Sin embargo, son necesarios 100.000 litros para ...un solo punto de daño, y hay que hacerle 31 puntos ...mágico o más de un solo golpe para derribarlo.

Altura	4 m.
Peso	250 kg.
Apariencia	-
Armadura Nat.	Invulnerable a todo lo que no sea agua o magia
RR	0 %
IRR	400 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 12%
Hechizos: Todos los que impliquen destrucción, siendo el de Explosión su favorito.
Poderes especiales: Haborimo es capaz de generar de manera espontánea, controlar e incrementar (o decrecer) las llamas. Puede hacer muros de fuego que causan de 1 a 20D6 puntos de daño.



Hada

Ser benéfico del bosque. Vive en el corazón de algunas plantas, como la Madreselva, o en el interior de los árboles.

FUE	1	Tamaño	20/25 cm.
AGI	20/25	Peso	5/10 kg.
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	5/ 7	Armadura Nat.	Aura mágica (prot. 20)
PER	15/20		
COM	15/20	RR	0 %
CUL	10/15	IRR	250/300%

Armas: Carece.
Competencias:
Cantar 75%; Música 65%.
Hechizos: Un hada puede conocer y usar cualquier tipo de hechizo, excepto los de Goecia.
Poderes especiales: Carece.

Hayyoth

Según cuentan las tradiciones judías, tras la rebelión de Lucifer, Dios creó a los Hayyoth, tomando como modelo a sus servidores los querubines. Son pues, seres angélicos de aspecto humano, cuatro alas blancas e innumerables ojos repartidos por todo el cuerpo. Su misión en un principio es la de ser guardianes de los Cielos, para impedir una hipotética invasión por parte de las hordas infernales. Sin embargo, pueden ser dotados de cuerpo físico temporalmente y enviados a la Tierra para realizar misiones muy específicas. Suelen ir armados con una espada de fuego, aunque no son demasiado

buenos en combate.

FUE	12/15	Tamaño	1'65 m.
AGI	15/20	Peso	60 kg.
HAB	10	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Carece.
PER	35		
COM	5	RR	125 %
CUL	10/12	IRR	0%

Armas: Espada de fuego 40% (3D10)
Armadura: Cota de malla de plata (Prot. 4)
Competencias: Buscar 175%, Otear 175%, Volar 75%
Poderes Especiales: Un hayyoth tiene demasiados ojos para poder ser sorprendido en algún momento, por lo que las reglas de ataque por sorpresa no se le aplican. La cota de malla de plata de un Hayyoth tiene una resistencia de 100, pero no proporciona ningún tipo de malus a su portador. Además, si tras finalizar un combate no queda totalmente destruida se regenera automáticamente tras una corta oración al Señor (es decir, si se pasa una tirada de RR con un malus de -50%). La espada de fuego de un Hayyoth no puede ser empuñada por un ser humano, pues se abrasará en el acto por completo... a no ser que tenga 100 puntos en RR. y la empuñe por una causa santa (lo cual puede dar algunos bonus, a juicio del Dj).



Iditxa

Espíritu vasco, personificación de la locura. Esta criatura es un ser multiforme, capaz de adoptar cualquier forma y aspecto. Su tamaño, sin embargo, debe ser siempre aproximadamente el de un ser humano.
Un Iditxa es totalmente impredecible. Suele vagar de noche por la tierra, causando desgracias y haciendo bufonadas a todos aquellos que encuentra.

FUE	15/20	Tamaño	1'50/1'75 m.
AGI	30/35	Peso	55/65 kg.
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	Carece.
PER	18/20		
COM	10/15	RR	0 %
CUL	10/15	IRR	200/250%

Armas: Un Iditxa maneja cualquier tipo de arma al 50%
Competencias: Discreción 65%, Esquivar 99%, Juegos de Manos 40%.
Hechizos: Un Iditxa puede usar cualquier tipo de
Poderes especiales: Es multiforme.



Ígneos

Entidades demoníacas elementales del fuego. Su
apariencia humanoide, permanentemente cubierta
llamas. Están sujetos al control de Frimost, demonio
Destrucción.

FUE	15/20	Tamaño	1'90/2'50 m.
AGI	25/30	Peso	- kg.
HAB	25/30	Apariencia	-
RES	10/15	Armadura Nat.	Sólo la magia
PER	18/20		puede dañarlos
COM	0	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	300/350%

Armas: Lanzar bolas de fuego 75%. Daño 3D6
Hechizos. Carece.
Poderes especiales: Un Ígneo tiene el poder de
controlar y manipular a su gusto.





ncubos y Súcubos

Demonios demoniacas elementales del deseo y la lujuria. Toman la apariencia (respectivamente) de hombres y mujeres muy apuestos. Su misión es relacionarse con los seres humanos y corromperlos, hundiéndolos en la lujuria. Hacer el amor con ellos es una experiencia indescriptible de placer y dolor, que deja a la victima sin fuerzas. Los Súcubos son estériles. Los Íncubos, por el contrario, son extremadamente fértiles, dejando siempre embarazadas a las mujeres con las que se acuestan. El fruto de su relación son los Cambiones (*Ver Bestiario Medieval*).

Los Íncubos y Súcubos están bajo el dominio de Masabakes, la Duquesa del Infierno y Demonio del Deseo.

	Tamaño	1'65/1'75 m.
	Peso	60/70 kg.
	Apariencia	30/35
	Armadura Nat.	Carece.
	RR	0 %
	IRR	200/250%

Armas: No usan
Competencias: Seducción 95%
Poderes: Pueden conocer y usar todos los relacionados con el sexo.
Poderes especiales: Belleza inhumana

Jauría de Dios

Según ciertos teólogos este escuadrón del ejército celestial está formado exclusivamente por Lapsi (cristianos que en sus primeros tiempos abjuraban de sus creencias por miedo al martirio), pero posteriormente pudieron acceder a él las almas de pecadores «arrepentidos», reclutados por Samuchus en las llamas del Infierno (ver «Ángeles en el Infierno»). Se les ha concedido una segunda oportunidad: la de redimir sus pecados volviendo temporalmente a la Tierra a luchar por la Causa Divina. Algunas de las más terribles atrocidades de la Cristiandad han sido cometidas por ellos (por ejemplo, los «tafurs» de las crónicas musulmanas, auténticos caníbales que se alimentaban de musulmanes y judíos). Se les concede un cuerpo (normalmente, el de un muerto reciente) y un tiempo (que nunca excede de dos semanas) para llevar a cabo una misión concreta. Luego, el cuerpo cae al suelo, ya definitivamente muerto, y el alma vuelve al Infierno, a la torre del regocijo, donde «La Jauría» tiene sus cuarteles... y desde donde tienen una visión completa de los tormentos que Tartaruchus idea, y que los Demonios ejecutan sin vacilar sobre los condenados... Al igual que en el caso de las ánimas o los Alibantes, un miembro de la Jauría de Dios carece de cuerpo por sí mismo. Sus características dependen del cuerpo del muerto que ocupe...

RR: 125% **IRR**: 0%

Poderes especiales: El hechizo de Expulsión no afecta a un miembro de la Jauría.



Kraken

Monstruo nacido en los Abismos del Fin del Mundo, en el Mare Tenebrosum. Tiene el cuerpo blanquecino y gelatinoso, y multitud de tentáculos con los cuales es capaz de atrapar barcos enteros y hundirlos en las profundidades. Se alimenta de cadáveres de ahogado. Muy raramente entra en el Mediterráneo.

FUE	30/35	Tamaño	10/15 m.
AGI	15/20	Peso	- kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	5 puntos
PER	15/20		
COM	5	RR	0 %
CUL	0	IRR	225%

Armas: Golpear con tentáculos: 60% Daño: 5D6 Atrapar con tentáculos: 50% Daño: 2D6 por asalto.
Competencias: Otear 75%
Nota: Un tentáculo puede ser cortado infligiéndole 20 o más puntos de daño. Los tentáculos no tienen armadura.





Lamia

Criatura con apariencia de mujer muy hermosa, con una larga mata de pelo desordenada y revuelta, garras y dientes de fiera salvaje, y ojos enloquecidos, casi a punto de salir de sus órbitas. Roba y devora a los niños de las aldeas pequeñas y granjas alejadas, aunque también acecha a los viajeros solitarios, a los cuales hipnotiza y atrae con su canto.

FUE	20/25	Tamaño	1'85/2 m.
AGI	18/25	Peso	85/95 kg.
HAB	5/10	Apariencia	-
RES	30/35	Armadura Nat.	Carece.
PER	15/20		
COM	15/20	RR	0 %
CUL	5/ 7	IRR	125/175%

Armas: Garras: 65%. Daño 1D8 + 1D6, Mordisco: 40%. Daño 1D4 + 1D6
Competencias: Cantar 75%, Elocuencia 60%, Seducción 40%.
Hechizos: Casi todas las Lamias conocen el hechizo de Atracción sexual.
Poderes especiales: Una Lamia tiene el poder de atraer e hipnotizar a los hombres con su canto. Sus víctimas tienen derecho a una tirada de RR.

Leviatán

Monstruo marino de proporciones gigantescas, con una enorme boca capaz de tragarse barcos enteros. Tiene la facultad de mudar su apariencia, pareciendo que es un islote o un pequeño arrecife liso, lo cual hace que se le acerquen confiados los náufragos y los buques, a los cuales devora con sus fauces, capaces de tragarse barcos enteros. Tiene un surtidor de fuego y azufre en el centro del lomo, el cual vomita constantemente inmundicias. Al parecer, fue este monstruo el que se tragó al profeta Jonás. Algunos le atribuyen la facultad de crear tempestades y dominarlas a su capricho. Al contrario que los otros peces del mar, carece de escamas, teniendo el cuerpo recubierto de un cuero flexible color gris. Por haber obedecido a Dios y soltar a Jonás, los Leviathanes fueron expulsados del Infierno, y desterrados al extremo norte del mundo, donde dicen que el agua se transforma en piedra. Nunca se ha visto a un Leviathán bajar al Sur.

FUE	40/45	Tamaño	25/30 m.
AGI	5/10	Peso	- kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	40/45	Armadura Nat.	10 puntos.
PER	10/15		
COM	0	RR	0 %
CUL	0	IRR	115 %

Armas: Embestir barcos 45%. Daño 1D10+6D6
Competencias: Esquivar 40%, Otear 45%.
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Carece.



Lilim

Según una leyenda hebrea Lilith (ver Rerum Demon... primera mujer de Adán, creada junto a él en... igualdad. Adán y Lilith yacieron como marido y mujer... lo encontró tarea muy interesante y divertida, y quiso... la... pero poniéndose ella a horcajadas encima de él.
Adán se negó, argumentando (de una manera muy... machista) que tenía que ser el hombre quien llevara... control en estos casos. Se pelearon, y Lilith fue... Lucifer, convirtiéndose en diablesa y abandonando... (que la echó mucho en falta, motivo por el cual Dios... Eva... pero eso es otra historia).
La cuestión es que las hijas de Lilith y Lucifer (según... autores, hijas del propio Adán) fueron las Lilim, seres... apariencia bellísima pero de corazón oscuro, cuya... misión para el diablo consistió en seducir y pervertir... Bene ha Elohim. Posteriormente se divertían en pervertir... los monjes que habían hecho voto de castidad, cayendo... a horcajadas sobre ellos mientras dormían. Si alguno... el pecado (es decir, no podía resistirse a ver una señora... estupenda sobre él totalmente desnuda...) la risa... Lilith resonaba por todos los corredores del monasterio... evitarlo era costumbre entre los monjes más precavidos... atarse crucifijos en los genitales antes de acostarse.

FUE	15/18	Tamaño	1'75 m.
AGI	15/20	Peso	65 kg.
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	10/15	Armadura Nat.	Carece.
PER	15/20		
COM	10/20	RR	0 %
CUL	10/15	IRR	175 %

Armas: Carecen.
Armaduras: Carecen.
Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 95%
Poderes especiales: Su belleza, al igual que los súcubos, es la de una mujer de belleza inhumana, que despierta el deseo y la lujuria a su paso. Poseen de manera innata el hechizo de nivel 5 Teletransportación.





Demonio fue la
n términos de
y mujer y Lilith
quiso contenar
de él.
ra muy
llevara el
ue seducida por
nando a Adán
al Dios creó a

r (según otros
im, seres de
uya primera
rvertir a los
en pervertir a
l, colocándose
lguno cafe en
a señorita
isa obscena de
nasterio. Para
recavidos
irse.



Lilith

...ionera de las Islas de la Culminación, Sacerdotisa ...o templo de los Suspiros, Princesa de las Diablesas ...a Reina de las Strigas. Adopta la apariencia de ... su apariencia bellísima y cuerpo escultural. ...ando a 36 legiones de Strigas. Es la favorita ... (Diablesa de la Lujuria).
...intentará seducir a los artistas que quieren trabajar ...tema religioso, (sean poetas, pintores o escultores) ...que la tomen como modelo. Sus cópulas son tan ...confirmadas que provocan siempre la muerte de ... a no ser de que lleve sobre sí un talismán de ...[Ver descripción en el capítulo IV]]**.
...fuerte son los niños recién nacidos, los cuales hace ... las Strigas de sus cunas para devorarlos vivos ...a punto de dar a sus invocadores deseos relacionados ... y de castigar con el mismo tema a aquellos que ... a invocarla correctamente (es decir, cuando en ... no pasan la tirada)

... Altura	178 m.
... Peso	65 kg.
... Apariencia	40
... Armadura Nat.	Encanto (Ver abajo)
... RR	0 %
... RR	350 %

... Lucha
... Carece
... Todas las que dependen de Comunicación al ... 300%
... Lilith es capaz de lanzar cualquier tipo de ... prefiere lanzar los de tipo sexual y ...
... Cualquiera que intente atacar a Lilith ... una tirada sobre el 10% de su RR. En caso ... Lilith la mirará con sus enormes ojos almendrados, ... una sonrisa absolutamente cautivadora, ... efecto que el presunto agresor pierda al ... sus ansias agresivas.
... con Lilith, como ya hemos dicho, provoca la ... a la culminación.





Lobisome

Criatura con apariencia de hombre fuerte, de pocas palabras y muy peludo. Suele vivir en los bosques y rehuir la compañía humana. Se trata de un ser humano normal, que ha sido hechizado por el Gaueko o un adorador suyo (ver hechizo Maldición del Lobisome), por lo que en la práctica puede encontrársele por todo el norte de la Península. Quien sea convertido en Lobisome sufrirá las siguientes transformaciones:

-Se volverá más fuerte, ágil, perceptivo y vigoroso (Fuerza, Agilidad, Percepción y Resistencia se multiplican por dos).
-Pierde habilidad manual, facilidad de palabra y conocimientos en general. (Habilidad, Comunicación y Cultura se dividen por dos).
-Pierde (de golpe) 50 puntos de Racionalidad.
-Le crece pelo negro y espeso por todo el cuerpo.
-Su estómago no soporta otro alimento que no sea la carne cruda, ni otra bebida que la sangre.
-Sufre imprevisibles crisis de locura, durante las cuales atacará a todo ser vivo que se encuentre en su camino, amigo o enemigo. Suelen durar 2D10 asaltos de combate. Al final de cada crisis pierde 5 puntos de RR. Cuando el Lobisome llega a RR 0, pasa a convertirse en Pnj.

La única manera de perder la condición de Lobisome es recibir un hechizo de Expulsión, con el cual recupera sus puntos de característica iniciales y gana 50 puntos de RR.

Tabla de crisis de locura en un lobisome:

En caso de agresión física:	+40%
En caso de recibir una herida:	+20%
Caso de ser noche de luna:	+10%
Caso de que lo ataquen con magia:	+50%
De ser insultado, o tratado con desprecio:	+20%
Por cada día transcurrido desde su última crisis:	+ 1%
Caso de cometer una pifia:	+15%

Todos estos resultados son acumulables.

FUE	30/35	Tamaño	1'60/1'75 m.
AGI	35/40	Peso	80 kg.
HAB	5/10	Apariencia	-
RES	35/40	Armadura Nat.	Carece.
PER	30/35		
COM	5/10	RR	10/ 20 %
CUL	5/10	IRR	80/ 90%

Armas: Mordisco 65%. (1D3 + 3D6). Pelea 80% (1D3 + 3D6). Un Lobisome no puede usar otro tipo de armas.
Competencias Buscar 90%; Correr 120%; Discreción 85%; Esquivar 95%; Rastrear 150%; Saltar 80%.
Hechizos Un Lobisome no puede usar la magia.
Poderes especiales En mitad de una crisis de locura un Lobisome no se desmaya, por muchas que sean sus heridas, sino que sigue peleando hasta que llega al tope de sus puntos de Resistencia negativos, momento en el cual muere.

Lucifer, Rey de los Infiernos

Su nombre viene del latín Lux (luz) y Fero (soportar), ante lo cual la traducción literal de su nombre sería «el que soporta la luz». Otra traducción más libre, pero más de acuerdo con su naturaleza podría ser «aquél al que le daña la luz». Lucifer fue creado con el nombre de Luzbel «Helel ben Shahar» (hijo de la Aurora), y era, junto con Miguel, uno de los ángeles principales del Cielo, y posiblemente el más luminoso de ellos. Al parecer el motivo de su disputa con Dios fue Adán, razón por la cual odia a toda la raza humana. Al crear Dios al primer hombre, dispuso que todas las criaturas lo respetasen, mientras que Adán solamente debería arrodillarse ante Dios. Luzbel protestó ante ello, diciendo que él era una criatura mucho más perfecta que el hombre, creada de la Gloria de Dios y no del barro, por lo cual debería ser Adán el que se humillara ante él, y no al revés. Dios demostró la superioridad de Adán concediéndole la facultad de dar un nombre a las cosas nuevas, lo cual Luzbel y los ángeles eran incapaces de hacer. Luzbel, sin embargo, siempre sostuvo que Dios había hecho trampas, otorgándole el poder al hombre después de sus quejas. A partir de ese instante empezó a intrigar para apoderarse del trono celestial. La tercera parte de los ángeles le secundaron. Miguel, sin embargo, organizó a las tropas leales para la defensa y se enfrentó a él. Se produjo una gran batalla en el Cielo, que como todo el mundo sabe ganaron los partidarios de Dios. Los rebeldes fueron precipitados a la Tierra, y de la Tierra al Seol (Infierno). Se dice que Luzbel brilló como un relámpago al caer, extinguiéndose su luz para siempre jamás. Dios le cambió el nombre, llamándole Lucifer. El Diablo, sin embargo, no gusta de usar ese nombre, prefiriendo que le llamen Satanás, que significa «el Enemigo». Los campesinos de Euskadi le conocían como Aker, «el Cabrón». Aunque es capaz de adoptar cualquier forma, le gusta tomar en especial la de un muchacho joven, casi adolescente, con un par de alas negras a la espalda, y de rostro tan inhumanamente hermoso e impasible que es imposible mirarlo fijamente más de un instante.





Lutin

Diablillo creado mediante la magia negra, [illegible] al servicio de su creador. En la práctica, su [illegible] es el diablo Agaliaretph, y buscará la perdición de [illegible] si éste se aparta del camino del Mal.
Un Lutín es un ser muy pequeño, de apariencia [illegible] de color siempre negro y con un extraño ojo amarillo [illegible] parecido al de un gato), que brilla en la oscuridad, y [illegible] capaz de ver a través de ella. Es inteligente, y muy [illegible]

FUE	1	Tamaño	3 cm.
AGI	15/20	Peso	25 gr.
HAB	10/13	Apariencia	-
RES	5/ 7	Armadura Nat.	Carece.
PER	25/30		
COM	0	RR	0 %
CUL	15/20	IRR	115 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 75%, Escuchar 90%.
Hechizos: Un Lutín puede conocer 1D6+2 hechizos [illegible] Goecia
Poderes especiales: Carecen

Malache Habbalah

Los rabinos no se ponen de acuerdo sobre si estos [illegible] están a favor de Dios o de Satán. En la Biblia y [illegible] tradiciones no autorizadas se les encuentra [illegible] repartiendo con entusiasmo diabólico los más horribles castigos entre los pecadores, como acosando a hombres honestos y respetuosos de la Ley de Dios. Como [illegible] algunos, lo más fácil es que sean una especie de [illegible] rios, que sacan el mayor partido posible a la guerra [illegible] Cielo y el Infierno sin inclinarse por un bando u otro, que su número es de aproximadamente unos [illegible] repartidos en pequeñas bandas de unas decenas de individuos. Cada uno de ellos lleva una «Espada de [illegible] regalo del Creador, que en teoría sólo deberán usar en la batalla de Armagedón.
Los Malache Habbalah son altos, de casi dos metros de altura, rubios y muy hermosos. Visten túnicas negras. Su principal rasgo distintivo es que sus ojos carecen de [illegible] en ellos solamente se distingue un blanco completo. Sin embargo, ven perfectamente. Al parecer son mudos, pues nadie les ha oído hablar jamás, ignorándose cómo se comunican entre sí. El único sonido que al parecer son capaces de proferir es su risa, unas carcajadas casi terribles que emiten cuando matan a alguien. Dicen que el sonido de sus risas puede helar el corazón de los [illegible] paralizarlos de puro terror...
Sus líderes más conocidos son: Kemuel, Simbiel, [illegible] Harborab, Zaïafiel y Kolazanta. Su general en jefe es Uriel.



	Tamaño	1'95 m.
	Peso	75 kg.
	Apariencia	-
	Armadura Nat.	Aura de sombras (prot. 5)
	RR	115 %
	IRR	0 %

...Espada de Dios, 75% (1D8+2D6+1).
...Carecen.
...Esquivar 50%, Rastrear 75%, Saltar 60%,
...especiales: La herida producida por una Espada de ... necesidad a no ser que la víctima pase ... una tirada de RR. Los Malache Habbalah ... a cualquier tipo de hechizo, y, cuando ... el Cielo, también a cualquier tipo de rezo o ... carecen la piedad, y siempre rematan a sus ... ser que tengan órdenes concretas de hacer ... Como medio de desplazamiento, los Malache ... el poder de teletransportarse a las cercanías ... encuentran sus víctimas. Al parecer, podrían ... a su lado, pero encuentran esto último ... «deportivo».

...ndrágora

...vegetales, altos y fuertes, de piel rugosa y ... como la corteza de un árbol, y pelo de color ... grueso y rebelde, como la hojarasca. Sus órganos ... extraordinariamente grandes. No sienten dolor, ... sangre espesa y de color verde, como la resina. ... y no desdeñan en absoluto la carne humana. ...drágoras nacen de la tierra fertilizada por el semen ... o de las semillas enterradas por una ... adulta.
...de las Mandrágoras se asemejan en todo a un ... y a menudo los monstruos intentan cambiar- ... Así los hijos de las Mandrágoras crecen ... fuertes, alimentándose de la sangre de sus supuestos ... se van desnutriendo hasta la muerte.

La Mandrágora bebe la sangre de una manera muy especial: a besos, sorbiéndola de los poros sin hacer ningún daño. Su víctima sólo siente una somnolencia muy dulce, mientras va perdiendo fuerzas.
A la muerte de sus padres humanos, la Mandrágora se interna en los bosques, en busca de los suyos.
Con el tiempo, una Mandrágora se asemeja más y más a un árbol, creciéndole mayor número de brazos/ramas y haciéndose más rígido, hasta que al final se transforma definitivamente en un árbol. Son muy buscadas por magos y alquimistas, ya que con su carne se prepara un excelente afrodisíaco.
(Presentamos las características de una Mandrágora adulta. Un cachorro de Mandrágora tiene unas características muy similares a las de un humano normal. Cuando mayor sea la edad de la Mandrágora mayor será su altura y menor su Agilidad).

FUE	40/45	Tamaño	2/10 m.
AGI	3/ 5	Peso	1500/2000 kg.
HAB	5/10	Apariencia	-
RES	35/50	Armadura Nat.	Corteza (prot. 12)
PER	15/20		
COM	1/ 5	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	200/250 %

Armas: Golpear con las Ramas: 25%. Daño: 1D8 + 6D6. Una Mandrágora puede hacer tantos ataques como ramas tenga.
Competencias: Conocimiento vegetal 98%; Discreción 60%; Esconderse 60%
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Una Mandrágora no se desmaya hasta llegar a 0 puntos de Resistencia. Entonces se seca y muere. Los puntos de Protección de una Mandrágora se reducen a 3 frente a un ataque de fuego.



Manga

Se dice que el último de la comarca que muera antes del Día de Todos los Santos se convertirá en *La Manga*, un espectro que se aparecerá en esa fecha... y vagará por la comarca durante todo un año... Es decir, hasta que sea reemplazado por el último que muera antes del 1 de Noviembre del año siguiente. *La Manga* se suele tomar su condena con filosofía, sabiendo que no durará para siempre, y se dedica muchas veces a proteger y aconsejar a los suyos. No obstante, ha habido Mangas que han llegado a enloquecer, pudiendo ser peligrosos, en especial si la comarca se despuebla, pues en ese caso, y hasta que no se produzca una muerte humana en el territorio, la condena de *La*

Manga será perpetua... La Manga carece de características.
RR: 05% **IRR**: 95%
Poderes especiales: Es inmune a todo tipo de ataques físicos (a no ser que sean de naturaleza mágica). Por lo demás tampoco puede hacer daño corporal, aunque una Manga desesperada o enloquecida puede intentar poseer un cuerpo a la manera de las ánimas.



Marmajor

Gigante de un solo ojo que vive en cuevas y subterráneos, siempre en soledad, saliendo solamente de su escondrijo para devorar ganado o a algún viajero extraviado. Su plato predilecto, sin embargo, son los niños sin bautizar, y usando éstos como cebo algunas personas sin escrúpulos han llegado a cazarlo vivo, con la esperanza de usarlo para su servicio. Esto no ha sido nunca posible, ya que el Marmajor muere en cautividad, si es que antes no ha conseguido liberarse de sus ataduras y ha destruido a quienes lo habían capturado. Algunos estudiosos han creído ver en el Marmajor descendientes de los infernales Bebrices, algunos de los cuales habrían quedado aislados en la Tierra. El Marmajor del que se tienen más referencias vive en las famosas cuevas del Salitre, situadas bajo la montaña de Montserrat, cerca de la localidad de Collbató.

FUE	20/30	Tamaño	3 m.
AGI	10/15	Peso	250 kg.
HAB	2/ 3	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Pelo (prot. 2)
PER	10/15		
COM	1	RR	0 %
CUL	1	IRR	150 %

Armas: Garrote 40% (4D6).
Competencias: Otear 60%; Rastrear 40%.



Masabakes

También conocida con los nombres de Sitry, Bara y Gomory. Sus atributos son el amor mentiroso, la vanidad, la estafa y el robo. Toma casi siempre la apariencia de una mujer de belleza inhumana, de perfecto permanentemente desnudo. Su única deformidad poseer la lengua bífida. Tiene control absoluto sobre demonios Íncubos y Súcubos. Su lugarteniente es Lilith. Le atraen sexualmente tanto los hombres como mujeres, en especial si son de conducta casta y temerosa Dios. Asimismo ayuda a cometer actos de adulterio y promiscuidad, excitando la libido de las gentes. Sin embargo, muchas veces le divierte hacer que los amores prohibidos o los vicios secretos salgan a la luz, trayendo desgracia o el ridículo sobre los amantes o pecadores. adoró en Babilonia, Israel y Egipto con el nombre de y se decía que podía adoptar tanto apariencia masculina como femenina. Las únicas ciudades que se consagraron totalmente a su culto, sin embargo, fueron Sodoma y Gomorra, ya que, aunque su culto llegó a hacerse muy importante en la ciudad de Nínive, fue detenido gracias predicación del profeta Jonás. Según se dice tuvo un gran importancia en los días anteriores a la rebelión de Lucifer, ya que junto con Astaroth fueron los encargados defender la causa de la rebelión y convencer a muchos ángeles indecisos. Se dice que Masabakes llegó a ver al mismísimo rey Salomón, para impedir que construyera templo de Jerusalén. Salomón consiguió vencerla, y encerró su espíritu en una botella, la cual arrojó al interior de un pozo. Lilith, para rescatarla, tuvo que introducirse en la judía seduciendo al rey, consiguiendo finalmente que babilonios bajaran al pozo, con la esperanza de encontrar tesoro, y abrieran la botella, liberando a Masabakes de su encierro.
Masabakes es, con diferencia, el espíritu más demoníaco Infierno, ya que adora al vicio por el vicio mismo, y porque a través de él se condenen los humanos.

...ry, Bifru y
...ttiroso, la perfidia,
...iempre la
...na, de cuerpo
...ica deformidad es
...uto sobre los
...nte es la diablesa
...abres como las
...a y temerosa de
...adulterio y
...ntes. Sin
...ue los amores
...uz, trayendo la
...pecadores. Se la
...ombre de Belial,
...ia masculina
...consagraron
...Sodoma y
...nacerse muy
...enido gracias a la
...tuvo un papel de
...rebelión de
...os encargados de
...er a muchos
...llegó a enfrentarse
...ue construyera el
...ncerla, y encerró
...interior de un
...ucirse en la carne
...mente que unos
...de encontrar un
...Masabakes-Belial

...ás disoluto del
...nismo, y no
...anos.

...Masabakes le atrae la lujuria mal reprimida, la castidad ...a y los amores mentirosos. Ante estos casos envía ...tipo de manifestaciones, todos ellos relacionados ...s sexo, y que pueden variar desde alucinaciones eróticas ...s veladas (una sombra que, en la penumbra de ...a del convento, le recuerda por un instante a un ...mine el cuerpo voluptuoso de una mujer, por ...hasta sueños húmedos, incluyendo, por supuesto, ...nal asalto nocturno de Íncubos, Súcubos y ...Por el contrario, Masabakes siente un fuerte rechazo ...verdadero y la sinceridad, los cuales son el ...frente a sus maquinaciones.



Mastema, el Ángel Acusador

...nombre procede de una palabra hebrea que significa ...Su misión es la de mostrar a los ojos de Dios ...y el pecado de los hombres, y es el que excita Su ...que castigue a la Humanidad entera con plagas y ...En el libro de Job se ve un ejemplo excelente de su ...de hacer las cosas...

FUE	15	Altura	1'55m.
AGI	10	Peso	55 kg.
HAB	10	Apariencia	-
RES	10	Armadura Nat.	Carece.
PER	25		
COM	25	RR	225 %
CUL	15	IRR	0 %

Armas: Carece
Armaduras: Carece.
Competencias: Discreción 45%, Elocuencia 150%, Psicología 115%
Notas: Mastema es el típico acusica que todos hemos tenido que soportar en clase cuando éramos niños. Desconfiado hasta la paranoia, despreciado por los demás ángeles (en especial por los arcángeles) y temido por muchos (excepto quizá por Metatrón), Mastema gusta de viajar a la Tierra bajo el aspecto de un tipo canijo, de barbas ralas y dientes desiguales, siempre con una media sonrisa en el rostro. Poco le importa carecer de defensas y ser aniquilado: sabe que su muerte no será sino una forma rápida de dirigirse nuevamente ante su Creador... con nuevas historias con las que envenenar sus oídos. Se dice que determinados ángeles y arcángeles, cuando oyen la noticia de que Mastema ha vuelto a viajar a la Tierra, intentan por todos los medios cazarlo. Pues piensan que, si logran encerrar en un cuerpo mortal a Mastema, y encadenar a éste en la pared de una prisión, se verán libres de semejante incordio... al menos el tiempo que dura una vida humana.



Meiga

Fruto de la unión entre Agaliaretph y una bruja. Son de apariencia humana, pero suelen tener rasgos que las identifican con su padre, como por ejemplo garras en lugar de manos, patas de cabra, colmillos en lugar de dientes, orejas peludas y puntiagudas u ojos de gato. Envejecen rápidamente, convirtiéndose en viejas repugnantes. Son extraordinariamente longevas, pudiendo vivir hasta 400 años.

FUE	20/25	Tamaño	1'30/1'40 m.
AGI	5/10	Peso	40/50 kg.
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	25/35	Armadura Nat.	Carece
PER	5/ 7		
COM	2/ 1	RR	0 %
CUL	20/25	IRR	125/150 %

Armas: Carece.
Competencias: Alquimia 60%; Astrología 75%; Con. Mágico 75%; Psicología 35%.
Hechizos: Una Meiga puede conocer y usar cualquier tipo de hechizos.
Poderes especiales: Tiene la facultad de invocar a Agaliaretph sólo pronunciando su nombre. Sin embargo, es algo que normalmente solo pueden hacer una vez en su larga vida.



Meliades

Espíritus demoníacos femeninos, que habitan en el corazón de ciertos árboles, que crecen en cementerios, lugares malditos o zonas profundas de los bosques. Dichos árboles suelen estar semi-secos o muertos.
Las Meliades tienen el aspecto de mujeres bellísimas, con ojos de gato, piel de un tono verdoso, garras en las manos y colmillos en la boca. Suelen seducir a los viajeros solitarios con sus hechizos, para devorarlos mientras hacen el amor.
No se sabe a ciencia cierta el origen de estas criaturas, aunque se les cree relacionadas con los Súcubos y las Strigas, y sobretodo con las Lamias.

FUE	15/20	Tamaño	1'50 m.
AGI	25/30	Peso	45 kg.
HAB	15/20	Apariencia	26
RES	15/20	Armadura Nat.	Carece
PER	20/25		
COM	5/ 7	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	150 %



Armas: Garras 60% Daño 1D8+1D6
Mordisco 45% Daño 1D10+1D6
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 90%. Esquivar 80%
Hechizos: Una Meliade puede conocer tantos hechizos como puntos de Cultura tenga. Obligatoriamente debe tener el hechizo de Atracción Sexual.
Poderes especiales: La Meliade es capaz de fundirse en el interior de un árbol, dentro del cual vive. Caso de talarse el árbol, la Meliade muere.

Mengue

Los Mengue son diablillos sin cuerpo, que por [illegible] de Lucifer se introducen en el organismo que [illegible] mande, poseyendo a la persona en cuestión. La [illegible] total, es decir, la víctima sigue siendo consciente de [illegible] pero si se niega a obedecer las órdenes del Mengue [illegible] introducido en su cuerpo éste lo torturará hasta [illegible]. Para saber si la víctima cede a este chantaje [illegible] reglas de Tortura.
Un adorador satánico especialmente destacado [illegible] puede tener a sus órdenes varios de estos engendros.
Las características físicas de los Mengue dependen [illegible] cuerpo que posean.
RR: 00% IRR: 300%
Armas: Tortura sobre el cuerpo poseído (1D4)
Competencias: Tortura 80%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Posesión de cuerpos



Miguel, Arcángel de la Esperanza

En hebreo, su nombre significa «el que es como Dios». En verdad, desde la rebelión de Lucifer ningún [illegible] estado más cerca del Señor... ni ha realizado tantas [illegible] en Su nombre: Supo reorganizar y dar nuevos [illegible] confusas masas de ángeles fieles y llevarlas a la victoria [illegible] sobre los rebeldes de Lucifer; detuvo la mano de Abraham [illegible] cuando iba a sacrificar a su hijo Isaac; se disputó con [illegible] el cuerpo del patriarca Moisés (según una tradición [illegible] destruyó él solo a ciento ochenta y cinco mil hombres [illegible] ejército del rey asirio Senaquerib (que se disponía [illegible] Jerusalén hacia el 701 a. C.) y será el ángel que [illegible] del Cielo con una gran llave para encerrar en el Abismo [illegible] fuego y azufre a la Bestia durante mil años... según [illegible] cuenta en el Apocalipsis.
Y es que Miguel es el paladín de Dios, su campeón principal, y el líder indiscutido de los Arcángeles. Se [illegible] que el día del Juicio sus hermanos deberán enfrentarse [illegible] uno a su propia némesis infernal, el papel de Miguel [illegible] secundar al propio Jesucristo en su combate singular [illegible] Lucifer... posiblemente enfrentándose a su vez con [illegible] lugartenientes infernales, Belzebuth y Astaroth.
Su aspecto es el de un joven de increíble belleza [illegible] asexuado y de aspecto andrógino. Según los [illegible] sus alas son de un delicado color verde esmeralda y [illegible] larga y lacia cabellera, del color del azafrán. Sobre [illegible] blanca gusta de llevar un peto de cota de malla y [illegible] empuña en la diestra una espada desenvainada, [illegible] defender Su Dios y Su Fe contra sus enemigos. Pese a [illegible] naturaleza no es sanguinaria, sino tolerante. Cuida [illegible] todas las oportunidades posibles a los que quieran [illegible]



siempre una puerta abierta a la esperanza. Quizá
nombre sea esperar siempre al último minuto
decide a hacerlo es implacable (Nota de
que le pregunten al ejército de

es el «acompañante de las almas», el que
los conduce a las puertas del Cielo. Por
del Juicio Final, le corresponderá la ingrata tarea
buenas y malas acciones de los hombres, para
condena o salvación.
les concede esperanza y fe en sí mis-
por ellos derramando la suerte sobre sus
términos de juego, aquellos que recen a Miguel
puntos de Suerte regenerados, o incluso
manera temporal, a discreción del Dj).

orota

en varias zonas del Principat con
nombres. En el Berguedà se le conoce como
en el Lluçanès se le denomina Malaire, y
Morata o Maragassa. En todos los casos se
de apariencia humana, aunque de fuerza
adopta indistintamente la apariencia de un
una mujer para seducir o tomar por la fuerza a
mayoritariamente religiosos/as o personas de
y casta. Todo aquél que sucumba a los
Morota sufrirá a los pocos días una horrible
sexo, el cual exudará un apestoso olor, que
enfermo como a una víctima del Morota. La
de curarse de esta enfermedad es recibir los
de un hechizo de Expulsión con otro de
Enfermedades. Es creencia popular que el/la
un avatar o experimento de
diablesa de la Lujuria.

Tamaño	1'75 m.
Peso	65 kg.
Apariencia	24 o más.
Armadura Nat.	Carece

RR 0 %
IRR 175 %

Armas: Pelea 90% (1D3+1D6).
Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 90%.
Poderes especiales:
Siempre muestran una apariencia 24 o más.



Mostela

Animalillo muy parecido a la comadreja, aunque algo más pequeño y de cabeza más grande. Al igual que ésta, se alimenta de ratones de campo y de serpientes, así como liebres, a las cuales caza introduciéndose en sus madrigueras. La Mostela hembra carece de vagina, por lo que el macho la fecunda en la boca. Las crías, que nacen a los pocos meses, salen de las orejas de la madre, siendo consiguientemente muy diminutas. Muchas de ellas mueren al ver la luz, pero la Mostela las lame con su saliva, haciéndolas revivir de modo milagroso. Este animalito es muy buscado por Alquimistas y Curanderos debido a sus múltiples propiedades. De sus sesos se puede hacer un ungüento que cura la vista cansada o débil. Atando lonchas de su carne a las articulaciones reumáticas se alivia el dolor. Su grasa aplaca el dolor de muelas. Comer su carne fortalece las encías. De su sangre se fabrica un ungüento que combate la lepra. Con el hueso del tobillo de una Mostela se puede crear un talismán que impide que la mujer que lo lleve quede embarazada.



FUE	5/ 7	Tamaño	20/30 cm.
AGI	25/30	Peso	- kg.
HAB	-	Apariencia	-
RES	10/12	Armadura Nat.	Carece
PER	10/15		
COM	-	RR	30 %
CUL	-	IRR	75 %

Armas: Mordisco 75% (1D3+1D6)
Competencias: Esconderse 95%, Esquivar 70%
Poderes especiales: Propiedades curativas.



Mengue

Los Mengue son diablillos sin cuerpo, que por
de Lucifer se introducen en el organismo que
mande, poseyendo a la persona en cuestión. La
total, es decir, la víctima sigue siendo consciente de
pero si se niega a obedecer las órdenes del Mengue
introducido en su cuerpo éste lo torturará hasta
Para saber si la víctima cede a este chantaje se
reglas de Tortura.
Un adorador satánico especialmente destacado
puede tener a sus órdenes varios de estos engen
Las características físicas de los Mengue depend
cuerpo que posean.
RR: 00% IRR: 300%
Armas: Tortura sobre el cuerpo poseído (1D4)
Competencias: Tortura 80%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Posesión de cuerpos



Meliades

Espíritus demoníacos femeninos, que habitan en el corazón de ciertos árboles, que crecen en cementerios, lugares malditos o zonas profundas de los bosques. Dichos árboles suelen estar semi-secos o muertos.
Las Meliades tienen el aspecto de mujeres bellísimas, con ojos de gato, piel de un tono verdoso, garras en las manos y colmillos en la boca. Suelen seducir a los viajeros solitarios con sus hechizos, para devorarlos mientras hacen el amor.
No se sabe a ciencia cierta el origen de estas criaturas, aunque se les cree relacionadas con los Súcubos y las Strigas, y sobretodo con las Lamias.

FUE	15/20	Tamaño	1'50 m.
AGI	25/30	Peso	45 kg.
HAB	15/20	Apariencia	26
RES	15/20	Armadura Nat.	Carece
PER	20/25		
COM	5/ 7	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	150 %



Armas: Garras 60% Daño 1D8+1D6
Mordisco 45% Daño 1D10+1D6
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 90%. Esquivar 80%
Hechizos: Una Meliade puede conocer tantos hechizos como puntos de Cultura tenga. Obligatoriamente debe tener el hechizo de Atracción Sexual.
Poderes especiales: La Meliade es capaz de fundirse en el interior de un árbol, dentro del cual vive. Caso de talarse el árbol, la Meliade muere.

Miguel, Arcángel de Esperanza

En hebreo, su nombre significa «el que es como
en verdad, desde la rebelión de Lucifer ningún
estado más cerca del Señor... ni ha realizado tantas
en Su nombre: Supo reorganizar y dar nuevos
confusas masas de ángeles fieles y llevarlas a la
sobre los rebeldes de Lucifer; detuvo la mano de
cuando iba a sacrificar a su hijo Isaac; se disputó
el cuerpo del patriarca Moisés (según una tradición
destruyó él solo a ciento ochenta y cinco mil hombres
ejército del rey asirio Senaquerib (que se disponía
Jerusalén hacia el 701 a. C.) y será el ángel que
del Cielo con una gran llave para encerrar en el
fuego y azufre a la Bestia durante mil años... según
cuenta en el Apocalipsis.
Y es que Miguel es el paladín de Dios, su campeón
principal, y el líder indiscutido de los Arcángeles
que el día del Juicio sus hermanos deberán
uno a su propia némesis infernal, el papel de Miguel
secundar al propio Jesucristo en su combate
Lucifer... posiblemente enfrentándose a su vez
lugartenientes infernales, Belzebuth y Astaroth.
Su aspecto es el de un joven de increíble belleza
asexuado y de aspecto andrógino. Según los
sus alas son de un delicado color verde esmeralda
larga y lacia cabellera, del color del azafrán. Sobre
blanca gusta de llevar un peto de cota de malla y
empuña en la diestra una espada desenvainada
defender Su Dios y Su Fe contra sus enemigos. En
naturaleza no es sanguinaria, sino tolerante. Gusta
todas las oportunidades posibles a los que quieran





...siempre una puerta abierta a la esperanza. Quizá ...costumbre sea esperar siempre al último minuto ...actuar.

...cuando se decide a hacerlo es implacable (Nota de ... *y el mal que le pregunten al ejército de*

...también es el «acompañante de las almas», el que ... hasta los conduce a las puertas del Cielo. Por ... Día del Juicio Final, le corresponderá la ingrata tarea ... las buenas y malas acciones de los hombres, para ... su condena o salvación.

...que le rezan, les concede esperanza y fe en sí mis... ...ida por ellos derramando la suerte sobre sus ... En términos de juego, aquellos que recen a Miguel ... sus puntos de Suerte regenerados, o incluso ... de manera temporal, a discreción del Dj).

Morota

...ser más conocido en varias zonas del Principat con ...diversos nombres: En el Berguedà se le conoce como ...ndalers, en el Lluçanès se le denomina Malaire, y ... Apellits Morota o Maragassa. En todos los casos se ...a de un ser de apariencia humana, aunque de fuerza ...rsona, que adopta indistintamente la apariencia de un ...ero y de una mujer para seducir o tomar por la fuerza a ...víctimas, mayoritariamente religiosos/as o personas de ...moralidad y casta. Todo aquél que sucumba a los ...ntos de un Morota sufrirá a los pocos días una horrible ...ción en su sexo, el cual exudará un apestoso olor, que ...delatará al enfermo como a una víctima del Morota. La ...única manera de curarse de esta enfermedad es recibir los ...conjuros de un hechizo de Expulsión con otro de ...Curación de Enfermedades. Es creencia popular que el/la ...Morota no es más que un avatar o experimento de ...Belcebú, diablesa de la Lujuria.

	Tamaño		1'75 m.
	Peso		65 kg.
	Apariencia		24 o más.
	Armadura Nat.		Carece
	RR	0 %	
	IRR	175 %	

Armas: Pelea 90% (1D3+1D6).
Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 90%.
Poderes especiales:
Siempre muestran una apariencia 24 o más.



Mostela

Animalillo muy parecido a la comadreja, aunque algo más pequeño y de cabeza más grande. Al igual que ésta, se alimenta de ratones de campo y de serpientes, así como liebres, a las cuales caza introduciéndose en sus madrigueras. La Mostela hembra carece de vagina, por lo que el macho la fecunda en la boca. Las crías, que nacen a los pocos meses, salen de las orejas de la madre, siendo consiguientemente muy diminutas. Muchas de ellas mueren al ver la luz, pero la Mostela las lame con su saliva, haciéndolas revivir de modo milagroso. Este animalito es muy buscado por Alquimistas y Curanderos debido a sus múltiples propiedades. De sus sesos se puede hacer un ungüento que cura la vista cansada o débil. Atando lonchas de su carne a las articulaciones reumáticas se alivia el dolor. Su grasa aplaca el dolor de muelas. Comer su carne fortalece las encías. De su sangre se fabrica un ungüento que combate la lepra. Con el hueso del tobillo de una Mostela se puede crear un talismán que impide que la mujer que lo lleve quede embarazada.



FUE	5/ 7	Tamaño	20/30 cm.
AGI	25/30	Peso	- kg.
HAB	-	Apariencia	-
RES	10/12	Armadura Nat.	Carece
PER	10/15		
COM	-	RR 30 %	
CUL	-	IRR 75 %	

Armas: Mordisco 75% (1D3+1D6)
Competencias: Esconderse 95%, Esquivar 70%
Poderes especiales: Propiedades curativas.



Muerto

Cadáveres reanimados por la magia de Agaliaretph, normalmente para ponerse a las órdenes de sus servidores humanos. Un Muerto puede alzarse de la tumba -sin Goecia- si el difunto sentía al morir un odio o ansiedad tan fuertes como para hacer que el alma vuelva por un corto espacio de tiempo a su cuerpo... aunque éste esté muerto.

FUE	10/15	Tamaño	1'69/1'75 m.
AGI	5/10	Peso	40/50 kg.
HAB	5/10	Apariencia	-
RES	12/15	Armadura Nat.	Carece
PER	5/ 7		
COM	1/ 3	RR	0 %
CUL	5/10	IRR	100/110 %

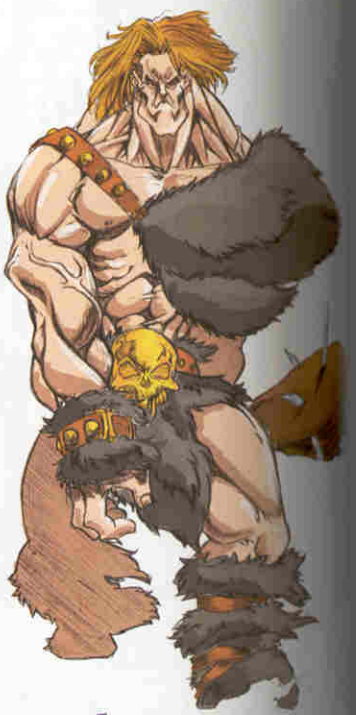
Armas: Un Muerto puede manejar armas de tipo 1,2,3.
Competencias: Normalmente un muerto tiene todas sus competencias a nivel de base, pero puede haber excepciones.
Hechizos: Normalmente carece
Poderes especiales: Un muerto nunca se desmaya por efecto de sus heridas.

Los Nephilim

No todos los Bene ha Elohim se amancebaron con Lilim... algunos de ellos lo hicieron con mujeres humanas corrientes, dando lugar a la estirpe de los Nephilim, seres humanos de talla gigantesca, cuyo líder se llamaba Helel. Según las tradiciones judías, fueron los Nephilim los que intentaron construir la torre de Babel para alcanzar el Cielo e invadirlo... Sea como fuere, se desperdigaron por el mundo y su estirpe desapareció, aunque según las leyendas puede que queden algunos vivos, o descendientes suyos. Se dice que Goliath, el gigante con el que se enfrentó David, era uno de ellos.

FUE	40/45	Tamaño	3/4 m.
AGI	30	Peso	300 kg.
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	35/45	Armadura Nat.	Piel gruesa (prot. 5)
PER	20		
COM	10	RR	5 %
CUL	10	IRR	95 %

Armas: Pelea 80% (1D3+1D4), Garrote 45% 3
Competencias: Buscar 60% Correr 75%, Radar



Nergal

Jefe de la policía del Infierno, secretamente al ser Astaroth y gran amigo de Baalberith. Tiene a su 15 legiones infernales. Adopta la apariencia de un de tamaño normal, embozado con una gran capa evita exponerse directamente a la luz, ya que camina sombra. Su gran enemigo es el demonio Bileto, al siempre sospecha pero al que nunca puede acusar alto cargo que como consejero de Belzebuth ocupa don de conceder a sus invocadores una gran percep agudeza de sentidos (aumentando de manera sobre una o más competencias relacionadas con la Percep 100% o más allá). Igualmente se le pueden pedir varios Teraphimes para uso particular. A aquellos que realizan correctamente su invocación los castiga con de puntos de competencias de Percepción, o bien esclavizándolos a su servicio.

FUE	20	Altura	1'58 m.
AGI	22	Peso	45 kg.
HAB	35	Apariencia	-
RES	30	Armadura Nat.	Invulnerabilidad al metal
PER	35		
COM	20	RR	0 %
CUL	20	IRR	500 %

Armas: Espada normal 90%. Daño: 1D8 + 4D6 + 1
Armadura: Peto de cuero mágico. Protección 10
Competencias: Todas las relacionadas con Percepción
Hechizos: Nergal es capaz de usar todo hechizo que sea utilidad en una investigación.
Poderes especiales: Tiene la facultad de ser invulnerable toda arma hecha de metal, sea mágica o no.



Olocanto

Nace en el Infierno, ocasionalmente se lo manda su amo y señ apariencia de un gran a a sus tres patas (que en sus víctimas gracias a u rapidez de entre las ran llegar a alcanzar los tres impregnado de un ven encuentra también su v mantiene ensartada co tanto sus substancias v

FUE	35/40	Tamaño	
AGI	15/20	Peso	
HAB	0	Apariencia	
RES	40/45	Armadura	
PER	20/25		
COM	0	RR	
CUL	0	IRR	17

Los Olocantos y las N
Armas: Aguijón 65%
Armadura: 7 puntos
Competencias: Discre
Hechizos: Carece
Poderes especiales: E
1D6 horas a todo aqu
x 2. Si mantiene el a
1D10 puntos de Resi
de combate (12 seg.).



Olocanto

[illegible] en el Infierno, en el Bosque de los Suicidas, pero [illegible]mente se le encuentra también en la tierra, si así [illegible] su amo y señor, el demonio Andrialfo. Tiene la [illegible] de un gran árbol, pero se mueve velozmente gracias [illegible] (si no están fijas en reposo disimula como raíces). Ataca a [illegible] gracias a un aguijón retráctil que surge con gran [illegible] entre las ramas bajas de la copa. Este aguijón puede [illegible] tres metros de longitud, y está siempre [illegible] de un veneno mortal. En dicho aguijón se [illegible] también su vía de alimentación, ya que el Olocanto [illegible] con él a su víctima, absorbiendo mientras [illegible] sustancias vitales.

[illegible]	[illegible]	Tamaño	4 m.
[illegible]	[illegible]	Peso	1300 kg.
[illegible]	[illegible]	Apariencia	-
[illegible]	[illegible]	Armadura Nat.	Piel gruesa
[illegible]	[illegible]	RR	0 %
[illegible]	[illegible]	IRR	175 %

[illegible] y las Mandrágoras se odian a muerte.
[illegible] Aguijón 65% Daño: 1D10+5D6
[illegible] 7 puntos de protección por piel gruesa.
[illegible] Discreción, 45%
[illegible] Carece
[illegible] especiales: El veneno del Olocanto paraliza durante [illegible] a todo aquél que no saque una tirada de Resistencia [illegible] mantiene el aguijón clavado en su víctima le quita [illegible] de Resistencia de manera automática cada asalto [illegible] seg.).



Ondina

Entidad demoníaca elemental del agua. Tiene forma de mujer muy hermosa. Algunas Ondinas están ligadas a una fuente, un río o un lago determinados. Otras aparecen y desaparecen a voluntad, siempre en el agua. A veces, atraen a los caminantes hasta el agua, donde los ahogan. Otras, sin embargo, se han enamorado de un viajero, y le han protegido durante el resto de su vida.
Las Ondinas están dominadas por el demonio Silcharde

FUE	30/35	Tamaño	1'55/1'65 m.
AGI	30/35	Peso	- kg.
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	10/15	Armadura Nat.	Inmune a armas no mágicas
PER	5/10		
COM	0/ 5	RR	0 %
CUL	0/ 5	IRR	300/350 %

Armas: Carece
Competencias: Seducción 90%;
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Una Ondina tiene la facultad de controlar y manipular el agua. Esto le permite crear nieblas, tempestades, o ahogar a sus enemigos.





Peritio

Criaturas con cabeza y patas de Ciervo y cuerpo y alas de ave de gran tamaño y bello plumaje, que algunos dicen que es de color verde muy oscuro, mientras que otros lo describen como de color celeste. La sombra que proyectan no es la que correspondería a su figura, sino la de un ser humano normal.
Basándose en esto, se especula sobre si no serán almas en pena, malditas de Dios o del Diablo.
Son grandes enemigos de los hombres, pues apenas distinguen alguno se lanzan ferozmente contra él. Existe la leyenda de que, si un Peritio logra matar a un ser humano, la maldición que pesa sobre él desaparece, y puede descansar en paz. Sea como fuere, las armas normales no dañan a un Peritio, y éste solo matará en combate a un único ser humano. Cuando lo consiga, se revolcará furiosamente en su sangre, para luego desaparecer volando hacia las alturas.
Se dice que su único sustento es la tierra seca, y que viven en una isla perdida en mitad del Mar Tenebroso.

FUE	10/12	Tamaño	1'70 m.
AGI	15/20	Peso	- kg.
HAB	-	Apariencia	-
RES	10/12	Armadura Nat.	Magia (Ver)
PER	20/22		
COM	-	RR 0 %	
CUL	-	IRR 125 %	

Armas: Embestir con la cornamenta 60% (2D6)
Morder 45% (1D6+3)
Competencias: Volar 65%
Poderes especiales: El Peritio es inmune a todo tipo de armas no mágicas.

Potestades

Llamados también Energías, Potencias o Autoridades, su misión es la de vigilar los Senderos Celestiales y evitar la infiltración diabólica. Pues si Dios nuestro Señor lo ve todo, y estamos aquí únicamente por Su Voluntad, sus pensamientos y sus ideas son nuestra realidad. Pero Satán gusta de meter el rabo en la Idea de la Creación y pervertirla sutilmente, y esparciendo el dolor, las enfermedades y el pecado sobre la Tierra. Pues buen número de sus [illegible] fueron antaño Potestades, y conocen como nadie la [illegible] da geografía del Pensamiento Divino. Es más, se dice que el jefe de las Potestades, Camael, es en realidad un [illegible] trabaja en complicidad con el Infierno. Se dice que el nombre de Kemuel consintió en ser adorado por los druidas antiguos, y que fue maldito por el patriarca [illegible] que fue el único que llegó a adivinar el doble [illegible] acciones. Y, sin embargo, Dios lo tiene como uno de sus ángeles principales, y uno de los más queridos... [illegible] como apuntan algunos, porque no puede haber día sin noche, ni luz sin oscuridad, ni calor sin frío, y el Señor consiente el Mal para que resplandezca el Bien.



Principados

Son las criaturas responsables de la buena marcha de los pueblos de la Tierra. Cada nación, cada gran ciudad tiene un Principado que vela por ella. Evidentemente, las rencillas o alianzas entre países no son más que un reflejo de las luchas o pactos entre los diferentes Principados. En ocasiones, el Principado tutelar de una nación baja a la tierra a guerrear por ella, adoptando la personalidad de algún héroes legendarios o santos guerreros (Roldán, Santiago Matamoros, etc...). También se dice que en ocasiones los Principados han llegado a enfrentarse entre sí, en una [illegible] fratricida que causa gran regocijo en el Infierno.
La muerte en la Tierra de un Principado provoca un gran desconcierto en su nación tutelar, que puede llegar a hundirse en el caos más absoluto y ser absorbida por [illegible]. También se dice que, si una nación desaparece, el Principado responsable de ella desaparece también de la mano del Creador... Quizá por ello luchen con tanta desesperación por favorecer a los suyos.
Nombres de Principados más o menos conocidos son [illegible] (que más adelante se convirtió en Arcángel), Hamiel y Cervill, de quien se dice que es el protector de los [illegible] que tomó el lugar de David a la hora de destruir a Goli[illegible]

Tamaño	Variable
Peso	Variable
Apariencia	-
Armadura Nat.	Aura (prot. 10)
FR	+200 %
RR	-100 %

Cualquier tipo de arma humana al 100%
Cualquier armadura o protección no mágica.
Cabalgar 150%, Elocuencia 99%, Mando
Oír 85%

Posesión: Los Principados carecen de un permanente, así que cuando quieren relacionarse han de apoderarse del cuerpo de un ser de una manera similar a como lo hacen las (o invocación de ánimas). Su «víctima» (o llamarle su «elegido») no tiene derecho a para intentar zafarse de tal «honor». Sin Principado nunca elegirá el cuerpo de nadie que de 50% en IRR. Una vez completada la posesión, del cuerpo se verán modificadas con los indicados anteriormente.

Los Principados generan a su alrededor un resta 10 puntos de daño a cualquier ataque que sufran, de los que reste la armadura que llevan.

a la magia: Estos seres son inmunes a cualquier magia, ya sea benigna o goética.





Querubines

Su nombre procede de la palabra hebrea «kerub», que según algunos significa «el que intercede», y según otros simplemente «conocimiento». Sea como fuere, fueron los querubines los que, según las tradiciones judía y cristiana, se ubicaron al este del Edén para custodiar el camino hacia el árbol de la Vida, e igualmente fue un querubín, empuñando una espada llameante, quien expulsó a Adán y a Eva del Paraíso.

Ezequiel y sobre todo San Juan (en su Apocalipsis) nos hacen una cuidadosa descripción de estas criaturas: según parece tienen una sola cabeza, cuatro alas... e innumerables ojos repartidos por todo el cuerpo, incluso por las alas, ya que son guardianes que todo lo ven.

Rafael, Arcángel de la Paz

Su nombre viene del término hebreo «rapha», que quiere decir «sanador», «médico» o «cirujano», suponemos que de almas, ya que de los cuerpos se encarga su hermano Cassiel. Pero también se le conoce con los nombres de Remiel, Jeremiel o Yerahmeel, nombre que significa «Misericordia de Dios». Se dice que en los días finales del Apocalipsis ser el encargado de abrir las puertas del Infierno, para llevar a las almas, como si de un rebaño se tratara, al Juicio Final. Una tradición no autorizada afirma que ese día él también será juzgado, pues ha ejercido en varias ocasiones de guía del Infierno, adoptando el disfraz de una bestia monstruosa. Que ello fuera por santos propósitos o por doblez impía, es algo que está por descubrir.

Y qué se puede buscar en el Infierno... es algo que queda a la imaginación del lector.

Sea como fuere, la forma habitual del Arcángel Rafael cuando quiere relacionarse con los hombres es la de un muchacho casi adolescente, amigable, parlanchín y hasta bromista (puede que incluso demasiado). Bajo su apariencia angélica gusta de llevar una túnica resplandeciente, y despliega sus seis pares de alas. Es, con diferencia, el más sociable y divertido de los Arcángeles.



Como Arcángel de la Paz y de la Reconciliación, es capaz, con su sola presencia, de calmar los ánimos más encrespados, y de apaciguar las disputas más rencorosas. Perdonar a un enemigo es una manera segura de llamar su atención, y no dejará de tener su recompensa (en forma de alguna pequeña casualidad o de algo de manga ancha por parte del Dj). Es la némesis angelical de Frimost, el demonio de la Destrucción.



Sachiel, Arcángel de l Riquezas

También conocido como Sariel, Suriel, Suriyel, Zad Saraquel. Su nombre significa «Mandato de Dios su alter ego infernal, Surgat, su dominio son las terrenales. Pero mientras que Surgat representa la Sachiel es la generosidad y la justa recompensa. que le recen o lo invoquen pueden conseguir de él medios para alcanzar la fortuna, y aquellos que se tacaños a la hora de dar limosna o ayudar a los de manera altruista pueden tener en él un poderoso Sus premios y sus castigos son casi siempre mismo que da la fortuna a quien se la merece... quien hace uso egoísta de ella.

Su aspecto (cuando se digna aparecer entre los hombres un hombre ya maduro, con alas de pavo real, cargando gran bolsa de oro. Se dice que sus relaciones con Surgat tan malas como deberían ser entre un Arcángel y un Superior... y que en las ocasiones en las que sus caminos cruzan suelen llegar a un acuerdo sin pelearse.

Como ellos mismos dicen, encogiéndose de hombros sólo negocios... »



Salamandra

Criatura muy parecida a un lagarto pequeño, que se alimenta del fuego como un pez vive en el agua. Fuera del fuego muere. Su cuerpo es multicolor, con predominio del rojo. Su mordedura es altamente venenosa.

FUE	1	Tamaño	10/15 cm.
AGI	15/20	Peso	- kg.
HAB	0	Apariencia	-
RES	5/ 7	Armadura Nat.	Carece.
PER	15/20		
COM	0	RR	0 %
CUL	0	IRR	100/125 %

Armas: Mordisco 65%, Daño: 5D10 (Veneno).
Competencias: Discreción 60%; Esconderse 75%.
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Una Salamandra es capaz de destruir un Ígneo en 1D3 asaltos. El Ígneo no puede defenderse



Samael, Arcángel de la Guerra

También como Uriel o Fanuel, su nombre significa «Veneno (o fuego) de Dios». En el Apocalipsis apócrifo de San Pedro se le cita como el ángel del Arrepentimiento. Pues Samael, en los días de la Rebelión de Lucifer, estuvo al lado de éste último, junto a su hermano gemelo Asbel. Ambos eran lugartenientes de Belzebuth, el Señor Oscuro de la Guerra. Tras la derrota de los partidarios de Lucifer y del destierro a los Infiernos, Samael decidió arrepentirse y solicitar el perdón Divino. Para ello huyó del Infierno no sin antes haber robado la espada de Belzebuth. Esa espada había sido forjada con los fuegos primigenios de la Creación, y era poderosa en manos de un Ángel o un Demonio, no digamos empuñada por un humano... Desgraciadamente, Abigor salió en su persecución, y en el forcejeo que siguió cortocircuitaron la espada cayó a la Tierra, perdiéndose para siempre. Aun sin la espada, Samael fue perdonado, y al volver a la Creación le concedió el estatus de Arcángel, así como el de Comandante de las Huestes Angélicas. Fanático como todos los Arcángeles, es implacable con los enemigos de Dios, y desconoce por completo el significado de la palabra «Piedad».

Puede adoptar cualquier apariencia, su aspecto natural es el de un ser humano alto, de piel ligeramente bronceada y cabellos dorados, muy largos. Sus ojos carecen de pupilas, y no le gusta alzar la voz.

Le encanta ver al combatiente embarcado en una lucha santa, y odia a los seres demoniacos, ya sea en persona o ayudado por alguna de las criaturas angélicas más feroces, como los Ophanim, los Hayyoth o los terribles Malache Habbalah...

Santa Compaña

Almas que recorren de noche los caminos, en procesión, para purgar sus pecados, y avisan a los que están a punto de morir. Necesitan, sin embargo, un guía que los lleve por los caminos de los vivos, así que hechizan al desventurado que se cruce en su camino, obligándolo a ir con la Santa Compaña hasta que se crucen con otro humano vivo. La Santa Compaña tiene el aspecto de una serie de luces que avanzan en formación con un sonido lúgubre, de cadenas y rezos, guiadas por un hombre con los ojos en blanco, que lleva en lo alto una cruz. A veces toman el aspecto de una procesión de cadáveres envueltos en sudarios.

La Santa Compaña carece de características, y sus miembros son impalpables.
Armas: Carecen.
Competencias: Carecen.
Hechizos: Carecen.
Poderes especiales: Obligar a un ser humano vivo a que los guíe.
El escogido sólo puede librarse de acompañar a la Santa Compaña si saca con éxito una tirada de RR.



Sariel

Durante la revuelta de Lucifer permaneció fiel a Dios, luchando valientemente contra los renegados. Pero, más adelante, su orgullo lo perdió, pues Dios lo designó como uno de sus Arcángeles, y en una de sus primeras misiones viajó a tierra de Canaán... donde se puede decir que «cayó muy bien». De hecho, los cananeos empezaron a adorarle como su dios, y crearon para él un culto oficiado por bellísimas sacerdotisas, que le servían en «cuerpo y alma». A cambio, Sariel les enseñó las fases y órbita de la Luna y las principales estrellas, conocimientos que les ayudaron a dominar las artes de la hechicería y crear la brujería.
Cuando el asunto fue demasiado escandaloso para encubrirlo, Sariel desertó de las filas celestiales uniéndose a Lucifer, que lo recibió con cierta tibieza, pero lo admitió en el Infierno. El puesto de Sariel fue ocupado por Samael, el demonio renegado (ver Arcángeles). Seguramente por ello lo odia a muerte. Sariel gusta siempre de adoptar el aspecto de un hombre rico, poderoso e increíblemente elegante. Habla con afectación, y le gusta que le alaben. De hecho, su vanidad es su mayor punto débil. También puede ser invocado como si de un demonio menor se tratase.

FUE	35	Altura	1'80 m.
AGI	25	Peso	90 kg.
HAB	20	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Aura (prot. 10)
PER	20		
COM	5	RR 0 %	
CUL	15	IRR 275 %	



Armas: Cualquier arma al 99%
Armaduras: Carece.
Competencias: Astrología 95%, Con. Mágico 110%
Poderes especiales: Sariel tiene la capacidad de inculcar un hechizo en la mente de una persona o ser, para que lo active en un momento determinado, aunque por su Irracionalidad o conocimientos no pudiera hacerlo. La persona o ser en cuestión no podrá repetir la jugada una segunda vez... salvo que logre volver a invocar (y adular lo suficiente) a Sariel.



Sátiro

Estas criaturas son el fruto de la unión entre un [illegible] un Íncubo. Tienen aspecto humanoide, con [illegible] cuernos en la frente, nariz ganchuda, patas de [illegible] y un increíblemente grande órgano sexual. Son [illegible] inteligentes, amigos de las bromas pesadas y de [illegible] mento inestable: tan pronto son dóciles y [illegible] muestran cólera e ira.
Sus hijos tienen apariencia humana, pero son [illegible] mente delgados. Suelen cambiarlos en las cunas por [illegible] auténticos niños para que los humanos cuiden de [illegible] niños crecen muy lentamente, estando siempre [illegible] tanto que pueden agotar a varias nodrizas. Hablan [illegible] da, a los pocos meses, con una voz enronquecida [illegible] de un viejo que de un niño.

FUE	20/25	Tamaño	1'40/1'55 m.
AGI	10/15	Peso	40/50 kg.
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Pelo (prot. 1)
PER	18/20		
COM	5/10	RR	0 %
CUL	1/ 5	IRR	150/175 %

Armas: Pelea 65%. Daño: 1D3 + 1D6
Competencias: Esconderse 80%; Con. plantas 45%; animales 45%; Esquivar 70%.



Sciópodos

Seres nacidos de los pozos del infierno, algunos dicen que como tormento de las almas condenadas, y otros que [illegible] un experimento fallido de Lucifer, al igual que los [illegible] Los Sciópodos tienen un aspecto que recuerda vagamente de los seres humanos, pero tienen solamente una [illegible] gruesa como dos piernas humanas juntas) rematada en [illegible] pie gigantesco, y un único brazo, que les crece en el [illegible] del pecho. Son estúpidos, y los demonios suelen usarlos como ganado, para alimentar a sus monstruos. Sin [illegible] tienen una cualidad muy interesante: su alta Irracionalidad les hace ser las víctimas ideales en los sacrificios, pudiendo suplir perfectamente las víctimas humanas (aquel que [illegible] Sciópodo en lugar de una persona en un sacrificio [illegible] un bonus del 25% a la hora de lanzar el hechizo).
Por desgracia para los magos goéticos, es muy difícil conseguir un Sciópodo en la Tierra.

FUE	5/10	Tamaño	1'35 m.
AGI	10/12	Peso	20 kg.
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	5/ 7	Armadura Nat.	Carece.
PER	10/15		
COM	1/ 3	RR	0 %
CUL	1	IRR	225 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Saltar 99%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Útiles para ser sacrificados.



Serafines

...os más cercanos a Dios de entre todas las criaturas de ...Creación. Seres de luz y pensamientos puros, su única ...idad es la de rodear el trono divino y cantar sin cesar la ... del Señor (en hebreo: Kadosh, Kadosh, Kadosh, que ... traduzcan más o menos libremente con el ... Santo, Santo, Santo es el Señor, la Tierra está llena ... Gloria). Isaías, que dice que los vio, los describe como ... de seis alas y cuatro cabezas. Según Enoch, ... sólo fueron creados cuatro Serafines, ... a los cuatro extremos del mundo. ... entre ellos era el célebre Luzbel «Helel ben ... que se enfrentaría a Dios convirtiéndose en Lucifer ... y como se explica en el capítulo De Rerum ... Miguel (según Enoch, Gabriel) era otro de ellos, ... a la traición de su compañero fue destinado a un ... más activo de la guerra entre el Cielo y el Infierno. ... dos serafines se llaman Kemuel y Natanael. No se ... Señor ha creado más.



Silcharde, Demonio del Dominio

Este demonio fue muy adorado por los marineros fenicios, los cuales le conocían como Albinach Focalor, y le atribuían la capacidad de presidir las tempestades, la lluvia y el granizo, y de provocar el hundimiento de los barcos. Para aplacarle arrojaban al mar víctimas humanas, atadas de pies y manos, cuando arreciaba una tormenta, con la esperanza de que así ésta se calmara. Silcharde toma la apariencia de un hombre de mediana estatura, muy pálido, frío y húmedo al tacto. Su conversación siempre es agradable y cortés, pero provoca entre los hombres un terror y espanto inexplicables, siendo capaz de matar con la mirada. Tiene control absoluto sobre las Ondinas, y su consejero y asesor principal es el demonio menor Bael.

En Egipto se relaciona a Silcharde con la serpiente, y según la tradición fue él quien sedujo a Eva. Sea como fuere, hay en el desierto de Ryanneh un templo dedicado exclusivamente a él, y según se dice sus sacerdotes son todos hombres poseídos por diablos. A ese templo acudían mujeres que deseaban ser fecundadas por él, para dar a luz demonios. Para ello debían pasar un día y una noche enteros dentro del templo, sometiéndose a ciertos ritos que con ellas practicaban los sacerdotes. La mayor parte de las mujeres enloquecían, o bien daban a luz a monstruos que las desgarraban al nacer. Sin embargo, se dice que de esta curiosa ceremonia tienen su origen los Aoun (Ver capítulo IV, Mundo musulmán). Es curioso señalar que el dios-demonio tutelar de dicha raza es Agaliaretph, y no Silcharde.

Fue conocido en todo Israel con el nombre de Asmodeo. Con este nombre se enamoró de la hermosa Sarah, entrando en el cuerpo de ésta y poseyéndola, matándole luego (uno detrás de otro) a seis maridos. Finalmente Sarah se casó con su primo Tobías, el cual, gracias al humo producido por la hiel de un pescado (olor que desagrada a Silcharde profundamente) consiguió hacerle salir del cuerpo de Sarah. Asimismo, según otras tradiciones judías fue Silcharde-Asmodeo uno de los demonios con los cuales se enfrentó Salomón, y el que, hecho prisionero y cargado de cadenas mágicas por dicho rey, construyó gran parte del templo de Jerusalén.

En general adoran a Silcharde todos aquellos que ansían el poder y el dominio absoluto sobre las vidas de otros hombres. Éste acostumbra a ayudarles en su camino para luego divertirse viéndoles caer. Por el contrario le repelen el altruismo y las acciones desinteresadas en general.



Silfo

Entidad demoníaca elemental del aire, sin forma física definida. Los Silfos se encuentran bajo el dominio del demonio Guland.

FUE	40/50	Tamaño	- m.
AGI	25/30	Peso	- kg.
HAB	15/20	Apariencia	-
RES	35/45	Armadura Nat.	Inmune a armas no mágicas.
PER	15/20		
COM	1/ 5	RR 0 %	
CUL	15/20	IRR 150/200 %	

Armas: Carece
Competencias: Otear: 75%;
Hechizos. Un Silfo es capaz de conocer y usar cualquier tipo de hechizos hasta quinto nivel.
Poderes especiales: Un Silfo es capaz de crear y controlar el viento, y con él levantar hasta 300 kg. de peso sin problemas.



Sirena

Seres demoníacos femeninos, emparentados con las Lamias, las Meliades y las Strigas. Tienen la apariencia de mujeres bellísimas, con la mitad inferior de su cuerpo en forma de cola de pez. Se alimentan de los cadáveres de los marineros, a los que atraen con sus cantos hasta zonas de arrecifes, haciendo que el barco en el que viajan naufrague. Una Sirena puede, asimismo, adivinar el futuro de una persona determinada, pero sólo dirá las malas noticias. Una Sirena puede vivir eternamente, a menos que sea herida, o que se enamore de un ser humano, en cuyo caso muere al cabo de una semana.

FUE	5/10	Tamaño	1'65 cm.
AGI	15/25	Peso	55 kg.
HAB	05/10	Apariencia	-
RES	12/15	Armadura Nat.	Carece.
PER	30/35		
COM	30/35	RR	0 %
CUL	18/20	IRR	150 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 99%, Nadar 99%, Esconderse 65%
Hechizos: Las Sirenas conocen 1D6+2 hechizos, en especial de Goecia.
Poderes especiales: Al igual que las Lamias, las Sirenas poseen el poder de hipnotizar con su canto. La víctima tiene derecho a una tirada de RR.



Sombra

Entidades demoníacas de la oscuridad. Su [illegible] de una gran forma oscura, sin rasgos definidos [illegible] sujetas al poder del demonio Agaliaretph.

FUE	15/20	Tamaño	Variable
AGI	15/20	Peso	- kg.
HAB	20/25	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	Es invulnerable a todo [illegible]
PER	10/15		(que le quita 3D6 por [illegible]
COM	5/10	RR	0 %
CUL	15/30	IRR	350/400 %

Armas: Carece
Competencias: Alquimia 90%, Con. Mágico 99%, Leyendas 95%.
Hechizos: Una Sombra conoce TODOS los hechizos [illegible]
Poderes especiales: Una Sombra no pierde puntos [illegible] concentración al lanzar hechizos. Puede enseñar cualquier hechizo de Goecia a su amo humano, caso de que [illegible] sin tener que pasar la tirada de "Enseñar". Deberá [illegible] sin embargo, todos los demás pasos (Ver Cap. IV: [illegible] zaje de nuevos hechizos).



Streghe

Antaño servidoras humanas de Lucifer a [illegible] parecen brujas normales, pero tienen un horrible [illegible] que las diferencia de éstas: Las Streghe pueden transformarse en unos repugnantes pájaros de presa gigantes, con una apariencia repelente y hábitos aún más horrendos. Son caníbales, y no pueden tragar ningún otro alimento que no sea la carne humana desgarrada por sus picos de un [illegible] aún vivo. Su rostro es una máscara de odio y agonía, sus pechos (curiosamente) están cargados de leche envenenada con la que amamantan a los niños no vigilados. Dichos los niños que mueren de esta manera, y que aún no han sido bautizados, se convierten en Mengue (ver).
Las noches sin luna vuelan sobre los caminos para [illegible] dos, en solitario o en pequeños grupos, con la especial atacar a algún viajero solitario al que secuestrar y [illegible] su placer. Cuando están muy hambrientas pueden [illegible] marse en mujeres bellísimas, a la manera de los Súcubos, deslizarse entre las sábanas del lecho de un hombre para tener contacto carnal con él. Sin embargo, aquél que [illegible] una Streghe no vivirá para contarlo, pues la criatura [illegible] matará al llegar al orgasmo, dejando entre las sábanas revueltas solamente un cadáver totalmente desangrado.

FUE	20/25	Tamaño	1'65 m.
AGI	10/15	Peso	55 kg.
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	20/25	Armadura Nat.	Carece.
PER	15/20		
COM	5/10	RR	0 %
CUL	20/25	IRR	200 %

Armas: Garras 45% (1D8+1D6)
Pico 65% (1D6+1D4)
Competencias: Alquimia 40%, Astrología 60%, Conocimiento Mágico 65%, Tortura 45%
Poderes Especiales: Transformación (ver descripción)



...riga

...demoniaco de la perversidad y de la venganza. ...riga nacen de las últimas gotas de sangre de un ... y su objetivo consiste en atormentar a los ... y provocar su destrucción, para precipitarlos así ... del Infierno. Aunque pueden adoptar cualquier ... aparecer con un cuerpo mitad de mujer mitad ... Normalmente tienen serpientes en los ... y garras.

... Tamaño	2'30 m.
... Peso	90 kg.
... Apariencia	-
... Armadura Nat.	Piel gruesa.
... RR	0 %
... IRR	115 %

... Garra 75% Daño: 1D8 + 2D6
... Piel gruesa por valor de 7 puntos de protección.
... Volar 75%, Otear 90%
... Carece.
... especiales: La sangre de la Striga es un veneno ... que provoca 2d6 puntos de daño extras si entra en ... con la piel.



Surgat, Demonio de las Riquezas

También conocido con los nombres de Foreas y Mammón, este demonio es muy invocado pero muy poco adorado. Los buscadores de tesoros, los avarientos y los ricos que temen ser robados suelen hacerle alguna ofrenda para ponerse bajo su supuesta protección, pero en la práctica nunca tuvo un culto establecido en ninguna parte. Tiene el cuerpo grande y rechoncho, de color dorado, con la cara siempre congestionada.
Provoca un sudor difuso en los que lo contemplan. Ese sudor, si Surgat lo desea, puede consumir por completo a su víctima. Tiene control absoluto sobre los demonios Gnomos. Su secretario personal es el demonio menor Anazareth, guardián de los tesoros del Infierno.
El principal atributo de Surgat es la avaricia, ya que ansía las riquezas sin saciarse nunca de ellas. Suele favorecer a ricos y avarientos, para luego traicionarles y hacerles desaparecer, quedándose con sus tesoros, los cuales manda robar gracias a la ayuda de sus demonios gnomos. Se cuenta que fue este diablo el que castigó al célebre Midas, haciéndole convertir en oro todo lo que tocaba. Parece ser que en la Península una secta judía le rindió culto, sacrificando en su honor niños gentiles que crucificaban vivos.

Teraphim

Estatua de apariencia perfectamente normal, pero que posee el poder de ver, escuchar y hablar. Los Teraphimes fueron creados por el demonio Nergal, el cual los usa como espías y guardianes, cediéndolos en ocasiones a sus adoradores humanos.
Un Teraphim no tiene capacidad de movimiento, y siendo un ser artificial no tiene funciones vitales (no necesitando comer o respirar). Asimismo carece de sentimientos y de vida sexual.
Guarda, sin embargo una absoluta fidelidad a su amo, siendo imposible sobornarlo, aunque es posible engañarlo o hechizarlo.

FUE	0	Tamaño	Variable.
AGI	0	Peso	Variable.
HAB	0	Apariencia	-
RES	30/40	Armadura Nat.	Carece.
PER	25/30		
COM	5	**RR**	0 %
CUL	15/20	**IRR**	75 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Otear 99%, Psicología 99%, Escuchar 99%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Un Teraphim tiene la facultad de estallar cuando llega a 0 puntos de Resistencia, causando 5D6 puntos de daño a todo aquél que se encuentre en un radio de 5 m. O menos. En objetivos situados más lejos, se reduce un 1D6 de daño por cada 2 m. de distancia extra.



Trismegisto

Ánima de un mago poderoso de la Antigüedad, cuyo espíritu venció a la muerte. Se comporta a todos los efectos como un ánima errante, excepto por el hecho de que en muy raras ocasiones se apodera de un cuerpo humano. Se le puede invocar de la misma manera que a un ánima cualquiera, pero el porcentaje de conseguirlo con éxito se reduce a la mitad. En caso de fallar la tirada, el invocador encontrará a su cuerpo ocupado por algún otra ánima especialmente violenta y maligna.

Trismegisto (tres veces grande) puede revelar a sus invocadores cualquier secreto sobre la Magia o la Alquimia. Para ello, sin embargo, ha de ser convencido de que el que solicita sus conocimientos tiene verdaderas ansias de aumentar su sabiduría, y que no lo hace por motivos codiciosos o frívolos.



Como toda ánima, Trismegisto carece de características:

RR: 0% IRR: 350%

Armas: Carece

Armadura: Invulnerable a todo lo que no sea un hechizo de Expulsión.

Competencias: Todas las de Cultura al 150%

Hechizos: Trismegisto conoce todos los hechizos, incluso los que han permanecido siempre vedados a los humanos.

Poderes especiales: No gasta Puntos de Concentración al lanzar los hechizos.



Tronos

También conocidos por el nombre de Ofanim o Galgalines. Ezequiel y Enoch los describen como serpientes de fuego, tan brillantes como brasas, *fuego ardiente (...) los seres iban y venían como* su función en el orden celestial es la de mensajeros encargados de llevar Su Palabra a los Patriarcas y a través de revelaciones. Su jefe (antes de que Lucifer complicara las cosas) era Rafael, siendo según muchos Gabriel su lugarteniente. Según los judíos los santos se convierten al morir en Tronos, ya que en sigan siendo portadores de la Palabra de Dios en Los cristianos y musulmanes, evidentemente, no acuerdo en ello...

Upiro

Es un muerto en vida que se alimenta de la sangre víctimas, ya sean seres humanos o animales. posee unos dientes caninos especialmente desarro Tiene cierta similitud con el Brucolaco aunque de éste no es una bestia que se haya transformado hombre, sino un ser humano convertido en bestia aspecto suele ser el que poseía estando vivo, sus competencias y características, pues no envejece Tampoco necesita dormir, solamente puede sangre boca y no se desmaya por efecto de las heridas Una persona puede convertirse en Upiro de dos los efectos del hechizo Transformación en Upiro o contagio de un Upiro. Dicho contagio sólo puede si tras ser succionada su sangre la víctima muere consuelo espiritual, o sin encomendar su alma a ese caso su cuerpo será respetado por la podredumbre alimañas, convirtiéndose en Upiro la primera noche llena. Los Upiros prefieren la noche al día, ya que estén iluminados por la luz del sol carecen de la de sus poderes especiales.

FUE	15/25	Tamaño	1'65/1'75 m.
AGI	10/15	Peso	40/65 kg.
HAB	10/15	Apariencia	-
RES	20/30	Armadura Nat.	Carece.
PER	15/20		
COM	10/15	RR 0 %	
CUL	15/20	IRR 150 %	

Armas: Mordisco 65% (1D8+succión)
Además pueden manejar cualquier tipo de arma con su profesión antes de convertirse en Upiro.

Armadura: Del mismo modo, pueden llevar cualquier de armadura según su profesión en vida.

Competencias: Dependiendo de la edad del Upiro ser bastante elevadas, ya que tienen toda una eternidad aprenderlas y mejorarlas.

Hechizos: Si posee los conocimientos teóricos necesarios nada le impide aprender todos los hechizos que desee.

Poderes especiales:

* Conversión en lobo: Un Upiro puede convertirse en gigante gastando 5 PC en la transformación.
* Conversión en bruma: Gastando 10 PC, un Upiro puede transformarse en un ser etéreo de apariencia brumosa indefinida. Bajo esta apariencia puede atravesar todos objetos sólidos siempre que no sean sagrados, y no puede ser atacados por ningún tipo de arma, aunque ellos tampoco pueden atacar.
* Succionar sangre: Cuando un Upiro muerde a su víctima puede sorber su sangre, haciéndole perder 1D4 puntos de RES extra por asalto. Un Upiro que beba al menos un litro de la sangre de una víctima humana conseguirá durante las h. ganar un tercio de los puntos de RES y FUE de su víctima, aunque jamás podrá sobrepasar el doble de sus puntos de origen. Por el contrario, por cada 24 h. que un Upiro no beba sangre (humana o no) perderá 1D6 de RES.

Desventajas:

* Durante el día carece de todos los poderes antes mencionados. Además, la exposición a la luz solar le quema la piel haciéndole perder 1D6 puntos de Resistencia por hora.
* No puede pisar terreno bendito, ni acercarse a objetos consagrados al Bien, sean de la religión que sean.

...que esgrima ante un Upiro un objeto sagrado ... y pase una tirada de RR con un malus de -... ...que la bestia retroceda precipitadamente.
...a sangre, el Upiro succiona recuerdos y parte de ...idad de sus víctimas. Un Upiro demasiado activo ...volviéndose irremediablemente loco.





Zefón

También llamado Xafán, tenía fama de ser el ángel más ingenioso del Cielo. Según se dice, en los días de la Rebelión, Zefón ideó un plan para prender fuego al Cielo, y así distraer a los ángeles fieles a Dios, que superaban en número a los rebeldes. Desgraciadamente, el plan fracasó. En el Infierno, Zefón se ha visto relegado a un segundo plano, y es el encargado de aventar las calderas del Infierno. Por ello suele adoptar la forma de un ángel de alas rotas, sucio de hollín y cargado de cadenas... Nada más lejos de la realidad, pues hace ya tiempo que Zefón ideó un sistema automático que hiciese su trabajo, y vaga por la Tierra a su antojo, adoptando múltiples formas. Sea como fuere su disfraz, sin embargo, siempre le delata su gran pasión por la tecnología y la ciencia (que no por la magia). No puede ser invocado (de hecho, teóricamente esta preso en el Infierno). Las características de Zefón varían según el disfraz que adopte en sus escapadas, pero su Cultura siempre será de 22, y su porcentaje de Alquimia y Artesanía de 99%.

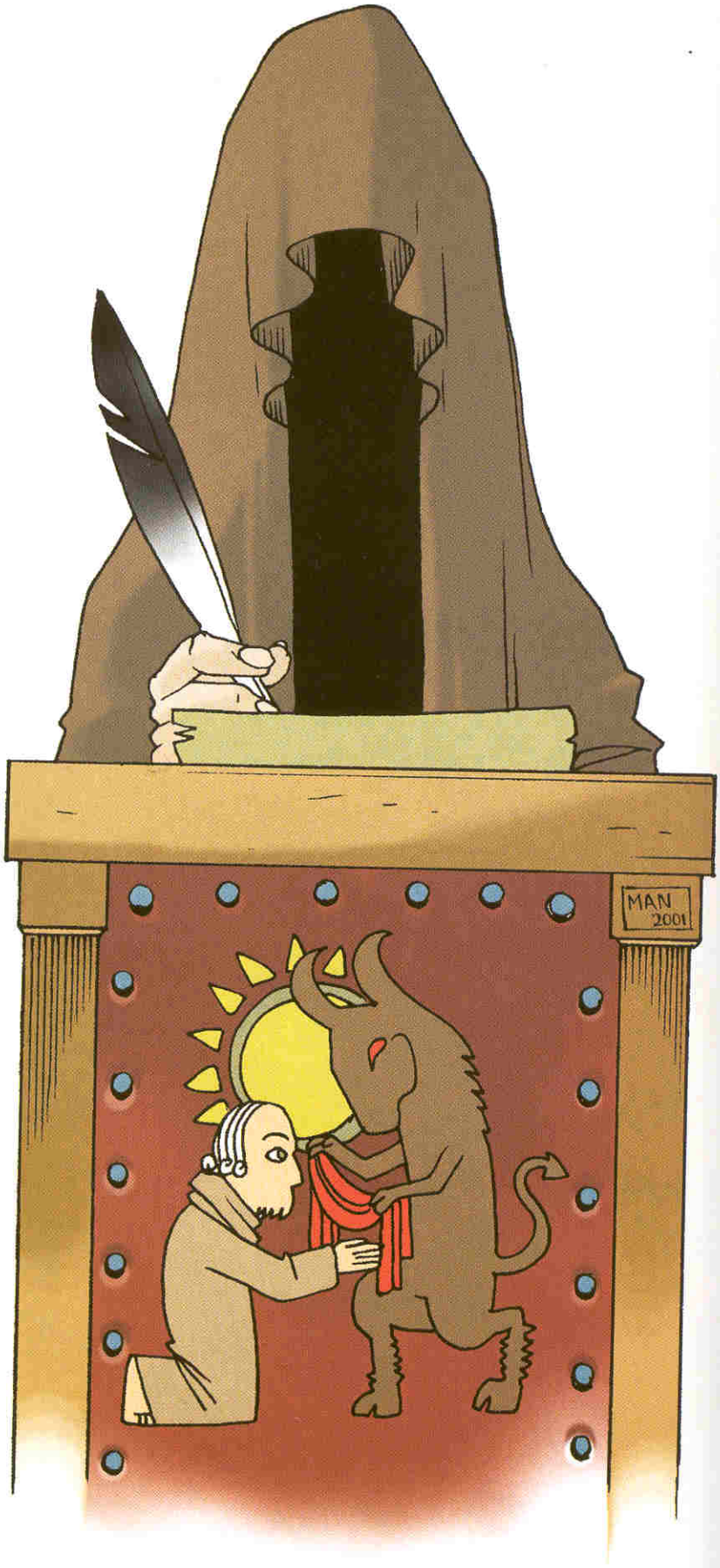


...rtudes

...conocidos como Dunamis, Malakim o ..., estos seres angélicos se encargan de otorgar ...ciones divinas a quien más las necesita, a menudo ...sagrados, hombres santos o simplemente personas ...en una empresa piadosa. De hecho los hombres ...ucarios a menudo sin saberlo, pues lo hacen (con ...mediante la intercesión de la Virgen o de los ... que dirigen sus plegarias.
...lluvia, un alma que se dirija directamente al Cielo ...escoltada por un ángel de Virtud, siendo la ...cia de tal hecho el que al morir la persona en ... podrá ver cómo un aura de leve luminosidad ... unos instantes su cuerpo, mientras su rostro refleja ... interior. Por ello también se les conoce con el ... de los Refulgentes o Resplandecientes. Los ... entre ellos son Bariel y Tarshish, así como ... algunos autores citan como un traidor, que ... rebelión pasó a engrosar las filas del enemigo.




LIBER
IV



Ecce torpet probita
Virtus sepelitur
Fit iam parca largi
Parcitas largitur

La vida

Las clases soci

El estilo de vida en la E
origen social: o se es n
de Aquelarre (año 135
cosas están empezando
tenía todo: la fuerza de
que controlaba las tier
eminentemente rural.
repoblándose y ha apa
Burguesía, que control
Se puede decir que un
un Duque, y quizá me
sociales que la nobleza
El hecho de tener dine
marca una diferencia c
casa, la alimentación

Existen dos grande
Los Nobles y los Pl
Dentro de la Noblez
El Rey
La Familia Real
La Alta Nobleza (N
La Baja Nobleza
El Alto Clero (Obis
religiosas militares
Los Plebeyos se es
de la siguiente ma
Alta Burguesía (Co
negocios en genera
Baja Burguesía (Art
Bajo Clero (Monjes
general)
Campesinos

La casa

Los materiales de co
ladrillo, el adobe y la
este último es el mat
los ricos lo es la pied
Las casas humildes tie
la cocina, donde tamb
destinada al trabajo. E
Al fondo de la cocina
patio interior, el cual
piso superior están las
haber una bodega, y
son medianamente gr
unos seis m. de longit
las casas suele ser de
de lujo son las letrinas
mayor uso de la piedr
lugar de braseros y pa
contraventanas de ma
de un rico será más ca
verano. Respecto al m
los ricos como para lo

vida cotidiana

ases sociales

e vida en la Edad Media está supeditado al
l o se es noble o se es plebeyo. En la época
sobre 1350 en adelante), no obstante, las
empezando a cambiar. Antaño la Nobleza lo
la fuerza de las armas y la fuerza del dinero, ya
poseía las tierras cultivables en un mundo
mente rural. Las ciudades, sin embargo, han ido
y ha aparecido una clase social nueva, la
que controla el comercio y los negocios.
decir que un burgués rico vive tan bien como
y quizá mejor, aunque no tenga las ventajas
que la nobleza comporta.
de tener dinero para pagar determinados lujos
diferencia clara en tres áreas determinadas: la
alimentación y el vestido.

...tres grandes clases sociales
...bles y los Plebeyos.
...de la Nobleza la estructura es la siguiente:
...
...Real
...Nobleza (Nobles poderosos)
...Nobleza
...Clero (Obispos, Miembros de órdenes
...militares, etc)
...Plebeyos se estructuran
...siguiente manera:
...burguesía (Comerciantes, hombres de
...os en general)
...Burguesía (Artesanos, Villanos en general)
...Clero (Monjes, eclesiásticos humildes en
...)
...campesinos

...CASA

...teriales de construcción son la piedra, el
... el adobe y la madera. En las clases humildes
...timo es el material principal, mientras que para
...os lo es la piedra.
...humildes tienen dos pisos: en la planta baja está
..., donde también se come, y una sala-taller
...al trabajo. En esta sala está la puerta de entrada.
...de la cocina suele haber otra puerta, que da a un
...interior, el cual muchas veces sirve de huerto. En el
...superior están las habitaciones. En el subsuelo suele
...una bodega, y un granero en el techo. Las casas
...mente grandes: cada piso de la casa mide
...m. de longitud por 8 de anchura. La altura de
...suele ser de unos 6 m. (tres por piso). Elementos
...son las letrinas, baldosas en los suelos, tapices,
...uso de la piedra en la construcción, chimeneas en
...de braseros y paneles de cristal supliendo a las
...ventanas de madera. En otras palabras, la residencia
...rico será más caliente en invierno y más fresca en
...verano. Respecto al mobiliario, suele ser escaso tanto para
...ricos como para los pobres.

Hay lo imprescindible para llevar a cabo las funciones básicas: comer y dormir. Esto se solucionaba con cuatro muebles principales: la cama, la mesa, los asientos y las arcas.

- Las camas eran grandes, ya que a veces dormían en ellas hasta seis personas, para mejor combatir el frío. En las casas humildes era un mueble desmontable, formado por bancos o tablas, con un colchón relleno de paja y sábanas de sarga. Los ricos tenían camas con dosel, colchones rellenos de plumas y sábanas de lino.
- La mesa destinada exclusivamente para comer era igualmente signo de lujo. En las clases humildes, para ahorrar espacio, solía ser una plancha de madera que se colocaba encima de caballetes, estando el resto del tiempo apoyada en la pared.
- Los asientos eran normalmente bancos de madera. Era obligado el uso de cojines, para amortiguar la dureza del asiento.
- Las arcas cumplían la función de nuestros armarios actuales, en esa época muy raros. En las arcas se guardaba todo: ropa, comida, utensilios y herramientas diversas... En ocasiones se usaban igualmente como asientos, colocando cojines encima.

La alimentación

Los dos alimentos básicos de la dieta medieval son el pan y el vino. Aparte de éstos, por supuesto, se consumían otros muchos productos. En los medios rurales la dieta variaba según los productos de cada comarca, en la ciudad, en cambio, la dieta solía ser más variada, debido al desarrollo de los mercados.

Se come carne de Carnero, Macho Cabrío, Vaca, Oveja, Ternera, Aves de Corral, y sobre todo Cerdo. Para los ricos es la base de la alimentación. Los humildes deben contentarse con comer de tanto en tanto tocino o despojos (tripas, lengua e hígado). La carne se estropea con rapidez, por lo cual es preciso condimentarla con especias orientales (pimienta, canela, azafrán), demasiado caras para los bolsillos de los humildes.

En períodos de abstinencia religiosa (Cuaresma, etc.) el pescado es el substitutivo de la carne. En la costa se consume pescado de mar, en el interior de río. Se prepara de tres maneras: fresco, en salazón y ahumado.

Las verduras más consumidas eran las judías, las lentejas, los guisantes, las habas, los nabos, las coles, las lechugas, los rábanos, las calabazas y los ajos. En el apartado de las frutas se consumen manzanas, peras, ciruelas y fresas. A esta dieta se añaden los huevos, las grasas animales, el aceite y, como bebida, la leche, el vino y el agua.

Los poderosos, como ya hemos dicho, comen principalmente carne sazonada con abundantes especias. Los más humildes se contentan con una especie de pan hecho con un amasijo de cereales, cocidos con sal y agua o leche, hasta que adquiere la forma de una hogaza.

La gente come usando escudillas, cucharas, cuchillos y los dedos. Las servilletas y manteles se usan sólo en las mesas de los poderosos, y aún así en circunstancias muy especiales.

El vestido

En la Baja Edad Media, el vestido femenino suele ser largo, mientras que el masculino es más bien corto (salvo en ceremonias especiales, como actos oficiales o litúrgicos). Los campesinos y los humildes visten telas bastas de tonos oscuros, los poderosos hacen ostentación de su riqueza vistiendo paños de calidad teñidos de llamativos colores. Los eclesiásticos tienen prohibido usar vestiduras rojas, verdes o rosadas. Los judíos y musulmanes (en zona cristiana) no pueden vestir pieles blancas, ni paños de color.

El día y la noche

En el mundo rural el principio de la jornada está marcado por la salida del sol, y la puesta del mismo marca su final. El día está marcado por un tiempo de actividad (con luz) y un tiempo de reposo.

En la ciudad las cosas no son muy diferentes. La precariedad de la iluminación y el peligro de los incendios, hacen que los Gremios prohiban a los artesanos el trabajar de noche. No existe iluminación pública, y las amas de casa aprovechan la oscuridad para echar la basura a la calle. Al amanecer se soltarán los cerdos del ayuntamiento o de la comunidad, para que coman la basura limpiando las calles. La noche en la Edad Media es un tiempo muerto, donde pululan malas gentes, como los borrachos de taberna, los ladrones y bandidos o los que tienen tratos con el diablo.

Existen dos maneras de medir el tiempo

Tiempo de Dios

El día se divide en ocho grupos de tres horas, de acuerdo con los rezos de los monjes y marcados por el toque de las campanas: Maitines, a medianoche. Laudes, a las 3 h. Prima, a las 6h. Tertia, a las 9H. Sexta, a las 12h. Nona, a las 15 h. Vísperas, a las 18h. Completas, a las 21 h.

Tiempo de los hombres

La otra manera de medir el tiempo se realizaba con los relojes de sol, y los (muy raros) relojes de pesas y campanas. Veinticuatro divisiones de una hora cada una.

Anecdotario de costumbres sociales

Higiene y cuidado corporal

Es censurable dedicar mucho tiempo al cuidado del cuerpo, ya que provoca pasiones incontrolables que pueden hacer perder el honor y el alma. Por el contrario, está bien visto el ayuno, la penitencia y la mortificación física (mediante cilicios, flagelos y otras torturas semejantes) Bañarse de cuerpo completo más de dos veces al año está considerado una inmoralidad, así como una muestra de irresponsabilidad: existe la firme creencia de que el baño prolongado provoca diarreas agudas. El mal aliento se combate con aspiraciones de anís, hinojo o comino.

Las mujeres depilan su cuerpo frotándose con cal viva, o bien untándose los dedos con pez (substancia muy pegajosa) y usándolos después como nuestros modernos papeles depilatorios.

La transpiración se elimina mediante una pasta desodorante hecha a base de almizcle, clavo y nuez moscada.

Las canas se disimulan tiñéndolas de rubio, gracias a una pasta hecha de ceniza de sarmientos macerada en vinagre.

La mujer debe llevar el pelo recogido, normalmente en una trenza recogida en una toca o, en las clases bajas, en un moño. Sólo las prostitutas y las niñas menores de 10 años pueden llevar el pelo suelto.

Los cristianos humildes (campesinos, villanos) no pueden dejarse crecer la barba ni la melena. Esta costumbre se transgredía con bastante frecuencia

Modales durante la comida

Es de buena educación comer con los tres primeros dedos, según costumbre de los árabes. En los banquetes se bebe en cubiletes de madera o metal y se come en escudillas que suelen compartirse por parejas. No [está] visto comer en cuclillas ni de pie, y mucho menos con prisas. Tampoco es de buena educación [beber] demasiado, quejarse de la calidad de la comida [cuando] es un invitado o armar excesivo escándalo. No [es] roer los huesos, ni dejarlos en la escudilla, es [más] elegante dejarlos sobre el mantel o arrojarlos [por] del hombro (para que los roan los criados o los [perros]

Sexo y matrimonio

Aunque la Iglesia (como ahora) prohibía las [relaciones] sexuales que no se realizaran con fines reproductivos, mujeres recurrían a rudimentarios métodos anticonceptivos para evitar los embarazos no [deseados]: bebedizos a base de Ruda, conjuros de dudosa [eficacia], toscos preservativos hechos con tripa de cerdo, [o] la clásica «marcha atrás» o bien dar fuertes golpes [en el] vientre de la mujer embarazada para provocar el [aborto].

Las muchachas se consideran casaderas a los doce [años].

Es normal que, en primeras nupcias, su marido [tenga] o más años que ella.

La mujer jamás puede negarse a hacer el amor con su marido, a no ser que éste quiera poseerla en otra [forma] que no sea la habitual. Se considera especialmente pecaminosa la postura del sodomita, y sobre todo si se hace a una mujer, ya que se considera tal acto una [ofensa] Dios, y por lo tanto un halago al Diablo. Los [sodomitas] suelen ser quemados vivos, tras haber sido [castrados]

Costumbres y modas extranjeras

La capital de la moda en la época se encuentra en el ducado de Borgoña, en Francia. De allí viene la [costumbre] bre de usar un calzado determinado, tanto más [largo] cuando mayor es la posición social del que lo lleva: la longitud excede con mucho la del pie humano, en punta estrecha y puntiaguda, muchas veces vuelta [hacia] arriba. El espacio hueco entre la punta del pie y la [del] zapato se mantiene derecho con hilos de acero. [Esta] costumbre se encontraba poco extendida en la [Península] principalmente por lo incómodo que resultaba.

Asimismo en Borgoña nació la costumbre de, en los banquetes, hacer sentar a los músicos sobre una [gran] empanada de pan, tanto más grande cuanto mayor la riqueza del anfitrión. Con toda seguridad, la empanada (o lo que quedara de ella) sería devorada por los criados al fin del banquete.

Desde Francia se extiende por la Península el uso del corsé, prenda femenina que aplasta los senos de las mujeres, evitando así que induzcan a los hombres a la tentación.

Varios

Aparte del vino, se beben aguardientes fermentados. Hipocrás, bebida hecha con vino tinto hervido, especias y miel.

El uso de ropa interior (calzoncillos) fue censurado en el San Benito, ya que consideraba esa prenda superflua. Por lo tanto, para los moralistas su uso no es más que una muestra de vanidad. Los monjes cluniacenses, defensores de esa prenda, sostuvieron durante el siglo XII una gran disputa teológica contra los monjes del Cister, a los que acusaban de andar sin calzoncillos para «estar más [cerca] a la deshonestidad».

Se suponía que la terrible Peste Negra tenía su origen en unos vapores pestilentes que escapaban del suelo. Para evitar el contagio las gentes (en especial los médicos que cuidaban a los enfermos) vestían largos abrigos, guantes y zapatos con una suela extremadamente gruesa, así como

Los campesinos y su Señor

Todos los campesinos debían fidelidad y obediencia a uno u otro señor feudal. Éste les garantizaba su protección frente a bandidos y soldados (extranjeros o de otro señor vecino). A cambio, cobraba de ellos ciertos tributos o impuestos, que eran de dos tipos: en trabajo personal (que, aunque variaba de unos lugares a otros, solía ser de unos cuarenta días al año) y en especie (normalmente un tercio de la cosecha).

En el primer caso el vasallo debía trabajar (gratis) en lo que su señor le mandase, desde hacer caminos hasta una nueva torre de su castillo, pasando por hacer un puente o desbrozar un bosque. En el segundo, aparte de ese tercio a su señor, los campesinos debían entregar al representante eclesiástico de su zona un décimo de la cosecha restante (diezmo). Con el resto debían pasar el invierno y guardar semillas para plantar en la temporada siguiente.

Además, el señor feudal tenía toda una serie de derechos sobre sus vasallos:

Los Derechos Nobiliarios

Derecho de hacer Justicia

En el caso de miembros de la alta nobleza, podían juzgar todo tipo de delitos que hubieran cometido sus vasallos dentro de su territorio, teniendo la potestad de castigarlos con la muerte. Solían tener colocada, en sitio bien visible, una buena horca. Los miembros de la baja nobleza, por el contrario, no podían juzgar delitos de sangre, por lo cual tenían que enviar a los infractores ante el alto noble al que hubieran jurado vasallaje. Los señores feudales dictaban la ley según su sentido común, su capricho y su humor del momento, sin consultar ningún código escrito.

Derecho de Pernada

Derecho a acostarse (si así lo deseaban) con la mujer de sus siervos la noche de bodas, antes que el marido, por supuesto.

Derecho de Alojamiento

El señor podía obligar a cualquiera de sus vasallos a alojar en su casa a él o a cualquiera que él indicara, aunque a raíz de ello el vasallo y su familia tuvieran que dormir al raso.

Derecho de Reclutamiento

En cualquier momento el señor feudal podía llevarse a cualquiera de sus vasallos a la guerra con él, haciéndole dejar atrás familia y pertenencias.

Derecho de Monopolio

Molinos, hornos de hacer el pan, e incluso en ocasiones herrerías son propiedad del señor feudal, y usarlos significa pagar un impuesto extra (en metálico o en especie)

Vida cotidiana

Los campos

La cantidad de terreno que trabaja cada familia depende de dos factores: el tipo de cultivo que se utilice (que depende de las condiciones climáticas) y la potencia de trabajo de su familia. En tierras ricas y cálidas, bien provistas de agua, unas pocas huertas de pequeño tamaño producen abundante cosecha de fruta y verdura fresca. En zonas más áridas y frías las parcelas de terreno suelen ser más grandes, de un par de Hectáreas, ya que se utiliza un sistema de barbecho: la tierra se divide en tres parcelas: en la primera se siembra trigo y centeno, en la segunda

alubias y guisantes y la tercera se deja descansar. Al año siguiente se producirá una rotación de cultivos.
Igualmente incide en el tamaño de una parcela arrendada la potencia de trabajo de la familia: es decir, el número de manos capaces de trabajar la tierra y la disponer o no de animales de tiro (bueyes, mulas o caballos) que ayuden en las faenas de labranza. Una familia campesina típica tiene entre siete y doce miembros, ya que además del padre, la madre y los hijos pueden encontrarse también los abuelos supervivientes, los tíos o tías solteras, algún pariente más o menos cercano y uno o varios mozos que trabajen sólo por el alojamiento y la comida.

Vivienda

Las casas más pobres son poca cosa más que chozas de adobe y techo de paja, con una única estancia que muchas veces es a la vez habitación familiar, establo y granero. El suelo de la cabaña es de arcilla apisonada, alfombrado con paja o hierba, según la estación del año. Con la chimenea encendida, la cabaña se llena de humo, pero está más o menos caliente. Los techos son bajos (aprox. 1'60 m), para conservar mejor el calor. Cuando llueve, evidentemente, todo se llena de goteras.
Campesinos con más recursos hacen sus casas de piedra en lugar de adobe y cuentan con varias estancias en lugar de una sola, separando así el establo y granero.
En una casa campesina los muebles son escasos. Como máximo, una gran mesa, a menudo un tablero sobre unos caballetes, donde se reúne toda la familia para comer. Algunos bancos completan el conjunto. Para dormir no hay camas, sino camastros, jergones o incluso simples montones de paja en el suelo. La familia muchas veces duerme junta, amontonada para darse calor unos a otros. Como los animales... y a menudo con ellos, si los tienen. No hay armarios, como mucho toscas estanterías o ganchos en la pared, donde se cuelgan los aperos de labranza, los objetos domésticos (cacerolas de barro, escudillas y jarras de madera). Los campesinos menos pobres pueden disponer de alguna manta de lana o un perol de metal (bronce).

Alimentación

El campesino come habitualmente cereales en forma de gachas y potajes, a veces algunos guisos con legumbres, así como pan y queso. En días especiales se comen asados de aves o carne de cerdo. La carne fresca solamente se consume en época de matanza, el resto del año deberá ser ahumada o en salazón. Los campesinos más pobres deben contentarse con los despojos de la carne: tripas, lengua, cabeza, hígado...
El pan del campesino pobre muchas veces está compuesto de mijo, avena y quizá algo de trigo, todo ello molido y cocido con agua, leche y sal. Según se deje fermentar o no la masa dará lugar a un pan más o menos esponjoso o a una hogaza cocida bastante dura de roer.

Vestimenta

En la sociedad medieval el vestido es un símbolo de clase. Se viste de acuerdo con el grupo social al que se pertenece, y quien no hace esto es castigado por la ley. En el caso de los campesinos, sus ropas deben ser de colores oscuros, a menudo negro y gris. Los tejidos son bastos, confeccionados en sus propias casas. Su calzado es un pedazo de cuero anudado entorno al pie. El prototipo del vestido de un campesino bajomedieval es el siguiente: túnica de lana o lino con mangas (Sayal), calzones con cinto, calzado atado sobre el tobillo. En invierno se puede llevar una capa de piel, cuero o lana gruesa, y una capucha en la cabeza para protegerse de la lluvia. En verano, la túnica tiene las mangas más cortas que en invierno. La mu[jer] visten más o menos como los hombres, pero llevan [la] túnica más larga, hasta los tobillos, y a veces lucen [un] cinturón de cuero decorado. Todas las mujeres llevan [el] pelo recogido en un moño. Solamente las prostitutas llevan la cabellera suelta.
Evidentemente, el campesino no puede llevar espada ni ningún tipo de arma. Todo lo más un bastón. Por otra parte, casi todos los campesinos llevaban un cuchillo al cinto, cosa que justificaban diciendo que era una herramienta de trabajo. No digamos nada, pues, de los leñadores y los cazadores...

Bandidos en los reinos hispánicos

En la Edad Media se conoce por bandido o malhechor (malhechor) al salteador de caminos que, sin ningún tipo de control, vive del pillaje. Por extensión, comprende todo autor de un delito contra la seguridad del [Estado], integridad física de las personas o la propiedad privada. También se aplica a todo aquel que, tomando parte en una causa, combate en el campo o la ciudad contra la facción opuesta: a esto se le denomina estar haciendo bando, o bandosidad.

Motivos del bandidaje

Hay tres tipos de razones para que un individuo armado o un grupo de ellos se lance a los [caminos]:

Por hambre

En épocas de penuria (sequía, malas cosechas, epidemias) los campesinos más pobres pueden lanzarse a los caminos en busca de su subsistencia, convirtiéndose en delincuentes por necesidad. A veces son los padres de familia, que acechan a los caminantes para robarles [algo] dinero. Otras son pueblos enteros, que bajan a valles en busca de alimento, enfrentándose a cualquiera que intente cerrarles el paso.

Por motivos sociales

La participación en algún delito puede llevar al acusado a perder contacto con la sociedad, debiendo dedicarse al bandidaje como única [forma] de supervivencia.

Por conflictos armados

Los enfrentamientos entre grupos o facciones rivales de nobles, o las revueltas campesinas, pueden provocar que, concluida la causa que [los] retenía junto a su señor, restos de tropa [armada] se resistan a ser licenciados y decidan vivir de la rapiña, quedando marginados de la ley. Estos últimos son los grupos de bandidos más peligrosos, ya que acostumbran a seguir estando organizados militarmente. Suelen ser igualmente los que salen mejor librados, ya que normalmente terminan siendo contratados de nuevo por [algún] Señor feudal, o por el Concejo de alguna [ciudad].

De todos modos, no hay tanta diferencia entre un [bandido] en tiempo de paz y un bandido. Es por eso que cualquier autoridad mirará con desconfianza a un grupo poco [numeroso] te armado, a no ser que tengan un buen motivo para [estar] Principales marcos de actuación de los bandidos
Aunque se dan casos de asaltos bandoleros en los arrabales de las poblaciones (siempre en el exterior de la muralla), los principales centros de acción de los bandidos son los caminos que atraviesan zonas agrestes, lejos de núcleos habitados. Grupos más numerosos y mejor

...pueden asaltar un caserío solitario, o incluso ...pequeña. En zonas ganaderas, era corriente que ...al robo de ganado.

...constante de los bandidos obligaba a los ...de estas zonas (o a los viajeros que debían pasar ...ocultar mil escondrijos para sus objetos de valor, ...en ningún forastero. En contrapartida, los ...solían usar métodos muy convincentes para ...a la gente (En 1366 las Compañías Blancas ...Duguesclin, supuestos aliados de la Corona de ..., sacquearon Barbastro, encerrando a muchos de ...en la torre de la Iglesia Mayor y prendién- ...acto seguido).

...sión del bandidaje

...de intensa actividad de los bandidos en un punto ...los reyes solían enviar un ejército para ...y exterminarlos. El remedio era la mayor ...veces peor que la enfermedad, ya que dicho ...abastecía con los recursos del terreno (léase los ...de las granjas y aldeas vecinas) y no acostum- ...demasiado sobre a quién tenía que ejecutar. ...las villas y aldeas tienden a unirse, creando ...», partidas de voluntarios organizadas para ...bandidos. A veces contratan capitanes ...expertos para que los dirigieran, en otras lo ...del rey, entrenados para tal fin: se les ...«Sobrejunteros».

...actos de bandidaje puede variar desde la ...una mano hasta una condena en galeras. Sin ..., en la práctica los bandidos (o sospechosos de ...acaban ahorcados sin juicio previo, en ...detenidos por las Hermandades.

...amuros
...ciudad en el siglo XIV

...Edad Media el símbolo característico que ...una ciudad de una aldea es que la primera ...rodeada de una muralla, de carácter no tanto ...económico, jurídico y político. De su ...y cuidado se encargaba el Concejo de la ...cual destinaba para ello una parte importante del ...municipal. Las ciudades dependían directamente ...feudal, al cual debían pagar ciertos impuestos ...la máxima autoridad. Esto configuraba diversos ...ciudades, dependiendo de quién las controlara: ...de Realengo (controladas por el Rey, como ..., ciudades de Abadengo, dependientes del abad ...monasterio (Sahagún), ciudades de Señorío, depen- ...un señor laico (Benavente), o ciudades de Señorío ..., dependientes de un Obispo (Palencia).

...iedad

...dad urbana está formada por una o dos familias ...poderosas, que normalmente intrigan y pactan ... Agrupados en torno a estos bandos se encuentran ...eros e hidalgos de la baja nobleza. También ...mos, la presencia religiosa: Obispos y Abades, ..., y clero de Iglesias y Monasterios en general. ...ellos están exentos del pago de impuestos. En la ...interior se encuentran los comerciantes, cada vez más ...antes en la vida de la ciudad, los artesanos, agrupados ...os y los campesinos, propietarios de tierras más allá ...murallas. No olvidemos que la sociedad es eminen- ...rural, las actividades agrícolas y ganaderas ...parte importante de la economía medieval.

Geografía Urbana

La Catedral

Que muchas veces marca la distribución urbanística de la ciudad. Normalmente la ciudad se había diseñado alrededor de dicho edificio. Sin embargo, las sucesivas ampliaciones de la ciudad harían que la Catedral perdiera su papel centralizador. En ciudades sin universidad se organizaban clases en sus dependencias (las denominadas Escuelas Catedralicias). Asimismo la Catedral solía dejar locales para las reuniones del Concejo, si éste no tenía edificio propio (cosa muy normal, por otro lado, hasta bien entrado el siglo XV).

Los Mesones y Posadas

Situados en las calles principales o en los caminos cerca de las puertas de la ciudad.
El Burdel (Casa de Mancebía)
En España tan común como la misma Catedral.

El Hospital

Dirigido por religiosos. Se entendía más como un lugar donde «*bien morir*» que como un lugar de curación.

El Alcázar, o Castillo

Donde reside el señor feudal (civil o eclesiástico) o el representante del rey.

Los Baños públicos

Herencia de la época romana, más frecuentados como punto de encuentro que para el cuidado de la higiene.

La Universidad

Normalmente anexa a la catedral, y dependiente directamente del clero.

Las viviendas

Los edificios de vivienda eran aproximadamente todos del mismo tamaño, y de una apariencia exterior bastante similar. Los ricos tienen todo el edificio para ellos. Los pobres suelen compartirlo con varias familias. En todas las casas hay un patio interior con un pequeño huerto, un corral, un pozo, una bodega con lagar para fabricar vino y un horno para cocer el pan. Muchos artesanos trabajan en su casa, en la cual han instalado el taller. Los comerciantes, en cambio, solían instalar su tienda en otro local, o vendían su mercancía en la plaza o por las calles. Conviven, mezclados en el mismo barrio, ricos y pobres, labradores junto artesanos, incluso a veces cristianos con judíos o moriscos, en los períodos en los que las leyes de confinamiento de estas minorías en Aljamas no eran demasiado rígidas.

Putas en cuaresma, mal comen, pero bien rezan.

El material empleado en la construcción de la casa depende del potencial económico de su propietario: salvo en los palacios de los ricos, la piedra se usa sólo para los cimientos, construyéndose el resto del edificio con adobes (ladrillos de barro y paja). Igual pasa con el vidrio y el cristal; sólo se usa en las residencias de los poderosos o en la catedral. Normalmente las ventanas se cierran con porticones de madera, lo cual da al interior de las viviendas un aspecto sombrío y lúgubre, sobre todo en invierno. También se usa madera para confeccionar las puertas, ventanas y vigas, y en las casas de los ricos también para los suelos. Los pobres tienen que conformarse con suelos de arcilla apisonada.

Organización política de las ciudades

Concejo

Grupo de hombres (en algunos lugares denominado Regimiento), cuyo número oscilaba entre 6 y 16, que se encargaban de gobernar la ciudad. Recibían el nombre de Alcaldes o Regidores. Su nombramiento debía ser ratificado por el Rey. Normalmente los candidatos se elegían entre las familias influyentes de la ciudad

Merino

Especie de juez/policía, que auxiliaba al Concejo en la tarea de administrar justicia. Asimismo estaba bajo su cargo el mantenimiento y custodia de la cárcel.

Mayordomo

Su función consistía en administrar el dinero público de la ciudad, cobrar impuestos, y pagar los distintos gastos de la urbe.

Corregidor

Funcionario enviado por el Rey para supervisar las funciones del Concejo, mediar en los conflictos y resolverlos. A menudo, sus intereses estaban enfrentados con la oligarquía de la ciudad.

Comercio, Ferias y Mercados

Los dos factores principales que marcan la transición de la Alta a la Baja Edad Media son el repoblamiento de las ciudades y la apertura de rutas comerciales. Esto genera un intercambio de productos, noticias y gentes, que rompe con el estancamiento de la etapa anterior.
Los gobernantes favorecen el comercio: en los lugares frecuentados por los comerciantes hay mayor riqueza y población. Así, pues, se dictan toda una serie de leyes para favorecer a los comerciantes:

Leyes de Mercado

- En época de Mercado no se le impedirá la entrada en una población a ningún comerciante, ni aunque hubiera restricciones a la entrada de viajeros (salvo en el caso de peligro de epidemia).
- A un comerciante jamás se le incautarán como prenda de pago sus animales de transporte.
- En caso de robo a un comerciante, la justicia tiene la obligación de intervenir con la mayor diligencia. Caso de no atraparse al ladrón, o no poder éste restituir lo robado, el Concejo de la población o el Señor del lugar tendrá que indemnizar al comerciante.

Rutas y mercancías

Las poblaciones costeras (en especial las de Galicia) abastecen de productos del mar al interior. Éstas, a su vez, proporcionan sal para elaborar las salazones, única manera de que el pescado aguante sin estropearse (como es el caso de la isla de Ibiza o de Villafáfila, en Zamora). Asimismo se comercia con el cerdo y sus productos (Pamplona), con productos exóticos o de lujo (Granada), con vinos y pieles curtidas (las ciudades de Castilla). Paños, vestidos y calzado llegan a la Península procedentes de Francia, Flandes y de Inglaterra. Productos de Oriente como la seda, especias y esencias aromáticas (perfumes) llegan asimismo a los mercados hispanos gracias a los marinos-comerciantes catalanes e italianos.
En tierra el medio de transporte del comerciante varía según su mercancía y el estado de la ruta:

Animales (como cerdos u ovejas) y mercancías ligeras suelen transportarse a pie. Normalmente un comerciante solitario no llevará más de una docena de animales. Las pieles, en ocasiones madera o hierro, suelen transportarse en recuas de animales de carga, ya sean asnos o caballos. En caso de mucha carga, o de cargas especiales (como aceite o barriles de vino) se usa el carro. Éste, sin embargo, sólo puede avanzar por caminos anchos y allanados, lo cual no es demasiado utilizado en las largas distancias.
El comerciante suele viajar en grupo, para mejor protección de los bandidos y otros peligros del camino.

El comercio en la ciudad

Las tiendas en la ciudad medieval suelen situarse en la calle principal. Se trata de casas corrientes, cuya planta baja ha sido habilitada como comercio. Sin señalización, el transeunte puede ver los artículos a la venta a través de las puertas, abiertas de par en par. Dichas tiendas no son completo, sin embargo, suelen ser escasas. La ciudad medieval se abastece, principalmente, con el Mercado y la Feria. El Mercado se celebra un día a la semana. Los comerciantes de dentro y fuera de la ciudad están autorizados a exponer sus mercancías, normalmente en la plaza mayor del pueblo, o en plazas destinadas especialmente a ello, como es el caso de los Zocos árabes.
La Feria tiene una periodicidad anual (aunque en algunas ciudades se hace dos veces al año, una en Primavera y otra a principios del Otoño). Suele durar unos quince días, y durante ellos la ciudad cambia: durante estos días los comerciantes que lleguen están exentos del pago de Portes (especie de impuesto o tributo que se pagaba por las mercancías que entran en una ciudad), lo cual hace que lleguen mercaderes de todas las ciudades y reinos cargados con sus mejores productos. La ciudad es invadida por ellos: los comerciantes no sólo ocupan el espacio normalmente ocupado durante el Mercado, sino que se extienden también a las calles y plazas circundantes. El Merino de la ciudad es el encargado de mantener el orden en la feria, convirtiéndose mientras dura ésta prácticamente en el amo de la ciudad. Colocan su tienda en la feria, como un comerciante más, para atender personalmente directamente los asuntos de ésta, y el propio Concejo celebra esos días sus reuniones públicas en ella (Ver *Intrigas*).

El Merino

Velaba por el cumplimiento de las llamadas «Leyes de Mercado». Sus alguaciles las hacían cumplir al pie de la letra:
En el recinto ferial está prohibido llevar armas, a no ser que se sea de nacimiento noble (pero un cuchillo ni se considera arma, sino herramienta).
En caso de cometerse un robo o asalto contra los comerciantes en la Feria, los culpables cogidos «in fraganti» aparte del castigo normal que imponga la ley, serán desnudados y azotados 100 veces. Luego, maniatados y desnudos, serán paseados por todo el recinto ferial antes de ser conducidos a los calabozos del Concejo, en espera de juicio. En días de Mercado no se pueden tomar mercancías o bienes de un comerciante como prenda por el pago de una deuda.
Los comerciantes, a su vez, deben cumplir dos premisas: dar el peso justo y pagar los impuestos de la ciudad que hayan estipulado de antemano. En caso de no cumplirlo sufrirán igualmente severos castigos.
A pesar de estas medidas, Mercados y en especial Ferias eran caldo de cultivo ideal para desórdenes, robos y asaltos, debido a la gran concentración de gentes y lo variopinto de sus condiciones sociales.

...tos, marineros y barcos

...pitada la crisis europea de finales del siglo ...ncipios del XIV (motivada por las epidemias, ...ra portual), se reabren las viejas rutas comerciales ...ha y se crean otras nuevas, merced principalmente ...a que crean dos industrias: el hierro y los textiles. ...ce un cambio de mentalidad, un deseo ...ia y una nueva visión económica. Del mismo ...os estados favorecen el comercio interno, se ...n grandes comerciantes para que entren en tratos ...ntes extranjeros, incluso de allende los mares.

...ipales puertos a mediados del siglo XIV

...a comercia con Constantinopla y las costas de ...ar incluso tras la invasión de los Turcos) y a ...s de los mares Negro y Caspio con Rusia y ...s Tátaros. Por esa ruta llegan trigo, sal, ...rieles, madera, pesca salada, caviar, e ...esclavos y productos de la India y Catay, ...seda y especias. Asimismo se envían naves ...ia (en busca de cera, frutas y pescado).

...a organiza un monopolio comercial con ...andría y Beirut, especializado en artículos de ...pimienta, jengibre, canela, nuez moscada, ...clavo, medicinas y esencias.

...a se dedica especialmente a comerciar con ...productos alimenticios y la lana del Norte de ...a cambio de tejidos europeos.

...a pesar de no poseer un puerto en condicio... ...hasta 1477 forma todo un imperio comercial ...tre los años 1282 y 1348) importa básicamen... ...terias primas para su industria textil: ...grana, seda, colorantes, lana. Asimismo ...ercia con el Próximo Oriente, intentando ...per el monopolio a los Genoveses: especias, ...ntas, azúcar, alumbre, esclavos...

...a desde 1350 la sucesora de Barcelona en el ...ercio mediterráneo, comercia con los ...mismos productos que ésta, y además con ...ductos textiles de lujo procedentes de Italia. ...proveedor principal es Siria.

...tiene un comercio activo con flamencos, ...ses, normandos y castellanos, los cuales ...ecen Inglaterra de vino, sal y pieles a cambio ...e lana inglesa, de excelente calidad.

...orta hacia el sur de Europa trigo y pan, sal, ...frutas, aceite y salazones.

...pos de embarcaciones

...mos diferenciar tres tipos de naves, según el medio ...desplazamiento que empleaban: Desplazamiento ...ado exclusivamente a vela: Cocas y Carracas. ...plazamiento en el cual se combina el remo y la vela: ...Galeotas y Saetas. Desplazamiento realizado casi ...mente gracias al remo: Galera y Galeaza. ...as naves de bajo bordo (Galeotas, Fustas, Saetas y ...) no pueden navegar por el Atlántico, debiéndose ...tarse los con mares interiores (Caspio, Negro o ...diterráneo), mucho más tranquilos.

Construcción de barcos

La confección de naves se realizaba en las Atarazanas (Astilleros), bajo la dirección del Calafate, especie de ingeniero naval. Los materiales eran elegidos con cuidado: la madera de los palos debía ser de abeto, las planchas y los puentes de madera blanca, como el pino y el abeto. Para los otros elementos del barco se valoraban mucho el haya y la encina.

La construcción de un barco requería cierto número de artesanos especialistas en trabajos muy concretos: así, los remos los confeccionaban fabricantes remeros; los herreros las partes metálicas (con especial cuidado en el ancla); las velas, confeccionadas con cáñamo y algodón, las realizaban tejedores especializados llamados veleros; las cuerdas, tejidas por los cordeleros, debían ser exclusivamente de cáñamo.

El precio de un barco oscilaba según la calidad de los materiales empleados y el prestigio del Calafate.

Es raro que una nave grande pertenezca a un solo propietario, sino que eran de propiedad colectiva.

Tripulación

El jefe indiscutido a bordo es el Capitán o Patrón, cuyas funciones no se limitan a dirigir la navegación, sino que incluyen la responsabilidad de toda la empresa. Podía ser propietario de una parte del navío. Igualmente viajaba en el barco un escriba, a sueldo de los propietarios del barco, el cual cumplía funciones de administrador, llevando un Cartulario (libro de registro) donde figuraban los gastos e ingresos. Asimismo controlaba la carga y descarga de las mercancías, anotaba los salarios pagados al personal, y compraba lo necesario para el abastecimiento del barco.

El resto de la tripulación se dividía en tres tipos:

Los marineros, gente veterana experta en las cosas del mar.

Los Compañeros (companyons), gentes que se pagaban el viaje a cambio de comprometerse a defender el barco en caso de ataque, y de ayudar a los marineros en las maniobras y mantenimiento del barco.

Los Serviciales, nombre con el cual se designa el personal especializado: el cocinero, el carpintero, el barbero-curandero, etc.



Ilustración: Manolo Carot

Tipo de embarcaciones

Coca

Barco pequeño, redondo, de alto bordo, panzudo y pesado, relativamente poco largo en relación a su anchura (Unos 18 m. de longitud por 5 de ancho, y unos 3 m. de altura de borda).
Estaba provisto de un mástil (a veces dos) de unos 20 m. de altura, con una vela cuadrada.
Embarcación dedicada exclusivamente al comercio, tanto en el Atlántico como en el Mediterráneo, tenía una capacidad de transporte de 150 a 225 Toneladas.

Carraca

Barco de origen italiano, de características muy similares a la Coca, pero de mayor tamaño (35 m. de largo por 10 de ancho, y más de 5 m. de altura de borda). Constaba de tres palos, con dos velas cuadradas y una vela latina (triangular) situada a popa. Tenía tres puentes, y una capacidad de transporte que variaba, según el tamaño de la nave, de 225 a 400 Toneladas.

Fusta (también llamada Leño)

Embarcación de borda baja, pequeña y larga en relación a su anchura. Aunque tenía un mástil con una vela latina, era lo bastante ligera como para poder ser impulsada fácilmente a remo, no dependiendo del viento para su desplazamiento. Solían medir unos 12 m. de largo por 1'5 m. de ancho, y llevaban unos 20 remos. Se usaban para acciones de corso (piratería), en especial por los piratas turcos y berberiscos.

Galeota

Embarcación muy parecida a la Fusta, sólo que de tamaño más grande. Tenía dos mástiles de vela latina, y medía unos 20 m. de largo. Solía llevar 30 remos. Igual que la Fusta, se usaba para actos de piratería, o en ocasiones como escolta a naves mercantes.

Saeta

Embarcación de tres palos con vela latina y una cubierta. Más grande que la Galeota (unos 25 m.), más ancha (3 o 4 m.) y con una borda más alta. Llevaba una treintena de remos. Podía usarse tanto para el corso como para el transporte. Tenía una capacidad de 100 Toneladas.

Galera

Embarcación de 35 o 40 m. de longitud, y unos 5 m. de ancho. Tenía una altura de borda de 3 m. Podía llegar a tener (según las dimensiones) de 50 a 100 remos. Asimismo llevaba dos mástiles, ambos con vela latina. Solían utilizarse en acciones militares de gran envergadura, o para patrullar las costas en prevención de los ataques piratas. Podía transportar tropas o material hasta un máximo de 150 Tm.

Galeaza

Nave de origen florentino, cuyas características van a caballo entre la Galera y la Carraca. Era de mayores dimensiones que una galera: aproximadamente unos 60 m. de longitud, 9 de ancho y 6'5 m. de altura de borda. Tenía tres mástiles, con velas latinas, y tres puentes (lo cual lo diferencia de la Galera y las otras naves de remo). Los remeros (galeotes) se encontraban bajo cubierta, en lugar de al descubierto como en otras naves. Esta enorme nave tenía una buena capacidad de carga: Algunas de ellas podían llevar hasta 500 Toneladas.

El reclutamiento de la tripulación estaba sujeto a unos formulismos:
Al ser contratado en tierra, el marinero debe dar su nombre y lugar de residencia, recibiendo a cambio una cierta cantidad de dinero como avance de su salario y poder embarcar cuando se le llamase, estaba obligado a restituir íntegra dicha cantidad.
Una vez enrolado, el nuevo tripulante no podía abandonar la localidad, estando a disposición del patrón para lo que éste le ordenara: sacar el barco a la playa, llevar gente de la costa a la nave, cargar y descargar las mercancías, efectuar las reparaciones necesarias.
Una vez embarcado, no podía abandonar el barco durante el viaje, ni desembarcar ni dormir en tierra sin el permiso expreso del Patrón. En caso de no cumplir esas normas era encarcelado, debiendo pagar una fuerte multa en concepto de restitución del avance del salario y de los costes por la contratación de un nuevo marinero que supliera su ausencia. Asimismo perdía el salario ganado hasta la fecha.
Toda la tripulación estaba obligada a defender el barco en caso de ataque con sus propias armas: en caso de no poseerlas las facilitaba el capitán, descontándolas del salario.
La comida a bordo consistía en un plato de guisado a mediodía, excepto los domingos, martes y jueves, días en se comía carne. Se cenaba queso, tocino o pescado y se daba asimismo una jarra de vino a cada miembro de la tripulación tres veces al día.

Además de su salario, el marinero obtenía una paga suplementaria con la concesión de una pequeñísima parte del espacio de carga de la bodega, para transportar su mercancía. Normalmente realizaban estos pequeños transportes por cuenta de terceros, reservándose una pequeña parte de los beneficios obtenidos.

> Lo primero es oír misa y almorzar,
> pero si hay prisa
> - o la cosa precisa -,
> primero es almorzar que oír misa

La navegación en Aquelarre

Cada nave tiene un bonus o malus a la tirada de Navegar del que la maneja. Dichos bonus o malus varían según la calidad de la nave, su estado de conservación y sus características marineras, aunque ninguna embarcación puede tener más de 25% en bonus o malus.
Asimismo las naves se mueven a una cierta velocidad dependiendo de las circunstancias (dirección del viento, estado de los remeros, corrientes).
Damos a continuación una lista indicativa de bonus o malus standard para los diferentes tipos de embarcación así como su velocidad punta en circunstancias óptimas.
La velocidad viene indicada en nudos. Un nudo equivale a 1 Milla Marina por hora. Una Milla Marina son 1.853 m.

Coca		-15%	8 Nudos
Carraca		-5%	10 Nudos
Fusta		+20%	10 Nudos
Galeota		10%	15 Nudos
Saeta		0%	12 Nudos
Galera		--10%	15 Nudos
Galeaza		0%	15 Nudos
Barca	(2 o 3 tripulantes)	+10%	2 Nudos
	(con vela)		10 Nudos
Balsa		0%	2 Nudos

...edicina medieval

...a de Hipócrates todavía le queda un largo ... recorrer a mediados del siglo XIV: se ignora ... esencial higiene (como puede ser lavarse las ... agua limpia para lavar una herida o llaga), se ... desconocimiento casi absoluto de la anatomía ... arteria, por ejemplo, que las lágrimas se ... en el corazón), se ignoran la mayor parte de las ... medicinales y la medicina tradicional tiene ... totalmente erróneos (como el que un baño ... diarrea, o que a un ... debe dejársele respirar aire fresco, ya que es ... mismas).

... tradicionales achacan la mayor parte de las ... a un exceso de sangre, o a la presencia de ... líquidos) malignos en el cuerpo. Así pues, sus ... contra casi cualquier enfermedad suelen limitarse ... sangrías (cortes en las venas al enfermo, para ... sangre) o administrarle sanguijuelas vivas ... que se adhieren a la piel de los animales o del ... alimentándose de su sangre, con lo cual cumplen ... creen que la sangría).

... achacan la enfermedad a algo que ha comido ... En ese caso le recetan fuertes dosis de purgan- ... administran lavativas por medio de enormes ... médicos no podían tocar (ni siquiera ver) el ... estado de sus víc... pacientes. Muchos de ellos ... la enfermedad que tenían mirándoles a los ... pedían que explicaran con todo detalle sus ... examinando sus heces.

... de guerra, los cuidados a los heridos se reducían ... amputación si un miembro quedaba inservible ... que se realizaba con el paciente atado con ... la mesa, ya que se desconocía la anestesia), el ... de las heridas con fuego o brea hirviente, o ... la aplicación de vendajes apretados hasta que ... dejara de sangrar.

... respecta a las fracturas de brazos o piernas, se ... con varillas de madera, envolviendo a ... el miembro afectado con una tira de piel ... sin curtir. Además, se untaba todo con resina. Al ... la piel se ponía rígida y la resina endurecía el ... A los cuarenta días se ablandaba la piel con agua ... quedando soldada la fractura. Sin embargo, raras ... fracturas que soldaban bien, quedando la mayor ... las veces los brazos torcidos y las piernas cojas.

> El perro del médico, la tierra lo tapa; el del letrado, el dinero lo sana; el del cirujano, el fuego lo apaga.

... de la época no eran considerados centros de ... sino lugares donde la gente era recluida ...

... puede suponerse, a nivel de juego, un médico que ... sus procedimientos ayudará muy poco o nada a su ... suponiendo que no haga empeorar su estado. Se ... que los Pj que practiquen la profesión de Médico- ... usan métodos más efectivos, que pueden haber ... ya sea de los médicos árabes, ya sea de la ... popular.

Los médicos árabes y judíos eran más apreciados, y gozaban de mayor renombre que sus colegas cristianos entre los poderosos, ya que conocían el uso de drogas y pociones medicinales, tenían conocimientos de anatomía e higiene e incluso realizaban algunas operaciones de cirugía sencillas. Sin embargo, ningún cristiano ferviente se pondría en manos de un médico infiel, al cual se le acusaba muchas veces de brujería.

Del mismo modo en los medios rurales era común recurrir al curandero (muchas veces curandera), que proporcionaba remedios sencillos para los males, gracias a su amplio conocimiento de las propiedades curativas de ciertas substancias, principalmente plantas. Al igual que en el caso de los médicos infieles, solían ser acusados de brujería.

Propiedades curativas de las plantas

Se enumeran seguidamente una serie de plantas empleadas habitualmente por los curanderos y alquimistas medievales, según su supuesta función terapéutica (Ver además el apartado "Vegetales" en el capítulo IV). Normalmente deben ser tratadas previamente (hervidas, secadas, etc) antes de poder ser usadas con eficacia. Han sido divididas en cinco categorías: Las calmantes, que mitigan los efectos de la enfermedad, pero sin curarla; las de propiedades diversas; las que curan; las que provocan ciertos efectos; y un par de inclasificables.

Calmantes

Dolores estomacales: Achicoria.
Reumatismo: Ajo.
Nervios y epilepsia: Artemisa, Belladona, Hinojo, Melisa, Muérdago, Valeriana.
Artritis: Genciana.
Enf. venéreas: Zarzaparrilla.

Propiedades varias

Laxante: Achicoria, aceites de Oliva y Ricino.
Diurético: Apio, Cebolla.
Purgante: Corregüela, corteza de Haya, Ricino.
Depura la sangre: Diente de León.
Afrodisíaco: Mandrágora (muy poca cantidad).

Cura

Sarna: Ajo.
Heridas infectadas: Betónica.
Fiebre: Diente de León, Genciana, Serpentaria.
Heridas abiertas: Corteza de Encina, Mirto.
Quemaduras: Harina de Habas, Lirio, aceite de Oliva.
Hemorragias internas: Ortiga.
Antiveneno (reptiles): Serpentaria.

Provoca

Perder la leche: Apio.
Sueño: Belladona (en pequeña cantidad).
Locura y muerte: Belladona, Cicuta, Estramonio, Mandrágora.
Vómitos: Corteza de Haya.
Vértigo: Melisa.
Abortos: Ruda.

Varios

Para renacer el pelo: Hojas de Acónito.
Para evitar el aborto: Artemisa.

Amor y matrimonio cristiano en el siglo XIV

En la Edad Media se consideraba al amor como una compulsión o pasión cuyo poder consiste en enajenar la razón del afectado, privándole de su libertad, y que en algunos casos incluso podía conllevar la pérdida de la personalidad natural del individuo, pudiendo éste enloquecer si su amor no era correspondido.
Respecto al matrimonio, según Alfonso X, Ramon Llull y Pedro de Cuéllar, es el más antiguo de los sacramentos, instituido por Dios en el Paraíso antes del Pecado Original. Su objetivo principal consiste en tener hijos, que en un principio debían remplazar los ángeles perdidos tras la rebelión de Lucifer.
Tras la expulsión del Paraíso, sin embargo, el matrimonio cumple asimismo la función de poner remedio a la lujuria sembrada por el Diablo.

La misa, dígala el cura.

El galanteo

El amor cortés, o galanteo hacia la dama objeto de los lánguidos suspiros del enamorado sólo era practicado por nobles hacia damas nobles o, en algunos casos, hacia hijas de burgueses poderosos. Respecto a las muchachas de las clases bajas de la población, cierto famoso tratado de amor cortés de la época aconsejaba no molestarse con ellas, ya que no entendían de tales sutilezas. Era mucho mejor y más práctico violarlas directamente (Sin comentarios).
La principal característica del amor cortés consistía en que el pretendiente se desvivía por agradar a su amada, mientras que ésta se mostraba fría e indiferente a sus atenciones. La dama debe cumplir tres características principales: ser hermosa, virtuosa y casta.

El compromiso

El matrimonio no podía llevarse a cabo si uno o ambos novios no eran capaces de engendrar hijos. Así pues no estaban permitidos matrimonios con castrados, o con varones menores de catorce años o mujeres menores de doce. Tampoco podían casarse los locos, ya que los contrayentes debían aceptar libremente el compromiso sacramental.
El matrimonio se acordaba entre los padres o tutores de los contrayentes, o entre el tutor legal de la pareja y el interesado/a si había alcanzado la estabilidad económica y tenía ya cierta edad, escapando al control de la familia.

La boda

Las fiestas de boda solían durar tres días: domingo, lunes y martes, más otro domingo que era el *llamado «de la toma de boda»*. Los familiares traían como regalo la comida tradicional: gallinas, carne de carnero o vaca, cecina, pasteles, frutas, vino. La novia aportaba su dote, la cantidad de la cual dependía directamente del patrimonio familiar. Una mujer sin dote difícilmente lograba casarse, por lo cual numerosas muchachas pobres tenían que recurrir a la prostitución para reunirla. Se solía conceder permiso legal al marido para que dispusiera de la dote, pero la propietaria y administradora de la misma seguía siendo la mujer.

Anulación matrimonial

Según las Partidas de Alfonso X, el matrimonio podía anularse si tras tres años de matrimonio la mujer seguía siendo virgen. Igualmente se anulaba en el acto si la mujer practicaba adulterio con otro hombre. Sin embargo, si el marido cometía a su vez adulterio, ambos pecados se contrarrestaban el uno al otro, no anulándose el matrimonio.
Según los Fueros Castellanos, el hombre tenía derecho a matar a su mujer si la sorprendía in fraganti con otro hombre, siempre que matara al mismo tiempo al amante. El derecho de venganza del marido sólo se reconocía en el caso de que se ejerciera sobre ambos. Matar sólo a uno de ellos se consideraba un asesinato.
Debido al alto nivel de mortalidad de la época, solían darse numerosos casos de segundas nupcias, tanto en el caso del hombre como de la mujer. Una viuda, sin embargo, tenía que esperar un año antes de volverse a casar, so pena de perder la herencia que le correspondía de su anterior marido.

El sexo fuera del matrimonio

Pese a lo que pudiera parecer, la sociedad medieval era poco mojigata, en comparación con algunos siglos posteriores. Las amantes mantenidas (concubinas o barraganas) de poderosos o eclesiásticos eran monedas frecuente, así como las madres solteras y las prostitutas. Éstas, normalmente, veían su actividad controlada por el Concejo de la ciudad, el cual las recluía en prostíbulos (casas de mancebía). El regentar una de estas casas era considerado un negocio honorable, amén de altamente lucrativo.
Numerosos niños, normalmente hijos no deseados de madres solteras, eran abandonados a la puerta de las iglesias, o bien en el portal de la primera casa de una agrupación urbana. El Concejo solía hacerse cargo de ellos, alquilando una ama de cría para que los amamantara, e internándolo posteriormente con los otros niños expósitos en el hospicio de la ciudad.

Hijos ilegítimos

En las Partidas de Alfonso X aparece una relación de las diferentes denominaciones con las que se conoce a los hijos ilegítimos, según su procedencia.

Naturales
Bastardos reconocidos, hijos de una barragana o concubina, y cuya paternidad ha sido admitida por el hombre.

Fornecinos
Hijos del adulterio, o de una relación incestuosa entre parientes. También se conocen con este nombre a los hijos de las monjas.

Espúreos
Hijos de una concubina, cuya paternidad no ha sido admitida por el supuesto padre.

Manzeres
Hijos de prostitutas

Notos
Hijos del adulterio, pero criados por el marido cornudo como si fueran hijos suyos.

La Iglesia y la Moral en el mundo de la Edad Media

La Iglesia ejercía un fuerte ascendiente sobre el resto de la sociedad: todo cristiano tenía que acudir a la Iglesia para cumplir una serie de funciones administrativas (boda, bautizo, funeral), espirituales (misa, comunión, confesión), y sociales (pertenecer a una cofradía, guardar fiesta en días sagrados, estudiar).

El clero y la moral

Los puestos más importantes del estamento clerical eran ocupados por la nobleza, o en algunos casos por hijos de ricos comerciantes. El Clero solía ser muchas veces una salida para los hijos segundones, o para los bastardos reconocidos por su padre. Cualquier cargo eclesiástico, incluso el de Papa, podía conseguirse con dinero. Buena parte de los clérigos se integraban en la Iglesia en busca de un medio de vida, en lugar de hacerlo por vocación. No es de extrañar, pues, que se comportaran como los seglares, no siendo precisamente un modelo de espiritualidad ni de moralidad.

Es del dominio público que muchos clérigos guardaban poca o ninguna moderación respecto a la comida o la bebida, vivían lujosamente, amancebados con barraganas, ejercían otros oficios (a veces aprovechando las instalaciones de la Iglesia), e incluso cometían delitos, como el robo o el asesinato.

Sin embargo, la Iglesia era la tutelar de la moral de la época, gracias a lo cual ejercía gran influencia sobre las gentes. Esto era conseguido gracias a dos factores: la confesión y la prédica.

El *espíritu y el mundo*

La Iglesia predicaba la aversión hacia el mundo, para sumergirse a cambio en la sencillez, ascetismo y frugalidad del cristianismo. Los placeres del mundo estaban convertidos por el Diablo desde el Pecado Original, por lo cual eran rechazados. Todo buen cristiano estaba obligado al ascetismo, a renunciar en lo posible al Mundo y a sus vanidades. El ingresar en una orden religiosa era un modo de practicar la virtud de un modo más fácil y con mayor perfección. En otras palabras, el ideal cristiano según la Iglesia de la época significa abrazar voluntariamente la pobreza y la castidad, y en servir voluntariamente al superior eclesiástico. En rechazar todo bien personal... y toda idea propia.

Penitencias y perdones

Muy pocos (empezando por los integrantes del Clero) seguían al pie de la letra este ideal de vida. Así pues, cuando se acercaba la hora de la muerte, los pecadores intentaban ganarse el cielo donando parte o la totalidad de sus riquezas a las instituciones eclesiásticas, buscando salvarse de la condena eterna, o bien pagando regularmente misas a celebrar para el perdón de su alma. Esta creencia de que el dinero podía pagar la salvación del alma se convirtió en una de las mayores fuentes de ingresos de la Iglesia, la cual incluso llegó a consentir los amancebamientos de los sacerdotes, siempre y cuanto pagasen las cuantiosas multas que les eran impuestas

La confesión
Permitía a los clérigos ejercer una cierta dirección sobre la conducta moral de los feligreses. Sin embargo, la mayor parte de los mismos sólo se confesaban una vez al año; lo mínimo, según los preceptos, para no caer en pecado mortal.

La prédica (los sermones)
los realizaba el cura parroquial, durante la misa del domingo. En caso de grandes festividades o de acontecimientos señalados, el Concejo de la ciudad o pueblo pagaba los servicios de un predicador especial, normalmente un fraile, el cual ejercía aún mayor influencia entre las gentes.

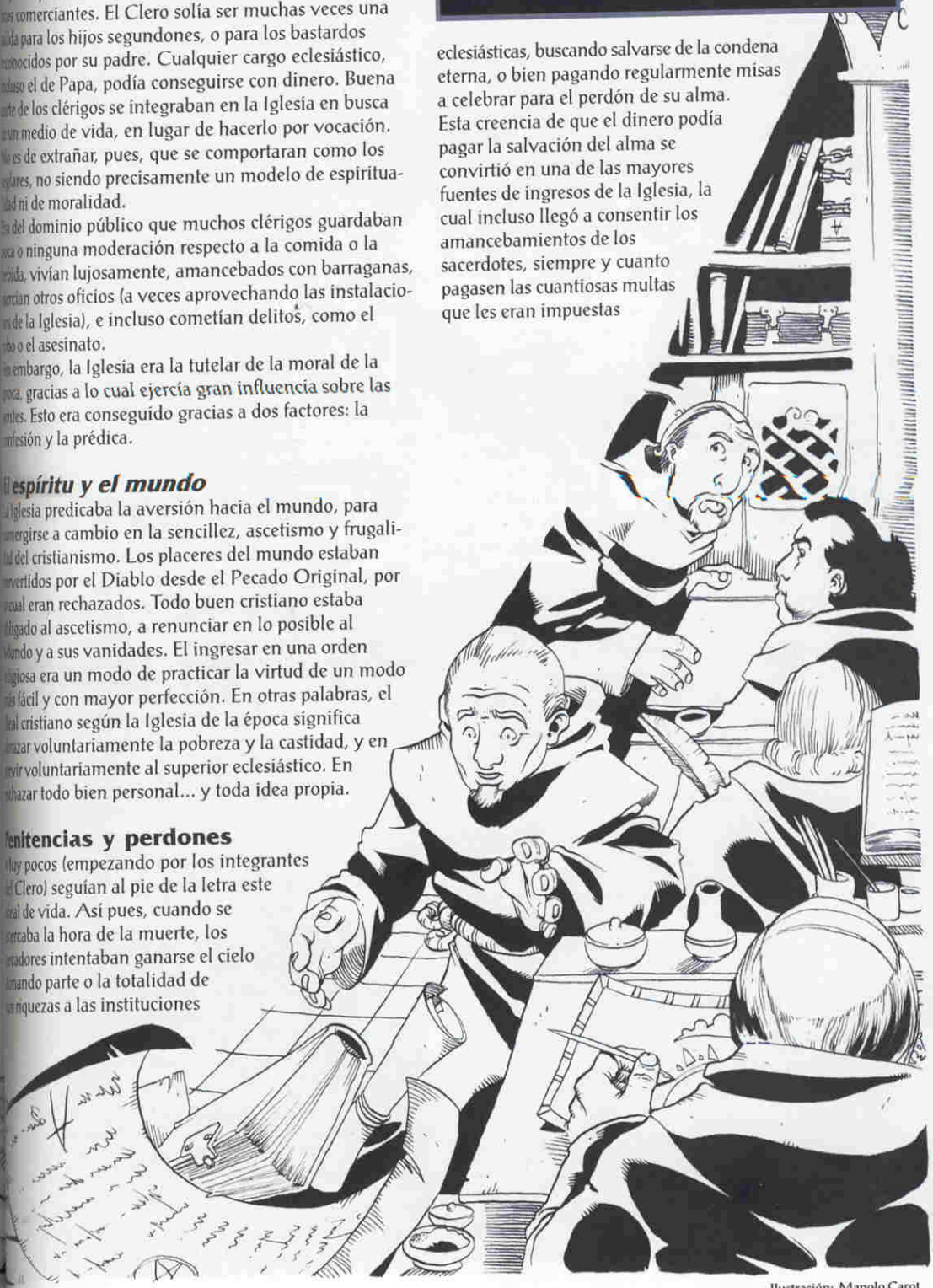


Ilustración: Manolo Carot

(como ejemplo podríamos citar el caso de cierto obispo, el cual se negó a expulsar a las concubinas de las casas parroquiales para no perder los ingresos que obtenía de las multas).

Organización de un monasterio

En el siglo VI San Benito de Nursia funda el llamado «*monasterio ideal*», con biblioteca, refectorio, hospedería, huerto, basílica y oratorio. Escribe, además, una Regla, modelo de funcionamiento y conducta para los monjes. Es el primer monasterio medieval, tal y como hoy lo entendemos.

Ora et Labora

En un monasterio, la espiritualidad se entiende no como el éxtasis contemplativo que produce la soledad ante la grandeza divina (como es el caso de los ermitaños), sino adorando a Dios mediante el trabajo útil. Esto se explica de dos modos: por un lado, según la Regla de San Benito «*la ociosidad es enemiga del alma*»; por otro, la adoración al Señor sería estéril y egoísta si no tuviera ninguna consecuencia más allá de los muros del monasterio. Así pues, los monjes desarrollarán toda una serie de funciones sociales: expansión y defensa de la Fe; conservación y propagación de la cultura a través de los scriptoria (salas donde se copiaban los textos) y las bibliotecas; ejercicio de la Caridad con el refugio a los perseguidos, la creación y sustento de hospitales y hospederías, y la donación de limosnas.

Este culto al trabajo tiene otro motivo: como lugar sagrado, el monasterio y los que allí residen deben estar por encima de los intereses y conflictos mundanos, lo cual no sucedería si dependieran económicamente de alguien ajeno a ellos mismos. Es por eso que el monasterio se automantiene con la explotación de cierto número de tierras de su propiedad, las cuales se arriendan a los siervos a cambio del pago de un diezmo, normalmente pagado en especie (con algunos animales, parte de la cosecha y productos de granja como huevos y leche y sus derivados) así como con cierta cantidad de trabajo gratis para la comunidad, como podía ser la construcción de caminos o nuevas instalaciones, reparaciones, o trabajar en las tierras que el monasterio reservaba para ser explotadas por ellos mismos. Este tipo de trabajo recibía en la Península diferentes nombres: Serna, Obreriza o Facendera eran los más empleados.

Ars Longa, Vita Brevis

El monasterio redondea sus ingresos con el trabajo de los monjes en el huerto (destinado a consumo personal), y en algunos casos con la fabricación de ciertos licores o labores de tipo artesanal.

El trabajo más importante en la mayoría de los monasterios es, sin embargo, la propagación y la preservación de la Cultura. Esta función la realizaban de varios modos: la más importante era la de atesorar y copiar minuciosamente en el scriptoria los libros que caían en sus manos, pero a ello se sumaba la educación de los hijos de los poderosos, servir a reyes y nobles de traductores e intérpretes e incluso realizar tareas diplomáticas como el gestionar el rescate de cautivos en un país vecino.

Los textos que los monjes copistas reproducían a mano sobre los pergaminos eran de carácter sagrado o científico: textos de otro género contradecirían el dogma religioso (podían darse excepciones, sin embargo, si la reproducción del texto era encargada, y bien pagada, por algún poderoso). Esta diferenciación entre libros admitidos y prohibidos hacía que un monje novicio o un visitante del monasterio tuviera dificultades en consultar según qué libro de la biblioteca.

In excelsis Deo

La vida del monje es oración. El trabajo es oración. El silencio es oración. Las largas ceremonias religiosas, por supuesto, son oración. Es por eso lógico que su horario se divida según los nombres de las ceremonias religiosas. La jornada empieza a medianoche, con los Maitines, ceremonia en la cual se cantan en el templo una quincena de Salmos. Los hermanos están autorizados a acostarse de nuevo hasta las 3 de la madrugada, hora en la cual se rezan los Laudes, una serie de cantos de alabanza al Señor. Tras los Laudes los monjes realizan sus abluciones en la fuente del claustro, dirigiéndose seguidamente a la sala Capitular. Allí, el Abad o el Prior organizan el trabajo del día, asignando a los monjes diversas ocupaciones. Se trabaja entonces durante las horas Prima y Tercia. A las 9 h. se celebra la primera misa del día. Tras ella se dispone de un tiempo muerto que suele dedicarse a la meditación en el claustro o a seguir con la tarea asignada, si esta es urgente, hasta llegar a la hora Sexta (Mediodía) en la cual se celebra la segunda misa del día. Tras ella se come en el Refectorio (Comedor común) en silencio, mientras uno de los monjes lee las Sagradas Escrituras o la Regla de la Orden. Tras la comida hay un corto período de descanso hasta las 15 h. (hora Nona) en la cual se reemprende el trabajo hasta la hora de Vísperas (18 h.) en la cual se celebra la tercera misa del día. Tras esta se realiza una cena frugal en el refectorio, tras los cual se suele rezar en el templo hasta la hora de Completas (21 h.) en la cual los monjes pueden acostarse.

Cuando el guardián juega a los naipes, ¿qué harán los frailes?

La principal autoridad de un monasterio es el Padre Abad, el cual dirige este pequeño universo y toma las decisiones importantes, auxiliado por la Revelación Divina, la Regla de la Orden y el Prior. Éste es el segundo en el poder, y reemplaza al Abad cuando no puede ejercer sus funciones.

Otros cargos importantes en un monasterio son el Hermano Deán, encargado de los asuntos económicos, y el Hermano Claustral, encargado de mantener la disciplina y el cumplimiento de la Regla entre los Monjes.

Los hermanos se dividen en Monjes y Novicios. Los segundos deben pasar un tiempo determinado como tales antes de aspirar a la categoría de monjes. Según las Órdenes, este período varía de uno a cuatro años.

El Monje

Como detalles particulares de la vida en un monasterio medieval señalaremos que el monje solía ser un individuo más limpio que la media de sus contemporáneos: salvo algunas órdenes religiosas como los Templarios, que habían hecho voto de no lavarse jamás, la mayor parte de los monjes debían hacerlo regularmente, así como tonsurarse una vez al mes. Su dieta solía contener más pescado y productos de huerta que carne, pero era abundante y sustanciosa, comparada con la dieta de los campesinos, entre los cuales abundaba la desnutrición.

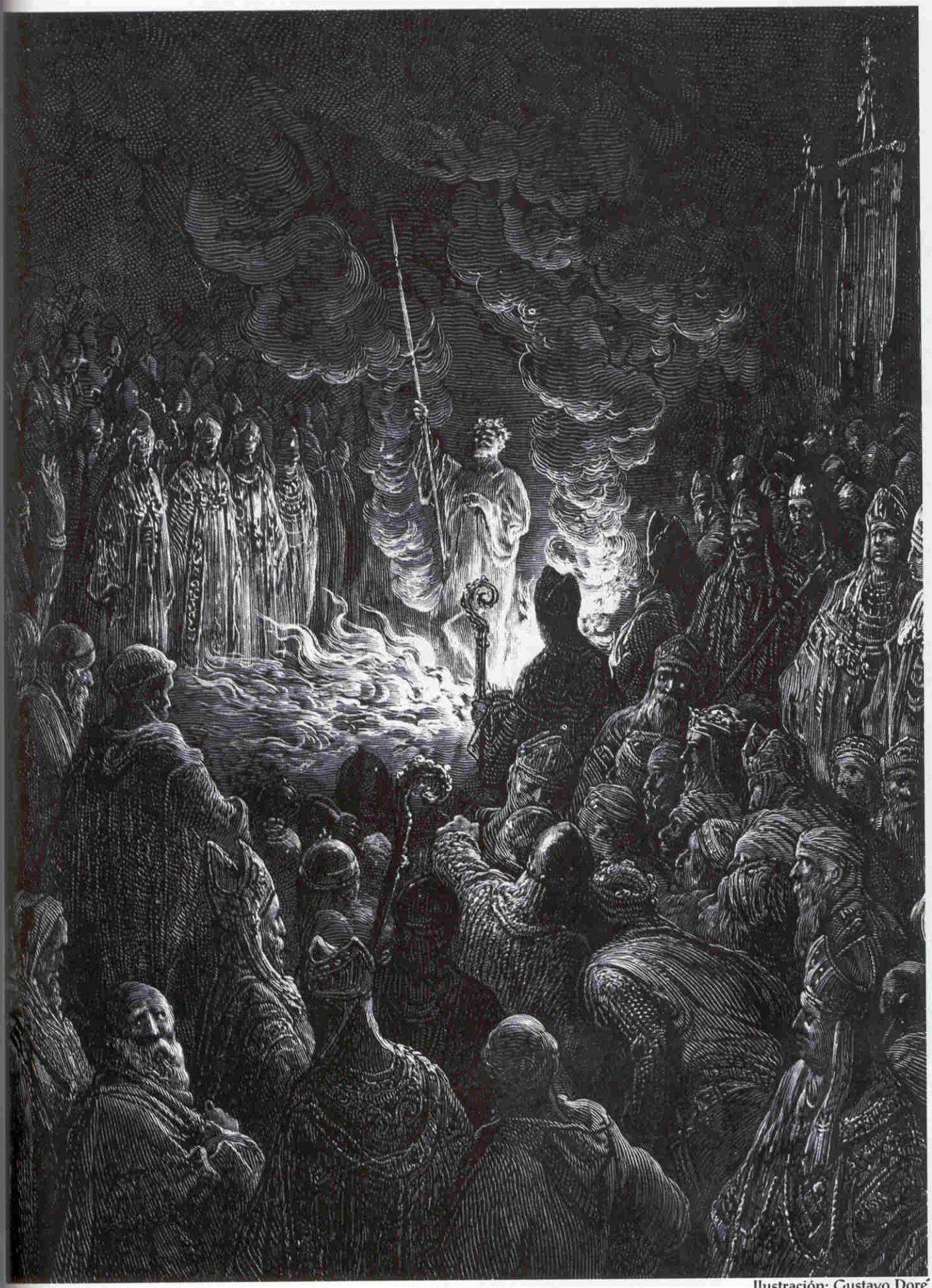


Ilustración: Gustavo Doré

La vida del estudiante medieval

En la Baja Edad Media la cultura está en manos de la Iglesia, pese a la cada vez mayor presión por parte de los municipios. Los estudiantes universitarios son considerados a todos los efectos como clérigos menores, y en caso de que cometan algún delito o deban rendir cuentas ante la justicia son siempre juzgados por tribunales eclesiásticos, no civiles.

La carrera universitaria

La vida universitaria suele empezar a los quince años, aunque es normal ver en las aulas gente de mayor edad. Existen cuatro tipos de facultades: Artes, Leyes y Cánones, Medicina y Teología.

Antes de emprender una carrera universitaria propiamente dicha, el estudiante debía pasar unos años en la facultad de Artes estudiando artes liberales. Concretamente los estudiantes debían aprobar el *Trivium* (Gramática, Dialéctica y Retórica) y el *Quadrivium* (Aritmética, Geometría, Astronomía, Música).

Seguidamente, el estudiante podía optar por intentar licenciarse en Artes liberales o bien estudiar para Bachiller en cualquiera de las otras universidades. En ese caso debía seguir un número variable de cursos: cuatro para Medicina, cinco para Teología, seis para Leyes.

Conseguir el título de Licenciado (poseedor de la *licentia docenti*, para dar clase de esa disciplina) suponía nuevos cursos de estudio, alternados con prácticas y lecturas públicas: cuatro en Medicina, cinco en Derecho, tres en Artes y cuatro en Teología.

Para acceder al título de Bachiller el estudiante debía demostrar sus conocimientos pronunciando una breve lección ante sus compañeros, ante un doctor (maestro) que debía confirmarle el título y ante el Rector de la Universidad. Para ser licenciado, sin embargo, el aspirante debía exponer durante dos horas una lección a la Asamblea de doctores de la Facultad. El tema de dicha lección, elegido por sorteo, le era notificado con 24 h. de antelación. Los doctores decidían posteriormente, en votación secreta, si el aspirante merecía o no el título.

El bachiller con influencias podía asimismo acceder al cargo de Rector de la Universidad, que en esa época era ocupado por un alumno y no por un profesor. El Rector era elegido por votación mayoritaria de los estudiantes, y era un puesto lucrativo, ya que, aunque no percibía un sueldo fijo, cobraba una tasa de cada alumno que deseaba acceder al título de bachiller.

El curso y la clase

Los cursos eran largos, y abarcaban normalmente de Octubre a Septiembre. Los horarios de clase empezaban a las 6 o 7 de la mañana, prolongándose hasta las 7 o las 8 de la tarde con una pausa al mediodía para comer.

El método de trabajo en todas las asignaturas era fundamentalmente oral, que consistía en tres partes:

Exposición, en el cual el maestro leía un texto y lo comentaba.

Disputa, en el cual lo discutía con sus alumnos y organizaba debates.

Repetición, en el cual los estudiantes memorizaban lo aprendido.

Las novatadas

Era costumbre que los estudiantes de cursos superiores gastaran una serie de novatadas (varias de ellas de muy mal gusto) a los nuevos alumnos. Algunas de ellas eran: La Rueda (los novatos eran metidos dentro de un cerco de estudiantes, y golpeados con los libros de texto); el manteo (hacerles volar con una manta); arrancarles las cubiertas de los libros; hacerles «obispillos» (obligarles a pronunciar un discurso coronados con una mitra de papel); la Nevada (llenarlos de gargajos bien dirigidos)... Para finalizar esta pesadilla (que según las diferentes Universidades tenía una duración variable) el estudiante novato debía pagar la llamada «Patente», impuesto que se pagaba a los estudiantes veteranos, ya fuera en metálico o en especie, y que éstos consumían luego en meriendas y juergas.

Las salidas nocturnas están prohibidas en los estatutos de todas las universidades: sin embargo se practican asiduamente, sea para dar serenatas o cencerradas, visitar las tabernas, jugar o ir al burdel.

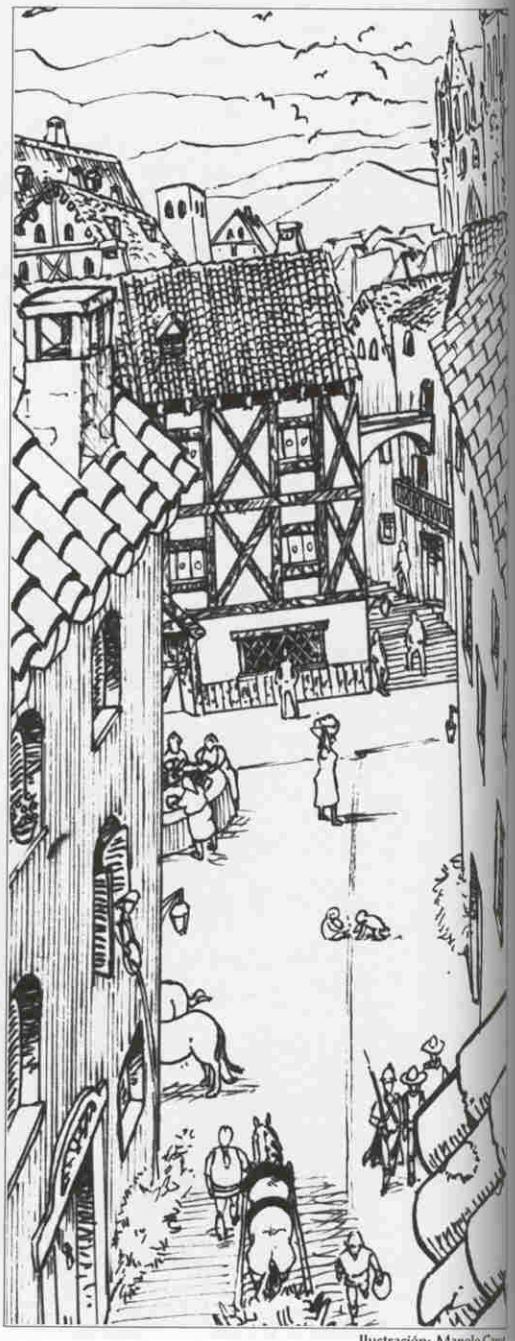


Ilustración: Manolo Caral

ida cotidiana n el mundo slámico

iferenciaciones sociales

ley del Corán (libro sagrado de los musulmanes) ra una primera clasificación social en el país, según eligión del individuo:

sulmanes
ptos de la fe Islámica. Todos los musulmanes teoría) son iguales ante la ley.

himmis
n este nombre se conoce a los adoradores de otras giones que viven en un país musulmán. Pagan una e de impuestos extra por el hecho de no ser creyentes. el Reino de Granada la comunidad Dhimmi estaba nada por Mozárabes (cristianos) y Judíos. Los himmis deben celebrar sus ritos en las zonas de la ciudad cavadas para ellos, y deben evitar colocar donde edan ser vistos por un musulmán objetos sagrados de culto (por ejemplo, una cruz), u objetos considerados puros por la fe islámica (como puede ser la carne de rdo, o bebidas alcohólicas). Asimismo, tienen prohibi- poseer armas, salvo en casos especiales. (Como son el los Dhimmis formen parte del séquito de un funcio- io importante, o que hayan sido contratados como rcenarios). Un musulmán piadoso evitará dirigirle la labra directamente a un infiel si puede evitarlo.

a vez establecida esta distinción, las clases sociales en que se dividía la sociedad musulmana de Granada no n muy diferentes a la sociedad cristiana: hay una clase vilegiada (la alta burocracia (1)), una casta de comer- tes ricos (equivalente en todos los sentidos a la guesía europea), los habitantes de las ciudades rfectamente equivalentes, asimismo, con los villanos) y campesinos, que son iguales en todas partes.
En la sociedad islámica no existe una clase nobiliaria y como se entiende en occidente. Las clases privilegia- s están formadas por los altos funcionarios que empeñan cargos públicos de gran poder. En el Reino Granada, y quizá por influencia cristiana, los cargos minaron siendo hereditarios, alejándose de su función ncipal y transformándose en algo muy parecido a un lo nobiliario (Ver Capítulo I, grupos étnicos)
la escala social, debajo de los campesinos se encontra- n los esclavos. Estos podían ser de dos tipos:

ucos
clavos de lujo que eran castrados en su niñez. Los que brevivían eran individuos con voz de niño, sin vello líneo y con el pelo fino y lacio, que engordaban ndamente y cuyo temperamento era débil y sumiso.

clavos normales
rmalmente prisioneros de guerra cristianos.

a casa

casa de un musulmán difiere en gran medida de la de cristiano de la época: suele ser más pequeña, con una tribución diferente de las habitaciones. La puerta de eso suele ser pequeña y estrecha, y da a un patio o stíbulo al cual desembocan las diferentes salas. Las bitaciones se encuentran siempre en el piso superior. o hay sillas, sentándose la gente en mullidos cojines. Las mesas, por lo tanto, son muy bajas. En las casas pudientes las diferentes estancias están adornadas con tapices y alfombras. Las diversas pertenencias de la familia se guardan en arcones.

La alimentación

El musulmán tiene una dieta más equilibrada que el cristiano, consumiendo más pan, verduras y fruta que carne, la cual suele ser de cordero o de caza. Son muy apreciadas la acémita (sopa hecha de trigo tostado a medio moler) la addara alarabia (sopa hecha de mijo) y el al-cuzcuz, plato típico hecho a base de cordero y sémola de trigo. Asimismo se consumen pastelillos dulces, hechos con miel y almendras.
El consumo del vino, pese a estar prohibido por la ley del Corán, se encuentra igualmente muy extendido.
Un musulmán piadoso, sin embargo, no puede comer carne de cerdo ni beber vino, y debe guardar ayuno los viernes (por ser el Día de los Profetas) y durante el noveno mes lunar (Ramadán).

La familia

Un hombre puede tener legalmente hasta cuatro mujeres, aparte de las concubinas. El matrimonio es legal a partir de que la mujer entra en la pubertad, y se acuerda entre el futuro marido (o el padre de éste) y el padre o tutor legal de la joven. Está permitido el matrimonio de un musulmán con una dhimmi, pero no lo contrario.
El marido es el jefe absoluto de la familia, ya que por el hecho de ser hombre es un ser superior. Sus mujeres oficiales deben permanecer recluidas en la casa y, si salen, cubrirse la cara con un velo. Por el contrario, las concubinas no pueden cubrirse con velo, y en general gozan de más libertad que las esposas.
Los niños permanecen con sus mujeres hasta los siete años, edad en la que son circuncidados, pasando a estar bajo la tutela directa de su padre. Escapará a la autoridad paterna cuando se case, momento en el cual fundará a su vez una nueva familia. Respecto a las niñas, permanecen con las otras mujeres hasta que contraen matrimonio, pasando a depender entonces de su marido.

La Ley

El Rey tiene el poder legislativo, es decir, es el encargado de promulgar las leyes. Estas suelen basarse en los preceptos contenidos en el Corán y en la Sunna.
Los Cadíes cumplen la función de juzgar a los infractores de la ley, y los Walíes son los encargados de ejecutar la sentencia, así como de perseguir a los criminales.
Las penas con las que se castiga a los criminales difieren en parte de las que se aplican en territorio cristiano:

Ley Árabe

Robo	Amputación de una mano
Asesinato	Pena de muerte
Rebelión	Muerte por tortura
Traición	Muerte por tortura
Fornicación (1)	Lapidación (si estaba casada) o un cierto nº de azotes
Bandidaje	Crucifixión
Delitos menores:	Un número determinado de azotes.
Blasfemias al Islam:	Estrangulamiento o decapitación.

(1) Sólo es delito para las mujeres (no para los hombres) que lo realicen fuera del matrimonio.

Costumbres religiosa

La religión islámica se fundamenta en cinco preceptos principales

Chachada

Profesión de fe en la cual se reconoce que «no hay otro dios que Allah, y Mahoma es su profeta»

Salat

La plegaria. Debe realizarse cinco veces al día: al amanecer, al mediodía, a las cuatro de la tarde, al atardecer, y antes de acostarse. Como ya dijimos, el creyente debe haberse lavado (por completo o en parte) antes de rezar. El rezo debe realizarse con la cabeza orientada hacia la Meca (ciudad sagrada de los musulmanes, equivalente a la Roma cristiana). El creyente debe perder contacto con el mundo que le rodea, delimitando un espacio sagrado: es por eso que debe realizar sus rezos de rodillas encima de una esterilla o pequeña alfombra destinada para tal fin, y que debe llevar siempre consigo. Ya que el Islam es sumisión a Allah, su frente debe tocar la esterilla durante toda la oración. El creyente puede realizar sus oraciones en cualquier lugar, excepto los viernes al mediodía, en los cuales debe realizarlos en público, si ser posible en una Mezquita. En ellas es obligatorio entrar descalzo, como muestra de respeto hacia un lugar sagrado. En las ciudades, la hora de las oraciones viene indicada por el Muecín, sacerdote que entona alabanzas a Allah a voz en grito desde lo alto del Minarete (Torre) de la Mezquita.

Zacat

La limosna, que sirve para purificar los beneficios obtenidos por el trabajo, el comercio o la guerra. Debe darse a los pobres, a los soldados voluntarios que van a la guerra, a los esclavos que deseen comprar su liberación o destinarse a la construcción de Mezquitas.

Ramadán

Como ya dijimos, mes sagrado de los musulmanes. Durante este período de tiempo, está prohibido hacer la guerra, tener relaciones sexuales y tomar cualquier alimento líquido o sólido entre el amanecer y el atardecer.

Peregrinación

Una vez en su vida, el creyente debe ir en Peregrinación a la Meca, para adorar a la Ka'aba, la piedra negra sagrada. En el viaje de regreso se visita la tumba de Mahoma en Medina, y se puede rezar en la Mezquita de Omar, en Jerusalén.

Costumbres varias

Abluciones e higiene

El musulmán, por precepto de religión, debe lavarse regularmente para purificarse, y nunca puede realizar sus oraciones sucio. Hay dos tipos de abluciones: el Tahor (purificación completa con agua caliente) y el Guado (baño parcial con agua fría). Asimismo debe purificarse con un baño en casos de nacimiento o muerte en el seno de su familia.

La costumbre del baño era vista por los cristianos como inconveniente e insana, ya que, según se suponía, acrecentaba los humores (líquidos) malignos del cuerpo y propiciaba la diarrea.

> Ni fruta sin desperdicio, ni hombre sin vicio, ni romería sin fornicio.

Ornamentación personal y vestido

Los musulmanes, en especial los hombres, gustan de perfumarse el cuerpo con esencias, y de teñirse el pelo. Esta costumbre es considerada un signo de debilidad y afeminamiento por parte de los cristianos, cuando no de excentricidad (Jadicha, prima de Boabdil el Zogoibi, solía teñirse el pelo de verde ¡y lo mismo hacía con su caballo!). Visten camisas largas de seda o lino, encima de las cuales se colocan túnicas de lana o algodón (según la época del año) teñidas muchas veces con colores chillones, que se denominan Caftanes. Las mujeres se cubren la cabeza con una prenda llamada Almalata, de lino, algodón o seda, y que sirve para cubrirles el rostro cuando no llevan velo. Los hombres se cubren la cabeza con Turbantes. Calzan Babuchas (especie de zapatilla muy cómoda) o Sandalias.

Costumbres Islámicas

Ritos funerarios

La familia y amigos del difunto rezan algunas plegarias en torno a su cadáver. Luego se le lava, se le cubre con una mortaja y se le lleva en procesión hacia el Macaver, cementerio alejado de la población. El rostro del cadáver debe estar girado, orientado hacia la Meca.

Modales durante la comida

Se come normalmente con los dedos. Se usa exclusivamente la mano derecha, pues la izquierda se considera impura, ya que es la que se usa en la letrina. Es de muy buena educación (y satisface mucho al anfitrión) el que un huésped demuestre que la comida le ha sentado bien lanzando un eructo durante la misma o al terminar ésta. Hombres y mujeres comen en habitaciones separadas. En familias humildes, los hombres comen primero, dejando las sobras de la comida para las mujeres.



Ilustración: Gustavo Doré

Ser judío en la Edad Media

La existencia de la comunidad judía en la península (y a decir verdad, en toda Europa) no es especialmente fácil, pues viven en una época en que la sociedad se va volviendo progresivamente intolerante e intransigente. En las fechas que nos ocupan los judíos tienen prohibido hacer proselitismo de su religión, no pueden casarse ni tener relaciones físicas con miembros de la religión cristiana y ni siquiera pueden tocar (mucho menos preparar o cocinar) alimentos destinados para los cristianos. No pueden llevar anillos de oro ni piedras preciosas, ni pieles blancas o paños de color. Además su vestimenta debe ser especial, diferente a la del cristiano, y debe llevar bordada una rodela o círculo de paño roja y amarilla, que los hombres han de llevar cosida sobre el pecho y las mujeres en la frente. Los judíos tampoco pueden ejercer cargos públicos, ni tener criados o servidores cristianos, ni siquiera una nodriza para sus hijos. Con ello se les veta el acceso a las propiedades rurales (para cuya explotación se necesita numerosa mano de obra), quedando relegados a las comunidades urbanas.

Bajo la protección del Rey

La comunidad judía suele residir en barrios cerrados, que suelen llamarse Juderías (aunque en Cataluña se extendió el nombre de Call y en Castilla el de Aljama). Estos barrios están protegidos por murallas y puertas, que custodian soldados del Rey. Pues los judíos gozan de la protección directa de la Corona, protección que pagan muy cara. Cada comunidad ha de pagar una serie de impuestos ordinarios, que van a parar directamente a las arcas reales, sin intermediarios. Aparte de esto, cuando hay necesidad de dinero, se les suelen vender privilegios especiales... o simplemente tomar decisiones políticas favorables a la comunidad a cambio de un precio. A los judíos no les hace gracia esta situación, pero no pueden hacer otra cosa: necesitan la protección armada del Rey. Cada año, durante las fiestas de Semana Santa, los sacerdotes atacan desde sus púlpitos a los judíos, acusándolos de asesinos de Cristo. En esas fechas las puertas de las Aljamas están cerradas y ningún judío con dos dedos de frente se atreve a asomar siquiera su ganchuda nariz fuera de ellas. Aunque en desuso, aún se recuerda en Cataluña la costumbre de dar una paliza pública (y a menudo mortal) dentro de la Iglesia a un judío, mientras se lee en la Biblia el texto de la Pasión del Señor. Además, los judíos son los chivos expiatorios perfectos para cargar con las culpas de todas las calamidades naturales (desde las epidemias hasta las malas cosechas o las sequías). Es evidente que son castigos de Dios hacia los que conviven junto a los asesinos de Su Hijo...

Los judíos y el dinero

Los oficios más comunes a los que se dedican los judíos son los de Artesano, (Orfebres especialmente), Médico, Traductor y Prestamista, ocupación a la que están especialmente dedicados, ya que la religión de los cristianos les prohibe cobrar intereses al prestar dinero. Al no poder ser terratenientes, los judíos terminan ocupando la plaza de prestamistas, y su necesidad de dinero (para pagar la protección Real) los vuelve despiadados. Un interés del 20% era algo perfectamente normal, y muchos préstamos se hacían al 50% de interés o más. Evidentemente, ello no favorecía precisamente sus relaciones con la comunidad cristiana...

> Algunas son ángeles en el templo y, en la casa, diablos sueltos.

Religión

El edificio principal de toda judería es la Sinagoga, donde se realizan tres ceremonias religiosas diarias: la de la mañana (Chaharit), la de la tarde (Minnhah) y la de la noche (Maarib). El Sabbat (sábado) por ser día festivo entre los judíos, tiene una ceremonia religiosa suplementaria, llamada Moussaf, que se realiza a continuación de la Chaharit. Por supuesto, está totalmente prohibido que un no creyente entre en una sinagoga, pues mancillaría el suelo sagrado con su presencia. Tal acto es capaz de convertir al más pacífico prestamista en un bárbaro sediento de sangre.
El Sabbat, día sagrado, es día de descanso en el que no solamente no se trabaja, sino que tampoco pueden hacerse muchas cosas, entre ellas encender fuego o cocinar. Pero la festividad más importante para los judíos es la Pascua, el Purim o Iom Kippur (Día de las Expiaciones).

Cultura

En las Escuelas Mayores de las Juderías los adolescentes pasan determinado número de años aprendiendo Filosofía, Matemáticas, Física, Astronomía, Alquimia, Geografía, Cirugía y Medicina. Todas estas materias, por cierto, se imparten a un nivel bastante más elevado que el que ofrece la Universidad cristiana...
Aquellos que completados sus estudios quieran dedicarse a la religión deberán consagrar su vida al estudio de la *Torah* (la Ley, recogida en los cinco primeros libros del Antiguo Testamento) y del *Talmud* (tradiciones jurídicas antiguas y comentarios rabínicos), convirtiéndose finalmente en Rabinos o maestros de la Ley.

> La mujer deshonesta, cuando envejeció, ya que dio al diablo la carne, da los huesos a Dios.

Costumbres alimentarias

La religión judía divide a los animales entre animales puros, aptos para el consumo humano, y animales impuros, que no deben ser tocados ni mucho menos consumidos. Son animales puros los rumiantes que tienen la pezuña hendida, la mayor parte de las aves y los pescados que poseen escamas. Además, rumiantes y volátiles deben ser sacrificados siguiendo un complicado ritual, y su carne debe ser separada de la grasa y la sangre, sustancias consideradas igualmente impuras, antes de recibir la aprobación de los rabinos y ser considerada «comida kosher», apta para el consumo. Es por eso que la figura del Chohet (carnicero) era una de las más respetadas de la comunidad.
Comidas prohibidas por la religión judía son la carne de cerdo (animal que se revuelca en sus heces) los crustáceos de cualquier tipo, y los alimentos en los que haya mezclados carne con leche o sus derivados.

El Caballero en la España Medieval

El Infanzón

Infanzón: (del latín vulgar infantio-onem, y éste del latín clásico Infans-antem, infante). Hijodalgo o hijadalgo que en sus heredamientos tenía potestad y señorío limitados. En España, y por extensión, caballero feudal de la baja nobleza.

La jerarquía social en la Edad Media estaba muy bien definida: encima el Rey, detrás los nobles, y debajo de todos los burgueses, villanos, campesinos... Al Rey lo protegen sus caballeros, y los primeros entre éstos son los infanzones.

El Infanzón es lo más parecido a un «caballero andante» que recorriera en su día la España medieval. No es ni un pardo (soldado de caballería de origen campesino) ni un caballero villano (procedente de la ciudad), sino un miembro de la baja nobleza que ha de ganarse la gloria, la fama y la fortuna que a otros les han sido dadas en herencia. Por ello, una vez armados caballeros, rinden vasallaje al rey o a un noble importante, con la esperanza de prosperar a su servicio y obtener en feudo propio tierras y un castillo o torre. En la batalla su entrenamiento guerrero les hace ser líderes naturales de los hombres, convirtiéndose en la «oficialidad» de la tropa. Se les distingue, en combate y fuera de él, por llevar una enseña de tela, banderín o pendón, ondeando en el extremo de su lanza.

Armándose caballero...

Aquel hijo de noble que quiera dedicarse a la carrera de las armas deberá pasar su pubertad como paje de algún señor, para después pasar su adolescencia como escudero. Su Señor se encargará de educarle dentro de las buenas costumbres que todo caballero cristiano debe tener. Por fin, cuando su Señor lo considere oportuno (teóricamente, debido a los servicios prestados) hará que lo armen caballero. En ocasiones el aspirante a caballero (o infanzón) pasaba su aprendizaje en el castillo de sus padres o de algún pariente cercano; otras, por el contrario, sus padres lo enviaban al castillo de algún amigo, para que así su entrenamiento fuera más duro (y más eficaz). También era corriente que el rey retuviese junto a sí (o que enviase a hombres de su confianza) a los hijos de los nobles díscolos o de poco fiar, convirtiéndolos así en sus rehenes y garantizando la buena conducta de los padres.

El vasallaje

Tanto el Señor como su noble Vasallo tienen derechos y deberes. Básicamente, el Vasallo debe ser leal a su Señor, y socorrerle con su vida y con la de sus hombres (si los tiene) en caso de que su Señor se lo solicite (por ejemplo, en caso de guerra). A su vez, el Señor debe proteger de afrenta a sus Vasallos, no permitiendo que los insulten o castiguen sin motivo, y en caso de guerra debe repartir con ellos cuatro quintas partes del botín.

El Vasallo puede romper su relación con el Señor por tres razones: Si el Señor buscara su muerte, si buscara su deshonra, o si le desheredase en tuerto (fuera injusto con él). Romper el contrato es algo relativamente fácil: solamente hay que decírselo a la cara. Como podía suceder que el Señor se lo tomara a mal y reaccionara violentamente, se solía enviar un mensajero con la noticia. Sin embargo, según las leyes de la época, dicho mensajero debía ser de sangre noble, es decir, como mínimo hidalgo. La fórmula tradicional era: *Mi señor me manda besaros la mano por él y deciros que de aquí en adelante ya no será vuestro vasallo.* Perder un vasallo podía ser tomado por una ofensa (así como una pérdida de influencia) y no era raro que al pobre escudero le cortasen manos y pies, o cosas peores...

Armándose caballero

El escudero que se ha de convertir en caballero debe ayunar el día anterior a la ceremonia, pasar la noche rezando (de pie o de rodillas) en la iglesia y acudir a la ceremonia con el cuerpo limpio (aunque, según los textos de la época, los futuros caballeros opinaban que tampoco había que exagerar: se lavaban, eso sí, la cabeza y las manos). El rito de armar a un caballero consistía básicamente en un discursito moralizante (más o menos largo según el humor del noble que imponía la nueva condición); calzar las espuelas al nuevo caballero (cosa que podía hacer el noble mismo, alguno de sus hombres de confianza o una dama de cierta alcurnia, que puede incluso convertirse en «la» dama del nuevo caballero); y ceñirle la espada en el costado. Seguidamente el nuevo caballero debe desenvainarla con la mano diestra, y jurar fidelidad a Dios, al Rey y a su Señor (aunque en la práctica esto de las fidelidades no siempre iba por este orden).

En la guerra...

Al combate los caballeros marchan delante, seguidos por sus peones o infantes, a veces soldados curtidos, otras simplemente villanos o campesinos armados con lanzas y arcos. Los grupos de peones tienen como misión rodear a su señor cuando cae del caballo, para permitirle volver a subir o al menos evitar que lo rematen como a un perro, indefenso como está por el peso de su armadura. Por ello solamente llevaban armadura completa los grandes señores, que podían organizar una tropa de peones eficaz y numerosa. Los infanzones y los caballeros pobres preferían ir al combate con cota de malla, a lo más con refuerzos, para no perder la iniciativa ni los reflejos.
Si el infanzón sale malparado en la guerra, y ésta ha sido ordenada por el Rey o por un Noble importante, tiene derecho a una compensación monetaria, que varía muy poco de un reino a otro. Tomemos por ejemplo la estipulada por Alfonso X de Castilla (tabla en pág.196):

... y en la paz

Cuando no está guerreando el caballero no se dedica a jugar a juegos de azar, que es cosa mal vista (hasta el punto que puede castigarse con la pérdida de un pedazo de lengua). En lugar de ello va de caza, o juega al ajedrez, entretenimiento muy de moda, o procura realizar proezas exhibiéndose en Justas y Torneos, en los que se enfrenta contra otros caballeros ante vasallos, amigos, siervos, poderosos... y damas. Muchas justas y lances terminaban en tragedia al poner el caballero, deseoso de agradar a alguna hermosa, más ardor del requerido.
Y ello pese a que la Iglesia prohibe terminantemente que los muertos en torneo sean enterrados en tierra sagrada, pues considera que han muerto por una frivolidad, y no en guerra contra el infiel, como es su obligación de soldados cristianos.

Compensación en la guerra

Heridas en la cabeza	
Sin sacar de ella hueso	5
Si se saca hueso	10
Si no la pudiesen cubrir los cabellos	12
Heridas en el cuerpo	
Que pasasen de una parte a otra	10
Heridas en los miembros	
En una pierna o brazo, sin atravesar	2'5
Si pasase de parte a otra	5
Rotura de pierna o brazo sin inutilidad	12
Mutilaciones	
Perdida de los cuatro dientes delanteros	40
Pérdida de una oreja	40
Pérdida del dedo pulgar	50
Los demás, disminuyendo el orden	40 a 10
El meñique	10
Por los cuatro dedos juntos	80
Pérdida de ojo, mano o pie	100
Por heridas de que fuese mutilado	100
Pérdida de brazo hasta el codo o pierna hasta la rodilla	120
Fallecimiento	
Caballero muerto en batalla	150
Peón muerto	75

Honor y deshonra

Se supone que dos caballeros, aunque no se conozcan, son de natural amigos, pues pertenecen a una clase social donde brillan las más altas cualidades, como el honor, la generosidad, etc. De hecho, es fórmula habitual de desafío decir «*mi amistad os retiro*». Entre iguales, es corriente el saludo de besar al otro en las mejillas o en la boca. A un superior se le besa en la mano, y los musulmanes acostumbran a besar en el hombro. El mayor gesto de amistad entre dos caballeros es el de intercambiarse las espadas.

Por el contrario, la mayor ofensa que se puede hacer a un caballero cristiano es la de mesarle (cortarle) la barba. Hasta tal punto se considera delito horrendo que los fueros de Plasencia y de Sepúlveda dictaminan que el que esa cosa haga pague al otro tantas monedas de oro "como pulgadas de barba alla cortado". Sin embargo, los nobles no se andaban con minucias, y en lugar de recurrir a la justicia preferían vengarse a su vez: Alguien de la familia lucharía contra el ofensor, lo vencería y le mesaría a su vez la barba. ¡Y si no tenía barba! En ese caso, le cortaría un trozo de carne de la mejilla.

Cosa curiosa, ésa del honor... Por él, y para conseguir fama y gloria, algunos nobles gustaban de llevar a cabo empresas. Se trataba de llevar una prenda u objeto encima, que sirviera de provocación a otros caballeros, y enfrentarse a ellos. Algunos llevaban una garrotera en la pierna, otros una flecha atravesando el muslo. Lo que fuera, mientras fuera estrafalario. Cuando un caballero les preguntaba por qué llevaban eso, se les contestaba que era para cumplir una promesa amorosa, que les obligaba a combatir contra cualquier caballero que lo preguntase...

La empresa más conocida de la España medieval es la de Suero de Quiñones y su Paso Honroso. Por el honor de su dama, y para quitarse la argolla que por ella lucía en el cuello, se apostó durante un año en el puente de Orbigo, en la ruta de Santiago, junto con otros nueve caballeros, y desafió a todos los caballeros de Europa y de las Españas a que se enfrentasen con él (a primera sangre, todo hay que decirlo) si querían cruzar. Hubo más de trescientos combates.

Órdenes Militares en España

Los Caballeros Templarios

Las Órdenes religioso-militares, que estaban compuestas en principio por voluntarios con votos de por vida y que, en su mayor parte, nacieron entre los comienzos del siglo XII y los del XIII, significaron un tipo muy particular de fuerza guerrera, tanto por su reclutamiento como por su organización y su utilización.

Los templarios ofrecieron un primer modelo de este fenómeno, surgido de la cruzada y de su espíritu, pero con algunos cambios.

Los templarios (*fratres militiae templi*) surgieron en Tierra Santa hacia el año 1118. En un principio se trataba de un puñado de caballeros piadosos y sacrificados, agrupados en torno a un caballero borgoñón, Hugo de Payens, y a otro flamenco, Godofredo de Saint-Omer. Su primitivo objetivo era la salvaguardia de los caminos que conducían a la Ciudad Santa. Esta pequeña fraternidad vio muy pronto reforzada su estructura y su misión al adoptar sus miembros el triple voto de castidad, pobreza y obediencia y comprometerse, en la medida de lo posible, a la asistencia al rezo del oficio de los canónigos en la iglesia del Temple de Jerusalén. Fue en el Concilio de Troyes de 1128 cuando la nueva orden recibió su regla, totalmente marcada por el pensamiento de San Bernardo, el cual elogia a «la nueva caballería» (*De laude novae militiae*) y ataca duramente a la caballería profana, o «milicia del siglo», por su destino inevitable de almas condenadas, tanto por matar como por ser muerto en combate, cuando la motivación para la guerra no era otra que el lucro, la vanagloria o el afán de aventuras. San Bernardo considera la obra de los templarios como algo nuevo apoyado en la convicción cristiana. No sólo la pureza de sus motivaciones hacía legítima su lucha, sino que también su forma de vida les convertía en guerreros ejemplares: obediencia y disciplina en el combate, frugalidad y ascetismo de una existencia en la que no cabían las mujeres y los hijos, una vida en comunidad. No poseían nada, todo lo recibían de sus jefes. Nunca permanecían ociosos, dedicándose a tareas serviles como repararse las armas o cuidarse sus vestidos, y su jerarquía no se basaba en la nobleza sino en los méritos propios. Así pues, vemos como el carácter de la orden está basado en la pobreza, la vida en comunidad y la dedicación a Cristo.

El ideal de los templarios tuvo un éxito enorme e inmediato, y la nobleza, ávida de participar en los beneficios espirituales de la orden, se volcó en su favor con donaciones materiales y aportando vocaciones. Ello provocó el abandono de la misión original de la orden de protección de los peregrinos, por la lucha contra los infieles en general. A partir de ese momento la historia del Temple quedó unida a la de los Estados Latinos de Oriente. Por encima de los fracasos, de las intrigas y de las imprudencias, conviene subrayar el gran tributo que los templarios pagaron a la causa de la cruzada, y en varias ocasiones una gran parte de sus caballeros murió en batallas a campo abierto, mientras que otros muchos fueron hechos prisioneros. En el transcurso de un siglo, cinco Maestres del Temple murieron con las armas en la mano.

Los Templarios en la Península

Sin una fecha concreta para señalar la introducción de la Orden del Temple en la Península, los historiadores la localizan después del concilio de Troyes (1128). Lo cierto es que había habido varios destacados caballeros peninsulares ya desde los primeros momentos de la creación de la Orden en Tierra Santa. Ahora, vueltos a sus lugares de

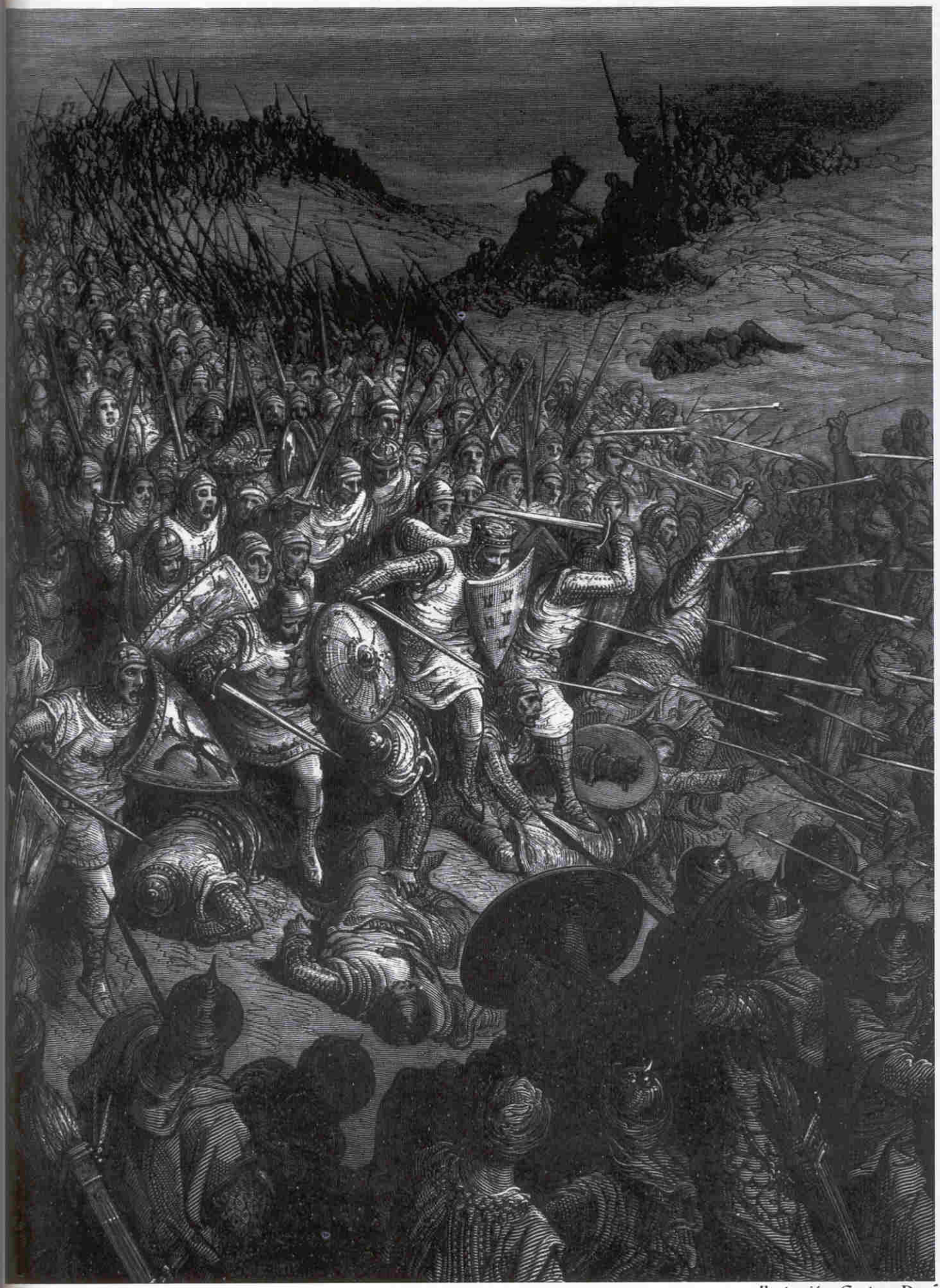


Ilustración: Gustavo Doré

origen, podían cumplir de la forma más adecuada la lucha contra el infiel. La empresa de Reconquista recibiría a partir de entonces grandes impulsos.

Al igual que en el resto de la Europa cristiana los Templarios españoles tuvieron una gran aceptación y un rápido enriquecimiento, tanto en influencia política como en bienes materiales, procedentes del favor de los monarcas. Tanto es así que, en 1131, Alfonso I el Batallador les hará herederos (junto con Hospitalarios y Caballeros del Santo Sepulcro) de sus reinos de Aragón y Navarra. Decisión ésta recusada por los estamentos de representación popular.

En los estados de la Corona de Aragón, el conde de Barcelona Ramon Berenguer III el Grande fue hermano de la Orden, a la que había introducido en Catalunya por mandato. Su hijo Ramon Berenguer IV pide a los Templarios, en las Cortes de Gerona (1143), que pasen a residir en sus dominios, ofreciéndoles importantes castillos y ricas villas. A las rentas generadas por Zaragoza y Huesca se unía la exención de censos y tributos, junto con la promesa Real de no pactar con los musulmanes sin consultar antes con el poder Templario. Más adelante Alfonso II el Casto se hace acompañar por caballeros Templarios en sus campañas de conquista del Bajo Ebro. Durante el reinado de Pedro II, la intervención Templaria en los más altos niveles vuelve a ponerse de manifiesto, cuando consigue reconciliar, en 1198, al monarca con su madre doña Sancha en el pleito habido por la posesión de la fortaleza de Ariza.

Además de los grandes servicios que la Orden prestará en la conquista de Mallorca y Valencia durante el reinado de Jaime I, en Castilla los Templarios tendrán una evolución similar a la de los estados catalano-aragoneses. Alfonso VII les concede la posesión de Calatrava, como punto de defensa clave en la frontera sur, donde edificarán una de sus fortalezas más significativas, la del Sacro Convento, que dominaba las extensiones manchegas. Ya entrado el siglo XIII, los caballeros del Temple muestran todas sus capacidades bélicas y organizativas en la que se presenta como empresa definitiva de la Reconquista, la ocupación del valle del Guadalquivir y toma de Sevilla en 1248, obteniendo del rey Fernando III grandes recompensas y tierras en la Baja Extremadura. Asimismo, Alfonso X y Sancho IV les encargarán importantes misiones. En Navarra, Sancho el Bravo les había otorgado también extensos y ricos territorios. En Portugal, tras su instalación en 1130 bajo la protección directa de Alonso Enríquez, alcanzarán gran poderío y tendrán su centro en la fortaleza matriz de Thomar.

Cuando en los primeros años del siglo XIV se extiende desde Francia una oleada de represión y aniquilación dirigida contra los Templarios, la reacción que se produce en los reinos peninsulares muestra unas características muy especiales y diferenciadoras. Salvo el de Navarra, estrechamente unido a Francia, los demás monarcas se mostrarán reacios a admitir sin más las acusaciones lanzadas por Felipe el Hermoso, que en su designio llega a contar con el apoyo del Papa. El aragonés Jaime II exigirá de Francia una detallada información acerca de los cargos contra la Orden. Tras una acción preventiva de toma de fortalezas, como la de Peñíscola, y del apresamiento de destacados caballeros, será un Concilio reunido en Tarragona el que dictamine sobre los hechos. Los trámites judiciales serían transmitidos al Inquisidor General y a los Obispos de Zaragoza y Valencia. Ordenada la supresión de la Orden, y llegando incluso a la utilización de la tortura para obtener confesiones, el 4 de Noviembre de 1312 sería admitida la sentencia que absolvía a los Templarios de las acusaciones vertidas sobre ellos.

De forma paralela, un Concilio similar reunido en Salamanca dos años antes, e integrado por las jerarquías eclesiásticas de los Reinos de Castilla, León y Portugal, había decidido la libre absolución de los acusados. Pero la furia antitemplaria desatada desde París tendría incluso en este marco importantes efectos.

Así, en Aragón, el Papa Clemente V ordenó la distribución de los bienes de la suprimida Orden entre la nueva de Montesa y la ya existente de los Hospitalarios. La Corona, por su parte, sigue conservando los territorios, villas, castillos y riquezas que había arrebatado en un primer momento, pese a su benevolente actitud a lo largo del proceso.

En Castilla sería la Corona la principal beneficiada por esta distribución de abundantes despojos, mientras en Portugal pasarían a engrosar el patrimonio de la también recién creada Orden de Cristo. Diseminados y perseguidos por las autoridades, pero en muchas ocasiones protegidos por la población, los antiguos caballeros Templarios tendrán que esperar veinte años hasta que en 1331 el Papa Juan XXII les permita integrarse en otras órdenes militares.

Orden de Calatrava

Desde 1140 las abadías cistercienses de Claraval, Cister y Morimond extendieron su influencia por la Península Ibérica mediante la creación de Abadías y Conventos, entre los que destacó pronto el de Fitero, gobernado por el Abad Raimundo de Serrat (San Raimundo de Fitero). Junto con Diego Velázquez, Raimundo se hallaba en Toledo en 1158, cuando los Templarios hicieron público su proyecto de abandonar la fortaleza de Calatrava, atacada por los musulmanes, y fueron estos dos personajes los que aceptaron defender la plaza, junto con otros caballeros, dando así origen a la Orden de Calatrava. Pasado el peligro Almohade nuevos monjes de Fitero y numerosas familias campesinas se instalaron en el campo que rodeaba la fortaleza.

Muertos los fundadores de la Orden en 1163 surgieron las primeras desavenencias entre monjes y caballeros sobre el grupo al que debía pertenecer el futuro Maestre: elegido un caballero, los monjes regresaron a la abadía de Fitero y los Calatravos pasaron a depender de la abadía francesa de Morimond. La regla de los caballeros fue aprobada por Alejandro III en 1164 y tuvo gran difusión, hasta el punto de ser aceptada por las Órdenes militares de Evora (1187), Trujillo (1190), Alcántara (1213), Montrag (1215), Montesa (1317), y por la Orden de Cristo (1319). Los caballeros de Calatrava participaron activamente en las guerras de Reconquista, en especial en el asalto de Cuenca (1177), en la batalla de las Navas (1212) y en las campañas de Fernando III en Andalucía (1218-1250). Contribuyeron eficazmente a someter a los musulmanes sublevados durante el reinado de Alfonso X el Sabio, y frente a este Rey apoyaron a su hijo Sancho IV en 1282. Su colaboración militar fue premiada por los Reyes con cuantiosos donativos que hicieron de la Orden una de las potencias económicas de Castilla y Aragón, hasta el punto que en los siglos XIV-XV la Orden tenía dos grandes encomiendas en Calatrava y Alcañiz, ochenta y cuatro encomiendas menores y setenta y dos iglesias, ejerciendo sus Maestres jurisdicción sobre 200.000 personas.

Paralizada la Reconquista a mediados del siglo XIV, la Orden, al igual que las restantes Órdenes castellanas, intervino activamente en las luchas entre Pedro el Cruel de Castilla y Pedro el Ceremonioso de Aragón.

Orden Militar de Alcántara

La Orden de Alcántara fue fundada a mediados del siglo XII (1156 o 1166) por un grupo de caballeros salmantinos bajo la regla cisterciense. El Papa Alejandro III la aprobó en 1177.

Se llamó en un principio de San Julián del Pereiro, por haber sido constituida en la iglesia de ese nombre, cerca de Ciudad Rodrigo; posteriormente toma el de Alcántara al concederles Alfonso IX esta ciudad. Los primeros hechos de armas de la Orden fueron combatiendo en la frontera portuguesa y participando en la Reconquista de las tierras extremeñas; con el tiempo alcanzó gran poderío político y económico al serles concedidos numerosos dominios para su defensa y administración. En su primera divisa había un peral de sinople en campo de oro; pero en el año 1410 el Papa Benedicto XIII la modificó y a partir de entonces fue una cruz flordelisada y esmaltada de sinople. Los Reyes Católicos incorporaron el Maestrazgo de la Orden a la Corona y poco más tarde los caballeros fueron dispensados del voto de castidad: así quedó convertida en una mera institución honorífica que ha sobrevivido hasta nuestros días.

Orden Militar de Santiago

Esta Orden fue creada el 1 de agosto de 1170 por el caballero leonés Pedro Fernández. Sus freires adoptaron inicialmente el nombre de «freires de Cáceres», por ser éste el primer lugar que les fue concedido por Fernando III. Al año siguiente el Arzobispo de Santiago recibió al Maestre de la nueva Orden como canónigo de la Iglesia Compostelana y dio a sus caballeros el nombre de Santiago. Esta milicia se diferencia de las restantes por que sus caballeros no adoptaron la observancia benedictino-cisterciense, sino la canónica de San Agustín, que les permitía practicar los votos de pobreza y de castidad atenuados, de forma que raramente renunciaban a todos sus bienes y podían además estar casados o ingresar en la Orden con sus esposas; quizá haya que atribuir a este debilitamiento de los votos su auge, pues muchos caballeros que no hubieran podido ingresar en otras Órdenes hallaron acogida en la de Santiago. Junto a estos freires y monjas había clérigos encargados de la dirección espiritual de la orden. Se ha relacionado alguna vez a los Santiaguistas con las peregrinaciones compostelanas, y se ha creído que su misión era proteger a los peregrinos jacobeos; pero en realidad esta milicia nació para luchar contra los musulmanes de la Península, contra los africanos después, y por último, y sólo en el caso de que ambos grupos fueran vencidos, los freires se proponían combatir el Islam en Jerusalén.

La Orden de Santiago, la última en el tiempo de las grandes Órdenes castellano-aragonesas, fue la más internacional de todas ellas: a los treinta años de su fundación se había extendido por Castilla, Aragón y Portugal; poseía bienes en Francia, Flandes, Normandía e Inglaterra; su prestigio y su fuerza militar habían llamado

La mujer en Aquelarre

En el siglo XI estalla una controversia entre los que afirman que la mujer es tan capaz como cualquier hombre (afirmación apoyada por Robert d'Arbrissel y Abelardo) y los que opinan que la mujer es un instrumento del diablo, débil y pecadora, creada únicamente con fines reproductivos y como solaz del hombre. Partidario de esta última teoría era el muy sabio doctor de la Iglesia, Tomás de Aquino. A Abelardo lo castraron una noche en París, mientras que a Tomás lo canonizaron, así que adivinarán los lectores qué idea se impuso...

Legalmente la mujer medieval es una menor de edad de por vida:

No puede disponer de su fortuna, ni administrar sus bienes, ni siquiera presentarse como denunciante ante un tribunal. Debe siempre ir acompañada de su padre, hermano o marido para que la avale e interceda por ella. La mujer pasa directamente del poder del padre al del marido, y no puede hacer nada sin el permiso del varón. Por supuesto no elige al marido, pero éste puede matarla en el acto si la sorprende en adulterio. La más pequeña de las faltas (o el simple aburrimiento) son suficientes para que los grandes señores repudien y condenen al convento o a la muerte a sus mujeres, para casarse con otras más jóvenes. Las actividades de la mujer parecen reducirse al matrimonio, el convento o la prostitución.

Y sin embargo... sin embargo las cosas en la vida real no fueron tan sencillas, ni la mujer tan sumisa como se nos ha querido dar a entender:

En las clases bajas, la mujer participa en las conversaciones de la casa a nivel de igualdad con su esposo o hermanos. En un mundo dominado por la analfabetización, la cultura se transmite de manera oral de padres a hijos. Es más, la mujer desarrolla una cultura propia, opuesta a la falocracia masculina: el mundo de las brujas, cuyos hechizos muchas veces se usan exclusivamente para dominar a los hombres.

Las mujeres de clase media y alta con inquietudes culturales se convierten en autodidactas o se disfrazan de hombres para entrar en las universidades masculinas (muchas veces protegidas por sus mismos compañeros goliardos).

La mujer ayuda al marido en el cultivo de los campos, en el trabajo artesanal y tiene una serie de oficios que monopoliza, en especial en los ramos textil y de alimentación (hilandera, costurera, lavandera, panadera, tabernera). Hay mujeres trabajando el cuero y el metal, e incluso trabajando en la construcción. El sueldo, eso sí, suele ser menor que el de un hombre.

Hay mujeres que intervienen directamente en la política, como Blanca de Castilla o María de Molina, incluso mujeres soldado, como Juana de Arco, o como las heroínas de tantas leyendas y romances.

Por último, las mujeres tuvieron un papel destacado en los movimientos heréticos Cátaro, Valdense y Husita en un plano de absoluta igualdad con respecto al hombre.

Si se desea llevar un personaje femenino en Aquelarre, deberán tenerse en cuenta estos conceptos. La sociedad es hostil a la mujer, y eso le causará más problemas que a un personaje masculino (claro que no más que si llevando un personaje masculino elegimos el grupo étnico judío, o las profesiones de Alquimista o Brujo). Por supuesto, no podrá acceder a la profesión de Clérigo, y deberá ejercer la profesión de Goliardo disfrazada. Nada más le está vedado.

la atención de Bonemundo III de Antioquía, quien en 1180 pidió a los Santiaguistas que se trasladaran a su Principado y lo defendieran de los ataques de los musulmanes, y en la primera mitad del siglo XIII el Emperador Balduino de Constantinopla pretendió utilizarlos para la defensa de su Imperio.

La política militar de los reyes de Castilla, León y Portugal a finales del siglo XII y comienzos del XIII no podría explicarse sin la existencia de los Santiaguistas: las campañas andaluzas de Fernando III deben su éxito a ellos, y sin el concurso decisivo del Maestre Pelay Pérez Correa no habría sido posible la conquista de Sevilla en 1248, ni la sumisión de los mudéjares sublevados en 1266. El carácter semi laico de los freires de Santiago hizo que, con el tiempo, la Orden experimentara un proceso de aristocratización, que llevó a reservar los cargos importantes a los caballeros, especialmente de la alta nobleza, la cual utilizó a los freires como fuerza militar al servicio de sus intereses particulares; también los reyes se preocuparon por asegurar su fidelidad, poniendo a su frente a sus partidarios. Así, se ve desde la segunda mitad del siglo XIV a los Santiaguistas dirigidos por el representante del grupo triunfador en la política castellana: Fabrique de Trastámara, Enrique (hijo de Fernando I de Aragón), Álvaro de Luna, Beltrán de la Cueva, Juan Pacheco, etc... quienes hicieron de la Orden un elemento importante en las luchas civiles castellanas y en las guerras de Castilla contra Aragón y Portugal. El patrimonio Santiaguista se formó durante su primer siglo de existencia, en dos etapas. Durante la primera época, que va de 1170 a 1212 y coincide con el auge Almohade, la Orden intenta crear una barrera de fortalezas y castillos a lo largo del sur del Tajo, desde Lisboa hasta Cuenca, entre el Duero y el Tajo, una segunda línea de castillos alternada con explotaciones agrarias, y en la retaguardia las posesiones Santiaguistas se concentraban alrededor de Villar de Donas (Galicia), Santa Eufemia de Cozuelos (Palencia), San Marcos (León) y Castrotorate (Zamora). El avance de la frontera cristiana durante el reinado de Fernando III hizo que las fortalezas del Tajo se transformaran en centros repobladores, de donde salieron grupos que colonizaron la Mancha y Extremadura; de esta forma la orden pudo controlar la extensa zona de pastos del ganado de la Meseta y se convirtió en la primera potencia económica de Castilla cuando este país basó su riqueza en la exportación lanera. Las fortalezas de la orden se trasladaron entonces a las fortalezas granadinas: la conversión del rey de Valencia Abu Saio y su posterior ingreso en la Orden hizo a los freires dueños de extensas posesiones al sur de Valencia; la participación Santiaguista en la conquista de Murcia, en las campañas de Fernando III contra Jaén, Córdoba y Sevilla y en los ataques de los reyes portugueses contra el Algarve fue premiada con generosas donaciones, lo que proporcionó tierras en estas zonas. Con la conquista de Sevilla comienza una política cara al mar por parte de la Orden. Así, se mantenían algunas naves de guerra constantemente con el fin de amenazar el norte de África, y con ellas colaboraron los Santiaguistas en la conquista de Salé.

La Orden estaba regida por un Maestre, asesorado por 16 freires, y por el Prior de los clérigos; todos ellos junto con los Comendadores, debían reunirse una vez al año y tomar decisiones pertinentes para el buen regimiento de la milicia, pero esta constitución unitaria chocó con el espíritu nacionalista imperante en Portugal, León y Castilla y, de hecho, en cada uno de éstos reinos la Orden formó provincias prácticamente independientes, unidas entre sí por la superior autoridad del Maestre, y, mientras que los clérigos castellanos obedecían al Prior de Uclés y los leoneses al de San Marcos, los portugueses dependían del Prior de Palmela; los freires de Castilla estaban sometidos al Comendador Mayor de Uclés, con autoridad sobre todo el Reino, y para León existía un Vicemaestre con las mismas atribuciones que el Comendador Mayor. La provincia portuguesa rompió sus lazos con las restantes en el siglo XIV, pasando a denominarse la Orden de Avis.

Mercedarios

Orden de Santa María de la Merced, fundada en 1218 en Barcelona, para la redención de cristianos cautivos en tierra musulmana. Su fundador, Pedro Nolasco, tras haber recibido una aparición de la Virgen, reunió unos cuantos laicos, que recibieron la institución canónica del Obispo de Barcelona, Berenguer de Palau, y la investidura militar del rey Jaime I. Constituyeron una Orden militar, cuyos miembros se obligaban por un cuarto voto a la redención de los cautivos. A esta Orden se incorporan algunos sacerdotes para el ministerio espiritual. Su regla es aprobada por Gregorio IX en 1235.

Su primer nombre fue el de Orden de Santa Eulàlia o «limosna de los cautivos». Su nombre definitivo data de 1249. Los primeros Mercedarios, aparte de su misión específica, tomaron parte en la conquista de las Baleares (1229) y de Valencia (1238). El Maestre general fue siempre laico hasta 1317, en que fue designado para dicho cargo un clérigo, Fray Ramón Albert. Con él comienza el gobierno de los clérigos y la desaparición de la comunidad militar.

Orden Militar de Montesa

Creada en 1317 en la Corona de Aragón. Suprimida la Orden del Temple, a comienzos del siglo XIV, diversos enemigos de la Orden intentaron apoderarse de sus bienes. Jaime II de Aragón y Dionís I de Portugal protestaron ante la decisión pontificia. Dionís I creó con los bienes incautados a los Templarios la Milicia de Cristo; Jaime II cedió parte de las posesiones templarias a diferentes Órdenes, y con las del Reino de Valencia creó la Orden de Montesa, a la que pronto se unió la Orden de San Jorge de Alfama, fundada por Pedro el Católico de Aragón. Montesa aceptó la regla de la Orden de Calatrava y fue adscrita al Císter, aunque para evitar la intromisión de los Maestres castellanos de dicha Orden, la Orden catalana pasó a depender del monasterio de Santes Creus.

Montesa, a pesar de su nombre, no actuó nunca como una Orden Militar; reducida al Reino de Valencia en unos momentos en que la Corona de Aragón había finalizado su Reconquista, no tuvo ocasión de intervenir en la lucha contra los musulmanes, de los que estaba separado por el Reino de Murcia, controlado en parte por la Orden de Santiago. A finales del siglo XV la Orden tenía trece encomiendas y ocho prioratos; sus Maestres ejercían jurisdicción sobre 90.000 personas. Al igual que otras Órdenes militares, terminó siendo incorporada a la Corona. La pérdida de los ideales de Reconquista que habían animado a las Órdenes militares españolas en sus comienzos hizo de los caballeros meros soldados al servicio del Rey o de cualquiera de los grupos nobiliarios en pugna. Los reyes intentaban controlar esta fuerza económica y militar, obteniendo de los pontífices o arrogándose por la fuerza el derecho de nombrar Maestres, y un paso en este sentido fue dado por Fernando el Católico en 1488, al conseguir el nombramiento de administrador general de la Orden de Calatrava así como los inmensos recursos de la Orden.

Res est apta senectuti
Seriis intendere
Res est apta iuventuti
Seriis intendere

La historia de la Fraternitas Vera Lucis

El fundador de esta sociedad secreta fue un caballero francés, llamado Houg de Molay, el cual en el año 1101 mató a su mujer, que intentaba sacrificar al hijo de ambos en un Aquelarre al demonio Agaliaretph. Veterano de la primera Cruzada, Molay decidió emprender una Cruzada particular contra el Anticristo, fundando una orden de hombres de Dios consagrados a dicha causa.
Ya que los caminos del Maligno son oscuros y retorcidos, Molay decidió que la Orden sería secreta, para trabajar en la sombra y atacar al Diablo cuando éste menos lo esperara. Cualquier medio: (la extorsión, el asesinato, la corrupción o la tortura) sería válido para esta guerra sin cuartel.

La Hermandad de la Luz Verdadera ganó su primera gran batalla en pro de su causa cuando instigó y llevó a cabo la cruzada contra los Cátaros franceses (año 1213). Simón de Monfort, el gran Maestre de la sociedad, no vaciló para ello en envenenar al rey catalán Pere I, protector de los cátaros, poco antes de la batalla de Moret. Todos los hombres, mujeres y niños de la zona fueron exterminados. Dios, dijeron, "*ya separaría herejes de creyentes en el cielo*".
Fue asimismo Simón de Monfort el que dio un nuevo enfoque a la Orden: el objetivo de ésta a partir de entonces no fue tanto el luchar contra el Diablo sino luchar contra todos los aspectos de lo Irracional, en general, y contra la magia en particular. Los miembros de la Orden intentaron a partir de entonces erradicar la magia y las criaturas mágicas de la faz de la tierra, haciendo que la gente considerara lo primero una fantasía y lo segundo una superstición.

Se tienen referencias escritas de que la Fraternidad llegó a la Península en 1238, con la creación de la primera Inquisición en tierras de la Corona de Aragón. El gran luchador de la Orden, sin embargo, fue su gran Maestre Fray Tomás de Torquemada, el cual instigó la creación, en 1478, de la Inquisición Española (controlada desde el principio por la Orden) y consiguió eliminar casi por completo las corrientes mágicas hispanas.
Otras victorias de la orden fueron el escepticismo Renacentista, el rigor y austeridad de la Contrarreforma católica, y sobre todo el espíritu racional de la Ilustración.

Las referencias a la orden desaparecen entre los siglos XVIII y XIX, cumplidos al parecer sus objetivos: Conseguir un mundo en el cual la irracionalidad fuera erradicada. Donde no hubiera sitio para la magia, ni para las leyendas, ni para la fantasía. Donde los ancianos (recordatorios vivos de la muerte, y por tanto del más allá) molestaran tanto que fueran abandonados en asilos. Donde los niños (aún no manchados por la racionalidad y el rigor), fueran encerrados en guarderías y escuelas. Donde los locos (iluminados por un saber superior) fueran expulsados de la sociedad. La fraternitas Vera Lucis consiguió un mundo racional, perfectamente ordenado... y de color gris.
En el año 1350 la Fraternitas Vera Lucis contaba en la Península con más de 10.000 acólitos. Su plan de acción era simple: dirigirse en grupos fuertemente armados a los focos de Irracionalidad que detectaran (magos poderosos, criaturas famosas), y destruirlas. Tenían que destruir igualmente la leyenda, por lo cual procuraban no dejar testigos de lo que allí hubiera sucedido.

La Fraternitas Vera Lucis nunca usó, por supuesto, la magia, ni aún para enfrentarse a un mago. Prefirieron siempre usar la fuerza bruta o las intrigas. Tenían varios símbolos y signos para reconocerse entre sí, siendo uno de los más usados un medallón de hierro esmaltado en rojo, con una cruz cretense (gamada) con las aspas orientadas a la izquierda.



Lista de nombres medievales

Citamos en este apéndice una lista de nombres medievales, de hombres y mujeres, clasificados por grupos étnicos. El jugador puede elegir entre ellos el nombre que más le agrade para su personaje, o para los Pnj de su campaña. El apellido tal y como lo conocemos no existe aún. A la gente se la denomina por su nombre más un apodo (Pedro el Justo); su profesión (Pere Ferrer) o su lugar de origen (Endika de Bilbo)

Nombres castellanos

En Castilla existe la costumbre de añadir el nombre del padre al propio, con el sufijo "ez". Así, Rodrigo Pérez significa Rodrigo, hijo de Pedro.

Hombres	Mujeres
Alarico	Adela
Alejandro	Ágata
Alfonso	Amalia
Alvar	Bárbara
Angel	Beatriz
Arturo	Bernarda
Ataúlfo	Blanca
Calixto	Bonifacia
Cándido	Camila
Carlos	Carlota
César	Carmen
Claudio	Cecilia
Cristóbal	Celestina
Diego	Cirila
Felipe	Clara
Fernando	Claudia
Francisco	Cristina
Gabriel	Dorotea
Gonzalo	Elvira
Gregorio	Emilia
Guillermo	Flora
Honesto	Francisca
Isidoro	Genoveva
Isidro	Gregoria
Jorge	Helena
Julián	Hilaria
Lázaro	Honorata
Lope	Inés
Manuel	Isabel
Martín	Juana
Mateo	Julia
Mauricio	Laura
Miguel	Leonor
Onofre	Lucía
Pablo	Margarita
Pedro	María
Pelayo	Milagros
Rafael	Ofelia
Ramiro	Orosia
Ricardo	Paloma
Rodolfo	Patricia
Rodrigo	Petra
Roque	Priscila
Sancho	Radegunda
Sebastián	Ramona
Severo	Rosalinda
Simplicio	Susana
Sixto	Teodora
Tancredo	Teresa
Teolfo	Ursina
Timoteo	Ursula
Tomás	Urraca
Valentín	Violante
Vicente	Virtudes
Víctor	Visitación

Nombres catalanes

Hombres	Mujeres
Adrià	Agnés
Agustí	Alexandra
Alaric	Alícia
Albert	Alódia
Aleix	Anna
Andreu	Angelina
Antoni	Camil·la
Arnau	Caritat
Bartolomeu	Carme
Bernat	Clarissa
Blai	Dolors
Carles	Dolça
Cast	Estel
Damià	Francesca
Favià	Gemma
Ferran	Gloria
Francesc	Joana
Gabí	Josepa
Galdric	Lea
Gregori	Lídia
Guifré	Llúcia
Hilari	Marcel·lina
Iscle	Margarida
Jaume	Marianna
Jeroni	Montserrat
Joan	Neus
Jofre	Roser
Jordi	Socors
Llorenc	Susanna
Manel	
Marçal	
Mateu	
Miquel	
Pau	
Pere	
Prim	
Ramir	
Ramon	
Roderic	
Sixt	
Teodoric	

Nombres gallegos y portugueses

Hombres	Mujeres
Adrao	Adega
Agostiño	Alis
Alberte	Andreia
Aleixo	Asunta
André	Auria
Anxio	Branca
Antón	Candela
Artús	Comba
Bertomeu	Dinis
Bernal	Dores
Bras	Estrela
Brandán	Euxea
Camiño	Frol
Caitán	Ilda
Cibrao	Ledicia
Cloio	Loisa
Estevo	Maruxa
Euxeo	Mariña
Filipe	Martiño
Fuco	Miragres
Gorecho	Nela
Leuter	Neves
Liño	Trega
Lois	Tareixa
Manecho	Trindade
Roi	Uxia
Tiago	Xema
Tomé	Xertrude
Xacome	Xilda
Xan	Xisela
Xaquín	
Xelasio	
Xervasio	
Xenxo	
Xino	
Xurxo	
Xosé	

Nombres euskeras

Hombres	Mujeres
Aingeru	Argia
Alex	Alaiñe
Amand	Anixe
Anborsti	Austiñe
Ander	Batirtze
Anter	Birkide
Argia	Burne
Baraxil	Bureskunde
Dunixi	Dunixe
Edrigu	Elixe
Edorta	Ermiñe
Endika	Estitxu
Erramun	Eulari
Gontzal	Garbiñe
Goio	Gaxux
Gorka	Gorane
Gundane	Ilariñe
Igaro	Jokiñe
Ikini	Julene
Imanol	Katixa
Iñaki	Kispiñe
Josu	Konxesi
Jokin	Kuspiñe
Karmel	Libe
Koldo	Lide
Lander	Lonora
Luken	Lukene
Mikel	Markele
Paskal	Mari
Patxi	Mariñe
Pol	Mertxe
Shanti	Nunile
Ximun	Ostatxu
Zuzen	Seña
	Txaro
	Zutaiola

Nombres hebreos

Los judíos de la época acostumbraban a añadir el nombre de su padre al suyo propio con el prefijo "ben". Así, "Isaac ben Josué" significa Isaac, hijo de Josué.

Hombres	Mujeres
Aarón	Ana
Abraham	Belén
Absalón	Ester
Baltasar	Judit
Daniel	Libia
David	Marta
Eleazar	Miriam
Ezequiel	Raquel
Isaac	Rebeca
Isaías	Ruth
Jacob	Salomé
Job	Zenobia
Jonás	
Josué	
Judas	
Lázaro	
Leví	
Malaquías	
Matías	
Melchor	
Moisés	
Nataniel	
Nicodemo	
Nicomedes	
Salomón	
Samuel	
Tobías	
Zacarías	

Nombres musulmanes

Los musulmanes, al igual que los judíos, añadían el nombre de su padre al suyo pero con el prefijo Ibn. Muchas veces lo dignificaban con el prefijo "al" Así, Amir ibn al-Ammar significa Amir, hijo del muy grande Ammar.

Nombres	Mujeres
Abbad	Fátima
Abbas	Kalthoum
Abid	Khadija
Abosam	Ladda
Abu	Latifa
Amir	Miriam
Ammar	Najate
Awland	Nasma
Badis	Ouafae
Banu	Rabea
Barmaki	Salma
Bazlaf	Soraya
Buluggin	Zarah
Dawud	
Garur	
Habus	
Harum	
Hassan	
Malik	
Muhammad	
Musakkan	
Mutamid	
Mutawakkil	
Omar	
Qarawi	
Rasiq	
Sumadih	
Tbiz	
Yusuf	
Zuhayr	

Lista de nombres angélicos

En ocasiones, para un DJ puede ser interesante darle un nombre a uno u otro ángel Pnj que aparezca por allí, ya sea para guiar a los jugadores hacia el buen camino... o para sacrarlos por sus muchos pecados. Los nombres están extraídos de tradiciones hebraicas consideradas heréticas tanto por cristianos como por musulmanes... pero, para el caso, valdrán igual:

Abasdaye	
Aboch	
Adaf	
Ahasiel	
Akriel	
Amrael	
Anutator	
Barakiel	
Barlila	
Beshamsiel	
Cahaziel	
Candalfón	
Chaftoul	
Dagiel	
Dhanâ	
Dulfás	
Eloreh	
Fabris	
Fehaliel	
Javan	
Bardiel	
Mumiah	
Fanuel	
Zethar	
Zadkiel	
Israfel	
Rampel	
Leliel	
Achaiah	
Sachluph	
Matriel	
Zafciel	
Zeruel	
Parasiel	
Armisael	

Lista de nombres demoníacos

Un adorador de un demonio recibe control sobre uno varios demonios elementales, ya que conoce su nombre. Lo ideal sería que el Director de Juego escribiera las características y poderes del elemental, asignándole un nombre de entre los de la siguiente lista:

Ígneos (Demonios Elementales del Fuego)

Hosen
Saraph
Proxos
Habhi
Acuar
Tirana
Aluph
Nercamay
Nilen
Morel
Traci
Enaia
Mulach
Malutens
Iparcas
Nuditon
Schabuach
Mermo
Melamud
Poter

Silfos (Demonios elementales del Aire)

Sched
Ekdulon
Mantiens
Obedama
Sachel
Moschel
Pereuch
Deccal
Asperim
Katini
Torfora
Badad
Cuelen
Chuschi
Tasma
Pachid
Paker
Rachiar
Nogar
Adon

Íncubos (Demonios Elementales del Deseo, de apariencia masculina)

Trapis
Nagid
Thanim
Patid
Pareth
Emphatison
Paraseh
Gerevil
Elmis
Asmiel
Irminon
Asturel
Nuthon
Lomiol
Imink
Plirok
Tagnon
Darmatus
Iaresin
Gorilón

Súcubos (Demonios Elementales del Deseo de apariencia femenina)

Lirión
Plegit
Ogilen
Tarados
Losimón
Ragaras
Igilon
Gosecas
Astrega
Parasur
Igis
Aheron
Igarak
Geloma
Kilik
Remoron
Edalike
Kadolon
Iogion
Zaragil

Ondinas (Demonios elementales del Agua)

Aman
Camal
Toxai
Kataron
Rax
Gonogin
Schelagon
Ginar
Isiamon
Bahal
Darek
Ischigas
Golenx
Gromenis
Rigios
Nimerix
Herg
Argilon
Okiri
Fagani

Gnomos (Demonios Elementales de la Tierra)

Anader
Edorok
Sibolas
Saris
Sakabin
Aromos
Rosaran
Sapason
Notiser
Flaxon
Haronbrub
Megalosin
Miliom
Ilemlis
Galak
Andrucos
Sermeot
Caron
Sermeot
Elerion

Sombras (Demonios Elementales de la Magia Negra)

Alcanor
Amatia
Belifares
Lamarion
Diralisen
Licanen
Dimirag
Elponen
Ergamen
Gotifan
Nimorup
Carelena
Sedajup
Lamalon
Igurin
Akium
Dorak
Ta-Chan
Ikunok
Kemal
Pehor

Los secretos del diablo: Dudas comunes

Desde la publicación de la primera edición de *Aquelarre* se mantuvo en la revista LÍDER una sección de consultas sobre el juego. Posteriormente, y a través de la Cofradía Anatema (Lista de correo), el bombardeo de dudas prosiguió: estos son los puntos oscuros más comunes:

Sobre la creación de personaje

¿Las restricciones de armas y armaduras de cada profesión se deben a la profesión y posición social del Pj o a la capacidad de utilizarlas?

Dichas restricciones se deben a dos factores:
Primero, el llevar armas y armaduras en la Edad Media histórica era algo controladísimo por los Señores Feudales, las Milicias de las ciudades y las Hermandades de las zonas rurales. No había ninguna diferencia entre un soldado en guerra o fuera de ella y un bandido, ni para sus víctimas, ni para sus verdugos. Así pues, el tipo de arma y armadura viene justificado por la profesión y nivel social del Pj.
Segundo. El motivo por el cual no pueden empuñar o llevar otro tipo de armas no se debe a falta de costumbre (que se podría solucionar con entrenamiento) sino también por imperativos de la profesión. Un cazador, por ejemplo, está acostumbrado a moverse por el bosque rápidamente y en silencio, y con poco peso. Ponerse una armadura completa y coger un espadón le harían entrar en contradicción con todo lo que normalmente hace, y con todo lo que ha aprendido en la vida. El Director de Juego tiene que, si el Jugador insiste en esta idea, quitarle puntos en otras competencias.

¿Podría, por nacimiento, un Pj, pertenecer a una Familia Real?

Buf, buf, buf. En un principio, no. La pregunta (que tiene miga, y de la cual se puede sacar mucho jugo) me la ha hecho Juan Miguel Mancheno, añadiendo un método que él usa, y que adjunta para el que lo quiera usar:

Los Pjs pertenecientes a la Alta o Baja Nobleza lanzarán 1D20. Los de la Alta están emparentados con la realeza con un 1 o 2; los de la Baja con un 1. Se deja al D.J. decidir cuál es el parentesco.

Yo recomendaría, además, que el parentesco fuera razonablemente lejano (el tío de un rey tiene otras cosas que hacer que ir gambando por ahí con los amiguetes, aunque un lazo familiar de este tipo puede ser una fuente de aventuras muy interesante).

Sobre el Combate

¿Cuál es la diferencia entre detener con un arma y detener con un escudo?

Un arma se nos puede escapar de las manos al detener un golpe, si éste es producido por un arma de bastante más tamaño que la nuestra. Asimismo se puede romper si el enemigo al que paramos saca un crítico con su arma. Un escudo, por el contrario, sólo se volverá inservible cuando llegue a cero de puntos de Resistencia, aunque si recibe un golpe crítico se supone que se le rompen las correas de sujeción o similar, cayéndose al suelo.

La tabla de modificación al daño ¿es también para proyectiles y arrojadizas?

Rotunda, total y claramente, sí. Ten en cuenta que no se trata de una modificación al daño solamente debido a la Fuerza, sino a la característica principal de la competencia, ya sea Fuerza, Agilidad o (en el caso de los proyectiles) Habilidad.

Las secuelas de combate: ¿son curables o permanentes?

Si te refieres a la pérdida de porcentaje en las competencias de Habilidad y Agilidad cuando el Pj está muy cascao, se curan cuando se recuperan los puntos de Resistencia del Pj. Si te refieres (y me temo que sí) a la tabla de secuelas de la pág. 30 (la cual se aplica cuando pierdes la mitad o más de los puntos de Resistencia de un solo meco)... lo siento. A nadie le crece de nuevo un ojo, o una oreja, o recupera el uso de una mano cortada o machacada (a no ser que se use la magia, con lo cual ya no me meto).

¿Qué efectos tiene pifiar un ataque?

Pues que nos pase lo peor que nos podría suceder. El resto queda para la calenturienta mente del DJ: ¿Que salga volando la hoja de la espada, quedándonos solamente con la empuñadura? ¿Que el cinturón de los calzones elija este momento preciso para romperse, haciendo que nuestros pantalones bajen a manera de improvisado telón? ¿Que la cuerda de la ballesta se rompa y, encima, que nos dé en el ojo? Las posibilidades, como podéis ver, son infinitas...

¿Se puede parar ataques de animales con armas y los animales parar ataques de armas?

Humm, humm. Buena pregunta. No está previsto en las reglas, así que tendrá que dejarse en manos de la lógica de cada DJ. Yo propondría que los bichos que carecen de una potente armadura natural intentasen esquivar los golpes en lugar de querer pararlos (a no ser que sean subnormales profundos) ya que es evidente que si intentas parar una espada con la pata desnuda vas a sufrir una herida. Respecto a si se puede parar un ataque de bicho (una mordedura, por ejemplo) poniendo el filo de un hacha por delante... en un principio sí, siempre que el bicho no sea lo bastante malaje de colocarse previamente en ataque de melé (solamente como experimento, reto a los DJs a que enfrenten a los Pjs contra un grupo de Osos asturianos, y que éstos intenten entrar en Melé: Es una carnicería).

¿Se puede atacar a caballo con armas de tipo 3?

¡Hombre! Te recuerdo que las armas tipo 3 son las armas que se manejan a dos manos. Así que si las manejas no puedes sujetarte de las riendas, y te aguantas solamente con los estribos. Y encima, al ser armas largas y pesadas, al golpear con ellas te desequilibras con una facilidad realmente increíble... Yo te diría que no, aunque si me sacas un 01 en cabalgar y ese día me pillas de buenas, te prometo que me lo pensaré...

Una carga o embestida, ¿se para o se esquiva?

Las dos cosas. Ya sé que queda muy peliculero parar con una espada corta la carga de un lancero a caballo, pero alguna fantasmada le teníamos que meter al juego ¿o no? Si no estás conforme siempre puedes decir que, pese a

ber desviado el arma con la parada, el pobre Pj es
rollado por la fuerza del empuje del caballo y su jinete.
n ese caso te aconsejo que repases el daño que hacen los
scos de un caballo.

**e puede apuntar con arcos, ballestas y armas
rojadizas a una localización determinada?**

lo está previsto en las reglas, pero el DJ siempre puede
r un malus extra a la tirada si se desea dar a una
alización específica. Para determinar dicho malus puede
ar la tabla de Dificultad.

obre la Magia

**Cada cuánto tiempo se puede volver a intentar
alizar un hechizo de talismán o de maleficio en el
aso de que no salga a la primera?. Y en el caso de
e no salga, ¿existe un período de recuperación de
te talismán?**

n hechizo (de cualquier tipo) puede intentarse realizar
antas veces se pueda mientras se tengan los componentes
cesarios y suficientes puntos de concentración. Un
ismán, además, no pierde sus propiedades con el paso
l tiempo, así que, aunque es el que más se tarda en crear,
ede ser el que mayor éxito tiene entre los Pjs (que no veas
mo se ponen cuando pierden uno).

**on los hechizos iniciales de un Pj... ¿éste los tiene ya
reparados al empezar la partida, o tiene que buscar
s componentes?**

n Pj empieza su primera partida con un ejemplar de
da Talismán que sepa crear, más 2D6 dosis de ungüentos
pociones, a elegir entre los que conoce.
steriormente, si desea crear más talismanes, o hacer más
sis de pociones o ungüentos, deberá buscar los compo-
ntes. Muchos de ellos son fáciles de encontrar. Otros,
mo raíces de Mandrágora, ojos de Gul, sangre de
lamandra... quizá requieran una mini aventura para
contrarlos.

**Los hechizos de Talismán han de volver a prepararse
na vez usados?**

upongo que te refieres si, tras usar el talismán una sola
z, ha de volver a crearse otro (ante lo cual, según las
glas, tendremos que trabajar de 9 meses a 2 semanas,
egún nuestra suerte y conocimientos). No. El talismán
da tanto en crearse porque se le deja colocado un
chizo, el cual puede ser activado cuantas veces se desee
empre que tengamos puntos para ello). Un hechizo de
cificación de Fieras salvajes, por ejemplo, se coloca en
n talismán con forma de medalla o placa, con unos
mbolos dibujados y envuelto en una bolsita. Una vez
tivado, este hechizo dura 1D6 horas. Tras este
mpo, puede ser activado de nuevo sin problemas,
empre que el talismán no sea destruido y tengamos
untos de Concentración suficientes.

**En qué competencia debe tirar el ejecutante el D100
ando lanza un hechizo?**

n el resultado de su IRR menos el malus del hechizo. Es
cir, si desea lanzar un hechizo de nivel 3, deberá lanzar
los dados y sacar igual o menos que su IRR-35%, que es el malus de los hechizos de dicho nivel.

¿Qué hacer cuando (por sistema) uno o varios de los Pj se cogen el hechizo de Invisibilidad y combaten siempre a sus enemigos bajo los efectos de este conjuro?

Bueno, es evidente que un Pj con el hechizo de Invisibilidad es un peligroso oponente, y un buen refuerzo para cualquier grupo de Aquelarre. Si tus jugadores le cogen gusto a este truquillo, empiezan a sentirse invunerables e invencibles, y las partidas ya no tienen tanta emoción, puedes empezar a aplicar alguna de estas ideas:

Es un hechizo caro (Cuarto nivel, malus a la IRR -50%). Un Pj que empiece irá de 25% con él. No es tanto. En caso de ataque repentino, hay bastantes posibilidades de que el mago tenga que hacer varios intentos antes de acertar. Recordemos que mientras se prepara un hechizo no puede realizarse ninguna acción, y que los P.C. (puntos de concentración) se gastan se consiga o no el efecto deseado...

Por otra parte, los malos pueden ser muy malos, pero no estúpidos. Un ser invisible hace ruido al moverse, y deja huellas en el barro o en la nieve. De todos modos, los bonus y malus por sorpresa no se los quita ni Dios: Es decir, un personaje invisible tiene un +25% en atacar a su enemigo, y –40% a la hora de ser atacado por éste.

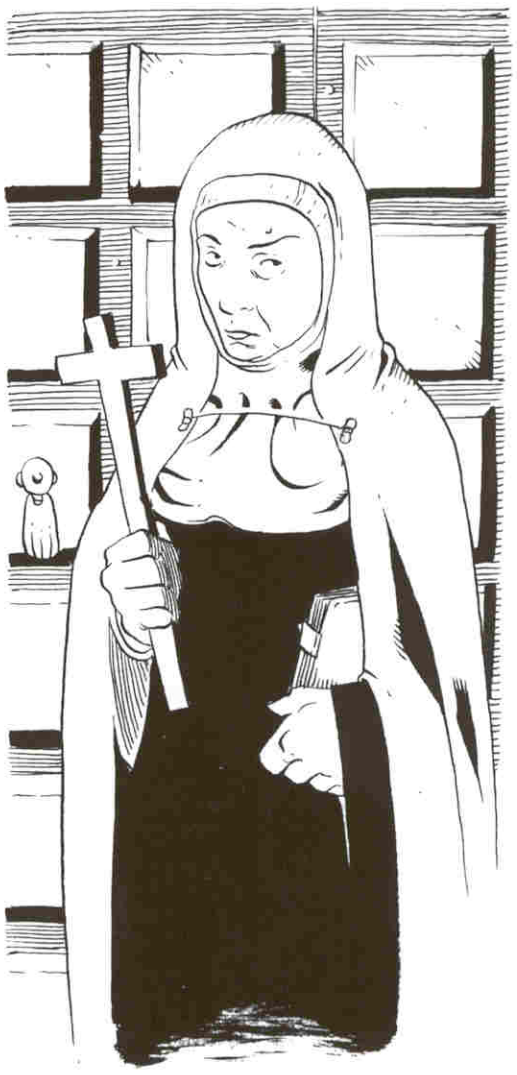


Ilustración: Manolo Carot

¿Las criaturas del mundo Irracional y demás seres demoníacos también necesitan 2 asaltos de combate para lanzar hechizos?

Sí, aunque no necesitan componentes mágicos para ellos (así que ellos también se escabullirán si ven a los Pjs demasiado cerca, que aunque sean Irracionales, no son tontos). Por cierto, y ya que estamos hablando de esto: Una herida interrumpe un conjuro. Así que si el atacante gana la iniciativa al mago y saca la tirada... pues el pobre mago (o criaturita Irracional) se queda con herida y sin hechizo. De nada.

¿Qué criterio debo seguir cómo DJ para conceder 1, 2 o 3 entidades elementales a un Pj que haga un Aquelarre a un Demonio Mayor?

Bueno, de entrada, por el hecho de hacer un Aquelarre uno se convierte en el esclavo de un Demonio Mayor... el cual no tiene por qué entregarle servidores elementales. Como inmediatamente el Demonio en cuestión le encarga una tarea a cumplir, según el grado de éxito que tenga en dichas tareas, se le concederán uno o varios elementales para su servicio personal. Es decir, cumplir la tarea en plan discretito, haciendo estrictamente lo necesario y nada más, puede premiarse con un solo elemental. Hacer "algo más" de lo que se pide, o hacerlo excepcionalmente bien, con dos. Rizar el rizo, logrando un éxito espectacular en la misión encomendada, y además peloteando "al jefe" (provocando un baño de sangre en el caso de Frimost o haciendo uso y abuso del sexo en el caso de Masabakes) puede premiarse con tres.
Por otra parte, cualquier metida de pata puede servir de excusa para que el Demonio (a cuyo servicio, recordémoslo, está el invocador) le retire los elementales, o peor aún, los vuelva contra él.

A santo que no me agrada, ni padrenuestro ni nada.

Sobre reglas en general

¿Es posible recuperar puntos de Resistencia positivos aparte de las tiradas por la competencia de Medicina o con la Magia y si no es así, no es demasiado poco recuperar 1D4 a la semana de reposo?

Bueno, vayamos por partes:
Lo lamento, pero no. Por muy mal acostumbrados que estemos a otros juegos de rol, el tajo de una espada, una cadera rota por un golpe de maza o una buena quemadura en la mano requieren para su curación tiempo y reposo. Caso de que no estés de acuerdo, el equipo de playtesters de Aquelarre está dispuesto a demostrártelo. Eso sí, la factura del hospital correrá de tu cuenta.

¿Cómo debe el Director de Juego tratar a los Pnjs que contrata un Personaje?

Pues con la mayor lógica del mundo, por supuesto. En primer lugar, el jugador no debe tener la ficha de los criados (o soldados) Pnj que ha contratado, ni saberlo todo sobre ellos. El Director de Juego tampoco tiene que detallarlos específicamente: basta con determinar un par de Características y algunas Competencias.

Para jugar un Pnj contratado hay que tener en cuenta dos normas principales:
Un Pnj nunca tendrá ideas geniales, no tomará decisiones por sí solo y, sobre todo, nunca le quitará el protagonismo a un Pj.

El Pj nunca podrá estar seguro de los Pnjs que lo acompañen. Cuantos más tipos contrate para que le sigan, más posibilidades habrá de que sean ladrones, bandidos o traidores dispuestos (respectivamente) a robarle, degollarle o engañarle (Consejo dedicado a cierto jugador cobardica de cuyo nombre no quiero acordarme. ¿Sigue tu Pj atado a ese árbol y en pelotas?).

¿Habría que establecer algún modificador en la tirada por Leyendas en relación con la distancia que haya entre el lugar de procedencia del Pj y el lugar dónde procede la leyenda en cuestión?

En un principio esta idea no está prevista en las reglas, pero admito que es muy interesante... Para éste, y otros casos en los que quieras empeorar (o mejorar) los porcentajes de un Pj, te remito a la tabla de dificultad que se encuentra en el apartado Suerte del Capítulo II (Y dejad que las maldiciones de los jugadores lluevan sobre nosotros).

¿No son un poco caros los precios de alojamiento y demás en comparación con las ganancias de los Pjs?

Si, y está hecho totalmente aposta. Viajar, comer siquiera fuera de casa, compra algo hecho por otros, eran lujos que no todos se podían permitir en esa época. Y es un aliciente más para que los Pj, personas por lo demás normales de la época, acepten hacer cosas que, a menudo, suelen salirse de la "normalidad"

¿Se puede fallar una acción con un 100% o más?

Bueno, es difícil tener, en Aquelarre, más del 100% en algo pero en un principio sí. El 00% se considera siempre pifia.

Estoy harto de que mis jugadores masacren simpáticos Carantoñas, joviales Duendes o divertidos Sátiros solamente para ganar RR . ¿Qué puedo hacer?.

Si sigues el reglamento al pie de la letra, no mucho. Pero si estás harto de esta situación (lo cual me parecería muy loable) quizá te interesaría saber que en la Edad Media existía la tradición de que tocar siquiera un pelo de las criaturas mágicas del bosque supone en el acto recibir una o varias maldiciones (de mala suerte o similares) durante varios años (normalmente siete)

¿Qué ocurre cuando una competencia supera el 100% (como sucede con la diablesa Lilith en Seducción)? ¿Hay que tirar más de 1D100 o es que no hay posibilidades de fallar y muchas más de sacar un crítico?

No hay que tirar más que 1D100, y, evidentemente, no puedes fallar y tienes muchas más posibilidades de sacar un Crítico. Eso sí, el perverso Dj SIEMPRE puede poner malus a una acción especialmente difícil (consulta la tabla de dificultad)

Supongamos que un Pj de rango social menor consigue suficiente dinero para comprar un castillo y tierras. ¿Lo adquiere sin más o debe previamente hacerse vasallo de un señor feudal?



Ilustración: Mario Quintanilla

n castillo no es una casa, sino que forma parte de un
ñorío: el Pj en cuestión deberá primeramente encum-
arse en la nobleza, ya sea casándose con una noble
nor, o siendo investido hidalgo por sus servicios a la
rona (que pueden traducirse perfectamente en sustancio-
s donativos al tesoro real). Por otra parte, ningún Señor
ndependiente, por muy rico que sea: hidalgos y
aballeros deben hacerse vasallos de otro Señor feudal más
oderoso, el cual a su vez lo hará de otro, el cual a su vez
erá del Rey. Las relaciones de vasallaje entre nobles se
mitan muchas veces a pactos de fidelidad y de ayuda
utua en caso de problemas.

Qué incluyen los gastos semanales de un Pj?

omida, ropa y poca cosa más. No obstante, conviene
ordar que tanto gastos como ingresos son FUERA DE
ARTIDAS. Lo que gaste o adquiera un Pj en el curso de
s aventuras va totalmente aparte.

Cómo se puede reconocer la verdadera profesión de
quien? Por ejemplo: un Pj de origen plebeyo quiere
acerse pasar por de origen noble. Se viste con las
opas adecuadas y luego se pasea por la ciudad de
amora, donde nadie lo conoce porque nunca ha
stado por allí. ¿Cómo pueden saber las autoridades
ue ese forastero no es lo que parece?

e recuerdo que la competencia de Disfrazarse no va por
Habilidad sino por Comunicación. No se trata tanto de
vestir adecuadamente sino de hacerse pasar por quien no es. Un plebeyo no hablará con el mismo argot que un noble, simplemente porque se habrá educado en un ambiente muy diferente, y se le verá actuar forzadamente en determinadas situaciones en las que un noble se comportaría como pez en el agua.

¿Se puede aturdir o dejar inconsciente al oponente sin matarlo ni herirlo seriamente?

Según las reglas un personaje puede desmayarse al perder 2/3 de sus puntos de Resistencia, o quedar conmocionado al perder la mitad de dichos puntos en la cabeza de un solo golpe. No obstante, en casos concretos (ataque por la espalda, reducir a un borracho o a un individuo poseído) el Dj siempre puede solicitar una tirada por Pelea, la competencia de combate comodín... Para tener éxito, la localización del golpe debería ser la cabeza (cosa que puede arreglarse con la tabla de Dificultad)

¿Puede un Pj usar la Suerte fuera de las partidas, en acciones que no se juegan como aventura pero en las que se realizan tiradas (Aquelarres, preparación de hechizos, reglas de economía, etc.)?

¡No, por Dios! ¡La cosa se descontrolaría en segundos! Los Pjs solamente pueden usar los puntos de Suerte en las partidas, y no fuera de las mismas.

Lista de Material y precios

Los precios están en monedas de plata. Son indicativos, y pueden variar de una región o país a otro.

Armas medievales

Espada corta	20
Cimitarra	30
Espada normal	35
Cuchillo	8
Daga	10
Estilete	12
Honda	3
Palo	5
Maza pesada	30
Maza pequeña	20
Garrote	5
Espadón	50
Arco largo	60
Arco corto	20
Ballesta	80
Hacha de mano	40
Hacha de combate	70
Lanza corta	20
Lanza larga	40

Protecciones medievales

Escudo	50
Casco	40
Yelmo	75
Ropa gruesa	30
Peto de cuero	50
Peto con refuerzos	75
Cota de malla	125
Cota con refuerzos	150
Armadura de placas	200

Reparaciones

Reparar una armadura, de cualquier tipo:	
Por punto de daño*	1
*(Si ha perdido más de 2/3 de su Resistencia inicial, es irreparable)	
Reparar un escudo:	
Por cada dos puntos de daño*	1

Transportes

Caballo de tiro	200
Caballo de monta	800
Mula	300
Silla de montar y arreos	50
Carro normal (tirado por uno o dos caballos)	150
Carruaje pequeño (tirado por uno o dos caballos)	700
Carruaje grande (tirado por cuatro caballos)	1200

Ropa

Ropa humilde	2
Ropa elegante, pero sencilla	25
Ropa lujosa	50

Posesiones

Una cabaña	500
Una granja	750
Una casa sencilla en la ciudad	750
Una casa normal en la ciudad	1000
Una casa lujosa en la ciudad	1500
Una torre fortificada	1200
Un castillo pequeño	5000
Un castillo grande	10000
Tierras de cultivo (cada ha)	1000

Servidumbre

Criados (por mes)	15
Soldados novatos (por mes)	20
Soldados expertos (por mes)	40

Comida y alojamiento

Raciones de viaje para 1 semana	15
Una comida sencilla en una posada	5
Un banquete en una posada	15
Platos de posada (por si se quieren detalles):	
Potaje	3
Sopa de ajo y pan	1
Cerdo asado	8
Gallina en espetón	3
Empanada de menudillos	1
Jarra de leche	1
Jarra de vino	2
Dormir en habitación individual	15
Dormir en la sala común	5

Profesionales

Pagar los servicios de un curandero:	
Por Primeros Auxilios	5
Por punto de Resistencia curado	2
Pagar a un maestro:	
Por semana, se aprenda o no	10
Una noche con una prostituta	1-20

Equipo diverso

Carcaj con 20 flechas (para arco)	10
Carcaj con 15 saetas (para ballesta)	5
Pólvora (10 disparos)	10
Balas (10)	5
Mochila o zurrón	5
Alforjas	7
Cuerda (10 m)	2
Garfio	10
Antorchas (3)	1
Ganzúas	50
Yesquero	15
Pergamino, tinta y pluma	5
Manta	3
Odre (1 l.)	1
Provisión de componentes químicos	50
Baraja de cartas	2
Saco	1
Botella de vino	4
Joyas	500-2000
Objetos de arte o lujo	300-5000
Laúd	60
Flauta	10

Barcos

Las siguientes cantidades se exponen a modo de indicación

Coca	1000
Carraca	500
Fusta	500
Galeota	900
Saeta	2500
Galera	5500
Galeaza	8000
Barca (2 o 3 tripulantes)	250
Carabela (siglo XVI)	1500

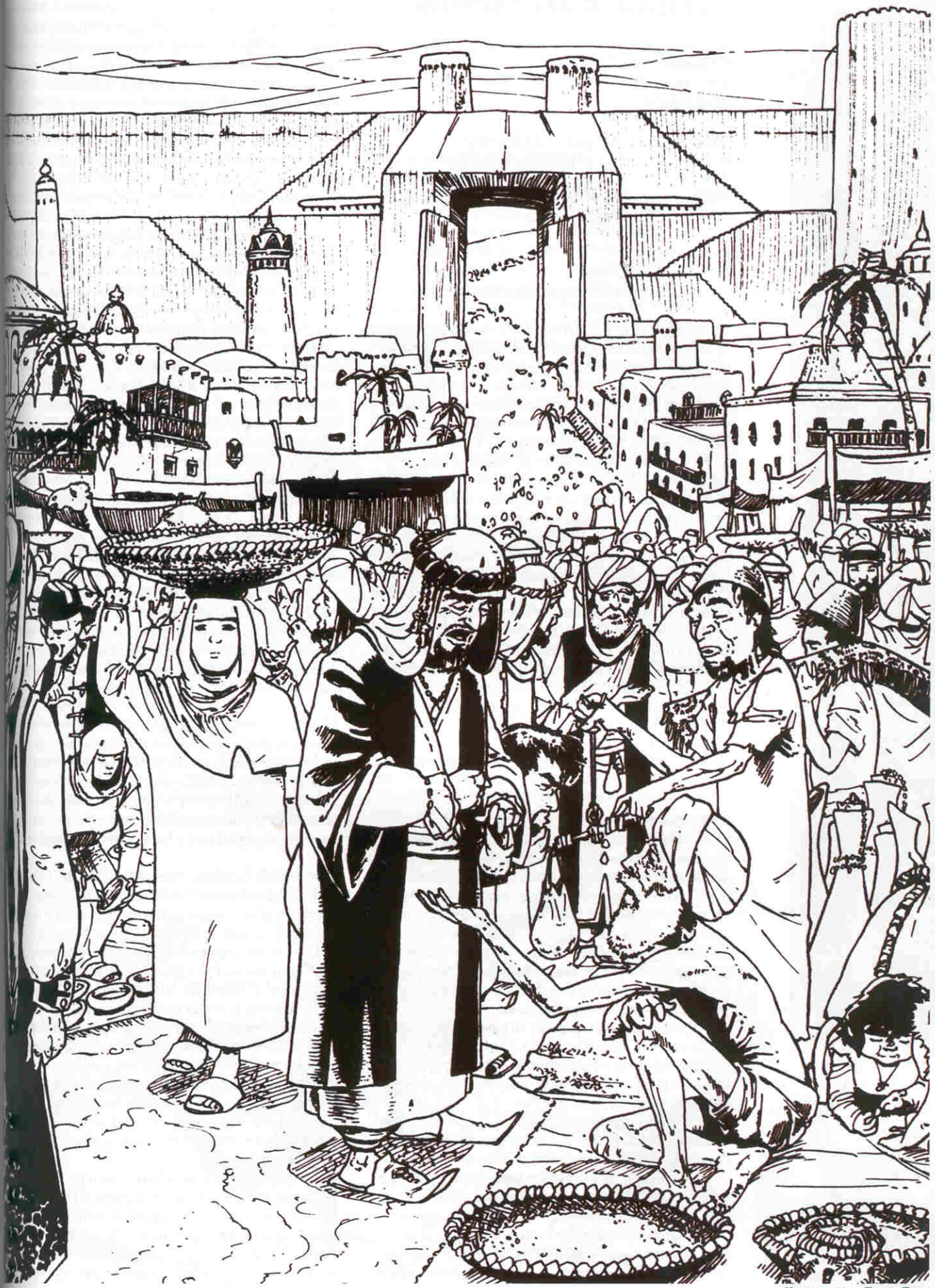


Ilustración: Enric Prat

Scripta Barchinone

Sors immanis
Et inanis
Rota tu volubilis
Status malus

Aventura para un grupo de 4 a 6 Pjs, ninguno de los cuales debería ser, en un principio, de la Alta Nobleza, o al menos no gozar de los privilegios que conlleva.
Inspirada (muy libremente) en *The War Hound and the World's Pain*, de Michael Moorcock

Protocolos
Introducción

Amposta, Corona de Aragón, septiembre de 1422.

Parece que los Pjs, por una vez, han encontrado su fortuna. Se encuentran al servicio del Barón Ricardo, un gentilhombre un tanto excéntrico cuyo nombre completo es barón Richard MacCormak. Procede de la lejana Escocia, y es un gigante pelirrojo, ya cincuentón, que vino hace más de treinta años a tierras mediterráneas a defender a su Papa, Benedicto XIII, de los herejes de Roma (ver Anexo 1). En las noches frías de invierno, cuando el calor de la lumbre y las jarras de vino allanan las diferencias sociales, Richard gusta de relatar con su exótico acento, una y otra vez, sus proezas junto a su Señor espiritual, en especial los largos meses de asedio en el palacio de Avignon, luchando codo a codo con obispos, prelados y el Papa en persona. Luego, tras la capitulación, rindió vasallaje a los reyes de la Corona de Aragón... y la vida no le ha tratado mal. En el ocaso de sus días es miembro seglar de la Orden de Montesa, así como señor y representante de su rey de una comarca ni grande ni chica, con una fortaleza levantada alrededor de una vieja torre de vigilancia romana, un par de torres más diseminadas por ahí, una villa más o menos grande con derecho de mercado, un par de aldeas más pequeñas y algunos caseríos dispersos... Un buen lugar para terminar sus días plácidamente...
Al menos, hasta la noche en la que el Diablo llamó a su puerta...

El prelado Charles de Lupo

Una noche de finales de Verano, tres encapuchados montados en mulas solicitarán que se les abran las puertas del castillo. Se identificarán como el diácono Charles de Lupo y dos servidores, clérigos menores. Afirmarán ser representantes del Papa Luna y portan documentos que así lo atestiguan.
Solicitarán (y obtendrán) licencia para hablar a solas con el señor del castillo, y éste aceptará de grado, pues es grande el respeto que siente por el viejo Papa de Peñíscola. Así que, si los Pjs desean enterarse de los pormenores de la conversación, deberán recurrir a su habilidad para escuchar sin ser vistos ni oídos (Discreción, Escuchar), o bien sonsacar más tarde a su Señor sobre el tema que se trató (Elocuencia), o quizá interrogar al criado que va y viene sirviendo al señor y a sus invitados...

Charles de Lupo explicará al barón Ricardo que ha sido designado por Su Santidad el Papa Benedicto XIII para intentar terminar de una vez por todas con el Cisma que sufre la Iglesia Cristiana. El anciano Papa siente que sus días se acaban, y quiere poner claras las cosas antes de reunirse con el Creador. Para ello ha redactado unas condiciones de renuncia, por lo demás muy asequibles: simplemente que se le revoque la sentencia formulada en los Concilios de Pisa y Constanza, según la cual (en términos del vulgo) era un antipapa fornicador, blasfemo, asesino, hechicero y hereje. Quizá su pecado sea el del orgullo, y por él habrá de rendir cuentas a Dios, pero no se le puede pedir a un hombre de su calidad que se humille hasta ese punto... Si en Roma se retractan y admiten que es un hombre honrado y sincero, está dispuesto a dejar la mitra y las llaves de San Pedro a quien corresponda... Con un reducido séquito (pues al pobre Papa Luna solamente le quedan los seguidores que se alojan en su castillo de Peñíscola), Charles recibió, pues, órdenes de viajar hasta Barcelona, donde se encuentra el delegado papal Guido de Cerbino, entregarle el rollo de pergamino lacrado con el sello Papal donde están escritas las condiciones de Su Santidad y acompañarle de regreso a Roma, para exponer el asunto ante el Papa Martín V. Por desgracia, los caminos del Maestrazgo, en especial los que comunican con Peñíscola, están controlados por los hombres de la Orden de Montesa, la que antaño tanto favoreció el Papa Benedicto y que ahora se vuelven contra él. El grupo de embajadores fue atacados por un grupo de bandidos que decían ser gentes de la Orden, que dispersaron a su séquito, en el que no había hombres de armas, para robarles los ricos presentes que traían para Martín V. Charles y sus dos compañeros lograron escapar gracias a la intervención divina, llevando consigo un cáliz de oro, el único tesoro que consiguieron salvar. Para terminar su misión, Charles ruega a Richard que le proporcione una escolta adecuada, un grupo de hombres que vistan su librea, no la del Papa Luna, y que le sirvan y le protejan de otros supuestos «caballeros» de Montesa para poder terminar su misión. Evidentemente, el barón Richard negará que sus compañeros de Orden sean los culpables, pero está de acuerdo en proporcionar al diácono una escolta adecuada. De hecho, piensa inmediatamente en determinados servidores suyos, bastante espabilados... Supongo que el lector adivinará cuales son...

Hasta Barcelona...

El escocés proporcionará a los Pjs caballos para quienes sepan sostenerse encima de la silla (es decir, para los que tengan 15% o más en Cabalgar) y mulas para los demás, así como el equipo que se le pida (dentro de unos límites razonables) y una cantidad de dinero suficiente para no tener que dormir al raso y hacer frente a imprevistos.

El viaje hasta Barcelona, siguiendo la ruta de la costa, puede durar entre tres y cinco días, según la prisa que se quiera dar el grupo y los retrasos que puedan producir las meteduras de pata de los Pjs a lo largo del camino. Charles de Lupo se mostrará en todo momento levemente desdeñoso con los Pjs, a los que a todas luces considera gente inferior. Solamente hablará con los del grupo para darles órdenes, la mayor parte de las veces evidentes, y en las posadas intentará reservarse para sí y sus dos acompañantes (que mantendrán la misma actitud distante que su amo) los mejores alojamientos, aún a costa de amontonar a los Pjs en la sala común. Claro está que en ningún momento se le ha dado el mando de la expedición, así que si se sube a las barbas de los Pjs será porque éstos quieran, le dejen y no le sepan parar los pies a tiempo...

Por lo demás, el viaje hasta Barcelona transcurrirá sin incidentes dignos de mención, aunque el Dj puede, si lo desea, intercalar entretanto alguna aventura corta (de ésas de «viajando de un lugar a otro...» de las que a veces los diseñadores de Aquelarre hemos abusado un poquito) o algún ataque de bandidos... (más que nada, para abrir boca)

Ciudad Condal

Para jugar esta parte de la aventura puede ser interesante, aunque no imprescindible, consultar el suplemento *Dracs*).

La comitiva entrará en la ciudad por la puerta de Trentaclaus. Charles insistirá en ir, antes de nada, al Barri Gotial (donde se encuentran el Palacio Real, la Catedral y sus dependencias anexas) y pedir audiencia para ver al delegado papal, invitado de la Corona, lo cual se le concederá por la tarde.
Seguidamente, procederá a instalarse en una de las muchas tiendas del barrio de Mercadal y le dirá al grupo que su misión ha terminado, pues lo han llevado sano y salvo hasta Barcelona. Los Pjs pueden reaccionar de varias maneras: afirmando que su misión terminará cuando se entreviste con el delegado papal y no antes; diciéndole muy bien, pues ahí te quedas y volviendo a grupas en dirección a Amposta... o aprovechar para quedarse a descansar unos días en la ciudad, libres al fin del pesado viaje. Caso de que se decidan por lo primero Charles se dejará escoltar de mala gana hasta la puerta del palacio, donde dejará a los Pjs argumentando (y además con ciertas razón) que el protocolo impide que los mercenarios entren en Palacio. Los muy sufridos miembros del grupo pueden esperarlo ante la puerta, como perros esperando a su amo... o enviarlo definitivamente al guano (Guano: RAE. *Dícese de deposición de pájaro*) y dejarlo plantado con un ¡pues ahí te pudras! a modo de despedida...

La verdadera misión de Charles

Este desagradable personaje, como quizá haya adivinado el lector, no pretende entrevistarse con el delegado Papal Guido de Cervino... sino asesinarlo. Pues al viejo Papa Luna los años le han agriado el carácter haciéndolo rencoroso, y no ha olvidado ni perdonado que hace cuatro años otro legado de Martín V, el cardenal Alamán de Adimari, intrigó para envenenarle. Al recibir la noticia de que un nuevo enviado de Roma había llegado a la Corona de Aragón, no dudó ni por un momento en que una de las órdenes que traería sería la de ordenar su muerte, o al menos hacer presión política sobre el rey para que se le hiciera nuevamente la guerra. Así que, resolvió enviar a uno de sus más astutos y fieles agentes, Charles de Lupo, para que asesinara al enviado Papal antes de que pudiese hacer daño.

El plan de Charles, por otro lado, es absolutamente maquiavélico: Tras convencer al crédulo Barón Richard de que ha sufrido un ataque por parte de los enemigos de su señor, ha conseguido llegar a Barcelona escoltado por hombres con la librea de un fiel servidor de la Corona de Aragón y caballero de Montesa. Los Pjs, en efecto, son su mejor carta de presentación. Una vez en palacio solicita audiencia privada con el enviado de Roma, diciendo que ha decidido abandonar al Papa Luna para servir al verdadero Señor de la Iglesia... y que conoce perfectamente los puntos débiles del castillo de Peñíscola, así como las costumbres del viejo herético, si se deciden a enviarle de una vez para siempre asesinos. Una vez el enviado papal haya tragado el anzuelo, Charles sacará de entre sus cosas el cáliz de oro, bellamente decorado (el supuesto regalo que enseñó a Richard), y pedirá vino, para brindar por la victoria. Es costumbre en la corte borgoñona (la más «chic» de la época) que para cerrar un trato ambas partes beban de la misma copa. Evidentemente, el enviado no ignora la etiqueta y las normas de educación... pero una elemental precaución le hacen, gentilmente, rechazar ser el primero en beber (a pesar de que el vino es suyo, servido de una jarra ante sí). Charles bebe un trago y le presenta la copa mediada... mientras presiona con el dedo una de las figuras cinceladas en la copa: en concreto, la cabeza de una serpiente, que cede un instante, abriendo un compartimento oculto lleno de veneno, que en el acto se mezcla con el líquido restante en la copa. Guido de Cervino apura su copa... y bebe su muerte.

La intromisión de los Pjs y la ira de Richard

Alguien dijo una vez que las posibilidades de los Pj para estropear una aventura son infinitas... En efecto, a poco que los Pj se lo pongan nada de lo anterior sucederá. Quizá sospechen de Charles, le sigan los pasos, registren sus cosas, descubran la copa, interroguen a sus dos criados (al tanto de sus planes). Puede que hasta logren frustrar los planes del Charles desde el principio, con un crítico en Psicología mientras escuchan la charla que el diácono tiene con su señor... O quizá no lleguen a tiempo de impedir el asesinato del enviado papal, pero sí de perseguir y detener a Charles y sus secuaces, que tras realizar su hazaña correrán al barrio de la Ribera, donde les espera una pequeña Coca con órdenes de llevarles de vuelta a Peñíscola por mar.



Ilustración: Emilio Fradejas

Richard MacCormak

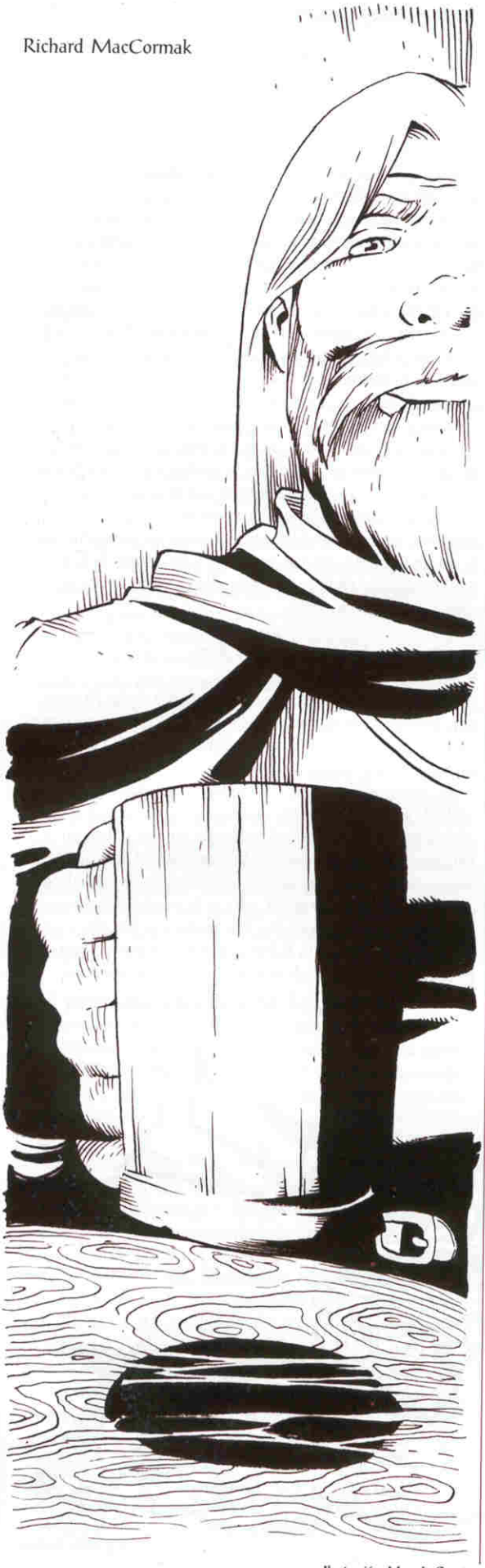


Ilustración: Manolo Carot

Sea como fuere, al enterarse el barón Richard MacCormak de cómo ha sido utilizado por el Papa Luna (o de cómo han querido utilizarle), montará en una fría (y bastante justificada) cólera. Hundido en su asiento, meditará sobre cómo lavar su honor... sin querer hablar ni escuchar a nadie. Al cabo de unas horas se alzará bruscamente de su asiento, gruñendo entre dientes algo así como "¡Si él está con Dios... yo reclutaré al Diablo!". A continuación hará llamar a los Pjs, hará que monten y que le sigan en una endiablada cabalgata a través de la noche hacia el sur... y si algún Pj nunca ha ido a caballo, hará que lo aten a la silla. Al escocés le ha entrado prisa...

Por la dirección en que van, los Pjs puede que piensen que se dirigen hacia Peñíscola. Pero no es esa la idea de Richard, no por el momento, al menos. Ya al amanecer, el grupo pasará ante la villa de Cuevas de Vinromá, deteniéndose finalmente ante unas cuevas cercanas... Los Pj deberán pasar una tirada de Resistencia x 3. De no pasarla están prácticamente muertos de cansancio y apenas pueden mantenerse sobre la silla, mucho menos de pie. Por el contrario, el escocés se encuentra fresco como una rosa, y solamente se entretendrá ante el umbral el tiempo suficiente para encender una antorcha, antes de introducirse en el interior de la gruta, ordenando a los Pjs que lo esperen fuera. Los que quieran (y puedan) seguirle tendrán que hacerlo a hurtadillas, guiados quizá por el resplandor de su antorcha. Por cierto, antes de decidirse quizá convendría que los Pjs hicieran una tirada de Leyendas. Aquellos que la pasen recordarán que corren muchos rumores sobre esta zona, antiguo enclave templario, y en especial sobre esta cueva... Rumores que hablan de ritos paganos, brujería y hasta de adoraciones satánicas... Claro está que pueden ser simplemente habladurías fomentadas por la Orden de Montesa, «heredera» de las propiedades templarias....

Puede que haya algo de cierto en ello, pues aquellos Pjs que se decidan a seguir a su señor (guiándose por el resplandor de la antorcha) la verán apagarse de repente... antes de chocar ellos mismos contra la pared rocosa. Se encuentran en el final de la cueva... y no hay ni rastro del barón Richard MacCormak... al que parece que, literalmente, se lo haya tragado la tierra... (revelación que costará a los Pjs ganar 3 de IRR si tienen 65 o menos).

El ritual

Richard estará dentro de la cueva durante todo el día, no apareciendo en el umbral de la misma hasta la puesta de sol. Parece que ha estado fuera años. Hay unas bolsas bajo los ojos y unas arrugas en la frente que antes no tenía, y su cabellera pelirroja ahora luce más mechones de pelo blanco que antes.
Dirigirá una mirada huidiza a los Pjs (una tirada de Psicología puede detectar rastros de culpabilidad) y ordenará montar de nuevo... rumbo, esta vez sí, a Peñíscola.

Unas horas más tarde, el escocés y su escasa tropa se encontrarán bajo los imponentes muros de la mítica fortaleza de Pedro Luna, que con el nombre de Benedicto XIII dirige la obediencia de Avignon... Al quién vive de los guardias Richard responderá con su nombre y su título... y se le dejará pasar. No obstante, los ceñudos mercenarios del Papa lo detendrán bajo el portón, haciendo que él y sus acompañantes (los Pjs) dejen sus armas en la sala de guardia antes de proseguir. Cualquier Pj que quiera disimular entre sus ropas

un arma de pequeño tamaño (es decir, de tipo 1) deberá pasar una tirada de Ocultar... Que a su vez deberá ser menor que la tirada de Buscar que sobre todos ellos realizarán los guardias.

El grupo será recibido por el Papa Luna y sus cuatro hombres de confianza (Julián de Loba, Jimeno Dahe, Domingo de Bonnefoi y Jean Carrier), así como Charles de Lupo, si es que aún está vivo y libre. La recepción tendrá lugar en el llamado «Salón del Cónclave», con el escocés y los Pjs bien rodeados de ballesteros de rostro sombrío y mano en la empuñadura del arma... No es el momento de tonterías ni de heroicidades.

Con todo, el escocés plantará cara al anciano Papa (95 años, muy bien llevados, eso sí) recriminándole que le haya utilizado de una manera tan miserable y rastrera, después de tan buenos y fieles servicios que le prestó en el pasado. A lo que el tal Benedicto XIII replicará que, siendo representante de Dios en la tierra, no tiene que rendir cuentas a nadie, y mucho menos a los que hace tiempo que han dejado de rendirle el homenaje que se merece. Los Pjs no necesitarán ninguna tirada de Psicología para darse cuenta de que los años han vuelto al Papa intransigente... pero no se han llevado en absoluto ni un ápice de su inteligencia ni de su agudeza dialéctica. Entonces, lanzando un largo suspiro, alzando con orgullo la cabeza, el barón Richard MacCormak pronunciará las palabras del ritual de rotura del vasallaje previstas por las Partidas de Alfonso el sabio:

«Señor don Pedro de Luna, yo Ricardo, ricohombre, besóos la mano, y de ahora en adelante ya no me llaméis vuestro vasallo»

El Papa palidece ostensiblemente, mientras los ojos se le salen de las órbitas, sus hombres de confianza se agitan inquietos, los soldados aferran las armas y los Pjs tragan saliva. Pues romper el vasallaje es el mayor insulto que se le puede hacer a un noble, ya que es considerarlo indigno de los servicios que se le prestan... Lo normal suele ser hacerlo por delegación, pues el que rompe el vasallaje no está favorecido por el derecho de embajada... De hecho, lo tradicional es que al mensajero que pronuncie la formulita en cuestión se le corten las manos, los pies y alguna que otra cosilla más...
Pero Richard está muy tranquilo. Aprovechará los momentos de estupor para girarse a los Pjs y susurrar: «*Lo siento, pero me juró que quería vuestra vida, no vuestra muerte*». A continuación gritará en voz alta: "¡Sariel! ¡Cumple lo pactado!"

...y desaparecerá, cómo si nunca hubiese estado allí, dejando tras de sí un leve olor a humo, como de leña mojada... (ver descripción del hechizo de Teletransportación).

Recompensas y final (por ahora)

Por lo que respecta a los Pjs... bueno, los guardias se lanzarán sobre ellos, mientras el Papa Luna ruge un "¡Cogedlos vivos!" que hiela el alma. En el caso de que los Pjs intenten usar alguna hechicería, o vayan a lograr escapar por puro bollo de tiradas (usando puntos de Suerte o no) en el último minuto el Papa golpeará en el suelo con su báculo tres veces. Pues su báculo es el báculo de San Pedro, y él es el enviado de Dios sobre la Tierra, y su Fe es grande. Los golpes resonarán como si se tratase de mazazos contra escudos de bronce... y los Pjs caerán en el acto al suelo, inconscientes como muertos...

El grupo recibirá 30 P. Ap. por jugar esta aventura. Si consiguieron evitar la muerte del prelado Papal ganarán 20 más, y otros 20 si lograron capturar o neutralizar a Charles de Lupo.

Dramatis personae

Richard MarcCormak



FUE	15	Altura	1'95 m.
AGI	15	Peso	97 kg.
HAB	15	Apariencia	17
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR	40 %
CUL	10	IRR	60 %

Armas: Espadón 75% (1D10+1D4)
Armadura: Cota de Mallas (Prot. 5)
Competencias: Cabalgar 70%, Mando 50%

Charles de Lupo



FUE	5	Altura	1'55 m.
AGI	10	Peso	60 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	50 %
CUL	15	IRR	50 %

Armas: Daga 70% (2D3+1D4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Elocuencia 90%, Latín 75%, Teología 75%

Servidores de Charles



FUE	10	Altura	1'65 m.
AGI	15	Peso	55 kg.
HAB	13	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Espada corta 65% (1D6+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Esconderse 60%, Esquivar 45%, Tortura 35%

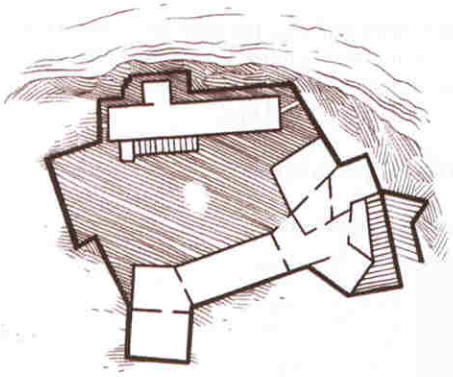
Interludio. Peticiones, promesas e indicios

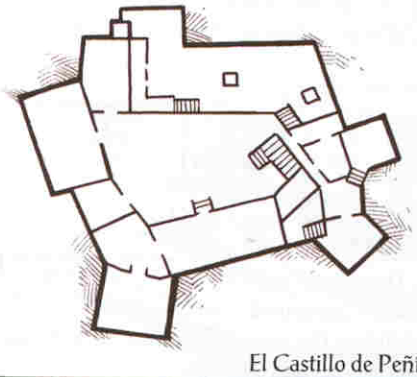
Introducción

Peñíscola, Sede Papal, octubre de 1422

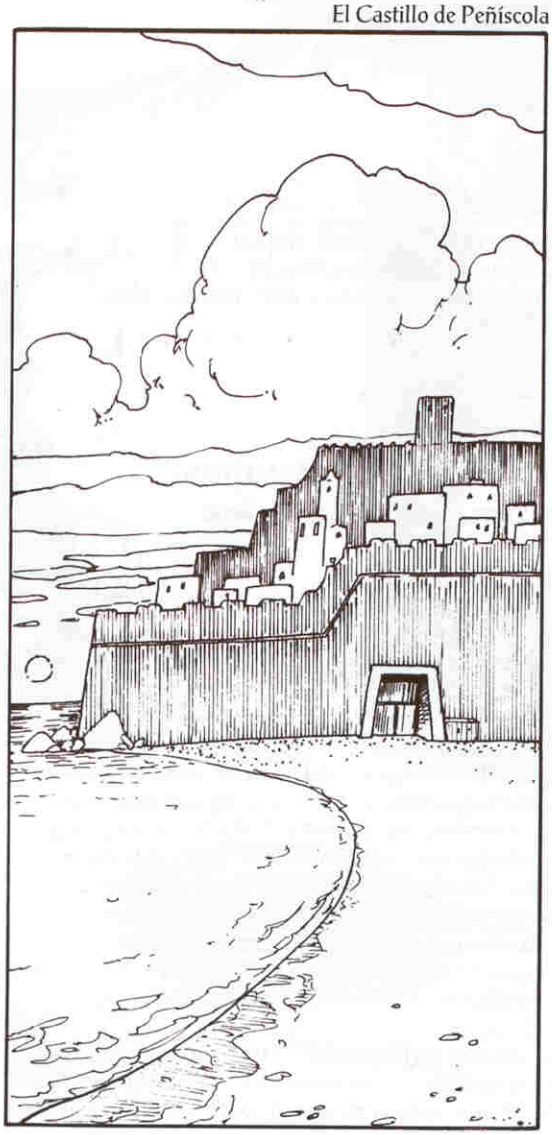
Hace un par de semanas que los Pjs disfrutan de la hospitalidad del anciano Papa Luna, que aún no ha decidido con qué suplicio del martirologio va a obsequiarles. De hecho, parece que de un tiempo a esta parte se están convirtiendo en la diversión del viejo, que gusta de acercarse a su celda un ratillo cada día para leerles éste o aquel martirio: que si cortarles lo que les cuelga y luego revolcarlos sobre trozos de vidrio y púas candentes como a Santa Águeda; que si arrancarles los dientes y luego quemarlos vivos, con leña mojada, para que la cosa dure más, como a Santa Apolonia; hervirlos como a santa Cecilia; clavarles clavos en la cabeza como a San Eudaldo o asarlos a la parrilla como a San Lorenzo...

La cárcel de los Pjs consiste en un pozo circular, de unos 15 m. de diámetro, excavado en la roca. A los Pjs se les ha hecho bajar por una escalera de madera, que han retirado a





El Castillo de Peñíscola



continuación (si se han puesto muy bordes, se les ha arrojado al pozo, con el consiguiente peligro de fracturas y contusiones). La altura del pozo es de unos 10 m., las únicas «comodidades» del recinto son algunos haces de paja maloliente y los huesos de los últimos ocupantes su único adorno.

Las paredes son lo bastante lisas como para que sea imposible escalarlas, y se mantiene a los prisioneros en la oscuridad total. Dejando aparte todo eso, no se les trata demasiado mal: una vez al día se les baja un balde con agua (para beber) y otro con comida caliente (pan, algo parecido a un potaje, etc). Las raciones tienden a ser escasas, la humedad les cala hasta los huesos y en su prisión no hay letrina, así que, a no ser que se organicen mínimamente (por ejemplo, reservando un rincón exclusivamente para necesidades fisiológicas) pronto estarán literalmente cubiertos de sus propias heces... y con la moral con los suelos. Así que cuando un buen día bajen varios hombres del Papa, los aten a cuerdas sin dar explicaciones, los alcen de nuevo y les den un baño caliente, ropas limpias y secas y una comida decente... los Pjs sin duda alguna se preguntarán qué demonios está pasando... o qué quiere el Papa Luna de ellos...

Petición de misericordia

Y es que el anciano Benedicto XIII ha tenido durante la noche una revelación... Ha soñado con que desde la oscuridad una voz que no era ni de hombre ni de mujer, ni de anciano ni de niño, le llamaba por su nombre natal: Pedro... Pedro... Y al responder vio una figura, un ser humano de rostro oculto entre las sombras, con un par de grandes alas de águila a la espalda y vestido con una vaporosa túnica amarillenta. La visión se presentó como Ramiel, uno de los ángeles «supervisores» del Infierno (ver Jerarquía Celestial).

Tenía un mensaje para el representante de Dios en la Tierra... y el mensaje es oscuro, pues procede del Enemigo, de Satán. El Príncipe de las Tinieblas quiere ponerse en contacto con Dios, pedir misericordia, recuperar la Gracia del Señor. Pero eso es algo que es más fácil decir que hacer. Deben seguirse unos pasos muy concretos: para lograr que el Cielo y el Infierno se den la mano tienen que juntarse un objeto sagrado y un objeto blasfemo, una reliquia de Dios y un ídolo del Diablo. Y han de hacerlo gentes que no sean ni hombres del Papa, ni hombres del Diablo... pero que sepan andar con paso seguro por los caminos del Cielo y del Infierno.

Ellos han de ser los que encuentren el *«cáliz de los corrompidos* y *el tesoro de los apóstatas del templo»*. Y cuando la visión se hizo borrosa, y en su sueño el viejo Papa le suplicó que le diera más información, Ramiel tan solo añadió con un susurro: *«Todo lo que tienes que hacer es consultar los pensamientos de los muertos»*.

Solucionando enigmas

Y esto es lo que el Papa explicará a los Pjs muy excitadamente, con pelos y señales, proponiéndoles a continuación que sean ellos los que lleven a cabo esta misión sagrada, que ha de devolverlo (a él, al Papa) al frente de la Iglesia ecuménica... Pues ¿cabe mayor gloria para un representante de San Pedro que mediar en las disputas entre el Cielo y el Infierno? Una tirada de Psicología (con un bonus de +75%) permitirá que los Pjs se den cuenta que no sería muy juicioso que se negasen a seguirle la corriente al viejo... más que nada porque, en caso contrario, volverán al pozo... si no lo hacen a un sitio peor.

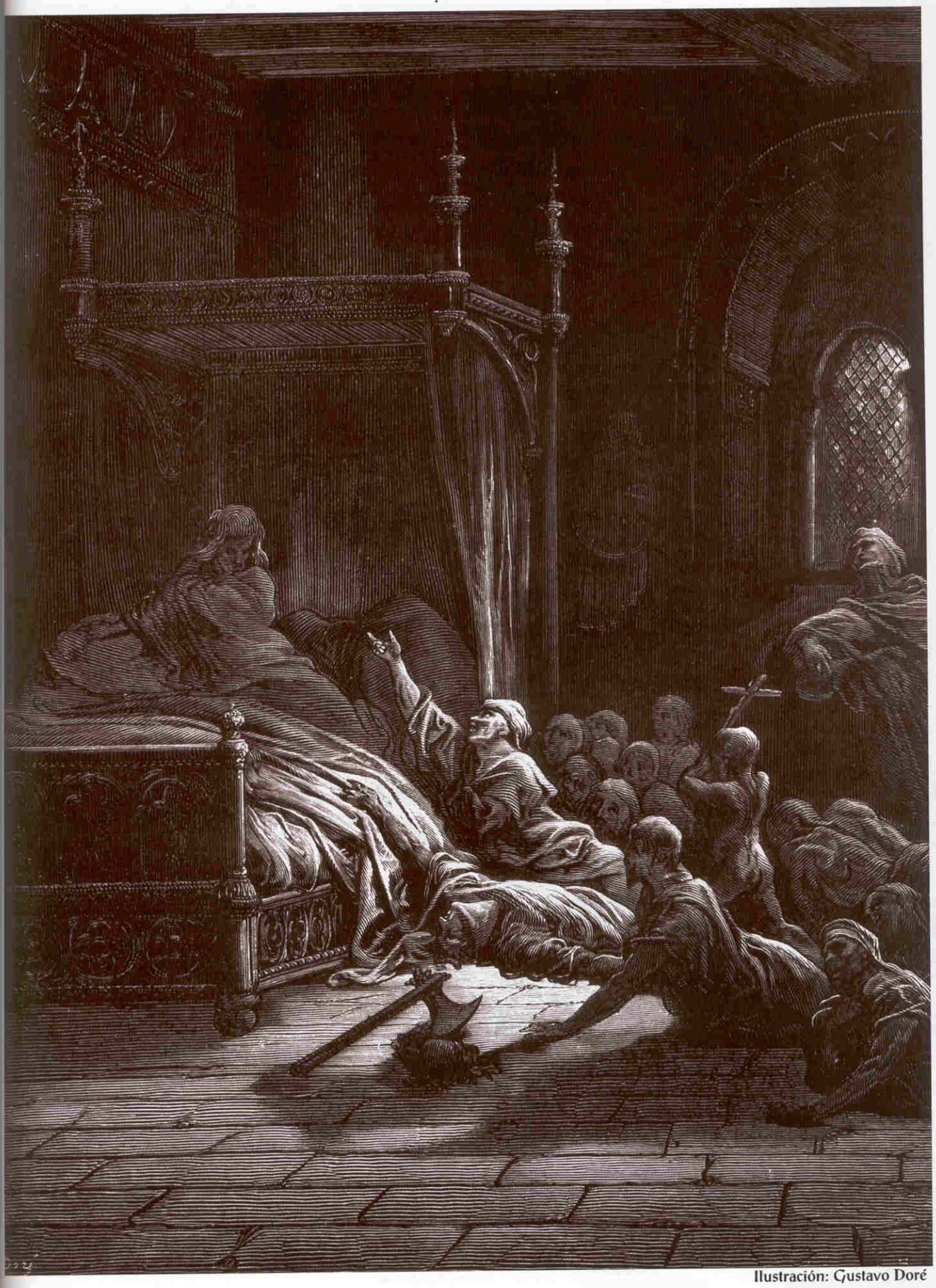


Ilustración: Gustavo Doré

Lo de consultar los pensamientos de los muertos es un enigma de fácil solución, que en un principio tendrían que resolver los jugadores solitos (con más o menos ayuda): se refiere a los libros, a los volúmenes de la biblioteca personal del Papa. Aquél que sepa Latín (y pasando una tirada de Leer/escribir) encontrará que la referencia al «cáliz de los corrompidos» se refiere al Santo Grial (ver Anexo 2), y que durante un tiempo estuvo en manos de los monjes de San Adrián de Sasabe. Al parecer los monjes fueron tentados por el Diablo y corrompidos hasta extremos incalificables, por lo que fueron expulsados del seno de la Iglesia. El monasterio fue ocupado por monjes más piadosos, que cambiaron la advocación de San Adrián por la de San Pedro. Por lo que se refiere al cáliz, fue enviado a otro lugar más digno para tan sagrada reliquia.

Respecto al *tesoro de los apóstatas del templo...*
puede encontrarse igualmente entre los papeles del Papa Luna una referencia, escrita por un tal Erimán de Eroles, sobre un grupo de antiguos monjes templarios que tras abjurar de las supuestamente heréticas doctrinas del temple decidieron en masa hacerse monjes de la orden de Montesa. Ello sucedió en 1320, trece años después de la disolución de la orden y seis de la ejecución del maestre Jacques de Molay. Cualquiera que pase una tirada en Teología o en Cultura x 3 sabrá que hay algo muy irregular en estos monjes del Temple arrepentidos... Pues hasta 1331 el Papa Juan XXII no permitirá a los antiguos monjes templarios ingresar en otras órdenes...

Evidentemente, puede que los Pjs no sepan ni latín, ni Teología, ni leer ni escribir... (suspiro). Por suerte, doctores tiene la Iglesia, y en ese caso cualquier Pnj de los que pululan por el castillo (y que SÍ tenga esas características) les sacará las castañas del fuego...

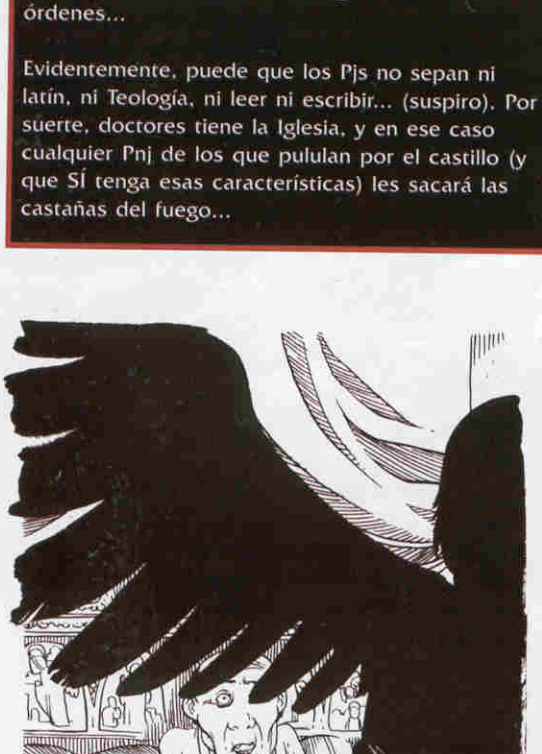


Ilustración: Manolo Carot

La misión

Una vez los Pjs informen al Papa Luna sobre la resolución de los tres enigmas (los pensamientos de los muertos, los apóstatas del templo y el cáliz de los corrompidos), éste sabrá en el acto cuál es el siguiente paso a dar: El grupo tendrá que dirigirse al cercano pueblo de San Mateo, donde se encuentra La Torre, el palacio donde reside el Maestre de la Orden de Montesa. Allí podrán encontrar más información sobre los apóstatas... en concreto, en qué monasterio se recogieron. Por lo que respecta al Santo Grial de San Juan de la Peña, la solución es mucho más fácil: «como todo el mundo sabe» hace ya años que el rey de la Corona de Aragón se lo arrebató a los monjes, ordenando su traslado al Palacio Real de Valencia...

El Papa Luna ordenará que se proporcione a los Pjs el mejor equipo del que pueda disponer, así como una bolsa bien repleta de Croats para el viaje. Incluso puede refrenar su impaciencia unos días, para dejar que los Pjs se recuperen por completo de su estancia en el calabozo... También, en caso de que no sean muy letrados, les proporcionará un monje escriba, docto en latines y en los arcanos de la lectura y la escritura (¡qué tal su viejo amigo Charles, si aún está vivo!).

Sería muy fácil para los Pjs coger el equipo, hacer todas las promesas que hicieran falta y salir del castillo... para a continuación hacerle un soberano corte de mangas al pobre Papa y salir picando espuelas de ahí... Por desgracia, Pedro de Luna también ha pensado en ello. Antes de despedirse de los Pjs hará que se les haga a cada uno un pequeño corte en el brazo, suficiente para que mane un hilillo de sangre, que recogerá en una redoma. Con un brillo implacable en la mirada, explicará a los Pjs que el mundo se hizo en siete días... él da al grupo siete semanas para cumplir su misión. Transcurrido ese tiempo lanzará contra los Pjs a la Jauría de Dios (ver Jerarquía Celestial). Cualquiera que pase una tirada de Teología o Leyendas recordará que se trata de almas condenadas de pecadores, que residen en el Infierno asistiendo a los suplicios de los condenados pero sin sufrirlos... porque el Cielo les ha ofrecido una segunda oportunidad. Si el Papa Luna puede solicitar su ayuda... serán implacables. Así que a los Pjs no les iría mal ser buenos chicos, por una vez, y cumplir su palabra...

El monasterio de los condenados

Introducción

No se les ha dicho a los Pjs en qué orden han de realizar su doble misión (encontrar el objeto sagrado y el objeto maldito)... aunque es más lógico que se dirijan primero a la Torre de San Mateo, palacio del Maestre de la Orden de Montesa, en busca de información, más que nada porque es el lugar que les cae más cerca... y andan algo escasos de tiempo. El problema está en que meterse en el palacio del Maestre no es algo tan fácil, y el único miembro de la Orden que conocen es su querido «amigo» Richard, el escocés...

Viejos conocidos

Si los Pjs se dirigen hasta Amposta se les abrirán las puertas del castillo, y todo el mundo les dará la bienvenida. Richard MacCormak no quiso dar explicaciones acerca de su paradero, limitándose a decir que «estarían una

emporada fuera». El escocés se alegrará sinceramente de erles, diciéndoles (si le dejan) que el trato que realizó con «ente» de la cueva incluía a cambio sus vidas. Richard se egó, hasta que se le especificó que quería la vida de los s... no su muerte. Como Señor natural de los Pjs, se le dió permiso para usar los servicios del grupo en una isión muy concreta. Y el escocés aceptó, pensando que ios escribe recto con renglones torcidos, aunque le hizo rometer al ente que los Pj no perderían el alma en el egocio. La voz dentro de la cueva le respondió que la isión que llevarían a cabo sería santa, bendecida por el presentante del Cielo en la Tierra. Y el escocés aceptó. hora anda muy intrigado, e interrogará a los Pjs sobre é tipo de misión era ésa, y cómo la han llevado a cabo.

i los Pjs no son rencorosos y no asesinan de buenas a imeras a su (todavía legalmente) señor feudal, pueden ntarle el negocio en el que los ha metido, por bocazas y ara lavar su honor. El escocés se sentirá obligado a ayudar grupo, acompañándoles en su misión. Eso tendrá varios ectos prácticos, el primero de los cuales es que el grupo ndrá libre acceso al interior de la Torre de San Mateo, es van acompañados de un respetable miembro de la rden de Montesa...

i por el contrario los Pj han venido al castillo para ajustar entas y destripan más o menos alegremente a Richard... erno, podrán huir sin excesivos problemas del castillo do el mundo estará demasiado sorprendido para accionar) pero la justicia del Rey pronto empezará a erseguirlos, y ningún lugar de las posesiones de la Casa e Aragón será seguro para ellos...

La torre

La villa de San Mateo es el más importante centro urbano e la comarca del Maestrazgo. La orden de Montesa ha uido prosperidad a la población, que según cuentan fundó mismísimo Jaume I el Conquistador en el siglo XIII. n famosos en todo el Principado sus orfebres, muchos e ellos judíos conversos. Y es que oficialmente la villa ya cuenta con seguidores de la ley de Leví, pues hace unos os, tras una ardiente predicación de San Vicente Ferrer er Santoral), todos se convirtieron en masa (o lo que es lo smo, los «buenos cristianos» entraron a saco en la lería y obligaron a punta de espada a que todo el undo se bautizase).

s de esperar que no haya ningún musulmán o judío en el upo, ya que pueden pasarlo muy mal si se descubre su ndición... Pues los ánimos andan un poco exacerbados n la villa en ese punto, en especial debido a las ardientes ílicas de un tal Hierónimus el monje, un tipo delgado, e mejillas consumidas por el ayuno y ojos ardientes de nático, vestido con el hábito y capucha negros de los minicos, que desde hace algunos días está lanzando nsajes apocalípticos en la plaza, previniendo que la ira Dios por los pecados de los hombres y el descreimiento los herejes provocará el adelanto del fin del mundo, que y que arrepentirse, hacer penitencia y castigar a los que sfeman y hacen burla de los ritos cristianos... Lo almente preocupante es que cada vez parece escucharle s gente... El Dj debería citar el encuentro de los Pj con te personaje como de pasada, como si fuera uno más de s detalles que se dan para hacer ambiente... Luego ya olveremos a él (es más importante de lo que parece).

i los Pjs llegan acompañados de Richard, o tienen la stucia de presentarse como vasallos suyos (cosa que cnicamente son) podrán consultar los archivos de la Orden sin más problemas. En caso contrario... Bueno, siempre pueden intentar colarse por la noche, entrar disfrazados o similar... o, lo que sería más astuto, sobornar a algún escriba de la Orden para que lo buscase para ellos...

Por cierto, si optan por el «ataque frontal»... Bueno, recordemos que se trata de la residencia de un Gran Maestre de una Orden militar... Dentro hay monjes, por supuesto... pero también hombres de armas bien entrenados.

Lo hagan como lo hagan, allí pueden encontrar los datos que buscan: Un texto manuscrito, al parecer por un escudero de Guillem de Erill, fundador de la Orden. En él se cuenta cómo en 1315 un caballero francés, Sebastien de Loynes, se puso en contacto con su señor, diciéndole que podía hacerle dueño no solamente de las posesiones y bienes de la Orden del Temple en la Corona de Aragón, sino también los de la Orden Hospitalaria. A cambio, pedía que a él y a 20 compañeros suyos se les permitiese entrar en la nueva Orden, y residir juntos en un monasterio previamente designado. Tentado por la codicia, Guillem se avino a ello. Y así fue. Ya sea por negras artes de brujería o por usar hábilmente influencias y sobornos, el francés cumplió su palabra, y en Junio de 1317 el Papa Juan XXIII otorgó la bula autorizando la nueva orden, que se fundó el 22 de Julio de 1322. Pero Dios castiga a quienes se apartan de su senda. Guillem de Erill enfermó al poco de tomar posesión de su cargo (de hecho, moriría ese mismo año en el castillo de Peñíscola). Su delegado, Erimán de Eroles, y su sucesor en el cargo, Arnau Soler, miraron siempre con desconfianza a este extraño grupo de monjes franceses, a los que consideraban antiguos templarios fugados, pero respetaron los acuerdos de Guillem de Erill: los veintiún franceses fueron elevados a la



Hierónimus
Ilustración: Manolo Carot

categoría de monjes de la Orden, y destinados al monasterio de Monrreal, en la sierra de Bueg (igualmente en la comarca del Maestrazgo)...
Si se buscan más datos sobre el monasterio de Monrreal, lo único que podrán encontrar los Pjs es una oscura referencia a que fue destruido en 1330... «*por ofender a Dios y a los hombres*». Es evidente que esa será la siguiente parada de los Pjs ...

Quemando herejes...

El siguiente episodio alcanzaría todo su dramatismo si sucediera de noche... pero no es imprescindible. Cuando los Pjs salgan de la Torre con tantas preguntas como respuestas... se encontrarán con una algarada en el pueblo. Inflamados por las ardientes palabras de Hierónimus el monje, o quizá pensando en el saqueo y el botín, una docena de hombres está asaltando la vivienda de una familia de orfebres, cristianos conversos, que se dice que siguen practicando en secreto la religión judía.
Si los Pj no hacen nada para impedirlo (pues la muchedumbre cada vez más numerosa que se reunirá alrededor no osará mover un dedo) quemarán la casa, saquearán la tienda, matarán a los hombres, ancianos y niños y violarán en plena calle a las mujeres jóvenes de la casa... mientras Hierónimus ríe a carcajadas, proclamando a voz en grito que así serán castigados todos los que se aparten de los caminos trazados por el Señor... Es posible que algún Pj de conciencia culpable sienta, en ese momento, que se lo está diciendo precisamente a él...

Nota del Autor: por cierto, hagan lo que hagan los Pj para ayudar a la pobre familia de conversos (si es que hacen algo), Hierónimus tiene que salir vivo de esta... Puede huir confundiéndose entre la multitud, o fundirse en la oscuridad de la noche, o incluso ser alcanzado por una flecha (al menos, en apariencia) y desaparecer. Habrá que preservarlo, pues será necesario más adelante.

Las ruinas de Monrreal

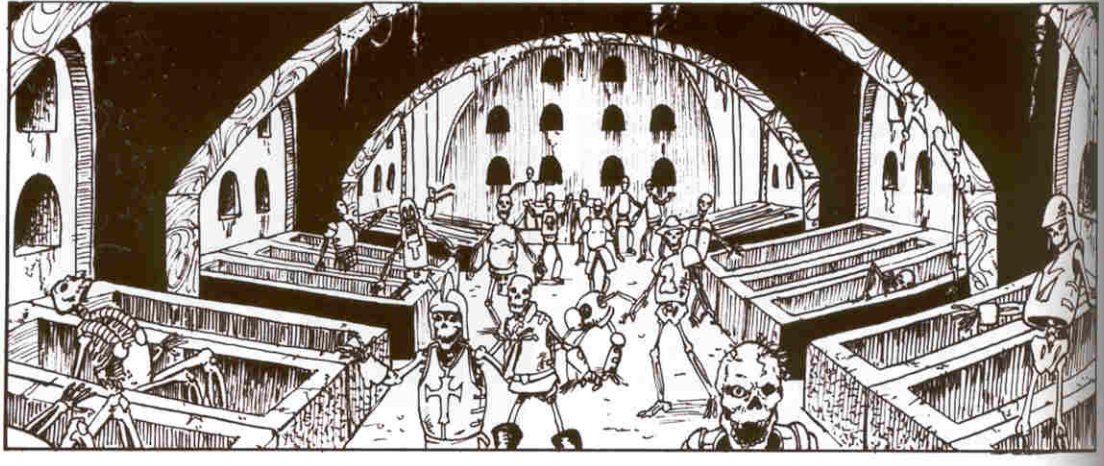
Si los Pjs preguntan en las cercanías de la Sierra de Bueg acerca de las ruinas del monasterio, (por ejemplo en alguna posada, o en una granja en la que se detengan para abrevar los caballos) se ganarán miradas de recelo y un silencio hosco. Una tirada de Psicología permitirá darse cuenta de que esa hostilidad es fruto de la superstición, más que del miedo o del odio. Hará falta vencer la desconfianza de la gente (con una buena interpretación, una tirada de Elocuencia o Mando o algunas monedas) para que a los lugareños se les suelte la lengua. En resumidas cuentas, las ruinas son el típico enclave maldito que toda comarca tiene: el lugar del que hablan los adultos para dar miedo a los niños... y al que muchas veces ellos también temen. Por lo demás, se cuentan las típicas y tópicas leyendas de cualquier lugar maldito: que si se ven luces por la noche, que si se oyen lamentos y cánticos demoníacos cuando sopla el viento con fuerza, que si las tierras de los alrededores del monasterio están yermas y abandonadas... Todo ello tiene una explicación lógica: las «luces», o más bien una cierta luminosidad en la tierra, puede ser debida al fósforo de los huesos, acumulados tras años y años de enterramientos monacales colectivos. Los sonidos, provocados por el viento al soplar entre las ruinas. Las tierras yermas, la superstición de las gentes, que no quieren trabajar las tierras próximas a un lugar maldito... Y sin embargo... a veces la lógica no es la respuesta verdadera...

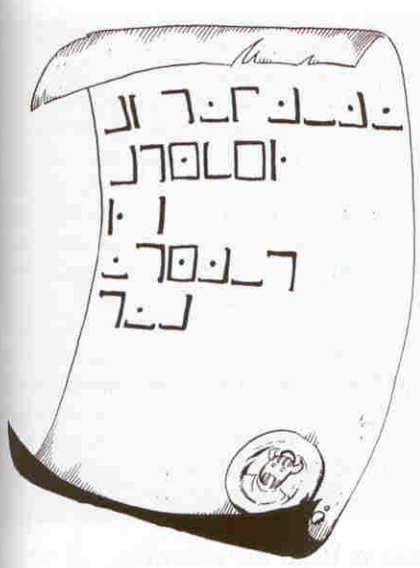
Si preguntan sobre la destrucción del castillo, según la leyenda local los monjes eran adoradores del Diablo, y tras muchas tropelías y blasfemias (incluidas algunas desapariciones de niños y doncellas, sin duda para torturarlos y sacrificarlos en demoníacos ritos) los habitantes de la zona decidieron terminar con ello, asaltando el monasterio para darles muerte. Pero no encontraron ningún ser vivo. Solamente tumbas. Es evidente que Dios ya había hecho justicia, enviándolos a todos al Infierno. Así que prendieron fuego al monasterio y se fueron...

Cuando el grupo se acerque a las ruinas, cualquiera que pase una tirada de IRR se dará cuenta de que hay «algo» en el ambiente, como si el aire se hubiera vuelto más caliente, más pesado, más viciado... Los pájaros no cantan en este paraje, que parece abandonado de la mano de Dios...

Las ruinas son eso, ruinas, y los escasos muros que aún se mantienen en pie no bastan para dar una idea ni siquiera aproximada de las dimensiones del cenobio. Parecen ser mucho más antiguas de lo que les han dicho, pese a que apenas pueden tener cien años de antigüedad... A los Pjs no les costará demasiado encontrar una grieta en uno de los suelos, que conduce a una sala subterránea, al parecer mejor conservada que el edificio.

El suelo se encuentra a unos 5 m., así que los Pjs tendrán que descolgarse con una cuerda o similar. Al parecer, se encuentran en la cripta del monasterio. Diez tumbas de piedra, cubiertas con lápidas lisas, sin adornos, se alinean a cada lado de la larga nave, al fondo de la cual se alza una gran tumba de mármol negro, con la estatua de un guerrero yacente. Una tirada de Teología permitirá darse





enta de que esta cripta es muy irregular: las Órdenes legiosas entierran a sus miembros en tumbas colectivas, y lamente a personalidades muy destacadas se les concede privilegio de una tumba individual. Además, esa tumba la estatua yacente es más propia de un emperador o de rey que no de un simple siervo de Dios.

quél que halla sacado la mitad o menos de su rcentaje en esa tirada de Teología no podrá evitar un remecimiento: pues veinte más uno son veintiuno, y intiuno serán, según la tradición, los falsos apóstoles han de seguir al falso profeta... (es decir, el número verso de doce).

tumba de la estatua yacente tiene una inscripción en m: SEBASTIEN LOINES, EQUES TEMPLI, CCLXXXI - MCCCXXII, es decir, Sebastien de ines, caballero del templo, 1281 - 1322... Si los Pjs ren la tumba, (rompiendo uno de los laterales, por mplo) se encontrarán con un esqueleto cubierto con una madura oxidada e inservible, con una espada en la no, con la calavera agujereada... y un pergamino roducido en ella. En dicho pergamino hay un mensaje, crito al parecer en una clave secreta (ver ilustración).

r cierto, ya sé que es muy tópico, pero... cuando los Pjs pecen por primera vez las losas de la tumba... las lápidas las veinte tumbas se deslizarán, cayendo al suelo, y inte Muertos armados con espadas se alzarán para struir a los que han perturbado su sueño... Evidentemen- lucharán hasta su destrucción final...

specto a la espada... es una espada normal, muy oxidada sin filo, que hasta que no sea puesta a punto por un rrero competente hará 1D8-1 puntos de daño en lugar los 1D8+1 habituales. Sin embargo, tiene grabados en los talismanes de Guerra y de Maldición del Hierro, que la convierten en un arma mágica... (que será muy l al grupo algo más adelante). La espada tiene cierta rsonalidad propia... y está harta de estar encerrada en tumba. Así que el que la empuñe deberá tener un rcentaje razonable en manejarla (75% o más) o sufrirá efectos del hechizo de la Maldición del Hierro hasta e la suelte. Una vez haya elegido «dueño», la espada se gará a que la empuñe otro. Sin embargo, su dueño berá mostrarse valiente en combate... si no quiere que la pada vuelva contra él su hechizo, «para hacerle nsiderar su postura».

Recompensas y vuelta de página...

Los Pjs están ahora en un pequeño callejón sin salida. Tienen un pergamino... pero no saben cómo descifrarlo. Así que de momento les daremos 40 P. Ap. y les dejaremos que se dirijan a la siguiente pista: la catedral de Valencia, donde se encuentra el cáliz sagrado. Es posible que piensen que, al menos, esto va a ser mucho más fácil, pues saben ya desde un principio dónde está... (Inocentes...)

Dramatis Personae

Hierónimus el Monje



FUE	10	Altura	1'78 m.
AGI	12	Peso	48 kg.
HAB	15	Apariencia	8
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	20	RR	95 %
CUL	20	IRR	5 %

Armas: Espada 75% (1D8+1D4+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Elocuencia 95%, Teología 85%, Tortura 65%
Hechizos:

Populacho de San Mateo



FUE	12	Altura	1'70 m.
AGI	10	Peso	60 kg.
HAB	14	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR	60 %
CUL	5	IRR	40 %

Armas: Cuchillo 40% (1D6)
Garrote 40% (1D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Buscar 45%, Gritar 65%, Romper cosas 75%, Torturar 30%

Guardias de la Orden de Montesa



FUE	12	Altura	1'70 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 70% (1D6+1D4+1)
Espada 50% (1D8+1D4+1)
Ballesta 40% (1D10+1D4)
Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 45%, Otear 35%

Monjes templarios muertos



FUE	15	Altura	1'70 m.
AGI	10	Peso	40 kg.
HAB	10	Apariencia	12
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	5		
COM	1	RR	0 %
CUL	5	IRR	110 %

Armas: Espada 45% (1D8+1)
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)

El Santo Grial

Introducción

Desde las ruinas de Monrreal hasta la ciudad de Valencia hay un par de días de viaje (sin forzar mucho los caballos). Los Pjs habrán de decidir entre dormir al raso (más que nada, para alargar algo más la jornada) o hacerlo cómodamente en una posada. El siguiente episodio alcanzaría todo su sabor y dramatismo si optan por la primera opción... pero ello no es imprescindible.

El Pj que esté de guardia (porque los Pjs organizarán turnos de guardia, ¡no!) notará que con cierta rapidez se alza una espesa niebla (cierta rapidez quiere decir una media hora). Pronto la niebla rodeará el campamento de los Pjs, impidiéndoles la visión más allá de unos metros. No obstante, una tirada de Otear permitirá distinguir formas que parecen moverse y retorcerse entre la niebla, y otra tirada de Escuchar permitirá distinguir sonidos apagados, como lamentos, aullidos o carcajadas. Poco a poco se distinguirá una enorme mole que se va perfilando en la niebla, avanzando hacia el grupo, y finalmente hará su aparición un grotesco carruaje cubierto... ¡tirado por un enjambre de esqueletos encapuchados, en lugar de por caballos o mulas! Y su único ocupante es una cabeza humana arrancada de su cuerpo, ensartada en una lanza, clavada en el suelo del carruaje. Antes de que los Pj puedan recuperarse de su asombro la cabeza abrirá los ojos, lanzará por su boca un vómito de gusanos y podredumbre y con una voz tan cascada y vieja como el tiempo dirá:"¡ *Váya, por fin os encuentro! ¡No sabéis lo difícil que es dar con vosotros*!

El aviso

El... bueno, la «cosa» se presenta como Nisroc, (ver Jerarquía Celestial) pero dice que pueden llamarle Nemo (tirada de Latín: nadie), y se presenta como un enviado de Lucifer. Explicará a los Pjs que viene a avisarles: Hay división en el Cielo y en el Infierno, y aunque la cosa no desembocará en guerra civil (al menos, no en el Cielo) las cosas andan lo bastante calientes como para que se llegue a la violencia. Pues ni todos los ángeles ni todos los demonios están de acuerdo en que Lucifer se entreviste con Dios.

Algunos ángeles afirman que no se trata más que de una treta del Enemigo, una traición más, un intento de llegar mediante astucias hasta las Puertas del Cielo. Muchos demonios, por su parte, tienen miedo de que si Lucifer hace las paces con Dios se clausure el Infierno... ¡y qué sería entonces de ellos! Tienen miedo, simplemente, de dejar de existir. Por ello las cosas van a empezar a ponerse difíciles para el grupo a partir de ahora. Sin embargo, pueden contar con cierta ayuda... tanto de Arriba como de Abajo. Él, personalmente, les trae una redoma de cristal con un líquido oscuro... Explicará que está destilado a partir de un trozo de un fruto del Árbol de la Vida. Aquéllos que lo beban sanarán en el acto de cualquier herida. No obstante, recomienda que lo guarden, pues no cree que pueda conseguir más...

Una vez entregado su presente, Nemo (Nisroc) se desvanecerá... Los Pjs despertarán entonces, ya sea en su cama de la posada o en el campamento. La redoma, colocada en lugar bien visible, les convencerá de que no se ha tratado de un sueño... haciéndoles ganar 1D10 de IRR si no pasan una tirada de RR con un malus del 50%.

Nota del Autor: Se trata de un líquido oscuro, de sabor extraño. Si tus jugadores son de los que piden siempre más explicaciones y quieres hacer un poco de «rol en vivo» hierve previamente un poco de Coca Cola, déjala enfriar, mézclala con agua, unas gotas de vinagre y una pizca de sal y dales a beber ese brebaje cada vez que sus Pj quieran beber de la poción... En términos de juego, el líquido en cuestión cura en el acto cualquier herida, dejando, eso sí, unas cicatrices bastante brutales... y un cierto ardor de estómago. Para entendernos, hay suficiente líquido en la redoma para curar 100 puntos de Resistencia. Así que el DJ solamente tendrá que llevar la cuenta (en secreto) de los puntos que van sanando los Pj.

El Palacio Real de Valencia

Al día siguiente al atardecer, los Pjs y Richard (si es que va con ellos) llegan a la ciudad de Valencia. Como en el caso del palacio del Maestre de Montesa, tendrán que idear un plan para entrar en el Palacio Real (y no, no vale aquello de decir «*venimos en misión divina, abran paso*»). Por suerte, el rey hace tiempo que no visita este Palacio, por lo que la guardia (meramente de protocolo) está mucho más relajada que en otros sitios reales, y el número de criados y cortesanos que hay en el palacio es mínimo. El grupo puede optar una vez más por el Soborno (para que les abran alguna puerta lateral), intentar colarse por alguna ventana o muro razonablemente bajos o usar la astucia para intentar engañar a la guardia de la puerta y a los cortesanos, pretextando que traen un mensaje urgente o incluso que vienen de parte del Rey (tirada de Elocuencia como mínimo, se agradecería algo de interpretación del jugador para hacerlo más convincente).

Si el grupo viene acompañado de Richard, éste puede intentar ponerse en contacto con mosén Antonio Sanz, capellán mayor de la capilla donde se encuentra la reliquia... para que los Pjs puedan intentar engañarlo o convencerlo de que les lleve hasta la joya. Si los Pj intentan que alguien sustraiga la reliquia por ellos... simplemente no lo conseguirán. Al parecer, el cáliz inspira un temor reverencial a todo el que se le acerca.
Si los Pjs quieren la reliquia, tendrán que ir ellos mismos a por ella.

La emboscada

Una vez dentro del Palacio, las cosas no parecerán ser tan difíciles como se temía... El grupo llegará sin excesivos problemas hasta la capilla, donde se encuentra un sencillo cáliz de metal engastado a un complicado soporte enjoyado. En la capilla hay una estatua, de piedra, representando una virgen orante.

Cuando los Pjs alarguen la mano hacia el cáliz... la estatua girará la cabeza, mirando al grupo. Abrirá la boca, rompiéndose los labios, para lanzar un ensordecedor chillido de alarma... y a continuación estallará en mil pedazos. De sus restos surgirá un Hayyoth (ver Jerarquía Celestial), que desplegará sus dos pares de alas para lanzarse en el acto contra los Pjs. Mientras los entretiene y los Pjs descubren que tiene un cuerpo mortal, después de todo) llegarán a la carrera una docena de guerreros armados con cotas de malla, cubiertos con una extraña librea roja. Y al frente de ellos, un antiguo amigo de los

l monje Hierónimus, que animará a los suyos ndo «¡Adelante, Fráteres de la Vera Lucis! ¡Destruid a oradores de Satán! ¡Sobre todo, que no toquen la uia sagrada!».

Debería bastar para dar una pista a los Pjs (el bocazas de ónimus -que por cierto, en esta parte de la aventura YA e morir- lo repetirá un par de veces más, por si no se an). En el momento en que un miembro del grupo, sea e sea, roce aunque sea el cáliz del altar... un resplandor rá a todos los Pjs, que ya no verán nada más...



Ilustración: Manolo Carot

El jardín del Edén

Los Pjs aparecerán en un páramo totalmente desierto, sin ninguna forma de vida que anide o arraigue en él, bajo un cielo del color del atardecer y azotados por un viento frío. No podrán ver, en ese extraño cielo sin nubes, ni el sol ni la luna. Estén donde estén, este páramo no es de éste mundo.

A lo lejos, no harán falta tiradas de Otear para distinguir una bruma verde azulada... no parece haber un sitio mejor donde ir...

A medida que avancen, se darán cuenta que la bruma es en realidad un bosque, un bosque de árboles enormes, que nunca han conocido leñador... Será entonces cuando los que pasen una tirada de Otear se darán cuenta de que no están solos. A lo lejos, tres enormes figuras aladas vuelan a toda velocidad hacia ellos. Se trata de Peritios. Cada uno de ellos elegirá una única víctima, e intentará matarla para robarle el alma, no atacando a nadie más y desapareciendo luego a continuación. Los Pjs pueden ayudarse entre sí, y lo más apropiado sería que lo hicieran... pues pronto descubrirán que las armas normales no dañan a los Peritios. Solamente la magia, o las armas con algún hechizo activado, pueden afectarlos.

Por fortuna para el grupo, los Peritios no perseguirán a los Pjs una vez lleguen éstos a los árboles, sino que se alejarán lanzando chillidos de frustración...

La Mujer de Adán

En el bosque de árboles centenarios, el grupo tendrá la sensación de que el tiempo se ha detenido. El aire es cálido, y entre la maleza crecen algunas flores silvestres, pero no hay rastros de animales, ni senderos. Los Pjs tendrán que abrirse paso por una maleza no demasiado espesa pero sí enmarañada, hasta llegar a un enorme claro en el bosque, cubierto de césped, en el centro del cual se alzan dos enormes árboles secos... los primeros árboles muertos que los Pjs han encontrado en el bosque. Alrededor de los árboles hay cerca de una docena de hombres y mujeres, vestidos de las formas más variopintas: algunos con pieles de animales, otros con sedas, alguno con armaduras anticuadas y oxidadas... todos tienen una mirada vacía, y una expresión de absoluto desencanto, y se mueven con movimientos lentos y apáticos. Ninguno de ellos se dignará a prestar atención al grupo. Por cierto, uno de los que van parcialmente cubiertos con armadura lleva colgando al cuello un medallón muy especial... Una tirada de Otear permitirá darse cuenta de que los signos que hay en él son idénticos a los que están dibujados en el pergamino que encontraron en la cripta del monasterio. Si ninguno de los Pjs se da cuenta de ello será Richard (de seguir vivo) el que sí se aperciba y arranque el medallón del cuello del hombre, que no se inmutará. Por cierto, una tirada de CUL x 3 permitirá identificar las insignias que lleva el caballero como pertenecientes a los Templarios... de Tierra Santa.

Algo más allá, en el linde del claro, se alza una tosca cabaña de troncos. Sentada en el umbral se encuentra una mujer joven, casi niña, muy hermosa. Sus ojos negros reflejan toda la tristeza y la soledad del mundo, pero saludará a los Pjs, invitándolos a entrar. En el interior de su morada, tan sencillo como el exterior, les ofrecerá pan recién horneado, miel silvestre, cuencos de cremosa leche... y respuestas a sus preguntas.

Les dirá que el cáliz que se adora en Valencia no es más que el reflejo de una idea más profunda. Del mismo modo que nuestros cuerpos reflejan sombras contra el suelo, determinados símbolos dejan una representación física en el mundo, pero al igual que las sombras, dichos objetos no son la verdadera esencia de su ser. Ella es la guardiana del cáliz, y ha de entregarlo a quien sea digno de aceptarlo... pues así debe hacerse...

Este lugar... se trata del antiguo Jardín del Edén. Tras la caída de Adán y Eva, Dios cerró las puertas al Paraíso, y los seres vivos que mantenían aquí una existencia idílica se fueron a otro lugar. Los árboles de la Ciencia y de la Vida se secaron y murieron, pero pese a todo siempre ha habido «héroes» que lo han sacrificado todo para intentar llegar hasta ellos, ya sea buscando el conocimiento absoluto, ya sea buscando la vida eterna. Llegar hasta aquí les cuesta todo lo que poseen... incluida su razón. Por ello están así, incapaces de moverse o reaccionar al ver que aquello por lo que lo han sacrificado todo era solamente un espejismo...

Respecto a ella... Si los Pjs le preguntan quién es ella sonreirá con tristeza, y les contará la leyenda hebrea de las tres mujeres de Adán (ver Anexo 3). No especificará más. Si los Pj (más o menos delicadamente) le dicen que muy bien, gracias, pero que si no le importa si les da el Grial se irán marchando (o similar) la mujer les mirará fijamente antes de decir... "¿Es que no sois capaces de verlo?"
Aquel Pj que por su actuación sea el más digno habrá estado bebiendo su leche en un sencillo cuenco de barro, a simple vista igual al de sus compañeros. Y sin embargo... ...sin embargo, al verlo, los Pjs sabrán que se trata de un objeto sagrado, y que la primera parte de su búsqueda ha concluido.

El pergamino descifrado

Con el medallón, los Pj podrán descifrar (o intentarlo al menos) el pergamino de la cripta. Está escrito en la clave secreta de los templarios. Consiste en un alfabeto de dieciocho letras, ordenados en grupos de dos, de la manera siguiente:

AB CD EG
HI LM NO
PQ RS TU



Si se quiere representar la primera letra del binomio, se usará el signo correspondiente sin punto. De colocarse éste, representará la segunda letra. Los templarios utilizaban esta clave para escribir textos en latín, con lo que el alfabeto de dieciocho caracteres es perfectamente válido. De todos modos, si querían poner alguna palabra romance, la /K/ se representa con el signo de la /Q/; la /J/ con el de la /I/; la /F/ con la /PH/, la /Y/ por la /I/, la /Ñ/ por la /NN/, la /Z/ será /C/ y la /X/ se sustituye por /CS/

El mensaje, una vez descifrado, es:

THESAURUS TEMPLI IN SEMURE EST

O lo que es lo mismo, que el tesoro del Templo está en Semure... antiguo nombre de la ciudad de Zamora.

Conclusión y Recompensas

Los Pjs ganarán 35 puntos por jugar esta parte de la aventura. Si además logran resolver el acertijo con poca o ninguna ayuda pueden ganar de 15 a 30 puntos más.

Si el grupo le pregunta a la mujer de Adán que cómo se sale de aquí... Bueno, ella les dirá que solamente tienen que pensar dónde quieren ir. Esto no es una cárcel. Solamente para ella, que no tiene ningún otro sitio al que pueda llamar hogar...

Así que los Pjs se despiden, se concentran... y desaparecen.

Dramatis Personae

Guardias Reales



FUE	13	Altura	1'75 m.
AGI	15	Peso	65 kg.
HAB	16	Apariencia	13
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 65% (1D6+1D4+1)
Espada 55% (1D8+1D4+1)
Ballesta 40% (1D10+1D4+1)
Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)
Competencias: Otear 40%, Escuchar 40%

Hayyoth



FUE	16	Altura	1'65 m.
AGI	20	Peso	60 kg.
HAB	10	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	35		
COM	5	RR	125 %
CUL	10	IRR	0 %

Armas: Espada de fuego 40% (3D10)
Armadura: Cota de malla de plata (Prot. 4)
Competencias: Buscar 175%, Otear 175%, Volar 75%
Poderes: Ver descripción en Jerarquía Infernal

Fraternitas Vera Lucis



FUE	12	Altura	1'75 m.
AGI	13	Peso	70 kg.
HAB	17	Apariencia	13
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	10	RR	75 %
CUL	15	IRR	25 %

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
Hacha 45% (1D8+1D4+2)
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Competencias: Correr 60%, Esquivar 40%

Peritios



FUE	12	Tamaño	1'70 m.
AGI	15	Peso	250 kg.
HAB	-	Apariencia	-
RES	12	Armadura Nat.	(Ver bestiario)
PER	20		
COM	-	RR	0 %
CUL	-	IRR	125 %

Armas: Embestir con la cornamenta 60% (2D6)
Morder 45% (1D6+1D3)
Competencias: Volar 65%
Poderes especiales: Inmune a todo tipo de armas no mágicas.

Ir romera y volver tramera.

El Cuarto Jinete

Introducción

Mareo, cacofonía de sonidos y formas que dura apenas un instante... y los Pjs aparecen en una colina rodeada de fuertas a orillas del río Duero, al sur de la ciudad. El cielo, bierto de nubes, es de un color gris plomizo, y flota en el re un pestilente olor a leña joven y carne quemadas, oducto de las hogueras que, aquí y allá arden tanto ntro como fuera de la ciudad a sus pies. En una pequeña oza, cerca de donde se encuentra el grupo, un borracho nta una canción...

La Danza macabra

Si los Pjs se acercan a la choza, verán que es la típica nstrucción campesina de adobe y paja, con el suelo de rilla apisonada alfombrado con paja. Tampoco necesita- n tiradas de Percepción para darse cuenta de que ha sido andonada precipitadamente por sus habitantes, o quizá queada, a juzgar por el desorden. Sí que tendrán que sar una tirada de Otear para descubrir, en un rincón, un ulto tapado por una manta, que es en realidad el cadáver una mujer de mediana edad. Junto al fuego central del gar (que crepita alegremente con la madera de un par de llas) un hombre cubierto de harapos canta (muy mal) na canción de borrachos, mientras bebe de tanto en tanto rgos tragos de vino:

Bebe el ama, bebe el amo
bebe el caballero, bebe el clérigo
bebe éste, bebe aquél,
bebe el siervo con la criada,
bebe el activo, bebe el perezoso,
bebe el blanco, bebe el negro,
bebe el constante, bebe el versátil,
bebe el rudo, bebe el mago,
bebe la vieja, bebe la madre,
bebe ésta, bebe aquél,
beben cien, ¡beben mil!

Si los Pjs cruzan el umbral los saludará con grandes muestras de alegría, como si los conociera de toda la vida, invitándoles a compartir con él su vino. Es dudoso que alguien del grupo acepte... ¡ya que el hombre luce en su cara y en sus manos la terrible marca de la lepra! Ante sus muestras de rechazo o repugnancia se reirá como quien se ce de un buen chiste, mientras les dice: "¡Idiotas! ¡Tenéis miedo de la muerte? ¡Cómo podéis tenerle miedo, si ya stáis muertos? ¡O no os habéis dado cuenta de que la muerte es más poderosa que los Papas y los Reyes?"

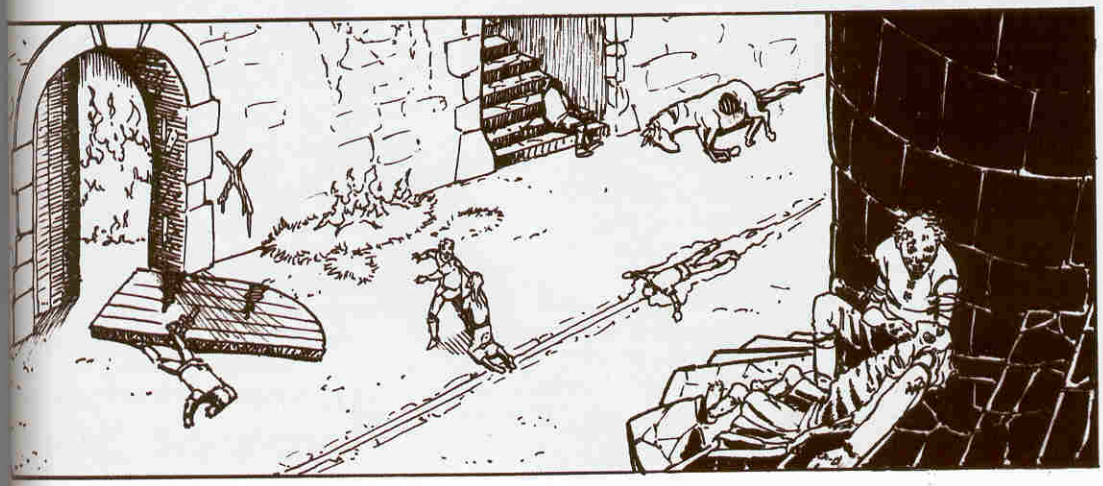
Si alguno de los Pjs pasa una tirada de Psicología se dará cuenta de que el leproso está loco de atar. Una tirada de Medicina o de Primeros Auxilios revelará que, además de la lepra, desvaría por una fiebre bastante alta. Mientras tanto, el leproso cambiará bruscamente de tema, se dirigirá al cadáver de la mujer en el rincón, lo cogerá y abrazándolo se lo mostrará al grupo, mientras la llena de besos, diciendo algo así como «¡Es mi mujer! ¡Nos casamos ayer! ¡Me estaba esperando aquí! ¡Verdad que es guapa!». El cadáver, por cierto, debe tener una semana de antigüedad, y apesta terriblemente. A continuación, el leproso cambiará nuevamente de humor, mirará más allá del grupo, saldrá de la cabaña y empezará a gritar maldiciones contra la ciudad, como si se tratase de un profeta bíblico: "¡Yo te maldigo, Zamora, nueva Babilonia, pues te has prostituido en el Templo y te has revolcado en tu inmundicia! ¡Caigan sobre ti las siete plagas, que sea desterrada de tus casas la alegría, que solamente se oigan en tus calles el llanto, la agonía y el crujir de dientes!" Y arrojará en dirección a la ciudad el frasco de barro en el que estaba bebiendo para caer de rodillas llorando como un niño.

Si los Pjs tienen suficiente humor, paciencia y ganas para interrogarle, y le siguen más o menos la corriente (tiradas de Elocuencia o Psicología), pueden averiguar que la peste se declaró en la región hace un par de semanas... Al principio los de la ciudad cerraron las puertas, intentando evitar el contagio... pero claro, fue inútil. Ahora muchos habitantes de la ciudad intentan huir al campo, huyendo de la plaga, dejando sus casas para que revienten las puertas y las saqueen los campesinos que buscan refugio en la ciudad... ¡Todos parecen haberse vuelto locos!

Por cierto, una tirada de Medicina o de Cultura x 3, después de lo que ha dicho el leproso y de estar con él cinco minutos, revelará que este estado febril de excitación... son los primeros síntomas de la Peste. Él también está apestado.

El Infierno en la Tierra

Una vez los Pj hayan tragado saliva un par de veces es de suponer que se decidan a entrar en la ciudad apestada. El leproso no exageraba: los que huyen de Zamora se cruzan en las puertas de la muralla con los que intentan entrar y a veces hay empujones y peleas. En las calles, hay gente que se entrega a todo tipo de libertinajes y excesos, cuadrillas de saqueadores entran a robar en las casas de los muertos (y de los enfermos o indefensos), el corregidor y los nobles que no han huido se han encerrado en el castillo junto con los escasos soldados que les son aún fieles y el caos y la locura gobiernan la ciudad. Además, muchos de los



habitantes de la ciudad llevan boca y nariz tapadas por un trapo, e incluso algunos llevan grotescas máscaras en forma de pico de pájaro, con hierbas aromáticas en él, pues se cree que la peste se propaga por el aire (ver Anexo 4). Por ello muchas familias están encerradas en sus casas, o incluso en los sótanos de éstas, con puertas y postigos bien cerrados para no dejar entrar ni un solo miasma de aire pestífero...

Para mejor recrear ese ambiente, el DJ lanzará 1D10 y consultará la siguiente tabla cada vez que los Pjs se desplacen por la ciudad...
Lo ideal sería que los encuentros no se repitieran.

El tesoro de los Templarios

Lo que a estas alturas de la aventura los Pjs se deben estar preguntando es: ¡Dónde se supone que está el famoso tesoro de los templarios! Pues, aparentemente, el pergamino solamente indica que se encuentra en Zamora. Sin embargo, el lacre que se encuentra en él representa a un santo... con cuernos de demonio. Es una representación de San Cipriano, el mago satanista que abjuró del Diablo para hacerse cristiano y mártir. Y hay una iglesia dedicada a San Cipriano en Zamora...

La pista, sin embargo, no es demasiado evidente, y pudiera suceder que los jugadores de los Pjs no cayeran en ella. Una tirada de Teología puede ayudar (dando referencias sobre san Cipriano), o consultando a algún clérigo si los Pj no son demasiado buenos en esto de la teología.

Encuentros en Zamora

1. Un grupo de hombres y mujeres ha reventado las puertas de una taberna y ha sacado los barriles de vino a la calle, abriéndolos a hachazos para que todo el que quiera pueda beber de ellos por el simple procedimiento de meter la cabeza bajo el chorro. Totalmente borrachos, varios de ellos (y ellas) están montándose (nunca mejor utilizado el término) una orgía en toda regla en mitad de la calle... Por cierto, no harán ascos a nuevos participantes...

2. Un grupo bastante numeroso de hombres y mujeres, simples criados a juzgar por sus ropas, vocean en la plaza del mercado que venden esclavos, a los que someterán a la vista de todos a todo tipo de tropelías. Se trata de un puñado de religiosos y monjas. Si los Pj se quedan a preguntar, descubrirán que se trata de los criados de dos monasterios, que han forzado la clausura de los religiosos a los que servían, seguros de que Dios los ha abandonado...

3. Los Pj tropiezan con un grupo de saqueadores, ya sea porque acuden en auxilio de alguien, o porque simplemente son abordados por éstos en mitad de la calle.

4. El grito de "¡Traigan sus muertos!" resuena en la calle. Se trata, en efecto, de un carro cargado de cadáveres, tirado por dos hombres (al parecer, los animales han sido devorados o han muerto). Si se les interroga, explicarán de malos modos que se dedican a recoger los cadáveres por las casas, para quemarlos e intentar así que no se propague la epidemia. Se les ve muy, muy cansados...

5. Una procesión rogando a Dios el fin de la peste bloquea toda la calle. Desesperados por el miedo, muchos de los que van en ella se someten a penitencias durísimas: azotarse las espaldas, cargar con pesadas cruces, ir de rodillas o a cuatro patas, hacerse heridas en las manos para simular las llagas de Cristo, incrustarse en la carne cilicios... ¡Cuidado con los miembros del grupo, si hay entre ellos algún judío o musulmán, o si hacen algún comentario despreciativo hacia la fe cristiana...!

6. Un niño de unos seis años aborda a los Pj, suplicándoles, por favor, que vengan a ayudar a su madre, que está muy enferma... Si algún Pj lo acompaña le llevará hasta una casa donde se encuentra un cadáver de varios días... Una mujer que, evidentemente, ha muerto de peste. El niño se echará a llorar desesperadamente... Por cierto... ¿Qué piensa el Pj hacer con él?

7. Una Iglesia donde hay un grupo de gente rezando es asaltada por un grupo de borrachos, que se comportan violentamente, golpeando e insultando a los orantes. ¿Están los Pj por ahí cerca? ¿Piensan hacer algo? Quizá una buena manera de ver si sus oraciones se merecen o no ser escuchadas...

8. Los Pj se encuentran en la calle con un grupo de perros callejeros que se han vuelto feroces de alimentarse con los cadáveres insepultos de los muertos por la peste. Ahora su audacia llega al punto de atacar a los vivos...

9. Un grupo de gentes, guiados por un mago goético, buscan «materia» prima para hacer sacrificios humanos en un Aquelarre al Diablo... Consideran que, ya que Dios los ha olvidado, han de intentar acercarse al Enemigo para sobrevivir...

10. Varios cadáveres insepultos se alzan atacando a los Pj. Se trata de miembros de la Jauría de Dios, que han sido enviados por la facción del cielo que no cree en las buenas intenciones de Satanás, y que quiere impedir que los Pj cumplan su misión. Así que si alguno de los Pj chilla algo así como: ¡Aún no han pasado las siete semanas de plazo!... los cadáveres contestarán simplemente con un "¿Y qué?"

mbién acudir a la Catedral, y rezar en una de las capillas dicadas a uno de los Sabios de la Iglesia (ver Santoral) ede dar la solución del enigma... aunque sea por vía de revelación divina. El problema es que para rezar hay que ner una RR muy alta... y puede que nadie del grupo la nga. Bueno, nadie tiene prisa. Puede que al grupo le nga bien una temporadita «de descanso» en Zamora. Por sus actos los conoceréis», dicen las Sagradas Escritu-s. Si los Pjs se comportan altruistamente y realizan guna que otra buena acción... puede que sean recompen-dos y sus plegarias escuchadas.

La Iglesia de San Cipriano

Cuando los Pjs lleguen a la Iglesia en cuestión, se llevarán na sorpresa: Un médico bastante emprendedor, llamado sé de la Cruz, se ha puesto de acuerdo con Crisagón, el cerdote de la Iglesia, y han convertido el recinto en un spital, atendiendo a todos los enfermos que pueden. quellos Pjs que pasen una tirada de Cultura x 3 se darán enta de que «de la Cruz» es apellido de converso... y, en ecto, el médico es un judío convertido (más o menos por s circunstancias) al catolicismo (¡cuidado con los fanáticos ligiosos si aparecen por ahí!). Crisagón y él hacen lo que enamente pueden: Procuran mantener limpios a los fermos, los obligan a comer para que cojan fuerzas y jor resistan la enfermedad, los separan según la olución de la enfermedad... Y queman a los que mueren ra que la podredumbre de sus cuerpos no infecten os demás. Tras dos semanas de plaga, ambos están otados, pero han conseguido salvar a bastantes enfermos, tre otras cosas porque de la Cruz practica la costumbre usulmana de sajar los bubones de sangre y pus...

La Iglesia de San Cipriano está construida sobre otra lesia más antigua, y hay unas marcas en el muro sur que e supone que pertenecen a ella (ver Anexo 5). Esto es lso. En realidad fueron escritos hace cien años por bastien de Loynes y sus compañeros, en la clave secreta ue ya tan bien conocen los Pjs. Una vez traducida dice así:

xul ego clericus
d laborem natus
ribulor multotiens
upertati datus

eniat in brevi,
esu, bone Deus,
nis huius evi,
nus iubileus!
oriar, ne videam
ntipapae frameam

Ceci cecos precipitant,
nplumes aves volitant
runelli chordas incitant
oves in aula salitant

s decir:

lo clérigo desterrado/ nacido para penar/ mil veces ribulado/ abocado a la pobreza/ Venga en breve/ Jesús, i buen Dios/ el fin de este mundo/ tiempo jubilar/ Y uera yo, para no ver/ la espada del AntiPapa/ Los egos despeñan a los ciegos/ vuelan sin plumas las aves/ s borricos tañen la lira/ los bueyes triscan por las clases/

Se trata de una referencia a los capiteles del interior del templo. Cuatro de ellos, en concreto, representan a una pareja de ciegos, el esqueleto de un ave de rapiña, un borrico tañendo una lira y un buey con toga de maestro en un pupitre. Si se presionan las figuras se verá que ceden un poco, pero tendrán que ser presionadas simultáneamente para que, con un chasquido, se deslice una losa detrás del altar... hacia una cripta escondida. Allí se encuentra una pequeña mesa de mármol negro con un cofrecillo de madera. Aquél que lo abra podrá vislumbrar una grotesca estatuilla su interior... pero antes de que pueda identificarla todo el grupo perderá la visión, haciéndose para ellos la oscuridad... Y es que, si el Cáliz conduce al Edén... el Bafometo templario conduce al Infierno.

Recompensas

Los Pjs ganarán 45 P. Ap. Aquellos que destaquen en la resolución del misterio, pueden ganar de 5 a 25 P. Ap más, según decida el DJ.

Dramatis Personae

Leproso



FUE	5	Altura	1'60 m.
AGI	10	Peso	45 kg.
HAB	5	Apariencia	2
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	15	RR 25 %	
CUL	10	IRR 75 %	

Armas: Palo 20% (1D3)
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 35%

Saqueadores, borrachos y demás



FUE	12	Altura	1'70 m.
AGI	10	Peso	60 kg.
HAB	10	Apariencia	12
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	5		
COM	5	RR 25 %	
CUL	5	IRR 75 %	

Armas: Garrote 40% (1D6)
Cuchillo 40% (1D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Tortura 45%

Perros carroñeros



FUE	10	Tamaño	1'20 m.
AGI	15	Peso	40 kg.
HAB	-	Apariencia	-
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	-	RR 50 %	
CUL	-	IRR 50 %	

Armas: Mordisco 45% (1D4)
Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 40%
Notas: Si un Pj es mordido por uno de estos perros y no pasa una tirada de Suerte con un bonus del 25% será infectado de Peste, Rabia o Tétanos (a elegir por el DJ)

Jauría de Dios



FUE	10	Tamaño	1'70 m.
AGI	7	Peso	40 kg.
HAB	10	Apariencia	-
RES	12	Armadura Nat.	Carecen
PER	5		
COM	3	RR 125 %	
CUL	5	IRR 0 %	

Armas: Garrote 45% (1D6)
Cuchillo 45% (1D6)

La Ciudadela de Dite

Introducción: ¡DOOM!

Nota: Cualquier parecido entre esta parte de la aventura y cierto clásico juego de ordenador... NO es pura coincidencia (a los plagios, a veces, se les llama homenajes).

El grupo aparecerá en una extensa llanura rojiza, como empapada en sangre, en la que apenas crecen un par de árboles secos, bajo un cielo amarillento, tosiendo por culpa de los vapores de azufre que impregnan el aire... y oyendo dos rugidos simultáneos, uno a su derecha y otro a su izquierda.
Se trata de dos Bebrices que se lanzarán a la carrera contra ellos. Los Pjs disponen de tres turnos para disparar sus arcos y ballestas antes de llegar al cuerpo a cuerpo.

El guía

Solucionado (esperemos que a la satisfacción del grupo) el incidente con el «comité de bienvenida» los Pjs deberán dirigirse hacia una enorme pared rocosa, único relieve del terreno que se distingue en la inmensidad de la llanura rojiza. En la pared de roca hay dos enormes puertas de bronce, en las que está la siguiente inscripción:

Por mí se va a la ciudad del llanto,
por mí se va al Eterno Dolor;
por mí se va a la raza condenada.
La Justicia animó a mi Sublime Arquitecto;
me hizo la Divina potestad,
la suprema sabiduría y el primer amor.
Anteriormente a mí no hubo nada creado,
a excepción de lo eterno,
y yo duro eternamente.
¡Oh vosotros los que entráis,
abandonad toda esperanza!

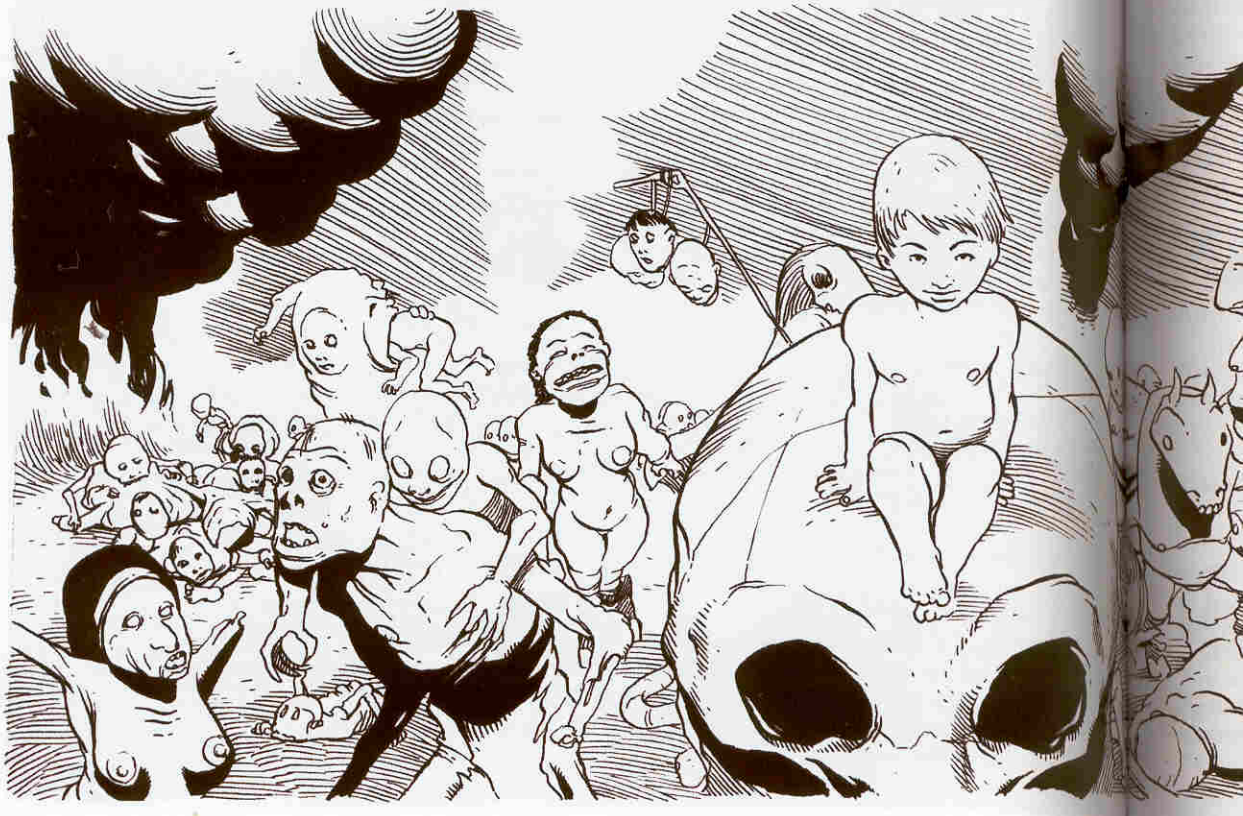
Cada Pj leerá el mensaje sin dificultad, sea cual sea su idioma natal e independientemente de que sepan o no leer y escribir. Ante su sorpresa, las aparentemente pesadas puertas se abrirán de un leve empujón...

Tras las puertas, sentado sobre una calavera gigantesca («de Grigori... ¡sabes!», dirá distraídamente si se le pregunta) les está esperando un muchacho de unos doce años, que dice llamarse Jeremiel, y que protestará diciendo que lleva un buen rato esperándoles. Será su guía en su recorrido por el Infierno, hasta el lugar donde tienen que entrevistarse... con Lucifer. Si alguien pasa una tirada de Teología sabrá que Jeremiel es uno de los nombres de Rafael, el Arcángel de la reconciliación, de quien se dice que en ocasiones hace de guía en el Infierno...

Puede que los Pjs pidan explicaciones a su nuevo aliado: Jeremiel no tendrá inconveniente en decirles que para que se cumpla lo que buscan habrán de entregar el cáliz a Lucifer, que les espera en la ciudadela de Dite. Aunque el Infierno es un lugar cambiante, por su voluntad ha conseguido mantener más o menos estable esta región, para que los Pj puedan cruzarla sin demasiados problemas... Aunque ello no quiere decir que la «excursión» esté exenta de peligros: Pues Belzebuth, el Señor de la Guerra y Príncipe del Infierno, está en contra de este intento de reconciliación, e intentará boicotearlo como pueda. Respecto al otro Príncipe del Infierno... bueno, es Astaroth, el Señor de la Mentira... y nunca se sabe lo qué está pensando en realidad.

En ruta hacia el centro del Infierno

Jeremiel guía al grupo hacia un estrecho puente de piedra, que cruza un cráter con un lago de llamas en el fondo. Si a algún Pj curioso se le ocurre mirar hacia abajo, necesitará una tirada de Otear para ver unas formas viscosas que se retuercen entre ellas. El guía explicará si se le pregunta que se trata de vástagos de Ganga Gramma, la «mascota» de Astaroth y madre de los Dragones y las Serpientes Marinas. Justo en mitad del recorrido el puente empezará a temblar debido a unos fuertes golpes, que retumban por



todo el cráter. ¡Sigue la vieja serpiente órdenes de su amo, o simplemente está de mal humor! Sea como fuere, será mejor que el grupo se dé prisa en cruzar. El peligro, de todos modos, es más aparente que real. Solamente si alguien saca una pifia en una tirada de Correr resbalará y caerá al mar de las llamas... o a las fauces abiertas de la serpiente. El Dj decide. De uno u otro modo, a ese jugador habrá que hacerle otro Pj.

Tras cruzar el cráter, el grupo bajará por una ladera rocosa, azotada por los vientos, donde crecen algunos matorrales. Un grupo de extraños seres de aspecto vagamente humano, pero con un único brazo y una única pierna se encuentran desperdigados por ahí, masticando ávidamente las hojas verdes de esos matorrales. A los Pjs les dará la sensación de que se comportan como ganado, y la presencia de dos monstruos con el cuerpo de hombre y la cabeza de cabra, que parecen vigilar a los otros seres no hace sino confirmarlo. De ser interrogado, Jeremiel explicará que, en efecto, el «ganado» (se trata de Sciópodos, ver De Rerum Demoni) se cría en el Infierno como alimento a determinadas criaturas, y ahora está haciendo exactamente lo que parece: pastar. Respecto a los cuidadores, se trata de Cynocéfalos. Buenos chicos... si están de buenas. Si solamente hay hombres en el grupo Jeremiel, los saludará alegremente y hasta charlará cinco minutos con ellos; pero en caso de que haya mujeres dará un rodeo lo suficientemente largo como para evitarlos lo más posible: pues si un Cynocéfalo huele a hembra humana, puede volverse loco de deseo. Con todo, en el caso de Pjs femeninos habrá que hacer una tirada de Suerte (general) con un bonus de +25%: si el grupo no la pasa, los Cynocéfalos olerán la presencia de mujer y se lanzarán locamente contra el grupo. Por cierto, si sucede lo peor, la posibilidad de que un Cynocéfalo deje preñada a una humana a la primera tacada es del 99%. De nada.

Un poco más abajo, el viento se hace más fuerte, y aquellos Pjs que pasen una tirada de Otear se darán cuenta de que ¡arrastra cuerpos humanos! Si lo señala a los demás pronto todos ellos podrán darse cuenta de que, en efecto, sobre sus cabezas el viento arrastra a numerosos cuerpos de hombres y mujeres, que gimen, se agitan y blasfeman, mientras chocan unos contra otros o son arrojados contra las paredes rocosas como si de pelotas se tratase. El guía explicará que se trata del último tormento que ha ideado Tartaruchus contra los que han caído en el pecado capital de la lujuria. Al menos, explica, mantiene ocupados a los Silfos...

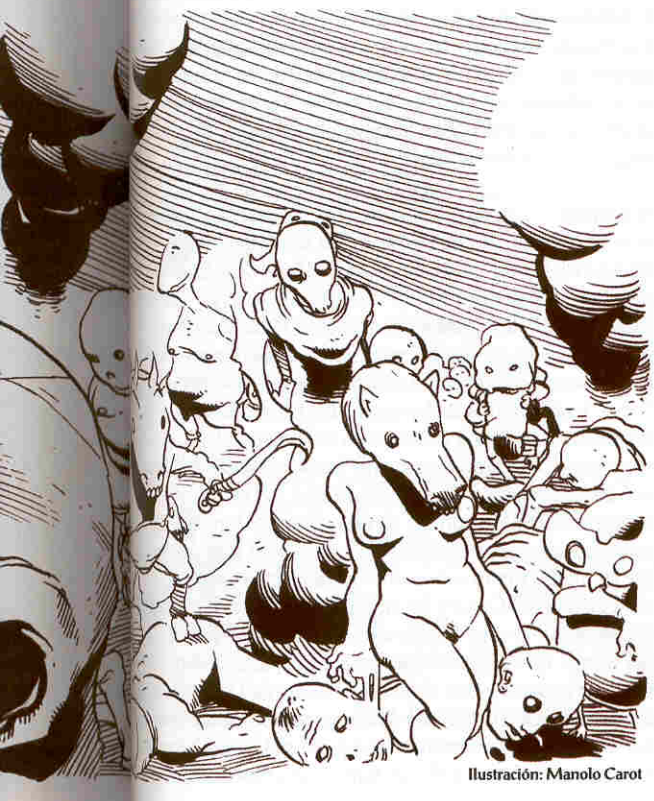


Ilustración: Manolo Carot

El Valle de las lágrimas

Al poco rato empezará a llover, una lluvia fría y densa, que empapará en pocos minutos al grupo. Sin embargo, no les ocasionará mayores molestias, no siendo el caso de las almas de los que han pecado por la Gula, a los que, tal y como señalará Jeremiel, esta lluvia constante les abrasa desgarrándoles las carnes. En efecto, aquí y allá los Pjs podrán ver gente desnuda, la mayor parte de ellos rollizos, corriendo aquí y allá, chillando y gimiendo, intentando encontrar un refugio inexistente bajo la lluvia que los martiriza...

La ladera termina en la playa gris de un mar oscuro, donde fluyen los riachuelos que forma la lluvia. Jeremiel explicará que en sus aguas, fétidas, fangosas e hirvientes, se encuentran prisioneros los que cometieron el pecado de la Ira, encadenados al fondo por el peso de sus faltas. Añadirá que cerca se encuentra un pequeño embarcadero con una balsa, que deberá llevarles al otro lado de la laguna, a la ciudadela de Dite, meta de su viaje y de su misión.

En el embarcadero los Pjs distinguirán una forma monstruosa, un ser de brazos, piernas y cuerpo humanos, pero sin cabeza, con los ojos, nariz y boca en el centro de su amplio (y peludo) tórax (Se trata de un Blemys, para más información puede consultarse De Rerum Demoni). Está plantado en el embarcadero con las piernas separadas, un hacha en cada mano, enseñando los dientes y gruñendo con franca hostilidad. Es evidente que está esperando enfrentarse a los Pj en combate singular... Aunque lo más probable es que se tomen las cosas «a lo plural» atacando todos juntos... Eso claro, suponiendo que no lo acribillen a flechazos a distancia. Caso de que se decidan por ésta última solución, el pobre bicho no moverá un músculo, aguantando sin dar un paso hasta caer. Meneando la cabeza, Jeremiel comentará lo cumplidores que llegan a ser estos bichos...

Parece ser que el Blemys se entretuvo, antes de que llegaran los Pjs, en desfogarse con la balsa, que se encuentra destrozada y semi hundida. Sin embargo, Jeremiel mostrará por primera vez sus habilidades, extendiendo la mano y reparando de manera milagrosa la balsa... En escasos minutos, el grupo estará navegando rumbo a Dite...

El asalto a la ciudadela del Demonio

Al cabo de cierto tiempo de navegación, por ese mar de aguas hirvientes donde se oyen, apagados, los gritos de rabia de los condenados, la balsa llegará al otro embarcadero. Un camino empedrado con lo que parecen piedras al rojo vivo conduce, a partir de allí, a la ciudad más grotesca y fantástica que jamás se pudieran imaginar los Pj (y sus jugadores). La orilla parece vacía, tanto de amigos como de enemigos... pero las cosas, claro está no tienen que ser TAN fáciles... De pronto, aparecerán a los lados del camino una serie de personajes altos y delgados, de largas

cabelleras blancas, portadores de espadas largas y delgadas. Jeremiel maldecirá en voz alta, diciendo que son los Malache Habbalah, los mercenarios del Cielo y del Infierno, que se venden siempre al mejor postor... Pero esta vez, duda que sean un simple comité de bienvenida. Estas últimas palabras las dirá con una voz sibilante, inhumana, que hará que los Pjs se giren sorprendidos al verle... encontrándose que comparten la balsa con un monstruo gigantesco, de piel escamosa, ojos rojos, dos pares de brazos y unas alas correosas, como de demonio, en la espalda. Jeremiel lanzará un guiño a los Pj, les deseará suerte y, seguidamente, se lanzará de un salto increíble contra esos seres, mientras cuatro espadas de fuego (una por cada brazo) aparecen en sus manos. El grupo puede quedarse a ver el espectáculo... pero teniendo en cuenta de que cada vez aparecen de la nada más y más seres de esos, quizá sería más juicioso dejarlo estar (que su guía parece saber lo que se hace y a lo mejor se ofende si hay espectadores), y desembarcar un poquillo más abajo...

Una vez pongan los pies en el suelo y empiecen a subir por la cuesta hacia la ciudadela, un chillido horroroso sonará a sus espaldas: al girarse verán una hueste de ángeles castigadores, montados en bestias aladas, que cruzan volando la laguna de las lágrimas para asaltar la capital de Infierno. Son una hueste formidable, pero no están «jugando en casa» por lo que lo más probable es que se estrellen contra los muros de Dite... El problema es que entre ellos y esos muros están los Pj, por lo que sería interesante que se apresuraran...

Ante ellos, finalmente, se alzarán las puertas de Dite, que se abrirán a su paso... ¡y en el umbral aparecerá su enemigo, Hierónimus el monje, riendo a carcajadas, con una serie de demoníacas criaturas a sus espaldas!... Una tirada de Teología o Leyendas las identificará como las míticas «Criaturas de Abbadón», los seres demoníacos que han de permanecer encerrados en el Infierno hasta el día del Juicio. Hierónimus reirá a carcajadas, burlándose de los Pj, diciéndoles que es triste que hallan llegado tan lejos para nada: gracias a Bileto, la mano derecha de Belzebuth, ha logrado llegar al infierno antes que ellos, y ha abierto las puertas de su prisión a las bestias de Abbadón, las que el día del Apocalipsis han de exterminar a buena parte de la Humanidad... y que ahora los exterminarán a ellos (suponemos que como aperitivo). De todos modos, dirá en tono conciliador, eso no será más que el anticipo de las torturas que les esperan en el Infierno, con sus amigos, los demonios... Entonces se oirá un suave carraspeo, y girándose verá a sus espaldas a un ángel de túnica blanca y alas resplandecientes, que tiene a sus pies a un horrendo monstruo alado negro de talla gigantesca que se agita levemente con movimientos agónicos a sus pies. El ángel se presentará como Ramiel, «el que se coloca por encima de los que se alzan» (una tirada de Teología lo identificará como uno de los ángeles supervisores del Infierno, una tirada de Memoria como el ángel que se presentó en sueños al Papa Luna iniciando todo este follón). Ramiel, decíamos, dirá suavemente: «bueno, Hierónimus, espero que no contaras con el pobre Bileto para controlar a estas criaturas... Hemos tenido una pequeña charla y el pobre está algo... indispuesto. Y claro, resulta que ahora, estas criaturas obedecen al más poderoso... Que casualmente, soy yo.

...Y Hierónimus lanza un grito horroroso, mientras las criaturas que ha liberado se lanzan sobre él y lo devoran vivo. Ramiel hará un gesto a los Pjs para que se den prisa, y cerrará las puertas de la ciudad del Infierno a las Huestes Celestiales... que se estrellan contra ella. Se produce un enorme retumbar y todo tiembla, y Ramiel, una vez más azuzará al grupo a que se dé prisa... él ya se encargará del lugarteniente de Belzebuth...

Y los Pj se alejan hacia el Palacio del rey del Infierno, mientras a sus espaldas Bileto se queja entre dientes diciendo algo así cómo ¡Pero suéltame de una vez, so bruto, que ya no miran! Y su enemigo le contesta algo así como ¡Tu calla y gime!...

El Cielo y el Infierno

Y los Pj cruzarán la ciudadela de Dite, prestando escasa atención a sus habitantes: hombres de rostros deformes, roídos por las enfermedades, muchos de ellos con la carne podrida y descompuesta, algunos simples esqueletos con menos de la mitad de su carne en ellos. Y junto a ellos seres de pesadilla: seres grotescos, medio monos, medio hombres; y demonios cornudos con el cuerpo lleno de pústulas sangrantes y leprosas; y mujeres desnudas con el cuerpo sensual repleto de gusanos y cabeza de cerdo o de bestia... y avestruces montados por leprosos, y «cosas» cuya carne parece líquida... Pero pasarán sin mal por entre todos ellos... Pues el Diablo les espera.

Y en su salón del trono los Pj se encontrarán con un ser con aspecto de muchacho joven, casi adolescente, con un par de alas de águila negra a su espalda, de rostro tan inhumanamente hermoso e impasible que será imposible mirarlo fijamente más de un instante... Y Lucifer, tembloroso, se llevará la copa de barro a los labios, llena inexplicablemente de un líquido claro, como agua, y beberá largamente...

El Cielo y el infierno se estremecerán un instante, y los Pjs podrán ver, antes de sumergirse en la piadosa inconsciencia y el olvido, como un puño negro surge del Infierno y otro blanco baja de los Cielos... y que ambos se abren y se dan la mano...

Conclusión

Los Pj supervivientes aparecerán en las cercanías del castillo de Peñíscola. No recordarán nada de lo sucedido en el Infierno (es decir, en esta última parte de la aventura), pero tendrán la sensación de que, de algún modo, lo han conseguido.

Si deciden ir a Peñíscola a entrevistarse con el viejo Papa se encontrarán con que el anciano Benedicto XIII, nacido Pedro de Luna, acaba de fallecer tras una enfermedad de doce días.
Estamos a 23 de Noviembre de 1422. Y ha muerto en paz, sonriendo. Sus cuatro cardenales, que intentan mantener en secreto su muerte para repartirse el tesoro Papal, tenderán una emboscada a los Pj, con la sana intención de volver a meterlos en el famoso calabozo subterráneo. Su problema es que los Pj, después de haberse enfrentado contra el Cielo y el Infierno, no se van a arrugar frente a un puñado de mercenarios... en especial cuando tienen el convencimiento de que, al menos para ese combate, son invulnerables (en concreto, protección 10, cortesía del Cielo y del Infierno). Así que posiblemente sean ellos los que, finalmente, solucionen el problema del Cisma de Avignon, quedándose de paso con las riquezas papales y con el castillo y feudo de Peñíscola... y con la sensación de que les deben un favor... tanto «arriba» como «abajo». (En términos de juego, cada Pj que llegue hasta aquí recibirá 75 P. Ap, que no son moco de pavo).

Respecto a lo que hablaron Dios y Lucifer... nadie lo sabe. Hay quien dice que el Señor se negó a perdonar al Demonio, diciéndole que no había redención posible para él tras el pecado original. Otros afirman que fue perdonado, pero que sigue en el Infierno, supervisando su buen funcionamiento... porque alguien tiene que hacerlo. No faltan los que aseguran que se rebeló una vez más, se arrancó las alas y desertó de su puesto, y que hoy en día recorre la tierra junto al judío errante...
Por último, algunos, los menos, afirman que Dios le prometió la Redención... si colaboraba a la Redención del hombre. Si se convertía en custodio del conocimiento, del árbol de la Ciencia, y entregaba la sabiduría a los que realmente lo merecieran...

Muchas leyendas. Quizá ninguna sea verdadera...

Dramatis Personae.

Bebrices



FUE	30	Altura	4'30 m.
AGI	10	Peso	350 kg.
HAB	5	Apariencia	-
RES	40	Armadura Nat.	Pelo (Prot. 2)
PER	10		
COM	1	RR	0 %
CUL	1	IRR	150 %

Armas: Garrote 40% (5D6)
Armadura: Carece
Nota: Un Bebriz enloquece en combate, hiriendo a amigos y enemigos, si saca una pifia en su arma.

Cynocéfalos



FUE	25	Altura	1'85 m.
AGI	25	Peso	95 kg.
HAB	12	Apariencia	-
RES	30	Armadura Nat.	Piel gruesa (Prot. 1)
PER	30		
COM	1	RR	0 %
CUL	1	IRR	150 %

Armas: Garras 65% (1D8+3D6)
Armadura: Carece
Competencias: Otear 65%, Trepar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%,

Blemys



FUE	20	Altura	1'95 m.
AGI	20	Peso	110 kg.
HAB	20	Apariencia	-
RES	35	Armadura Nat.	Carece
PER	5		
COM	1	RR	0 %
CUL	5	IRR	125 %

Armas: Mordisco 50% (1D10+1D6)
Hacha 70% (1D8+1D4+2)
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 65%

Malache Habbalah



FUE	25	Altura	1'95 m.
AGI	18	Peso	75 kg.
HAB	15	Apariencia	-
RES	20	Armadura Nat.	Aura de sombras (Prot. 5)
PER	20		
COM	5	RR	0 %
CUL	5	IRR	125 %

Armas: Espada de Dios, 75% (1D8+2D6+1)
Armadura: Carecen
Competencias: Esquivar 50%, Rastrear 75%, Saltar 60%,
Poderes: Espada de Dios (ver Jerarquía...)

Criaturas de Abbadón



FUE	35	Altura	3x5 m.
AGI	20	Peso	1'5 Tn.
HAB	-	Apariencia	-
RES	32	Armadura Nat.	Piel escamosa (Prot. 10)
PER	5		
COM	-	RR	0 %
CUL	-	IRR	350 %

Armas: Mordedura 65% (1D4+1D6)
Aguijón 80% (1D10+ veneno)
Competencias: Correr 70%, Volar 99%
Poderes: Veneno del aguijón (ver Jerarquía...)

Ángeles Castigadores



FUE	25	Altura	2'50 m.
AGI	10	Peso	150 Kg.
HAB	20	Apariencia	-
RES	23	Armadura Nat.	Aura (Prot. 5)
PER	10		
COM	5	RR	125 %
CUL	7	IRR	0 %

Armas: Espada de plata 75% (1D8+3D6+1)
Armadura: Carecen
Competencias: Cabalgar 75%, Otear 50%, Rastrear 50%
Poderes: Los ángeles castigadores son inmunes a los hechizos de primer, segundo y tercer nivel.

Mercenarios del castillo de Peñíscola



FUE	12	Altura	1'70 m.
AGI	15	Peso	65 Kg.
HAB	15	Apariencia	12
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Lanza 70% (1D6+1D4+1)
Espada 50% (1D8+1D4+1)
Ballesta 40% (1D10+1D4)
Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2)
Competencias: Discreción 45%, Esconderse 50%, Otear 35%

Anexo 1
El Cisma de Occidente

El 21 de marzo de 1309 el entonces Papa Clemente V decidió abandonar Roma, huyendo (al menos teóricamente) de la anarquía causada por las bandas armadas de las diferentes facciones. En la práctica éste pontífice no hacía más que arrimarse bajo el ala de su amo, el rey francés Felipe el Hermoso, al que ya había prestado buenos servicios (no siendo el menor la disolución de la orden de los Templarios en 1307). Se instaló en la ciudad de Avignon, que sus sucesores convirtieron en un auténtico estado eclesiástico, construyendo el Palacio Viejo (residencia pontificia), adquiriendo la propiedad de la ciudad y del territorio que la rodeaba (el condado de Venaisin) a la familia de los Anjou, y hasta creando dos residencias veraniegas: Pont Sorgue y Chateauneuf du Pape. Sin embargo, 66 años más tarde (el 17 de Enero de 1378), Gregorio XI decidía abandonar la sede pontificia francesa para regresar a Roma, para regocijo de los habitantes de la ciudad.

Desgraciadamente, Gregorio XI moría dos meses más tarde, el 27 de marzo. Los romanos, movidos tanto por sentimentalismo como por intereses económicos, estaban decididos a que el nuevo Papa fuera romano, o al menos italiano, con la certeza de que así no abandonaría la ciudad. Por otra parte, la presión francesa era muy fuerte, para intentar devolver al Pontífice al que ya era llamado por todos «el cautiverio de Avignon». La situación era tan tensa que de 23 cardenales convocados a cónclave solamente se presentaron 16. En efecto, la multitud romana asaltó el palacio apostólico donde estaban reunidos, teniendo los cardenales que elegir Papa al arzobispo de Bari, Bartolomé Prignano, que adoptó el nombre de Urbano VI.

No obstante, tras la designación los cardenales huyeron a Fondi, donde tras un par de días anunciaron que la elección no era legítima, pues había sido forzada, y proclamaron Papa a Robert de Ginebra, que tomó el nombre de Clemente VII, y que se instaló en Avignón. La Iglesia católica cristiana tenía dos Papas. Se había producido el Cisma de Occidente.

A la obediencia de Roma se adhirieron el Imperio Alemán, los países Escandinavos, Polonia, Hungría, Flandes, Portugal, Irlanda e Inglaterra, así como la mayor parte de los Señores italianos. Por su parte, la obediencia de Avignon cuenta con el apoyo de Francia, Castilla, Aragón y Navarra. Ambos Papas excomulgan a su rival, al que denuncian como el antipapa del Apocalipsis.

A la muerte (loco de atar) de Urbano VI en octubre de 1389 sus pontífices eligen un nuevo pontífice, el napolitano Pietro Tomacelli, que toma el nombre de Bonifacio IX. El Cisma continúa. Así que cuando en septiembre de 1394 muere Clemente VII a nadie le extraña que en el cónclave de 21 cardenales que se reúne en Avignon (11 de ellos franceses) salga elegido Pedro de Luna, cardenal de Aragón, que llevará la mitra con el nombre de Benedicto XIII. Dos años más tarde una triple embajada de prelados franceses, ingleses y castellanos, enviados por sus respectivos reyes, se dirige a Avignon y a Roma proponiendo la renuncia simultánea de ambos pontífices, y la elección de un tercero. La embajada fracasa estrepitosamente: Benedicto XIII los echa a cajas destempladas, en Roma solamente reciben largas. Ante ello, los tres países se retiran de la obediencia de Avignon. El Papa Luna se queda solamente con seis cardenales fieles.

En 1398 Francia decide terminar con el Cisma de una vez para siempre, enviando tropas contra Avignon. Los habitantes de la ciudad, temerosos de un asalto y del consabido saqueo, abrieron las puertas de la ciudad a las tropas. Benedicto XIII tuvo que refugiarse en el palacio pontificio (que llevaba meses avituallando y fortificando en previsión de algo parecido) con unos trescientos seguidores. Tras un asedio de siete meses, la fortaleza capitula. El Papa de Avignon queda prisionero de su propio palacio, vigilado por cien soldados franceses al mando del duque de Orléans. En 1403 protagonizará una fuga rocambolesca, poniéndose bajo la protección de Luis de Anjou e instalándose en Marsella. Poco tiempo después moría Bonifacio IX, siendo elegido nuevo Papa de Roma Inocencio VII, y a la muerte de éste en 1406, a Gregorio XII. Mientras tanto, tras la muerte por asesinato del poderoso Luís de Anjou, Benedicto XIII ha de refugiarse en Perpignan, en la Corona de Aragón.

En marzo de 1409 tiene lugar el Concilio de Pisa, donde se destituye a ambos Papas para así dejar vía libre a la elección de un tercero, terminando con el Cisma. Entre otras cosas, se acusa al Papa Luna de haber favorecido a herejes, violar la inmunidad eclesiástica, encarcelar, torturar y condenar a muerte a prelados, así como de practicar la hechicería. En 1410 era elegido nuevo Papa de la Iglesia Católica Juan XXIII. Evidentemente, ni Gregorio XII ni Benedicto XIII abdican, antes al contrario, se ponen de acuerdo por primera y única vez para declarar herético al nuevo Papa...

En 1415 un nuevo Concilio, el de Constanza, convoca a los tres Papas para encontrar una vez por todas la solución al conflicto... que no es otra que hacerlos abdicar por la fuerza. Gregorio XII acepta bajo amenazas, Juan XXIII (acusado entre otras lindezas de inmoralidad, tiranía y ambición) es encerrado en un calabozo (en el que morirá en diciembre de 1419). Solamente Benedicto XIII, de 89 años, queda libre, pues se negó en redondo a asistir al Concilio, sin duda temiéndose lo peor. Delegados enviados a su sede en Perpignan le presionan para que renuncie a su cargo, cosa a la que nuevamente se niega. Navarra le retira su apoyo. El Papa Luna ya solamente gobierna sobre las almas de los súbditos de la Corona de Aragón.

Al año siguiente abandona por razones de seguridad Perpignan para instalarse en la antigua fortaleza templaria de Peñíscola, una ciudadela inexpugnable situada en una pequeña península. En abril de 1417 la Corona de Aragón, el último país que le rendía obediencia, se retira de ella. En Noviembre, en Colonna, es elegido nuevo Papa Martin V.

Olvidado por todos, Pedro de Luna «seguirá en sus trece» (frase que le hace referencia directa) negándose a abdicar. Morirá asistido por únicamente cuatro cardenales fieles en 1422, a la edad de 94 años. Sus cuatro seguidores mantuvieron su muerte en secreto, mientras se repartían entre ellos el fabuloso tesoro papal que, según la leyenda, «el papa Luna» escondía en las profundidades de su fortaleza...

Anexo 2
El Grial de Valencia

Según la leyenda, hacia el siglo III después de Jesucristo llegó a Huesca el Santo Grial, el cáliz del que había bebido Nuestro Señor durante la última cena, y en el que José de Arimatea había recogido algunas gotas de la sangre de Jesús, mientras era martirizado en la cruz. La sagrada reliquia había sido llevada a Roma por San Pedro, convirtiéndose en el cáliz en el que tradicionalmente los primeros pontífices celebraba la eucaristía. Fue una de las posesiones que según la tradición el Papa Sixto II no quería que fueran profanadas por los romanos, y que entregó a San Lorenzo para que las escondiese o las repartiese entre los pobres. San Lorenzo envió el cáliz a su pueblo natal, Loreto, donde permaneció hasta la invasión musulmana de la Península. En el año 715 el obispo Asciscio (o Audeberto, que la grafía cambia según los escribas) huye con la reliquia, llevándosela a una caverna del monte Yebra, donde hará vida de ermitaño. Los obispos de Aragón se convierten en custodios del cáliz, que fue entregado al monasterio de San Adrián de Sasabe. Según parece los monjes del cenobio se corrompieron, ya que hacia el año 1044 les es arrebatado el cáliz, por ser considerados indignos de custodiarlo (de hecho, todos los monjes del monasterio serán expulsados de la Iglesia, y el cenobio cambiará de nombre, pasando a llamarse San Pedro de Sasabe). El cáliz fue llevado a la catedral de Jaca, donde permaneció hasta 1076, año en el que el obispo don Sancho renunció a su cargo y marchó al monasterio de San Juan de la Peña... llevándose consigo la reliquia, que se guardaba en un arca de marfil usándose como cáliz de misa en los días de mayor solemnidad.

En el año 1399 el rey Martín el Humano lo hizo trasladar al palacio de la Aljafería, en Zaragoza. Más tarde, durante el reinado de Alfonso el Magnánimo, fue llevado al Palacio Real de Valencia, situado junto al río Turia. En 1424, a la muerte de mosén Antonio Sanz, capellán mayor de la capilla regia, don Juan, rey de Navarra y hermano del rey Alfonso, dispuso que la reliquia fuera trasladada a la sacristía de la catedral de Valencia... donde continua en la actualidad, en la capilla «del santo cáliz».

Anexo 3
Las tres mujeres de Adán

Conocido es (aunque más entre los hebreos que entre los cristianos) que Dios creó en un principio a un ser único, un andrógino de dos cabezas, cuatro brazos, cuatro piernas, dos sexos de macho y hembra y dos cuerpos, unidos por la espalda. Luego decidió separarlos, y al macho lo llamó Hombre y a hembra Mujer. Y al Hombre lo llamó Adán, y a la Mujer Lilith. Pero habiendo sido una vez uno, ansiaban desesperadamente volverse a unir, y se buscaron, se encontraron y yacieron uno dentro del otro. Ya se ha dicho más de una vez cómo se pelearon, y cómo Lilith abandonó a su marido para buscarse amantes más ardientes y comprensivos. Entonces Adán quedó muy solo y triste, pues habiendo conocido mujer la echaba de menos. Entonces Dios se apiadó de él, y le dijo que le haría otra compañera. Adán batió palmas de alegría, y pidió estar presente, por curiosidad, mientras Dios creaba a su nueva mujer. Y la creó de la nada, de fuera adentro: huesos, carne, músculo, cartílago, grasa, sangre, bilis, piel, pelo y aliento... Pero Adán se horrorizó al verla. No quería tocarla, pues no veía una mujer, sino un cuerpo lleno de secreciones y sangre. Por ello Dios dispuso que el hombre nunca entendiese a la mujer, ni lo supiera todo sobre ella.

Luego Adán durmió, y mientras dormía, de una costilla suya, hizo Dios en secreto a Eva... Pero esa parte de la historia ya es más conocida. Lo que no todos saben es que tras la muerte de Adán se retiró a una cueva, anciana y sola, pues la parca se niega a ir a buscarla, por ser culpable del pecado del mundo...

Los textos sagrados no se ponen de acuerdo sobre qué le sucedió a la segunda mujer de Adán. Algunos dicen que simplemente fue destruida, tan pronto como había sido creada. Otros aseguran que fue expulsada del Paraíso, y marchó, sola, a vivir la eternidad en el Limbo. Pero algunos insinúan que se le permitió quedarse en el Paraíso, en el Jardín del Edén, que pronto se quedó abandonado...

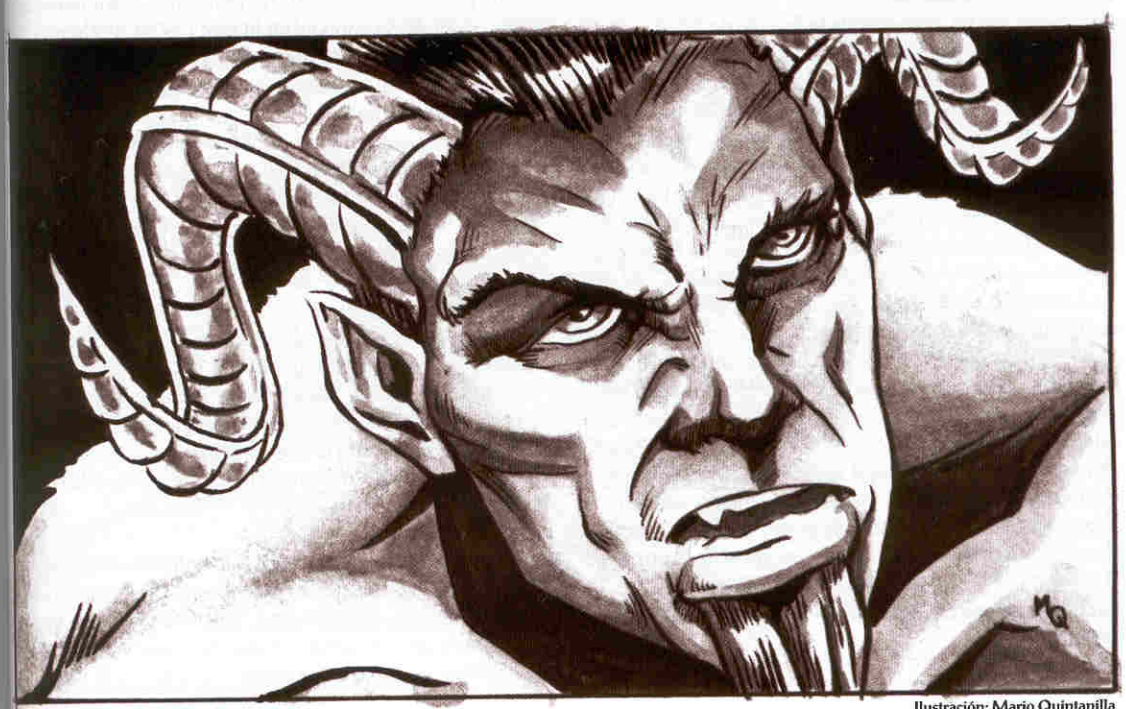


Ilustración: Mario Quintanilla

Y esta es la historia de las tres mujeres de Adán: Lilith, la mujer voluptuosa y sensual, la hetaira que copula con los demonios; la doncella sin nombre, destruida o abandonada injustamente; y la anciana, cargada con todo el peso del pecado... y de la sabiduría (pues es el único ser vivo que jamás haya probado el fruto del Árbol de la Ciencia).

Anexo 4
La Muerte Negra

En 1347 tres naves mercantes genovesas llegaban al puerto de Mesina, en Sicilia, procedentes de la península de Crimea. En sus bodegas viajaban ratas negras, y ellas trajeron la Peste a Europa.

El causante de la peste es un microorganismo llamado Pasteurella pestis, o bacilo de Yersin, que muchas veces aparece endémico en la rata negra, animal que acostumbraba a anidar en los tejados de las casas de madera. Las ratas tienen pulgas, éstas pasan a los seres humanos... y les contagian la enfermedad, que también puede ser transmitida por contacto prolongado con un enfermo. Los síntomas de ella son una fuerte fiebre, con intensa sudoración de olor fétido (de ahí el nombre de «Peste»), acompañada de una extrema debilidad durante uno o dos días. A continuación aparece un «bubón», un tumor de las glándulas linfáticas, hinchado y muy amoratado, que se forma en las axilas y en el cuello, y muy raramente en la ingle. Casi al mismo tiempo el enfermo sufre de fuertes dolores abdominales, siendo incapaz de comer o beber apenas nada. El bubón revienta por sí mismo al cabo de una semana. Si el enfermo logra sobrevivir hasta entonces es muy posible que se cure por sus propios medios... pero lo más probable es que muera antes. Una variante de la peste es la pulmonar: los síntomas son similares, pero el paciente lanza esputos y vómitos sanguinolentos, tosiendo y ahogándose en sus propias secreciones, y no le aparecen bubas... En la Edad Media, esta variante es una sentencia de muerte...

Esta enfermedad era originaria de Asia Central, (norte de la India, Mongolia, China). Zonas con una densidad demográfica baja, en los que la infección no llegaba a convertirse en epidemia.
Pero claro, ese no es el caso de la Europa de 1347, con su hacinamiento urbano, su falta de higiene y su desnutrición debida a una serie de años de malas cosechas: Mesina fue arrasada por la Peste. Sus aterrados habitantes huyeron a la vecina Catania... cuyos habitantes fueron casi en su totalidad exterminados en cuestión de días. A partir de allí, la plaga fue imparable: Primero se extendió por toda Italia, (Florencia perdió 70.000 personas el primer año de la epidemia), al año siguiente pasó a la península Ibérica (Valencia perdió en tres meses 20.000 habitantes... de un total de 45.000) y la Europa continental (Frankfurt contabiliza 2.000 muertos... ¡en una sola semana!), en 1349 había cruzado el canal y estaba azotando las islas británicas, y pronto pasó a la península escandinava, para finalmente ser detenida por el frío de las estepas rusas. Se calcula que en cinco años, desde Diciembre de 1347 hasta Primavera de 1352, aniquiló a un tercio de la población europea. Desde entonces, y aproximadamente cada diez años, se dieron nuevos azotes de peste en diferenies zonas europeas, aunque sin alcanzar la virulencia de la primera.

Las gentes se enfrentaron a la enfermedad como mejor supieron:

Los eruditos discutían sobre la transpiración de la Tierra o la influencia de las estrellas como causante de la epidemia. Pronto cobró fuerza la idea de una artimaña del Diablo, o mejor aún un castigo Divino. Se empezó a hablar del Juicio Final, y enloquecidas masas de fanáticos recorrieron Europa. Se realizaron rezos y procesiones, los poderosos adquirieron a precio de oro indulgencias papales para escudarse de la ira de Dios... Fue inútil. La muerte no distinguía ricos de pobres, virtuosos de pecadores. Alguien dijo que los culpables eran los judíos, que envenenaban el agua de los pozos, o que la plaga era un castigo de Dios a los cristianos que convivían junto al asesino de Su Hijo. Sea como fuere, se desató la violencia, y las masas saquearon las juderías...

Mientras los sacerdotes rezaban, los médicos hacían lo que podían, que tampoco era mucho: Se tenía la creencia de que la enfermedad se transmitía por los miasmas del aire, así que se mantenía a los enfermos en lugares cerrados y con la menor ventilación posible, y los sanos intentaban evitar el contagio quemando hierbas y esencias. Muchos médicos, a la hora de asistir a un enfermo vestían un largo abrigo, guantes, zapatos con suela gruesa (para resguardarse del humo pestífero que podía surgir del suelo), se cubrían la cabeza con una capucha... y el rostro con una máscara en forma de pico de pájaro, en cuyo extremo depositaban hierbas aromáticas para neutralizar los vapores pestilentes que exudaban los enfermos.
Cada médico tenía su propia teoría sobre cómo curar la enfermedad, y los tratamientos que recetaban eran tan variopintos como inútiles. Solamente aquellos que se fijaron en que los pacientes a los que se les reventaban las bubas sobrevivían, y empezaron a sajar ellos mismos los bubones de los ganglios extrayendo la sangre y el pus lograron salvar a algunos de sus pacientes...

Anexo 5
La ciudad de Zamora

Historia

«Zamora la bien cercada», como la llamó Fernando I de Castilla, se alza sobre unas grandes peñas que dominan el Duero. (Las Peñas de Santa Marta, también llamadas «las peñas tajadas»). Sus habitantes proclaman orgullosos que ya estaba habitada antes de la llegada de los romanos, siglos antes del nacimiento de Nuestro Señor Jesucristo. Parece ser que su nombre en latín fue Semure, y así la llamaron los visigodos.
Luego los musulmanes le cambiaron el nombre por Azemur («el olivar silvestre») y más tarde Samurah («ciudad de las turquesas»). En tiempos de Alfonso I de Castilla, tras la reconquista cristiana, se le dio el nombre por el que aún se la conoce.

Murallas

Zamora cuenta con dos recintos amurallados además de su ciudadela o castillo: la Muralla antigua, levantada por Fernando I en el siglo XII y que rodea toda la ciudad vieja, y la muralla nueva, levantada unos siglos más tarde para defender los arrabales creados tras la repoblación de la ciudad. Las puertas más importantes de acceso a la ciudad son:

La puerta de Olivares, situada justo enfrente del puente romano. Por ella entran los viajeros que van o vienen del sur, por las rutas de Salamanca, Toledo o Córdoba. Es obligatorio que los carros o reatas de mulas con mercaderías entren a la ciudad por esta puerta o por la de San

Torcuato, al norte, para así facilitar el pago del impuesto para entrar en la ciudad.
La puerta de San Torcuato, situada al norte, conduce a las tierras de León, Burgos y Asturias.
La puerta de Santa Columba está situada al oeste, y comunica con los caminos que van a Portugal y Galicia.
Por último, la puerta de San Pablo es el acceso del este, por el que entran los viajeros procedentes de la Corona de Aragón.

Aparte de estas puertas principales hay algunas más, así como otras más pequeñas denominados portillos. El más conocido de éstos es el llamado «Portillo de la Traición», por el que según la leyenda escapó del Cid el regicida Bellido Dolfos, tras asesinar al rey Sancho II. Posiblemente sea el acceso menos transitado de la ciudad, pues es creencia popular que da mala suerte cruzar su umbral, en especial al amanecer y al atardecer.

Barrios de la ciudad

Zamora puede dividirse en tres zonas perfectamente delimitadas:

La Ciudad Vieja, delimitada por la muralla antigua, donde vive buena parte de la nobleza de la ciudad, cuyas mansiones se apiñan entorno a la Catedral, el Palacio Episcopal y el Castillo del Corregidor Real. Hacia el oeste, junto a la calle Mayor y la Puerta Nueva, viven los grandes mercaderes, las fortunas plebeyas que han logrado un sitio (aunque sea de segundo orden) entre los poderosos. Alrededor de la rúa del Mercadillo y por algunos puntos más también se encuentran los principales centros gremiales.

El Arrabal de Intramuros, o ciudad nueva, corresponde a la primera ampliación de la ciudad tras el saqueo de Almanzor en el siglo IX. Al sur de la rúa de San Andrés viven trabajadores y jornaleros, gente pobre pero honrada. Pero a medida que el atrevido caminante cruza dicha rúa y se dirige a la Puerta de San Torcuato, entra en el peligroso barrio de la Horta, donde se hacinan los malhechores y toda la gente de mal vivir en general. Es dicho popular en la ciudad que la gente de la Horta tiene la muerte de las ratas: muere mordiendo.

Para finalizar, en Extramuros alrededor de la ciudad se alzan pequeños núcleos urbanos, habitados por campesinos en su mayoría. Estos campesinos son los que mantienen a los religiosos de los monasterios de las cercanías, pues suya es la tierra que trabajan. En ocasiones hay conflictos entre la autoridad municipal y la autoridad del Abad (o Abadesa) de algún monasterio, en especial cuando se produce un delito en tierras monacales y se ha de dirimir quien tiene jurisdicción sobre el criminal...

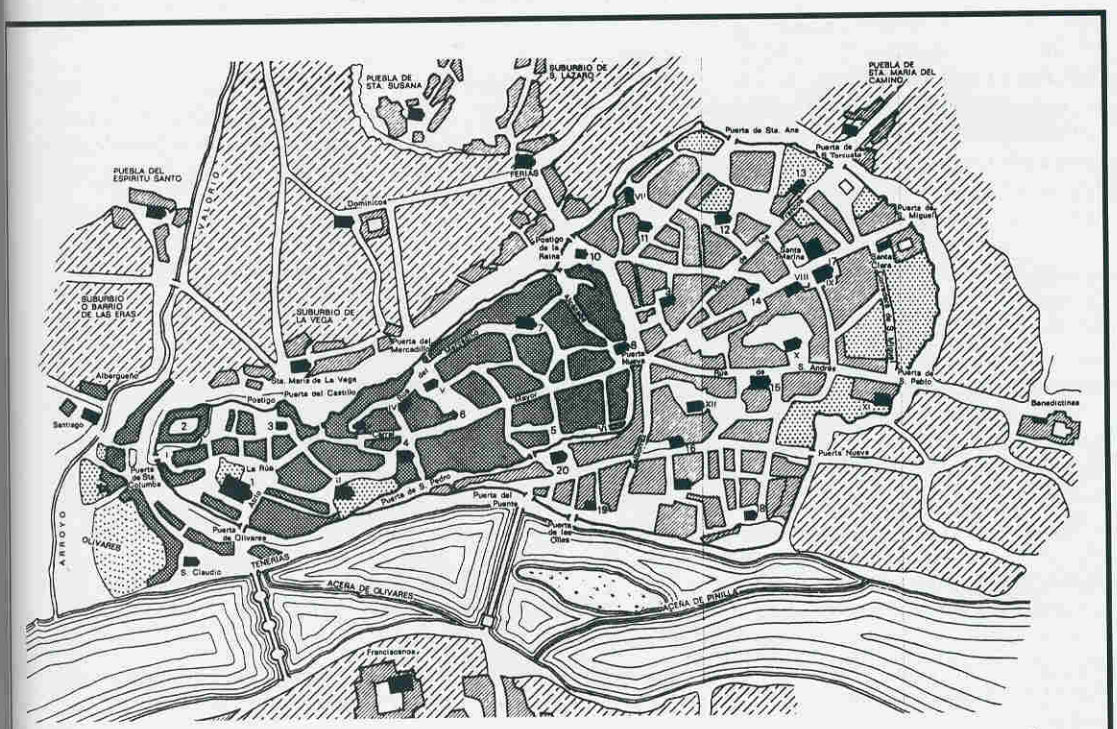
Edificios de interés

La Catedral

Data del siglo XII (años 1151 a 1174, en que fue consagrada), y es uno de los símbolos de la ciudad. Su cúpula colocada sobre el crucero le da cierto aire oriental muy característico. La rapidez con que se hicieron las obras se manifiesta en lo severo y liso del edificio, muy cercano en este punto a los monasterios cistercienses, y también en el sentido unitario y armónico de sus proporciones.

Tiene planta de cruz latina con crucero poco marcado, tres naves de cuatro tramos y tres ábsides. La parte central del crucero se cubre con cúpula gallonada sobre pechinas, de clara raigambre oriental, y las naves laterales con bóveda de arista.

En el centro del crucero se eleva el cimborrio, la parte más original y bella de todo el conjunto catedralicio. Sobre los arcos torales se levantan cuatro pechinas que forman un anillo y sobre éste va el tambor que tiene dieciséis ventanas que descansan en columnas con capiteles corintios. La cúpula está formada por dieciséis gallones cóncavos que al exterior se adornan con escamas semicirculares de piedra. Esta cúpula se repite a menor escala en las cuatro ángulos. El conjunto adquiere un aspecto más bello y dinámico si



Zamora

cabe con el juego de contrastes entre las líneas rectas y la curvatura de las cúpulas.

Su fachada sur es la principal, con la llamada Puerta del Obispo. Su estructura es puramente arquitectónica y está dividida en tres calles por dos columnas acanaladas y en otros tantos cuerpos mediante cornisas. Las otras dos portadas son la del norte y la de los pies, semejantes a la del sur pero no tan majestuosas.

En el ángulo noroccidental se eleva una torre de planta cuadrada, construida posteriormente, en el siglo XIII. Está dividida en cinco cuerpos por cornisas, y en cuyos tres últimos se abren una, dos y tres ventanas en cada lienzo. Pertenece al siglo XIII.

El Coro es muy posterior, del siglo XVI, pero tiene detalles demasiado interesantes como para dejarlos de lado (y además, éste es un juego «de ambiente» histórico-medieval, ¿no? ¡Pues concedámonos alguna pequeña licencia...!)

Parece ser que el Coro de la Catedral de Zamora fue construido por un grupo de anónimos entalladores que vivieron en la ciudad entre 1512 y 1516, para desaparecer luego misteriosamente, una vez terminada la obra (Algunos historiadores rebaten la leyenda diciendo que no, que su autor fue Juan de Bruselas, o Rodrigo Alemán... Bueno).

Los sitiales de la sillería alta llevan en sus respaldos figuras de santos y apóstoles y sobre ellos hay una serie de tableros con relieves alegóricos de leyendas populares (buena manera de introducir al grupo en una aventura). En la sillería baja además de representar patriarcas, reyes y profetas del Antiguo Testamento, las Misericordias y brazos de las sillas están ocupados por relieves de asunto profano, con escenas grotescas e impúdicas. La explicación oficial de ello es que reflejan el antagonismo existente entre el clero secular y regular en aquellos momentos... pero cualquier Dj con un mínimo de imaginación pronto le sabrá encontrar otras explicaciones.

En la catedral hay capillas dedicadas a la «Virgen Calva» (imagen gótica llamada así popularmente por su ancha frente); la capilla de Santa Inés, donde se conserva la famosa reliquia de la Cruz de Carne, al arcángel San Miguel, a San Nicolás, a San Pablo, a Santa Inés, a San Juan, a San Bernardo y a San Ildefonso.

Iglesia de San Isidoro
También del siglo XII, cercana a la Catedral, al otro lado del Parque del Castillo.

Iglesia de San Pedro y San Ildefonso
De comienzos del siglo XIII, aunque parece más moderna debido a las sucesivas reformas, que han terminado con casi toda la decoración románica, en especial en las fachadas norte y oeste. Es el más grande de los templos zamoranos después de la Catedral.

Iglesia de la Magdalena
Del último tercio del siglo XII, que mira al convento de las franciscanas Descalzas del Corpus Christi, al otro lado de la calle. Un estudioso no debería dejar pasar la ocasión de admirar su ábside y su portada sur, considerada por muchos como una de las de más rica ornamentación de todo el románico zamorano.

Iglesia de Santa María la Nueva
Se alza junto al lienzo norte de la muralla. Su nombre proviene de que fue construida de nuevo, (es decir, reconstruida) tras el legendario «motín de la trucha», revuelta social del pueblo contra los privilegios de los nobles, ocurrida en el siglo XI.

Iglesia de San Cipriano
Por la inscripción de su portada se deduce que esta iglesia fue reedificada en el año 1157, posiblemente sobre un templo más antiguo. A esta época corresponde el arco toral, la bóveda de cañón y el arco de la capilla de la Epístola, la portada sur y la torre con el pasadizo. Su planta es de una sola nave con cabecera plana y algunas capillas añadidas.

Elementos a destacar del templo son:

La ventana de la capilla del Evangelio, guarnecida por arco de medio punto que descansa en columnas capiteladas. La protege una pequeña reja románica, del siglo XII.

Los relieves con inscripciones del muro sur interior, aparentemente sin ningún orden, y que se supone que proceden del templo primitivo. También se encuentran inscripciones parecidas en la capilla del Evangelio.

Los capiteles del interior del templo, unas veces figurativos y otras más historiados, como los de la capilla mayor que representan la Expulsión de Adán y Eva del Paraíso y la Adoración de los Reyes.

Iglesia de Santiago del Burgo
Construida en el siglo XII, es una de las que mejor conserva su primitivo trazado románico, con tres naves de armoniosas proporciones.

Iglesia de San Vicente
Del mismo estilo románico que la anterior, aunque sustancialmente reformada, conserva su majestuosa torre.

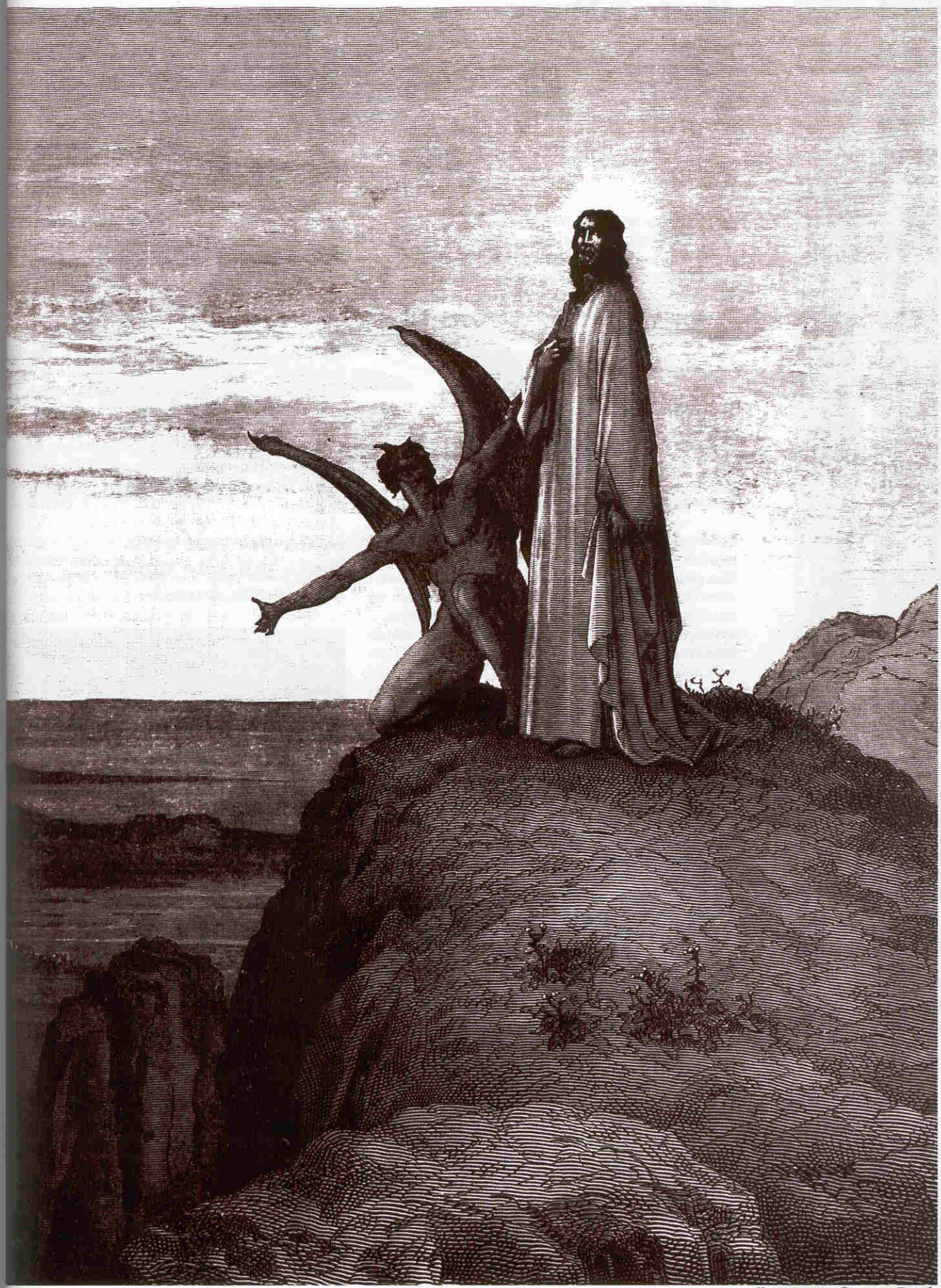


Ilustración: Gustavo Doré

Marte y Venus

Delibuta lacrimis
Oscula plus sapiunt,
Blandimentis intimis
Mentem plus alliciunt

A M.A.M.
Recuerdo tu nombre.
¿Unas birras?

Un... conflicto moral en el mundo de Aquelarre para un Pj condenado y su ángel de la guarda. Sería interesante que el Pj tuviera un alto porcentaje en armas. Esta aventura puede intercalarse dentro de la campaña Scripta Barchinone (ya que hace referencia directa a ésta) o jugarse de manera independiente. De ser así, como mínimo convendría leerse previamente el anexo 3 de dicha campaña.

Introducción

Por qué brillan las estrellas

Equilibrio. Yin y yang. Todos los pensadores coinciden en que nadie es completamente bueno ni completamente malo. Tan erróneo es pensar que existen inmaculados santos, como que en el alma del más infame de los hombres no pudo nunca haber un asomo de bondad.

Es bien sabido, por otra parte, que mientras alguien recuerde nuestro nombre no estaremos realmente muertos. Que parte de lo bueno (y malo) que hicimos en esta vida sigue brillando en alguna parte. Es lo que llamamos estrellas. No existen realmente, pero nosotros las vemos, y sirven para enseñarnos el camino en el mar oscuro, cuando hace frío y tenemos miedo.

Este es el motivo por el que parpadean las estrellas: Ángel y Demonio, Bien y Mal, Jano bifronte, símbolo del alma humana, punto intermitente de luz en un océano de tinieblas... guiado por otras estrellas.

Resumen de la aventura.
Como toda obra humana, nuestros Pjs nacen, crecen (cuando pueden y tienen tiempo),... y mueren. Y esto último es duro. A un buen Dj siempre le duele hacer desaparecer a un personaje noble y valiente, que se ha batido el cuero hasta el final, sólo por una mala tirada de dados.

¡Vamos a darle una segunda oportunidad!... Supongamos... que el Pj tenga un sueño. ¿Sólo un sueño? Quién sabe. Creerá despertar en un mundo atemporal, en pleno Apocalipsis, a pocas horas de la batalla de Armagedón. Su destino, y lo sabe bien, es el Infierno. El dolor y el sufrimiento... hasta el Día del Juicio. Y después, quizá para toda la eternidad.

Pero vamos a ofrecerle, por última vez quizás, la oportunidad de hacer algo bonito: Salvar a una inocente y enamorarse de una chica. Esto no va a servirle para nada. No va a mejorar su situación. Ya está condenado, por un Ser al que no conoce, y sin haber podido apelar. Esto último debe quedarle muy claro... Eso es lo que él cree, al menos. Pero si consigue seguir creyendo que, a pesar de cualquier circunstancia, por encima de toda ley inicua, el hombre debe ser fiel a lo que dicta su corazón... ¿Qué poder va a condenarlo? Por el contrario, si deja que el odio, la impotencia, la rabia puedan mas que él... se verá abocado al más tenebroso de los tormentos infernales.

Esto es lo que (indirectamente y sin palabras) intenta inculcarle su ángel de la Guarda. Por algún motivo extraño, éste ha roto las normas para morir a su lado. Ha renunciado a una gloria segura para compartir la suerte del humano mortal que protegía. ¿Por qué? Es otra historia que a lo mejor os cuento otro día. Pero sigamos.

Vamos a meter al Pj en un apuro. Con todo perdido, a pocas horas de precipitarse sin remisión en un terrible infierno, vamos a pedirle que se arriesgue, que luche una vez más, pero en algo que no va a servirle para nada. Y vamos a poner a su lado, en un océano de mierda, a una semilla de esperanza, a un puntito de amor que, por si fuera poco, va a ponerlo al borde de un destino aún más funesto.

Ojo, no quiero decir con esto que el Pj deba comportarse como un tontolhaba. En absoluto. De hecho, es un alma condenada y tiene derecho a estar muy pero que muy enfadado... ¡A uno no le matan todos los días, caramba! Pero si, aún en estas circunstancias sigue adelante, sigue sin perder la esperanza... Puede que reciba una segunda oportunidad. Y si no... fue hermoso mientras duró.

Sería interesante que el perverso Dj mentalizase al jugador del Pj, durante la semana anterior, a la partida, que esta «última aventura» va a ser muy dura. Ya se sabe, ignorancia y miedo, miedo e ignorancia... Veamos esa nobleza...

Nada por qué vivir. Nada por qué morir. ¡Adelante, pues!

Lee lo siguiente al jugador

Dolor. Dolor. Miedo. Nacer debe ser parecido a morir, reflexionas en una ráfaga de lucidez: Una tortura espantosa, que te lanza a un universo desconocido. Recuerdas la espada entrando en tu cuerpo, y el caer, caer a cámara lenta en un pozo sin fondo. Un pozo de paz, de silencio...
Después vino este espantoso despertar. ¡Tan doloroso es llegar a la muerte! ¡Tan doloroso debe ser nacer!
Sientes como unas manos suaves acarician tu frente, y alguien -o algo- desliza un líquido fresco por tu garganta. No calma tu sed terrible, pero baja unos segundos la fiebre que te devora. Unas palabras de consuelo, susurradas a tu oído, te hacen comprender que no estás solo en el universo. Aún hay esperanza.
Dolor. Dolor.
Te parece que han pasado mil años cuando abres los ojos. Una sed espantosa te devora. Miras a tu alrededor: Ni rastro del campo de batalla. ¿Dónde estarán tus hermanos de armas? ¿Dónde tus enemigos? ¿Será esto el Cielo o el Infierno? No puedes asegurarlo. De momento, parece el interior de una cueva, habilitada como vivienda... Esto sí que no te lo esperabas.

El despertar

El Pj yace en un camastro, con todo tu equipo de batalla. Recuerda la batalla y que... murió. Pero la herida que le parte el pecho, a la altura del corazón, duele demasiado para estar muerto. Si duele, es que aún está vivo...



Ilustración: Manolo Carot

De pronto, el Pj se dará cuenta de que no está solo: una muchacha bellísima está sentada al borde de su cama. Nunca ha visto nada más hermoso, de una belleza tal... que no puede ser de este mundo. Una tirada de PER x 3 confirmará esa idea, al darse cuenta de que el cuerpo de la hermosa no toca la cama, sino que flota, como una pluma, a escasos centímetros del suelo. Una tirada de Teología o de Leyendas revelará que no puede tratarse de otro ser sino de un ángel, a quienes por su naturaleza no se les permite mezclarse con seres humanos.

El ángel está mirando a los ojos del Pj. Parece que haga mucho tiempo que lo esté haciendo. Y se la ve cansada... ¿Cómo puede estar cansado un ángel? Por otro lado, el Pj tampoco está en su mejor momento... Sería tan fácil cerrar los ojos... olvidar el dolor... descansar... para siempre...

Bruscamente una alta y robusta anciana entra en la cueva. Sí, lleva un bastón... pero parece más un arma que un sostén.

«*Buen trabajo... bueno, ahora ya no puedo llamarte por tu nombre. Creo que te llamaré Venus. Sí, es lo más apropiado*» -se dirige al ¡ángel!- «*Pensaba que este mocito estaba lejos incluso de tus manos. Pero tu tienes algo más que mis viejos hechizos, ¡eh!*» Y la vieja echa a reír, ante el sonrojo de la muchacha. Luego, ya con voz seria, se dirige al Pj: «*Bueno... Marte, me alegro que vuelvas a estar entre nosotros. Primero... en algún lugar se te echa de menos. Los recuerdos de tus amigos te retienen en la consciencia. Y segundo, te necesito.*»

Seguramente, en este punto el Pj explicará a la señora en cuestión que a) hace muchos años que nadie le llama mocito, al menos a la cara y b) que, definitivamente, nadie nunca le ha llamado Marte.

«*Bueno, bueno*» -dice la más anciana-. «*Es normal que te sientas confuso y desorientado. Con todo lo que has pasado... Pensamos en dejarte morir, para ahorrarte lo que nos viene encima. Pero no tuvimos el valor necesario. En fin, es bueno tenerte a nuestro lado. Aunque sólo podamos compartir el camino del Infierno. Bueno, juntos no va a ser tan malo. Ya hemos pasado por cosas muy duras... ¡O no!*»

«*Mira, te voy a resumir los hechos, a ver si vas recordando. Te has metido en alguna de tus tontas aventuras... y has mordido más de lo que podías masticar. Has muerto. Por eso no te llamo por tu nombre porque solamente los vivos tienen uno: Los muertos son anónimos, y no existen... 'Marte' servirá... de momento.*»

La Misión

«*No me recuerdas. Pero yo si te recuerdo a ti. Me has conocido con otros nombres y en otros sitios. Has conocido a lo que represento.*»

«*En este tiempo y en este lugar, hace unos... meses, la horda de hombres grises pidió permiso al pueblo para ocupar las ruinas del viejo castillo. Yo les sugerí que no lo permitieran... pero la verdad es que, aparte de su extraña apariencia, no había ningún motivo para desconfiar de ellos. Así que aceptaron.*»

«*Al principio fue bien. Reconstruyeron parte de los edificios, se asentaron cómodamente... lo típico. Pero al cabo de pocos meses, los que estamos en contacto con la tierra notamos un desequilibrio, una alteración del orden natural de las cosas...*»

Caso de que el Pj sea de esos de RR a toda prueba, y se empiece a mirar a la anciana como quien mira un extraterrestre, ésta lo mirará unos momentos (posiblemente, mientras el Pj digiere todo lo que le ha estado contando... sin éxito). Por último le dirá meneando la cabeza:

«*Mira, olvida todo lo que te he dicho. Mi... nieta está prisionera en el castillo. Habría que rescatarla. Es imposible. Así que, por favor, ¿quieres ser tan amable de ir y matarla? Para que no sufra. Gracias*».

Si por el contrario el Pj tiene suficiente IRR (o la suficiente experiencia) para seguirle el hilo al razonamiento de la anciana, ésta continuará:

«Descubrimos que alguien había provocado un conflicto entre el Cielo y el Infierno. Puede que sea el Apocalipsis... Nadie lo sabe, pero los dos bandos se preparan para la batalla del Armagedón. Y se producirá aquí, en este valle. Dentro de pocas horas. Tú te la ahorrarás, porque ya estás muerto. Solamente la fuerza vital de Venus, la que ella te da voluntariamente, te mantiene aún en pie... Eso, y el hecho de que, por algún motivo, el Infierno esté demasiado ocupado para reclamarte... por ahora. Si, Marte, nos quedan pocas horas. Y no hay nada que podamos hacer. Toda mi magia es inútil.»

«Es por eso que quiero... pedirte un favor. Cuando empezó todo, los del castillo raptaron a mi hermana... o, al menos, a una idea de mi hermana. Creen que tiene la sabiduría. Y se equivocan, pues la única que probó el fruto fui yo. Ella es inocente. Inocente de todo. Entra en ese maldito castillo... y sácala de allí. Y si no puedes, mátala. Que no sea su enemigo el que elija su destino. Pronto me tendrá a su lado para cuidarla. Bueno, nos tendrá a su lado. Pues tú también tienes un sitio en el Infierno.»

Y el «ángel» alarga su mano abierta y toca palma con palma al Pj. Y mientras el Pj recupera el aliento y las fuerzas, el Pj nota que la piel de ella se vuelve febril, como la de una niña. Que empieza a sentir su peso. Que sus pies tocan el suelo... «Venus» ha perdido la gloria. Es de esperar que el Pj se sienta más o menos mal... al verla despojada del brillo de los ángeles, empuñando una espada que apenas si sabe manejar, sacando fuerzas de flaqueza y colocándose a la izquierda del Pj... como un perro fiel. Cada quince minutos de tiempo de juego (más o menos) el Pj necesitará un poquito más de la fuerza vital de «Venus»... la cual se irá avejentando y consumiendo poco a poco. En caso contrario, será él el que vaya perdiendo puntos. Si el Dj interpreta bien su papel... con un poquillo de suerte empezará a sentirse incómodo. Y puede que no acepte la fuerza vital de Venus. Que intente llegar al final de la aventura sólo a base de... «bemoles».

El Dj deberá tener esto en cuenta a la hora de determinar si, al final, el Pj va a seguir viviendo. Los actos egoístas no van darle demasiados puntos, precisamente...

De todos modos... conviene recordar que el Pj ya está muerto. Él no lo sabe, pero ganar o perder puntos de Resistencia no le servirá de nada... porque los muertos no pueden volver a morir. El ansia de fuerza vital... como muchas de nuestras necesidades... es meramente psicológica. Un cuerpo fuerte obedece. Un cuerpo débil ordena. ¡Cuánto de duro presume el Pj que es!

Puede que el Pj acepte la misión... o puede que no, que lo envíe todo al cuerno y que le diga a la vieja bruja que pasa de rollos raros. Mala suerte. A su debido tiempo, tras la batalla, el ejército vencedor vendrá a buscarlo. Y sea quien sea, está perdido. Los ángeles son sus enemigos. Los demonios le persiguen. El Pj debería darse por maldito... De hecho, ya lo estaba.

Si acepta, la anciana le indicará la salida de la cueva: Fuera, un ejército de mujeres espera a su capitana.
Algunas visten con pieles, otras cota de malla o armadura de hombre, y muchas más llevan extrañas vestiduras de materiales que el Pj desconoce. Pero un aire propio las distingue, las hace iguales a pesar de los siglos que parecen separarlas.

«*Nosotras a nadie servimos*», dice la anciana, «*excepto a la Brujería, que sólo requiere el deseo de ayudar a tus hermanos. No lo olvides. Este mundo ha terminado, y con él nuestra misión. Quisiera ahora dar libertad a ésta hueste, para que cada una acuda a luchar al bando en el que crea. Pero nos queda una última cosa que hacer. Nunca hasta ahora hemos fallado, y esta no será la primera vez. Vamos a estar con nuestros hermanos de la tierra, simplemente para que no luchen solos. Vamos a morir a su lado. No van a morir solos. Como no quiero que muera sola mi... hermana. Por favor.*»

«El castillo se halla siguiendo este camino, a eso de una hora. Ve. Yo, ya ves, no puedo. Hasta ahora, Marte. Hasta ahora, Venus. Con vosotros a mi lado, el Infierno no será tan terrible.»

La fuente de sangre

El Pj y su compañera parten camino adelante. Algo en el interior del Pj recuerda un camino similar a éste... en otro tiempo y en otro lugar... pero verde, hermoso. Esto es un erial, desprovisto de vida. Por otro lado, el Pj tiene la certeza de que no hay pérdida posible: El camino conduce al castillo... y a su destino.

De repente, al girar una curva, ¡Una fuente! Un recio caño deja caer sobre un remanso fresca y cristalina... sangre. Energía vital. Y el Pj se da cuenta de que es precisamente lo que está necesitando... Sangre dentro de su cuerpo, otra vez...

Quizá debería mantener la cabeza fría y recordar que, como todo el mundo sabe, las fuentes de sangre no existen... o al menos, eso es lo que «Venus» intentará decirle... Y es que, como mínimo, esto parece bastante turbio. Evidentemente, la fuente no es más que una ilusión, preparada por alguien para detener su camino.

Si el Pj decide seguir pasar de largo... sin problemas. Solamente tragar saliva, pasar una tirada de RR... y perder un punto más de Res. o drenárselo a su compañera...

Por el contrario, si se acerca al líquido le parecerá completamente normal. De aspecto agradable, nutritivo y refrescante, parece a todas luces sangre humana... Si llega a probarla... El Pj sentirá una voz dentro del pozo. Una voz antigua, que le habla del orgullo de los no-muertos. No es amenazadora. Es fuerte, vital. Habla de épocas pasadas y por venir. De las grandes hazañas que el Pj ha realizado. De lo gran guerrero que es. Habla, habla, habla...

El Pj deberá pasar una tirada de RR con un malus de -25% para levantarse y seguir su camino. Si llega a beber la sangre, el malus a la tirada será de -50% Caso de fallar tiene una segunda oportunidad... y de fallarla, quedará hipnotizado, con su voluntad atada a esa fuente de vida que tiene tan cerca y que, sin embargo, no puede alcanzar...

El Dj puede hacer sufrir un poquito al jugador. Decirle que le envuelve una niebla roja, que se va espesando por momentos. Que siente, muy débil, una presencia que grita y llora, que le llama a lo lejos. Cada vez más lejos. Mientras la voz lo nombra como el más gran guerrero... Y es que podemos estar escudados contra la crítica... pero no contra el elogio. El Pj saldrá del hechizo cuando lo

piegue. Cuando afirme que no, que él no es el más grande de los luchadores. La humildad es la única manera de librarse de la trampa del orgullo.

Por cierto, cuando el Pj descubra (si llega a hacerlo) que la puente es una trampa, y si pasa una tirada de Psicología, podrá deducir que, en primer lugar, les están esperando. Nadie pone una trampa tan específica (para cazar muertos vivientes guerreros) al azar. Y en segundo lugar, alguien les tiene miedo. Sin miedo, no se prepara una trampa, sino que simplemente se espera al enemigo y se le destruye.

El asalto

Ante los muros del castillo, el Pj deberá idear un plan para entrar en él... y deberá pensarlo solo, pues «Venus» no le será de ayuda en este punto. Si el plan es un desastre (o el Pj se comporta de forma ruidosa / estúpida / imprudente / todas las anteriores...) su compañera y él se darán de bruces contra un escuadrón de soldados. Al fin y al cabo, viven allí...

Si el Pj realmente es un patoso, el DJ puede jugar un poquito (más) con él. Ya se sabe, algo del estilo de *«...cuando tratas de levantar el candelabro que al caer ha pegado fuego a las cortinas, golpeas accidentalmente el espejo de metal bruñido que cae sobre la cristalería fina. En medio del estruendo, te parece oír unas voces que gritan algo así como: ¡¡Qué es este follón!!»*

El número de soldados es cuatro. Suficientes para que el Pj decida rendirse... o se lance a la carga procurando presentar batalla en un pasillo estrecho, donde le puedan atacar de dos en dos, escudado por su compañera. Sin embargo, pronto se dará cuenta de que estos tipos están hechos de otra pasta... Una tirada de Percepción x 5 le hará darse cuenta de que... ¡no son humanos!

Si aún así sigue sin querer rendirse, y sin posibilidades de escapar, sus enemigos se lanzarán en ataque de melé contra él, intentando reducirlo a fuerza de masa (ver reglas sobre inmovilizar).



Ilustración: Emilio Fradejas

Venus luchará valientemente a su lado (cómo no) hasta que Marte sea reducido. En este momento entregará su arma. Y es que no puede con ella.

En este caso, Venus y Marte serán trasladados a una profunda mazmorra... donde ¡sorpresa!, también se encuentra una muchacha, casi una niña, que los mirará con ojos asustados... Y al Pj le recordará alguien que conoció en otro tiempo y en otro lugar, una doncella de ojos tristes, en un bosque olvidado... Y le vendrá a los labios el sabor de leche cremosa, de pan recién horneado, de fruta fresca... solamente un instante, antes de que el recuerdo se desvanezca de nuevo. Los guardias se irán, como aturdidos, como si alguien o algo se hubiera adueñado de su voluntad...

Por otra parte, puede que el Pj se comporte de forma silenciosa /inteligente / cauta. He dicho "puede". En ese caso, incluso a lo mejor captura a un centinela, y le obliga a que lo acompañe hasta los calabozos. De todos modos, no hace falta demasiada imaginación para encontrarlos: Se hallan en lo más profundo del castillo. Y sólo hay una mazmorra vigilada, por un único guardián. Hasta aquí, de maravilla.

Los planes del Nephilim

Sea por su propia voluntad, o a punta de espada, el Pj terminará dentro de la celda, junto a Venus y la muchacha... Y entonces, desde el rincón más oscuro de la celda, oirán una risa que se ríe por lo bajo, como de un chiste privado. Y aparecerá ante los ojos del Pj una mujer desnuda, en la plenitud de su belleza y de su lujuria, que lo mirará como quien mira un trozo de carne en el mercado, relamiéndose sensualmente los labios, hasta que haga una mueca de asco y musite un "¡Ecss! ¡Éste está ya muerto!" para a continuación acercarse a la muchacha acurrucada en el rincón y acariciarla suavemente, mientras le dice: "Hermanita, hermanita, hubiera venido antes, pero ya sabes... necesitaba una pasión para entrar. Tú no tienes, los soldados tampoco y tu captor no se te ha acercado aún... ¡Pero ahora movemos nosotras!".

A continuación, explicará al Pj (y a Venus, que al parecer tampoco sabía nada) que su «hermana mayor» (la anciana) ha hecho que el Pj llegue hasta aquí con un fin muy concreto: «El señor de este castillo es un Nephilim. Posiblemente, uno de los pocos que quedan en las múltiples realidades de la Creación. Y busca descendencia. No de una humana, con la que engendraría un monstruo que la mataría al nacer... sino de una de las tres hermanas creadas, no engendradas... De la doncella. No te preguntaré cómo te ha capturado, pero tú sabes y yo sé que si ese bruto te desflora esta noche, darás a luz toda una hueste de gigantes... Créeme, te aseguro que de esto entiendo un rato...»

La mujer, que no dará su nombre, explicará que, para poder enfrentarse al monstruo, el Pj tiene que unirse a la muchacha. espalda contra espalda, cuatro brazos, cuatro piernas, dos cabezas, dos sexos, dos cuerpos... un único ser. Y la amalgama tiene que ser «Venus», el componente espiritual, no terrenal. Solamente así podrán enfrentarse al monstruo que ya se acerca.

El Pj no tiene muchas opciones... y los pasos del gigante ya retumban en el pasillo.

El combate final

Realizada la unión, la mujer desaparecerá con una carcajada de triunfo, tan misteriosamente como entró... Y el Pj se sentirá... entero. Por primera y única vez en su vida... Y con todas las competencias y características multiplicadas por dos... (revisar los bonus al daño, please)... y esgrimiendo la espada de «Venus».

El monstruo abre la puerta, posiblemente con un problema de priapismo... pronto tendrá otros problemas...

Finalizado el combate, la unión se rompe. La doncella se desvanece, como se está desvaneciendo todo alrededor del Pj. Y «Venus» yace en el suelo, blanca y hermosa. Pero su palidez no es la de la gloria de un ángel, sino la de la muerte. Pues ha sido ella la que ha absorbido todos los impactos que el monstruo ha acertado durante el combate. Ahora muere... y va hacia su condena, pues al haber renunciado a la gloria carece de alma... La única manera de salvarla sería que fuera el Pj el que le diera energía vital... Devolverle la vida que le prestó... Aceptar la muerte.

Si eso sucede, se podrá leer al jugador la última parte de ésta aventura. En caso contrario... Bueno, tendrá el consuelo de que, en algún lugar, hay un Muerto maldito por el Cielo y el Infierno que tiempo atrás fue su Personaje...

Conclusión

Lee esto al jugador:

Los señores de ambos ejércitos han desaparecido, e incluso el lejano fragor como de tormenta que anunciaba la batalla ha cesado. Y ya no estás en el majestuoso castillo, sino en el campo de batalla donde te pareció morir...

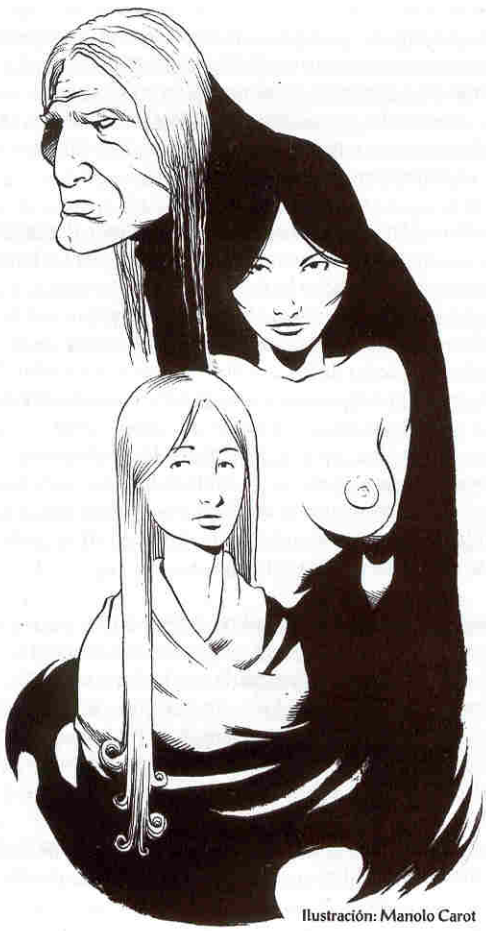


Ilustración: Manolo Carot

¿Qué ha pasado? ¡Ha sido una alucinación? ¡Hemos vencido o perdido...? ¡Pero en qué bando luchaba? Tratas de ordenar tus pensamientos. Estás cubierto de sangre, pero no hay heridas en tu cuerpo. Y al levantar tu mano, la sensación de realidad te golpea como un martillo. Llevas, cubierta de sangre, la espada de Venus.

Tus compañeros te convencen: Ha sido todo consecuencia del delirio, de la fiebre. Venus nunca ha existido, no es más una alucinación. ¡Y cómo se me ha curado la herida! ¡Quizás no te hirieron! ¡Y toda esta sangre! ¡Y esta espada maravillosa!

Tus amigos menean la cabeza pensativos. Tras la terrible batalla, sólo quieren olvidar. Y pasan los días, y llegan más aventuras, e incluso tú mismo llegas a dudar que hayas sido Marte alguna vez. Pero aún ahora, al cabo de tantos años, cada vez que levantas los ojos al cielo no puedes evitar que una sonrisa asome a tus labios.

Porque para sorpresa de astrólogos y adivinos, hay dos estrellas en el firmamento que no titilan: Venus, el lucero del alba, de inmaculado blanco, y Marte, el planeta Rojo.

De hecho, hay otras estrellas que no parpadean.

Pero son otras historias.

Dramatis Personae

Venus (Ángel de la Guarda)



FUE	15		Altura		1'60 m.
AGI	20		Peso		50 kg.
HAB	20		Apariencia		25
RES	15		Armadura Nat.		Inv. armas físicas
PER	15				
COM	10	RR		125 %	
CUL	25	IRR		0 %	

Competencias: Las inversas de las que tenga el Pj (ver descripción en Jerarquía...)
Poderes: Venus lleva una espada de plata de un ángel castigador. Hace el mismo daño que un arma normal (1D8+1+bonus), pero resta de manera natural 2 puntos de protección a la armadura de su adversario...

Andróginos



FUE	25		Altura		1'75 m.
AGI	10		Peso		70 kg.
HAB	25		Apariencia		-
RES	30		Armadura Nat.		Inv. armas físicas
PER	15				
COM	1	RR		0 %	
CUL	1	IRR		150 %	

Armas: Lanza 60% (3D6)
Pelea 75%
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Competencias: Escuchar 90%, Otear 75%, Esquivar 40%
Poderes especiales: Consultar De Rerum Demoni

Hafnarr, el Nephilim



FUE	40		Altura		4 m.
AGI	30		Peso		300 kg.
HAB	10		Apariencia		-
RES	45		Armadura Nat.		Piel gruesa (prot. 5)
PER	20				
COM	10	RR		05 %	
CUL	10	IRR		95 %	

Armas: Pelea 80% (1D3+1D4)
Garrote 45% (5D6)
Competencias: Buscar 60% Correr 75%, Rastrear 90%



Ilustración: Gustavo Doré

Cuento de Invierno

Quicquid agant ceteri,
Virgo, sic agamus,
Ut, quem decet fieri,
Ludum faciamus

Aventura prevista para dos o tres Pj de baja extracción social, con poca o ninguna experiencia en combate ni en magia, y sí en cambio con cierto ingenio. Es, pues, ideal para goliardos, juglares, ladrones y prostitutas. En caso contrario el Dj deberá adaptarla "endureciendo" los encuentros (Y aún así el autor no se responsabiliza del resultado...).

Basada (muy de aquella manera) en el relato "La hija de los búhos", de Neil Gaiman.

Introducción

Monasterio de Castroleón,
Galicia, enero de 1389

Los Pjs, ya sea por haber recorrido como peregrinos el Camino de Santiago, o porque hasta allí les ha llevado la aventura (que tampoco viene al caso), se encuentran con los primeros fríos del invierno en las costas de Galicia, allí donde la tierra se acaba... Como son malos tiempos para recorrer nuevamente los caminos, han decidido esperar la primavera recorriendo los muchos monasterios de la zona. Y así se encuentran, confortablemente alojados en la hospedería del monasterio de Castroleón (Nota: hoy monasterio de Poyo, en la provincia de Pontevedra).

El inglés y su compañía

Y así están nuestros... "héroes", disfrutando del tibio sol del mediodía en el patio del convento, cuando ven entrar a un grupito que por fuerza llamará su atención: Se trata de una media docena de mugrientos hombres de armas que hacen las veces de séquito de un caballero con la armadura más fantástica que los Pjs hayan visto nunca: bruñida como un espejo, brillante como la plata, con numerosos adornos... y como remate macabro, con el yelmo en forma de calavera. Una tirada exitosa en cualquier habilidad de armas hará menear la cabeza: esa armadura puede ser buena en torneos y paradas militares, pero en un combate de verdad... Si alguno de los Pjs tuvo en el pasado (ya sea por background, tirada de Rasgos de carácter o simplemente en una aventura anterior) contacto con algún bandido o ladrón (y el susodicho salió con el pellejo intacto, que ya es mucho) puede ser buena cosa que lo reconozcan como parte de ese extraño séquito. En caso contrario, una tirada de Psicología hará que los Pj confirmen su primera impresión: estos cortagargantas degollarían a su hijo si alguien les ofreciera un maravedí por sus entrañas. Compañía poco aconsejable para recorrer los embarrados caminos de Galicia en invierno...

Junto al bufón de la armadura cabalga otro, diferente de sus compañeros como un águila pueda serlo de una bandada de buitres. Un tipo vestido de oscuro, con cota de malla de soldado y espada cómodamente colgada en el costado. Cuando los Pjs estén observándolo, girará la cabeza, deteniendo la mirada en ellos algo más de un instante. Una tirada más o menos desconfiada de Psicología confirmará que los está estudiando de la misma manera que ellos están haciendo con él...
Los Pj contemplarán con envidia cómo los recién llegados no son alojados en la destartalada hospedería del convento, sino en el edificio principal. Con armadura rara o no, un caballero sigue siendo un caballero, y por ello él y su séquito se merecen algo mejor que lo que se ofrece a unos buscavidas como los Pjs.

Si éstos tienen curiosidad, pueden abordar al monje hospedero o a alguno de los miembros del séquito de tan curioso personaje. Unas monedas, una buena tirada en una habilidad de Comunicación o simplemente una mejor interpretación por parte del jugador harán que los Pjs se enteren que el payaso de la armadura tiene



por nombre sir William de Gates, y es uno de los muchos ingleses que se trajo el duque de Láncaster a la Península hace un par de años, cuando desembarcó tropas en Galicia reclamando derechos sobre la corona de Castilla, por estar casado con Constanza, una de las hijas ilegítimas de Pedro el Cruel... pero eso es otra historia... La cuestión es que desde entonces se ven pululando por las cortes hispanas buen número de estos tipejos, que se asemejan en sus malos modales, sus ojos de pescado muerto y sus excéntricas armaduras.

La posada de Jonás

La hospitalidad del monasterio, como es habitual, se limita a un máximo de tres días (salvo que el peregrino esté *realmente* enfermo) y tiene más en cuenta el alma que las servidumbres del cuerpo. Así que los Pjs se pueden haber hartado de misas y rezos, pero pondrán una mueca de asco cuando les pongan delante una escudilla con un potaje de col, berzas y nabos, junto con una rebanada de pan negro. Quizá, si tienen unas monedas, se planteen hacer una visita al cercano pueblo de Castrove, donde seguro que encuentran una buena taberna donde tomar unas jarras de vino y comer algo decente... Y si no tienen las monedas, quizá puedan ganarlas... honradamente o no. De hecho, no serán los únicos. Bastantes de los "peregrinos" se escabullirán por uno de los portillos del monasterio, previa propina al hermano encargado de cerrarlo.

La posada de Jonás recibe su nombre por su dueño, un viejo marinero de andares cojos, que no se cansa de repetir su historia al que tenga la mínima curiosidad: como el patriarca bíblico, una tempestad lo arrojó al mar, y casi se ahoga, y aunque no lo tragó una ballena, sí vio un enorme monstruo entre las olas (Para descripción, ver Leviathán). Sus conciudadanos menean la cabeza, y sonríen a sus espaldas explicando que al pobre Jonás algún golpe en la cabeza le revolvió los sesos, privándole de parte de su entendimiento. Sea como fuere, el viejo marinero no quiso volver a la mar, cambiando el oficio por el de posadero. Hace comidas sencillas: liebres guisadas, pescado recién sacado del mar, pan de centeno, queso, cebolla, manzanas... todo regado con ese vino blanco, dorado como el sol y de gusto tan peculiar que es típico en estas tierras.

Sofá al Dj: Deja que los jugadores se relajen y hagan un poquillo de rol de verdad. Que los juglares y goliardos intenten sacarse unas monedas con sus canciones, las prostitutas se ofrezcan a los clientes y los ladrones procuren aligerar alguna que otra bolsa. Y cualquiera de ellos, por supuesto, puede organizar una partida de dados. Describe una taberna bulliciosa, llena de humo producto de una leña siempre húmeda (es difícil en invierno conseguir leña totalmente seca) a la que le cuesta subir por el caño de la chimenea, atascado por el hollín y quién sabe cuántas cosas más. De todos modos, según sentencian muchos, el humo es bueno, previene contra los resfriados...

Las jarras de vino que servirán a los Pjs no contienen vino sino vinagre... algo evidente para cualquiera, a no ser que falle con una Pifia una tirada de Degustar. Si los Pjs protestan (lo cual sería normal) al principio Jonás se pondrá algo chulito, diciendo que ese vino no puede estar malo, que es de un barril nuevo, que acaba de abrir. Si recurren a un remedio tan sencillo como darle de beber, dará un sorbo, lo escupirá y a continuación romperá de un hachazo el barril, dejando que el vino se derrame al suelo, mientras grita a sus clientes: ¡*En casa de Jonás, lo que no es bueno, se tira*! Seguidamente se disculpará ofreciéndoles una nueva ronda, e invitándolos a la siguiente...
Mientras tanto, un par de borrachos han aprovechado para meter la cabeza en el barril desfondado (ya que, picado o no, el vino sigue siendo vino).
En mitad de este follón, dos nuevos clientes llegan a la posada. El tipo de la cota de malla y otro del séquito del inglés (¿quizá el viejo conocido de los Pjs!).

La astucia de Álvaro

Alguno de los Pjs puede intentar abordar a los dos tipos, más por curiosidad que por otra cosa. El tipo de la cota de malla no soltará prenda, y a su lado su compañero estará bastante cohibido. Si los Pjs quieren sonsacarle algo, tendrán que separarlos (esperando que el de la cota se vaya con alguna prostituta, por ejemplo).
Si logran separarlos, un par de tragos, una buena tirada en Elocuencia o algunos arrumacos de un Pj femenino bastarán para que al bellaco se le suelte la lengua. No lo dirá todo de una vez, y la cantidad de información que le sonsaquen dependerá de la calidad de sus tiradas (o de su buena interpretación). La historia, de todos modos, es la siguiente:

El tipo de la cota de malla se llama Álvaro, y con él hace un tiempo que se dedican a un negocio muy lucrativo: Álvaro se ofrece a los viajeros que viajan solos o en pequeños grupos, como hombre de armas y guía. En realidad, en lugar de protegerlos lo que hace es conducirlos a donde le esperan sus hombres, que degüellan alegremente a todo el mundo (previa violación de lo violable) dejando los cadáveres para las bestias del bosque. Al inglés lo conoció en Santiago, y al principio pensó en hacer lo mismo, pero luego cambió de idea, se presentó ante sus hombres y les dijo que a partir de ahora harían de criados del señor. Cuando algunos protestaron (y después de repartir un par de golpes) les explicó que un tipo como el inglés valía más muerto que vivo, pues junto a él tendrían acceso a palacios y castillos, en lugar de seguir viviendo en el bosque como animales.

Y así están, de compañía del inglés. Al principio el tal William estaba acompañado de un par de paisanos, que pronto se cansaron y se fueron a su tierra. Álvaro se dedica a buscar distracciones para el inglés, con la esperanza de que éste no se aburra y también decida irse. Así que han estado un tiempo haciendo el tonto por el Pico Sacro, en busca de la entrada a la sala subterránea donde se encuentra una fiera que protege un tesoro... Evidentemente, no han encontrado ni tesoro ni Dragón, y el inglés se ha quedado con las ganas de hacer de San Jorge. Así que Álvaro se lo ha traído a la costa, con viejas leyendas de sirenas y de brujas, para seguir excitando su imaginación.

La historia del arriero

En éstas que a uno de los borrachos que se han estado remojando con el vino picado se le suelta la lengua, y empieza a contar mil y una anécdotas que le han pasado a él mismo o que ha oído al pasar. Pues es un arriero, y con sus mulas recorre los caminos comprando y vendiendo (y maldiciendo a esos podridos de Maragatos, que monopolizan todas las rutas que pueden). Varios parroquianos se sientan a su alrededor riéndose de sus incoherencias de borracho... Entre ellos Álvaro, que sentado en las sombras sorbe pensativamente de su jarra de vino, escuchando... y maquinando...

El arriero, de nombre Adrao, contará que se ha acercado al viejo castro, a ver a la medio mariña. Los forasteros le pedirán más datos, interesados, pero los del lugar lo mirarán incómodamente, y alguno apurará su jarra y se irá. Varios intentarán hacer que se calle, diciéndole que no diga tonterías, que está borracho. Pero el arriero está lanzado, y excitado tanto por las burlas como por la atención de los forasteros, continuará:

"Hace unos años vivía en la aldea un pescador, fuerte y apuesto, de nombre Caitán. No había mejor marino en toda la Costa de la Muerte. Vivía del mar, y para la mar. Era justo, pues, que el mar le diera una compañera. Pues sucedió que un mal día se trajo en la barca a una muchacha, con la que compartió a partir de entonces casa y lecho, negándose a casarse con ella, para escándalo de todos y murmuraciones de comadres. Hubo quien dijo, y el tiempo les dio la razón, que la chica no era otra cosa que una Mariña, una criatura del mar, que aunque parecen humanos, no lo son, pues no tienen alma. A su debido tiempo la barriga de la mariña se llenó, y de ella salió una niña, rubia como el sol y con los ojos verdeazules de la mar. Evidentemente, ese pecado no podía durar, y a su debido tiempo Dios les castigó. A un año escaso del nacimiento de la niña, una tormenta se tragó la barquita de Caitán, y no se le volvió a ver entre los vivos. La Mariña enloqueció de pena, y al poco murió. Los del pueblo cogieron la niña, y la dejaron en la playa, para que el pueblo de su madre se la llevara. Pero tras un día y una noche la niña seguía allí, llorando de hambre y de frío. Del mismo modo que los hombres no la querían por ser de la mar, las Mariñas no la querían por ser de la tierra. Por fin, una vieja Meiga se la llevó consigo, y la dejó en las ruinas del viejo castro, donde de cuando en cuando le lleva comida. Ahora tendrá trece o catorce años, y es una belleza, tímida como los animales salvajes... y silenciosa como ellos, pues nadie le ha oído jamás pronunciar una sola palabra."

En esto que, de repente, el silencio corta el bullicio como un cuchillo corta la manteca. En el umbral ha aparecido una mujer, de larga cabellera negra, que mira coléricamente al arriero, el cual palidece, traga saliva (los Pjs que lo estén contemplando jurarían que hasta se hace caca encima) y se va. También la vieja desaparece, tan repentinamente como llegó. Los naturales de la aldea apuran sus jarras y se van. Solamente se quedan algunos forasteros, que intentan quitarle hierro al asunto, mofándose de las supersticiones de campesinos y pescadores...

¿A quién le va a importar?

Álvaro vuelve muy contento al monasterio, pues tiene por fin un entretenimiento para el inglés. Una aventura de seres mágicos, de criaturas diabólicas... y de chicas guapas.

Pues si el inglés (y ya puestos el resto de sus hombres) visitan a esa mestiza de mariña y humano y yacen con ella... ¡a quién le va a importar! Y además, si no habla... ¡Quién se va a enterar! Eso, claro, suponiendo que a sir William no le apetezca descuartizarla, o hacer que sus hombres lo hagan, para ver cómo está hecha por dentro...

Al día siguiente temprano, Álvaro y los suyos empiezan a buscar a Adrao el arriero, y a preguntar sobre las ruinas del viejo castillo del que hablara el borracho. Los Pj, por su parte, han de irse. Los tres días ya han pasado, y se arriesgan a que los monjes los echen a palos. Por suerte, el monasterio de Ribadúnia no está lejos. Con suerte, el grupo podrá llegar a él antes del atardecer.

Por desgracia, el destino tiene para ellos otros planes. A la media hora escasa de haberse internado por los viejos caminos del bosque, les saldrá de repente al paso la mujer de la posada. Viste ropas gastadas y marrones, tiene el pelo negro y suelto, y unos ojos oscuros y profundos como pozos, que uno a uno mirarán fijamente a cada miembro del grupo. Los Pj deberán tirar por RR para poder siquiera sostenerle la mirada. Finalmente, la recién llegada meneará la cabeza y les dirá, sencillamente: *"Necesito de vuestra ayuda". Los hombres del caballero están en el pueblo preguntando por las ruinas donde se encuentra la niña. Por malicia, codicia o miedo alguien se lo dirá. ¡Y solamente el Diablo sabe lo que le harán! Vosotros se lo impediréis, a cambio de mi gratitud... ¡o por miedo a mi maldición!"*

Si uno de los Pjs se pone violento y dice que a él por las malas ni agua, o que pasa de meterse contra hombres de armas, o simplemente que no es un caballero de romance para defender huerfanitas y quiere seguir su camino... tendrá que apartar a la meiga (pues eso es lo que es) ya que bloquea el camino. Al acercarse hacia ella la meiga susurrará algo... y desaparecerá. Al siguiente asalto el Pj caerá al suelo víctima de convulsiones, a no ser que pase una tirada de RR (efecto combinado de los hechizos de Invisibilidad y de Danza)
La meiga no es tan poderosa como quiere hacer creer a los ojos de la aldea (entre otras cosas porque si así fuera podría defender a la chica ella sola) así que si los Pj se empecinan en seguir su camino no podrá hacer nada más que verlos marchar. Eso sí, les lanzará su maldición. En términos prácticos, lanzará sobre los Pjs un hechizo de Creación de escorpiones (ver Magia Negra, nivel 3). Dentro de seis días, los Pj tendrán serios problemas...

Claro que también puede suceder que a los Pjs se les despierte la fibra sensible y decidan ayudar a la meiga... La pregunta es... ¡cómo pueden impedir dos o tres pícaros que un grupo de hombres de armas hagan su voluntad!

Contra el inglés y su compañía

Evidentemente, nada les impide dirigirse a las ruinas del castillo guiados por la Meiga, recoger a la chiquilla y llevársela lejos de allí. Por desgracia, Álvaro, y sus hombres les seguirán el rastro para darles caza, para gran regocijo del inglés, que lo encontrará todo muy excitante y divertido. También pueden optar por el enfrentamiento armado directo, u organizar una emboscada... de todos modos, frente a esos hombres de armas, llevan las de perder. A no ser, claro, que accedan a que la Meiga los convierta en fieras salvajes (con el hechizo de Metamorfosis). Claro que la pérdida de IRR puede ser brutal...
Una prueba de astucia quizá sería intentar ponerse al servicio del inglés, sumándose a su séquito de algún modo, o ir cazándolos uno a uno... pero la pelota ahora, está en poder de los jugadores. ¡Que sean ellos los que resuelvan la papeleta!

Los hombres de Álvaro no encontrarán a Adrao (que al darse cuenta que había hablado demasiado se le pasó la

borrachera de golpe, y se largó con viento fresco) pero averiguarán dónde se encuentran las ruinas del viejo castillo al atardecer. El inglés no tendrá prisa en partir, prefiriendo hacerlo una vez haya oscurecido (por aquello de que "así es más emocionante"). Provistos de antorchas, se dirigirán a las ruinas, buscarán a la chica, y si nadie lo impide... Una vez haya acabado todo, la Mariña se arrojará de lo alto de una peña, cayendo al mar. Las olas escupirán su cuerpo destrozado unos días más tarde, arrojándolo contra los arrecifes. Y la Meiga, de seguir viva, empezará su venganza contra aquellos que no tuvieron piedad...

Conclusión

Los Pj ganarán 35 P. Ap por jugar esta aventura, más 25 más si logran impedir que le toquen un pelo a la Mariña. Si la meiga no tuvo que amenazarles pondrá su mano sus frentes, marcándolos con un extraño signo, como de un triángulo con dos cuernos. Al verlo, las Sombras o el mismísimo Agaliaretph se abstendrán de atacar o dañar al Pjs, alejándose de él. Por desgracia, el signo solamente sirve para una vez. Una vez usado desaparecerá (aunque esto no tienen por qué saberlo los Pjs, claro está)
La Meiga, de quien por cierto, no saben el nombre (ni ella se lo dirá) puede volver a aparecer, como amiga o como enemiga, en otra aventura... ¿Quién sabe?

Dramatis Personae

William de Gates



FUE	15	Altura		1'80 m.
AGI	15	Peso		65 kg.
HAB	10	Apariencia		18
RES	20	Armadura Nat.		Carece
PER	10			
COM	10	RR	60 %	
CUL	10	IRR	40 %	

Armas: Espada 40% (1D8+1)
Escudo 40%
Lanza larga 35% (2D6+1D4)
Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6)
Yelmo
Competencias: Cabalgar 45%,
Frases: ¡Good Lord! ¡Amazing! ¡Yes, yes!

Álvaro



FUE	15	Altura		1'70 m.
AGI	15	Peso		65 kg.
HAB	20	Apariencia		14
RES	15	Armadura Nat.		Carece
PER	20			
COM	15	RR	80 %	
CUL	10	IRR	20 %	

Armas: Espada 75% (1D8+1D6+1)
Pelea 45%
Armadura: Cota de malla (Prot 5)
Casco: (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 65%, Otear 70%, Psicología 50%, Mando 70%,

Bandidos de Álvaro



FUE	15	Altura		variable	
AGI	10	Peso		variable	
HAB	15	Apariencia		Variable	
RES	15	Armadura Nat.		Carecen	
PER	10				
COM	5	RR	40 %		
CUL	5	IRR	60 %		

Armas: Espada 45% (1D8+1D4+1)
Maza 40% (1D8+1D4+1)
Ballesta 35% (1D10+1D4)
Pelea 40%
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 45%, Esconderse 60%, Tortura 40%,

Jonás



FUE	20	Altura		1'80 m.	
AGI	5	Peso		90 kg.	
HAB	10	Apariencia		12	
RES	20	Armadura Nat.		Carece	
PER	15				
COM	10	RR	60 %		
CUL	5	IRR	40 %		

Armas: Garrote 80% (2D6)
Armadura: Carece
Competencias: Navegar 45%, Nadar 60%, Trepar 35%, Otear 60%, Psicología 65%

Meiga



FUE	25	Altura		1'40 m.	
AGI	10	Peso		40 kg.	
HAB	15	Apariencia		18	
RES	25	Armadura Nat.		Carece	
PER	5				
COM	5	RR	0 %		
CUL	20	IRR	150 %		

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 90%, Astrología 80%, Conocimiento de Plantas 75%, Conocimiento de Minerales 90%, Psicología 65%
Hechizos: Revitalización, Buen parto, Fertilidad, Dolores de Parto, Corrosión del metal, Maldición, Parálisis, Virginidad, Mal de ojo, Crear escorpiones, Visión de futuro, Danza, Locura, Creación de Homúnculos.
Poderes especiales: Invocar a Agaliaretph (ver descripción en Bestiario).
Recordemos que la Meiga, al ser criatura del mundo irracional, no necesita componentes.
También hay que recordar el malus que da a la RR debido a su alta Irracionalidad (-50%)

Aldeano típico



FUE	10	Altura		variable	
AGI	15	Peso		variable	
HAB	15	Apariencia		variable	
RES	15	Armadura Nat.		Carece	
PER	10				
COM	10	RR	40 %		
CUL	5	IRR	60 %		

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento de animales 60%, Conocimiento de plantas 70%, Navegar 70%



Magice rerum inferni est

Per me si va nella cittá dolente,
per me si va nell'eterno dolore,
per me si va tea la perduta gente.
Giustizia mosse il mio alto fattore:
fecemi la divina potestate,
la somma sapienza e 'l primo amore.
Dinanzi a me non fuor cose create
se non etterne, e io etterna duro.
Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate
Liber Inferni, Canto III

Esta campaña está prevista para un grupo de 5 a 7 Pjs recién creados. En un principio fue diseñada para que los Pjs formaran dos grupos, jugando por separado *Siqua sine...* y *Casus Luciferi*, así como las dos mini aventuras de introducción, para reunirse luego. Pero, si el Dj lo desea (o tiene un grupo de jugadores reducido), puede hacer los cambios necesarios para jugarlo todo como una campaña continua. Los Pjs pueden ser de cualquier profesión, aunque no estaría de más que la mitad, por lo menos, fueran combatientes y uno o dos estuviesen familiarizados con la magia.

Preludios y presagios

Siqua sine socio, caret omni gaudio

Introducción

Navarra, marzo del año de Nuestro Señor de 1347.

Las noticias vuelan. Iñigo Garcés, un hombre de la corte, de grave semblante e ilustre por su apellido y por sus servicios a la reina Juana II, busca a un grupo de guerreros de espada pronta y lengua queda, para una delicada misión. La recompensa será alta. No es descabellado suponer que los Pjs se lanzarán al ruedo.

Iñigo explica la operación a los Pjs: a él le envía un destacado miembro de la corte, cuyo nombre no viene al caso. El hijo de tan noble señor, al que llamaremos don Carlos –¡qué casualidad, se llama igual que el hijo de la Reina, que Dios guarde...!–, ha sido hechizado por una maldita arpía, Birutia de Aralar, bruja y alcahueta. Birutia ha atraído al joven mediante embrujos y engaños, y le ha obligado a prometerse con su discípula Indarr, para tenerlo más controlado. Es menester que una compañía de hombres discretos y resueltos viaje a Aralar, en lo alto de las montañas, y rescate al joven e inexperto galán. Las tropas reales son muy conocidas, por lo que la vanguardia de la expedición estará formada por un grupo anónimo (adivina quién). Una compañía de hombres de Su Majestad (así como cuatro veces el número de Pjs) les seguirá a cosa de una milla. Tienen instrucciones de no acercarse a los Pjs, pues podrían ser reconocidos como soldados de la Reina; pero, si el asunto se pone color hormiga, puede ser buena cosa tener un respaldo cerca. Son soldados veteranos, curtidos en cien batallas. El mejor respaldo militar que podríais obtener. Y si se monta un follón... nadie sospechará si intervienen unos soldados «que pasaban por ahí».

Iñigo entregará armas y material a los guerreros. No falta de nada, la casa no repara en gastos. El equipo no es lujoso, ni muestra librea de ningún tipo, pero es de tan buena hechura y revela tal habilidad en la fabricación... que es digno de un Rey.

El capitán de los soldados es Juan de Sansín. Es fácil distinguirlo de su caballo, pues lleva espada. Juan es un guerrero cuarentón, que ha entregado su sangre mas de una vez por su Reina, como atestigua el garfio que lleva por mano izquierda. De joven tuvo que ser de fuerza casi sobrehumana y aún hoy uno se lo pensaría antes de buscarle las cosquillas. Durante muchos años ha sido el guardaespaldas de la Reina Juana II (que Dios guarde) y es de todos conocida su fanática devoción a la corona. Lo que no sabe todo el mundo son las instrucciones secretas de Juan. Son simples: cuando los Pjs rescaten al joven Carlos, los atacará con sus hombre s y los llevará cautivos a Pamplona, donde serán ahorcados tras cortarles la lengua (para que no canten a última hora). Después dirá que unos bandoleros asaltaron al hijo de la Reina. Sería un escándalo terrible en la corte si corriera la voz que el joven príncipe ha sido embrujado. El interés de estado no puede asumir esta indignidad. Y, por otra parte, ¡quién puede confiar en la discreción de unos miserables mercenarios!

Juan no es cruel. A Juan no le gusta su misión. Pero Juan ama a su señor sobre todas las cosas y cumplirá sus órdenes hasta más allá de la muerte. Literalmente.

Los Pjs tampoco saben que no son los primeros a los que se les encarga esta misión. Pol de Gorriaitz, caballero de la orden de Cristo y un guerrero curtido donde los haya, partió hace dos semanas... y nada se sabe de él.

El camino

Los Pjs parten de Pamplona al alba. La ruta hasta Aralar les llevará un par de días. Pronto abandonan el camino real y se internan en los montes. Los bosques vascos son duros. En primavera hay lobos, pero en otoño los osos se los comen. Y en verano las moscas se comen a osos y lobos. Y en invierno hace frío. Mucho frío. (Si los Pjs no toman las debidas precauciones, quizá debieran hacer un tiro de Resistencia x3 durante la noche, para no despertarse ateridos de frío. Consulta las reglas de Calor y Frío en el capítulo 2). Sí, los bosques vascos son duros. Ahora bien, la vista es impresionante: zonas apenas pisadas por el hombre donde uno se siente muy cerca de la naturaleza. Y tan cerca. A la que te descuidas, una parte de ti aparece dentro de un lobo y el resto como abono para los árboles...

Llegada la noche, el grupo acampa en un pequeño claro, a orillas de un riachuelo. A lo lejos, pueden vislumbrar la hoguera de sus «compañeros». La luna sale sobre los árboles. Qué paz, qué tranquilidad... Sólo rota por los aullidos de los lobos...

A eso de medianoche, si el centinela –¡porque han puesto turnos de guardia, no!– pasa una tirada de Otear, oirá unos gruñidos entre la maleza y verá, a la luz de la hoguera (que relucirá si han pensado en poner leña en las dos últimas horas), unas sombras que se mueven: ¡lobos! Si consigue dar la alarma, una reacción resuelta de los Pjs hará que salgan corriendo. Si no... los lobos les tomarán por sorpresa. Ley de vida. Por cada Pj que haya, atacarán dos lobos (ver Bestiario No Fantástico para más información). Una vez se haya entablado el combate, los animales sólo se retirarán: a) con la panza llena o b) si los Pjs hieren o matan a más de media manada. Si el Dj no se siente demasiado cruel y los Pjs comienzan a ser devorados, puede hacer intervenir a los soldados. Ellos SÍ que han montado una guardia.

Por cierto, y para quien le interese, los lobos no pueden subir a los árboles. De nada.

Aralar

La sierra maldita. Quizá los Pjs no sepan muy bien de quién debe protegerles la guardia, pues desde Oderiz que no han visto más que cuatro o cinco caseríos. El grupo llegará a la montaña al anochecer. Ante ellos, a unos quinientos pasos, hay una cabaña. La guardia ha hecho un alto y parece que se preparan para cenar a orillas de un riachuelo media milla detrás del grupo. Un lugar desde donde dominan perfectamente el camino de vuelta...

En la puerta de la cabaña hay cuatro figuras. Una joven corta leña. Un hombre ya adulto, y con el rostro lleno de cicatrices, despluma unas codornices. Un joven le ayuda, más mal que bien (se ve que esto no es lo suyo) y una anciana señora hila apurando los últimos rayos del sol. Una estampa bucólica. Aparte del hacha de la joven y el cayado de la anciana, ninguno de ellos parece ir armado. A medida que el grupo se acerca, independientemente de que lo hagan abiertamente o con discreción, dejan sus actividades y se les quedan mirando. No parecen muy preocupados. Casi al llegar a la cabaña, la joven se seca el sudor de la frente y se dirige a los Pjs: «Pasad, hermanos. Nuestra casa es pobre, pero os daremos el pan y la sal» Con un gesto, les bendica la puerta de la cabaña.

La historia...

Es más simple de lo que parece. En efecto, Carlos ha sido arrastrado a Aralar mediante magia... Mediante la más cotidiana, hermosa y simple magia posible: se ha enamorado de Indarr, a la que encontró en los bosques cuando estaba de cacería. E Indarr se enamoró del príncipe. O quizá fuera Birutia, con sus hechizos, la que lo dispusiera así. O algún poder por encima de ella. Carlos sabe que su destino es ser Rey y que no podrá sentar a Indarr a su lado. Y la quiere (o cree quererla) demasiado para que sea una simple concubina. Además, Indarr ni aceptaría someterse a los ritos cristianos, ni a abandonar sus sagradas montañas. Pero sí quiere perpetuar su estirpe y que el padre sea Carlos, pues por sus venas corre sangre de Mari, la Dama de Amboto, debido a los enlaces matrimoniales de la Casa de Navarra con el linaje de los señores de Vizcaya. Por su parte, Carlos está de acuerdo en ofrecer toda su vida al Reino de Navarra... excepto un año. Sólo pide un año y volverá. Su madre no es vieja y aún le quedan muchos años por reinar. El príncipe ha decidido que volverá a Pamplona para el deshielo siguiente.

Pol llegó en su busca y se encontró con que su misteriosa espada y su buen hacer como guerrero poco podían contra la testarudez de Carlos y la magia de las mujeres. Éstas, por su parte, supieron convencerlo de que se quedara, pues le dijeron que invocarían a los poderes de la tierra y de la noche para averiguar cuál es el origen de la espada que porta (ver Anexo: la historia de Pol de Gorriaiz)

Y entonces llegan los Pjs.

Carlos está irracionalmente contento. Así podrá explicar a un enviado de la corte la situación y tranquilizar a Juana, su madre. Hablando se entiende la gente... Así que explicará a los Pjs lo que ocurre (si le dejan). Las dos mujeres se mantendrán aparte, en hosco silencio, y Pol mirará hacia otro lado, claramente incómodo... Si los Pjs pasan una tirada de Psicología, se darán cuenta que Carlos está eufórico y confundido. Su comportamiento no es propio de un noble y mucho menos de un futuro rey. Los Pjs pueden intentar usar la violencia... y se darán cuenta de que les es imposible. Están en la cabaña de Birutia y muy poderoso ha de ser el que haga algo allí que ella no quiera: si esgrimen sus armas, éstas caerán al suelo; si intentan lanzar un hechizo, las palabras morirán en sus labios. Como mucho pueden hablar... y ya puestos, tampoco gritar demasiado... Ganancia de 1D6 de IRR si no pasan la tirada, *please*...

Si hablan con Pol éste se sonrojará y les dirá: «No son brujas normales, pero tampoco hay maldad en ellas. Creo que son sinceras y que ése tonto enamorado también lo es. Cuando le hayan sacado lo que quieren, le dejarán marchar. Así me lo han jurado por la Dama. Y un euskaro de la vieja fe nunca rompería ese juramento. Lo que no sé es cómo se lo va a tomar la reina Juana...»

Por cierto, Pol no parece hechizado.

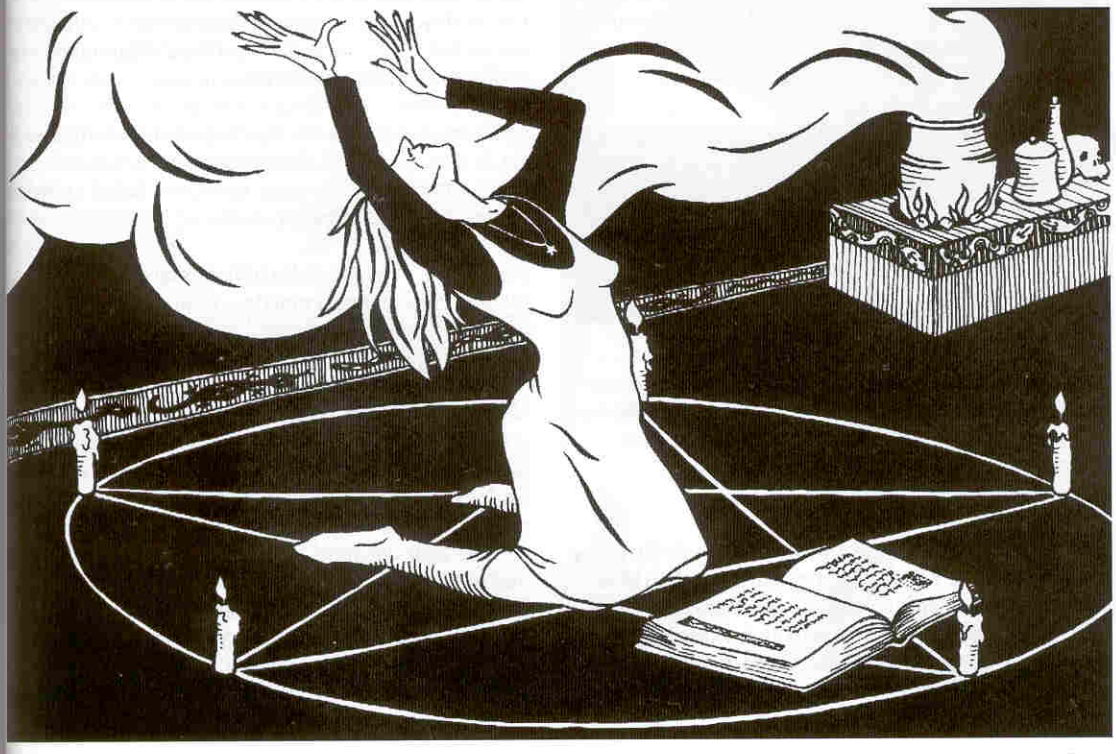


Ilustración: Montse Fransoy

Al caer la noche, Birutia e Indarr cruzarán una mirada y se cubrirán con unas capas, haciéndole una seña a Pol. Éste se levantará con el espadón en las manos y las seguirá fuera de la cabaña. Por mas rápidos que vayan los Pjs, al salir fuera se encontrarán con que la montaña estará desierta (a excepción del campamento de los soldados...). Carlos intentará preparar (más mal que bien, que esto no es lo suyo) algo de cena, que será un desastre... No estaría de más que alguien le echara una mano si quieren cenar sustancioso y caliente.
Si los Pjs le preguntan a dónde han ido les dirá: «Salen muchas noches. No sé dónde van, pero confío en ellas. Sé que van para bien. Le prometieron a Pol que esta noche le revelarían un secreto muy importante para él. Volverán al alba. Esperemos a que vengan y podremos parlamentar con seguridad con los soldados de mi padre. Pienso quedarme aquí hasta que vuelvan.»

Por cierto, si algún Pj hace la prueba, ahora SI puede esgrimir la espada y tal y tal... Los poderes de Birutia parecen haberse ido con ella.

Evidentemente, mi querido Dj, las opciones son:
▶ Que los Pjs se pongan duros con Carlos y lo entreguen a los soldados. Mal rollo: Birutia e Indarr volverán al alba. Evitarán hacer mas daño que el mínimo imprescindible, pero lucharán como un gato panza arriba. Por no hablar de la «recompensa» que esperaría a los Pjs en Pamplona...
▶ Que los Pjs decidan abrirse. Mal rollo: Juan no puede dejarlos marchar, así que mandará que los maten. Nada personal, pero «testigo bueno, testigo muerto».
▶ Que los Pjs le expliquen a Juan la situación y le hagan ver que lo mejor sería volver la primavera que viene. Mal rollo: Juan pensará que también han sido hechizados y va a acabar con la posesión de raíz: degollando a todos menos a Carlos.
▶ Que los Pjs se entretengan demasiado tiempo charlando. Adivina... Los soldados empezarán a ponerse nerviosos. (Si puedes llamar ponerse nerviosos a que cinco de ellos tomen arco y flechas y cubran a sus camaradas que suben con las armas desenvainadas). Lo dicho antes sobre Juan y las posesiones infernales.
▶ Que los Pjs tengan otra idea brillante. Mal roll... no nos precipitemos. ¡Adelante con los faroles!

Nota para el Dj: Carlos de Evreux FUE rey de Navarra, así que no seas bruto y no lo mates. Si le pegan un palo, que quede herido o inconsciente y cosas así. Muchas gracias en nombre del Colegio Oficial de Historiadores.

El final

Evidentemente, esto terminará bien para los amantes. La magia del cine... A ver ¿dónde has visto tú que maten al bueno? De la habilidad de los Pjs dependerá que salgan de aquí mas o menos trasquilados.

Lo más sensato parece ponerse del lado de Birutia e Indarr. Aunque por fuera parezcan unas pacíficas campesinas, la verdad no tiene que basarse en las apariencias. Recuerda que los Pjs **no tienen por qué saber durante la larga, larga noche cuáles son los poderes de Birutia e Indarr**, ni siquiera si los tienen. Que sufran.

Si los Pjs consiguen contener a los soldados de Juan hasta la vuelta de Birutia, Indarr y Pol –a poco más o menos las tres y media de la madrugada (y no al amanecer)– éstas usarán toda su magia contra los soldados, para que dejen de luchar.
La noche es clara y hay luna llena. Se puede ver a un hombre (que no lleve antorcha) hasta unos treinta pasos. Los arcos no valdrán mas allá de esta distancia si el blanco no lleva fuente de luz.
La cabaña es una sólida construcción de piedra con cuatro troneras a los lados y una pequeña y robusta puerta de roble. Si los Pjs se atrincheran dentro, será difícil para los soldados entrar... Siempre y cuando los Pjs no se cansen a lo largo de las horas (buen momento para otro tirito de Resistencia). Los asaltos de los soldados serán:
▶ Medianoche: al frente de Juan, suben en fila con antorchas a preguntar qué pasa, como se ha dicho antes. Una resuelta descarga de flechas puede que los ponga en fuga.
▶ Media hora después: los soldados suben desplegados en guerrilla, y en silencio. Un buen escucha (De noche, un centinela es inútil. Aplica malus al escucha si el ruido que hacen sus compañeros charlando puede interferir su observación... pero no se lo digas) puede detectarlos a cosa de un minuto del asalto final. Concentrarán sus fuerzas en tratar de echar la puerta abajo. Si no lo consiguen antes de sufrir 3 ó 4 bajas, se retirarán a deliberar.
▶ Laudes (tres de la madrugada): si antes fueron detectados (y rechazados), los soldados cortarán un árbol y se dividirán en tres grupos. Uno usará el tronco para tratar de echar abajo una de las paredes, otro echará las ramas encendidas sobre el techo de la cabaña y el tercero atacará la puerta. Si los Pjs aguantan el asalto media hora, están salvados. Llega la caballería.

Si los soldados capturan a los Pjs (supervivientes)... sé bueno. Deja que Birutia e Indarr aparezcan en medio del camino real y «convenzan» a Juan que es mejor que se vuelva sin Carlos por donde vino. Juan de Sansín no es un necio en absoluto y comprenderá que no tiene más remedio que volver a informar al Rey. (Sobre todo si le lanzan un par de hechizos para convencerlo) Si los Pjs no han vapuleado o similar a Carlos, las brujas los liberarán y podrán continuar su camino. Si ayudaron a los soldados... les dejarán con ellos. Veamos cómo les recibe su Augusta Majestad...

Quizás convenga a los Pjs fomentar la amistad de las brujas de Aralar. Son buena gente, pero tienen mucha memoria y a veces conviene tener amigos en el cielo y en el infierno.

Sobre Pol... volverá con las brujas, muy pálido, como si hubiera visto su propia muerte... y quizá haya sido así. No responderá a las preguntas de los Pjs, y se irá al amanecer, abrazado a su enorme espada.

¡No se vayan todavía!

¿No quieren saber cómo acaba la historia? Pues se van a fastidiar, pues las historias nunca terminan, sólo continúan. Carlos volvió la primavera siguiente a Pamplona, a cumplir su destino, no sin haber ayudado a Birutia e Indarr en el parto de una niña, Sorguiñak de Aralar. En 1349, el mismo año de la muerte de Birutia, sería coronado Rey. Sin embargo, vivió siempre amargado, perseguido por el recuerdo de su amor imposible, y fue un mal rey, odiado por sus súbditos. No sería buena cosa para los Pjs que se pasaran por palacio a recordarle las intimidades que compartieron juntos, pues puede mandar que les quiten las

almorranas a latigazos, que ciertos recuerdos son dolorosos para él... Morirá en 1387 (según las crónicas, de lepra), odiado y reconcomido y dicen que volvió del Infierno para llevarse consigo a la única mujer que amó...
Pero eso es otra historia, que ya se contó en otro lugar (ver *Zazpi Egundokoak* en *Jentilen Lurra*)

Por cierto, los Pjs ganarán 35 P.Ap. si consiguen salir vivos (sea del modo que sea) de esta historia, más 20 P. Ap para aquellos que destacaron en la aventura.

Dramatis Personae

Juan de Sansín



FUE	20	Altura		1'90 m.
AGI	15	Peso		110 kg.
HAB	20	Apariencia		2
RES	20	Armadura Nat		Carece
PER	10			
COM	10	RR	70 %	
CUL	5	IRR	30 %	

Armas: Espadón 90% (1D10+1D6+2)
Armadura: Cota de Malla con ref. (Prot. 6)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Mando 50%, Esquivar 40%

Soldados



FUE	15	Altura		1'70 m.
AGI	15	Peso		70 kg.
HAB	15	Apariencia		12
RES	15	Armadura Nat		Carece
PER	15			
COM	10	RR	50 %	
CUL	10	IRR	50 %	

Armas: Espada 75% (1D8+1D4+1)
Arco largo 60% (1D10+1D4)

Birutia de Aralar



FUE	14	Altura		1'75 m.
AGI	10	Peso		83 kg.
HAB	15	Apariencia		21
RES	10	Armadura Nat		Carece
PER	20	Edad		48 a.
COM	10	RR	0 %	
CUL	20	IRR	193 %	

Armas: Palo 50 % (2D4+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 85% Con. mágico 92% Con. animales 43 % Con. minerales 63 % Con. plantas 89 % **Idiomas:** Castellano 20 % Leyendas 90 % Medicina 67 % Prim. Aux. 53 % Psicologia 130 %
Hechizos: Todos.
Poderes especiales: Su cabaña y los alrededores de ésta son un lugar de poder.

Indarr de Aralar



FUE	18	Altura		1'78 m.
AGI	17	Peso		80 kg.
HAB	15	Apariencia		25
RES	14	Armadura Nat		Carece
PER	18	Edad		27a.
COM	10	RR	0 %	
CUL	20	IRR	185 %	

Armas: Palo 90% (2D4 +1)
Arco Largo 70% (1D10+1D4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 75% Con. mágico 85% Con. Animales 77% Con. minerales 70% Con. plantas 83% Idioma Castellano 15% Leyendas 83% Medicina 60% Prim. Aux. 74% Psicología 90%
Hechizos: Casi todos.

Sorguiñak de Aralar



FUE	15	Altura		1'65 m.
AGI	20	Peso		55 kg.
HAB	20	Apariencia		23
RES	15	Armadura Nat		Carece
PER	20	Edad		6 a.
COM	16	RR	0 %	
CUL	15	IRR	185 %	

Armas: Honda 90% (1D6+1D3+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 75% Con. mágico 80% Con. animales 70% Con. minerales 70% Con. plantas 70% Correr 60 % Idiomas: Castellano 16% Leyendas 80% Medicina 40% Memoria 60% Prim. Aux. 53% Saltar 54% Psicologia 40%
Hechizos: Muchos.

La leyenda de Birutia.
En su juventud fue adoradora del Diablo. A cambio de poder y conocimiento acordó con el Señor de los Infiernos que siempre habría una descendiente suya en Aralar, dispuesta a ayudar a todo el que deseara entrar en contacto con las potencias infernales. Próxima su muerte, Birutia se arrepintió de ese trato, ya que condenaba a ella y a su descendencia al Infierno, y negoció de nuevo su alma con Bileto, el buen Diablo, el cual le prometió devolverle su alma y darle «algo parecido a la inmortalidad» a cambio de su lealtad... eterna.



Casus Luciferi

Introducción

Pamplona, otoño de 1351.

Los Pjs se encuentran circunstancialmente al servicio del Duque Julián de Alsasúa, personaje muy influyente de la corte navarra (tras la caída en desgracia de Íñigo Garcés) y tutor de Inesilla

Indarr de Aralar del Castro, una muchachita de catorce años que ha sido prometida en matrimonio al Marqués Iñigo de Medina, del reino de Castilla. Se trata de uno más en una serie de matrimonios entre ambos reinos, destinados a fortalecer la amistad entre los dos pueblos. Los Pjs deben formar parte del cortejo nupcial, acompañando a la novia hasta Burgos (donde se encuentra su futuro marido) en calidad de guardias armados, juglares, criados, clérigos o amigos de la familia (si son de posición social influyente). Igualmente, si tienen contactos en la corte castellana, pueden ser amigos o servidores del novio que han venido a recoger a la muchacha.

Rumores

Antes de partir, los Pjs pueden enterarse de algunas cosas, ya sea chismorreando con los criados o cortesanos de la corte, frecuentando las tabernas del señorío de Alsasúa o seduciendo a alguna de las criadillas (o criadillos) del castillo. El Dj puede exigir, si lo cree necesario, pasar alguna tirada de Elocuencia, Mando, Seducción o Soborno.

▶ El compromiso nupcial se llevó a cabo hace 8 años, cuando Inesilla tenía 6 y el Marqués Iñigo, 21. Los novios todavía no se han visto. La boda tenía que realizarse hace dos años, cuando la novia acababa de cumplir 12 años, pero tuvo que retrasarse debido a la frágil salud de la muchacha.

▶ Inesilla es huérfana desde los 5 años. Al parecer, y de manera inexplicable, el castillo de sus padres ardió hasta los cimientos. Inesilla se salvó gracias a Batirze, su aya, que la sacó de entre las llamas, huyendo del castillo por un pasadizo secreto de los sótanos. Fueron las únicas supervivientes.

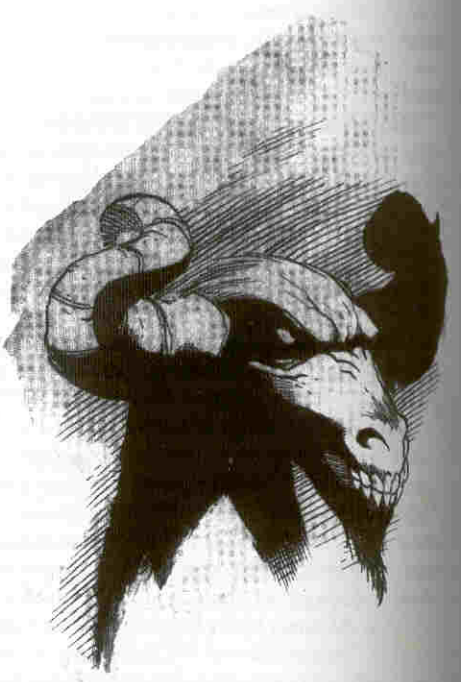
▶ A raíz del incendio, Batirze sufrió unas quemaduras que le deformaron terriblemente el rostro, llevándolo a partir de entonces siempre cubierto por un velo.

▶ Batirze sigue al servicio de Inesilla, llamándola continuamente «mi niña» y protegiéndola de toda agresión de un modo feroz. Sin duda, es la persona que Inesilla más quiere.

▶ El Duque Julián de Alsasúa, tutor de la muchacha, no parece tenerle demasiado afecto. La ha mantenido aislada de la corte, cerca del pueblo de Echauri, en una solitaria torre en lo alto de una colina, una roca en la que, según dicen, no crece la más mínima brizna de hierba. Ni siquiera los pájaros anidan allí.

La historia

Inesilla, para desgracia suya, nació para ser infeliz. Los astros adoptaron en el instante de su nacimiento una triple conjunción muy especial: Saturno con Marte y con Lilith, la Luna Negra. El haber nacido bajo estos signos le confiere un terrible poder: su cuerpo es capaz de resistir la unión con Frimost, Demonio de la Destrucción e incluso puede darle hijos. Hijos, por supuesto, que serán mucho más poderosos, astutos y malévolos que cualquier mortal hijo de hombre. Frimost y sus adoradores actuaron con rapidez: los demonios Ígneos asaltaron el castillo de los Castro, destruyendo a todos sus habitantes. Sólo preservaron a Inesilla, que fue confiada a una bruja, la cual aceptó ser desfigurada por el fuego para suplantar a Batirze, el aya de Inesilla. A partir de entonces, la niña fue sometida a una serie de ritos y hechizos y se la obligó a ingerir una serie de pócimas (las cuales la han mantenido débil y enferma) para prepararla para el día de su «matrimonio» con Frimost. Cuando se convirtió en mujer, a los 11 años, fue consagrada al Diablo. Frimost anunció que recogería a su novia 1000 días después... Y el plazo está a punto de cumplirse... Su tutor no sabe nada de ello, (de hecho, no se ha preocupado apenas de Inesilla), pero planea usarla como un peón político para fortalecer las relaciones entre Castilla y Navarra. Con una mentalidad típica de la época, opina que el destino natural de una mujer es estar casada y dar hijos y que Inesilla preferirá esto a ser recluida en un convento.



El cortejo nupcial

Consta de cinco carruajes en los que se carga el ajuar que aporta la novia, así como 20 criados (10 hombres y 10 mujeres) que se pondrán al servicio personal de la señora. Completan el cortejo 12 hombres de armas castellanos, enviados por el novio para garantizar la seguridad de Inesilla (y de su ajuar) en el camino a Burgos.

La ruta del cortejo es la siguiente: saliendo de Pamplona irá primero a Echauri, para recoger a la novia y después se dirigirá hacia Gasteiz, cruzará el Ebro (saliendo del reino de Navarra) por Miranda, continuando entonces viaje hacia Burgos. Sin salir del camino real, el viaje puede hacerse en menos de siete días.

Los hombres de armas están bajo el mando de Gaspar de Medrano, un veterano soldado ennoblecido con el título de hidalgo por sus hazañas en tierras de moros. Es un hombre de unos cuarenta años, aún fuerte, que mantiene una rígida disciplina sobre su tropa. A no ser que en el grupo haya algún Pj de origen noble, tomará con toda naturalidad el mando del cortejo.

Inesilla

La novia y su gente esperan al cortejo en la entrada del pueblo, ya preparados para partir. Son cinco siervos, aldeanos y silenciosos los que acompañan a la niña. Ésta viaja dentro de un sencillo carruaje, acompañada por su fiel aya. Pese a su mala salud, insistirá en asomar la cabecita para ver «su» cortejo nupcial. Los Pjs tendrán así oportunidad de verla. Es una chiquilla delgada y menuda, de unos profundos ojos negros y largo pelo lacio, de un rubio blanquecino. Debajo de sus ojos presenta unas profundas ojeras, señal de que apenas duerme. Su fuerza es escasa y su salud quebradiza. Su aya, Batirze, nunca se separa de su lado.

Los Pjs que pasen una tirada de Otear se darán cuenta de que la gente de Echauri se mantiene encerrada en sus casas, sin salir de ellas hasta que el cortejo se encuentra ya a considerable distancia. Tienen las puertas bien atrancadas y no se abrirán aunque alguien las golpee.

Cualquier intento, por parte de los Pjs, de entablar conversación con los criados de Inesilla será infructuoso: una tirada de Psicología revelará que los cinco siervos se encuentran totalmente aterrorizados, mientras que Batirze se negará rotundamente «a mantener conversaciones ociosas».

Asimismo, impedirá que los Pjs hablen con la muchacha, alegando que «la fatigarán, lo cual podría ser excesivo para su señora, teniendo en cuenta que el viaje ya será una dura prueba para ella...»

Si un Clérigo, Fraile o Goliardo se acerca a Inesilla, el estado de salud de la muchacha empeorará aún más, y Batirze echará (literalmente y, si es necesario, a empujones) al Pj de las cercanías de la carroza. El carruaje, por otra parte, tiene una característica muy curiosa: las ruedas se hunden profundamente en la tierra, como si fuera terriblemente cargada...

Nota para el Dj: la carroza, en efecto, tiene un par de características peculiares. Los dos viejos caballos que tiran de ella no son otra cosa que dos demonios ígneos transformados, los cuales tienen orden de asustar (y si es preciso, destruir) a todo aquel que intente husmear por los alrededores o el interior del carruaje. Dentro del mismo, aparte de diversas pócimas, componentes mágicos y objetos de culto demoníaco, se encuentran un par de Bafometos guardianes. Oculto entre las ropas de Batirze, por otro lado, se encuentra siempre un Lutín, que está a su servicio. Caso de que, por su actitud, los Pjs despierten las sospechas de Batirze, ésta puede enviarlo para espiarlos o agredirlos con sus hechizos.

A medida que el cortejo avanza por el camino, cualquier Pj que pase una tirada de Percepción x2 se dará cuenta de algo extraño: los pájaros dejan de cantar al paso de la carroza de Inesilla y levantan el vuelo ensordecidos. Así mismo, una tirada de Conocimiento Animal revelará que todos los animales de tiro y monta del cortejo (con excepción de los dos viejos caballos que tiran de la carroza de Inesilla) se encuentran inexplicablemente nerviosos y muy irritables. El ambiente del cortejo pronto deja de ser festivo, para estar rezumante de tensión.

Noche en Irurzún

El cortejo pasará la noche en una posada en las afueras de la aldea de Irurzún. La posada está regentada por Anborsti el tuerto, un soldado retirado. Según afirma orgullosamente, perdió el ojo en la batalla del Salado, combatiendo a las órdenes del caballero Pol de Gorriaiz, un valiente de los que hay pocos. (Y al que los Pjs, si jugaron la aventura anterior, ya conocen). Anborsti y Gaspar de Medrano pronto se harán amigos, pasando buena parte de la noche comentando anécdotas sobre la vida castrense.

Las camas de la posada son cómodas y razonablemente limpias así que, (a menos que digan lo contrario) los Pjs se encontrarán pronto sumidos en un profundo y pesado sueño...

Todos aquellos Pjs que pasen una tirada de IRR tendrán uno de los siguientes sueños (lanzar 1D6 o determinar por el Dj:

1. El Pj está en un inmenso templo, iluminado por miles de velas. No hay ninguna ventana por la que se filtre el sol. Pese a que en el sueño el Pj sabe que es un lugar sagrado, no encuentra ninguna referencia a la religión cristiana. El altar, los adornos, las estatuas grotescas que adornan el lugar, le son totalmente desconocidos. De pronto ve a Inesilla, vestida como una novia, al lado del altar. A su lado se encuentra un ser grotesco y deforme. Pese a que no se ve a ningún sacerdote, el Pj se da cuenta de que se están casando. Antes de que pueda hacer algo para impedirlo o huir, el ser se inclina como para besar a la novia, arrancando su cabeza de un enorme mordisco.

2. El Pj e Inesilla están en el fondo de una profunda gruta, atrapados por un Dragón que bloquea la única entrada y que vomita continuamente llamaradas de fuego. Inesilla está a punto de dar a luz. Es un parto difícil, y el Pj es el único que puede ayudarla. Sin embargo, en lugar de un hijo, nace de sus entrañas un río de lava ardiente que abrasa al Pj.

3. El Cortejo avanza por el camino. El Pj se da cuenta de que todos los que van en él son cadáveres, atados a las monturas o a los carros. El mismo no es más que un cadáver lleno de gordos gusanos. De pronto el carruaje de Inesilla estalla en llamas, de entre las cuales surge una gigantesca figura ardiente que se ríe con grandes carcajadas.

4. El Pj está al lado del fuego, besando apasionadamente a una hermosa doncella. De repente, saltan las llamas y queman el rostro de la doncella, convirtiéndolo en el deformado rostro de Batirze. Ésta intenta seguir besando al Pj, el cual intenta zafarse de su abrazo. Antes de conseguirlo, sin embargo, una nueva llamarada toca el rostro del aya, haciendo que las cicatrices caigan como si fueran una máscara. Ahora el horrorizado Pj contempla el repugnante rostro de un demonio...



5. El cielo estrellado. Diversos astros se mueven a toda velocidad por el firmamento. El Pj lo está contemplando al lado de dos figuras encapuchadas. Una de ellas grita: ¡es la triple conjunción! Tiene las manos y el rostro descarnados y el Pj se dará cuenta de que es la Muerte. La otra figura grita: ¡Ella es la Elegida! y el Pj se dará cuenta de que es el Diablo.

6. Un gran castillo. Un hombre semidesnudo en un trono. Pese a ser humano, el Pj nota en él algo sobrenatural y se da cuenta que no ha sido engendrado por un hombre normal. A su lado, llorosa, está Inesilla. Él, dulcemente, la llama Madre...

Estos sueños harán a los Pjs ganar 3 puntos de IRR si tienen IRR 65 o menos.

Durante la noche las desgracias se han acumulado sobre el pobre Anborsti: los frutos de su pequeño huerto se han podrido de manera inexplicable, la cerda ha malparido y la leche de sus vacas se ha agriado. Además, toda la hierba alrededor de la posada está agostada y seca... No hará ningún comentario, pero no lamentará en absoluto la marcha del cortejo, frotando su puerta con sal una vez se hayan ido (una tirada de Leyendas revelará que se trata de una costumbre local contra los brujos y endemoniados). No dará explicaciones si se le piden, estando tan hosco y callado como alegre y locuaz se encontraba la víspera. Buena parte de los miembros del cortejo están ojerosos y callados: son los que han tenido los sueños antes descritos. Incluso los que han dormido más o menos tranquilamente notan una sensación rara en el ambiente, más intensa aún que la tensión de la víspera.

La misa y el pimiento, son de poco alimento.

Los bandidos

A medio camino entre Echauri y Gasteiz, el grupo será emboscado por un grupo de unos 30 bandidos, al mando de Martín Albornoz, un veterano soldado que ha reunido un grupo de desesperados e intenta darles una cierta instrucción militar. Su plan es dedicarse a hacer golpes de mano de cierta envergadura: asaltar caravanas de comerciantes, cortejos nupciales, recaudadores de impuestos de vez en cuando o incluso saquear aldeas pequeñas. Este es uno de sus primeros «trabajos» y parece fácil...

Si la mitad o más de los bandidos caen muertos o heridos, el resto huirá sin que sirvan para nada las órdenes de Martín.

Para resolver el conflicto, pueden usarse las reglas básicas batallas: en ese caso se considerarán los 30 Bandidos como Tropas de tipo 4 (Novatos; Martín tampoco ha podido hacer maravillas), mientras que los 12 Soldados de los Pjs son de tipo 2 (Expertos). Los criados no intervendrán en el combate y algunos aprovecharán la ocasión para huir. Batirze y sus fuerzas diabólicas sólo intervendrán en el último momento y sólo en el caso de que sea imprescindible para la seguridad de Inesilla o la suya propia.

Los bandidos se encuentran emboscados a los lados del camino y atacarán por sorpresa (con los consiguientes modificadores a su favor) a no ser que uno de los Pjs pase una tirada de Otear, descubriendo la emboscada y alertando a su gente.

Tras el combate, aparte de las bajas sufridas, se habrán esfumado 2D6 de los criados. Caso de que Batirze y los suyos hayan tenido que hacer «*una demostración*» todos –bandidos, hombres de armas y criados– huirán despavoridos. Sólo los cinco viejos criados de Inesilla se mantendrán fieles a ella. Los Pjs (tras sufrir las consiguientes ganancias de IRR) deberán decidir qué hacen...

La noche de los Ígneos

Caso de que los Pjs decidan proseguir la marcha con el cortejo, el «contratiempo» con los bandidos, unido al mal tiempo (empieza a caer una llovizna fina pero persistente) retrasará el viaje lo suficiente como para impedir la llegada a Gasteiz antes de que caiga la noche. Los miembros del cortejo deberán pasar la noche al raso, acomodándose debajo o dentro de los carros. Hacia medianoche estallará una fuerte tormenta, con abundante aparato eléctrico. Entre el estallido de los truenos cualquiera que pase una tirada de Escuchar oirá claramente una música enloquecedora, unida a risas y gritos inhumanos. Los que se asomen verán, iluminado por los relámpagos, un tropel de figuras de pesadilla que bailan alrededor del improvisado campamento: Bafometos, Strigas, Olocantos, Gules, y sobre todo demonios Ígneos que giran enloquecedoramente al son de una música que nadie podría decir a ciencia cierta de dónde surge. Este dantesco espectáculo supone ganar automáticamente 10 puntos de IRR si no se tiene IRR 90 o más.

Todo aquél que abandone durante la noche el campamento, intentando cruzar el círculo de criaturas infernales, será encontrado despedazado (a trozos muy pequeños) al amanecer.

Tan repentinamente cómo empezó, la tormenta se extinguirá, y con ella desaparecerán las criaturas de pesadilla. Sin embargo, es difícil que nadie pueda dormir demasiado.

En el caso que los Pjs sigan decidiendo quedarse, al amanecer descubrirán que son los únicos que han tomado tal decisión: soldados y criados se habrán escabullido con las primeras luces del amanecer. Sólo permanecen fieles a su ama los cinco criados viejos con los cuales partió Inesilla de Echauri... y, por supuesto, Batirze.

La hierba alrededor del campamento, como era de suponer, se encuentra agostada y muerta. Los pájaros siguen sin cantar. Inesilla sigue extendiendo un manto de muerte y tristeza allá por donde pasa.

Las alternativas

A estas alturas de aventura, a los Pjs sólo le queda elegir entre tres opciones:

Pueden continuar el viajecito hasta Burgos, soportando las diversas manifestaciones que Inesilla provoca a su paso. Una vez entregada la niña al flamante novio, pueden escoger incluso entre poner tierra por medio o asistir a la boda, la cual será un hermoso espectáculo, ya que Haborimo, lugarteniente de Frimost, se presentará poco antes de que la novia entre en el templo, llevándosela consigo hacia «otra» boda y «otro» novio. El incendio que provocará a su paso por la ciudad será de considerables proporciones. Los Pjs perderán automáticamente el alma por haber entregado a Inesilla (claramente endemoniada). Eso sí, ganarán bastantes puntos en el caso que quieran convertirse en adeptos de Frimost o de algún príncipe demonio.

Pueden abandonar el cortejo y huir, tal y como han hecho los criados y los soldados. El cortejo llegará solo a Burgos, donde el flamante novio de Inesilla se encolerizará por la deserción masiva de los criados. Esto traerá como consecuencia que los Pjs sean proscritos tanto en el reino castellano como en el navarro, por haber desobedecido una orden directa de su señor feudal... Es posible que los hechos posteriores (la boda) lancen un poco de tierra

bre el asunto, ya que los supervivientes procurarán no rdar demasiado esa jornada de boda... Sin embargo, proscripción contra los Pjs no se levantará jamás.

den intentar salvar a Inesilla de su destino. Para ello deberán entarse directamente con Batirze y sus muchachos. Si se diera caso (bastante improbable) de que los Pjs consiguieran vencer, métodos habituales de exorcismo son bastante inútiles frente a silla: rezar o mostrarle un crucifijo la harán gritar de dolor, tenerla a la fuerza en una Iglesia o lugar sagrado provocará que muchacha se incendie en el acto, consumiéndose entre las mas. No por ello morirá, pese a lo que crean los Pjs, os siendo su novio el señor del fuego, la hará reapare- en otro lugar.

alguien lanza el hechizo de Expulsión sucederá lo siguiente:

- Si saca un crítico en la tirada, sencillamente no lo nseguirá y caerá al suelo inconsciente.
- Si saca la tirada normal, sufrirá en el acto 2D10 de ridas, producto de unas llagas brutales que al instante recerán en todo su cuerpo.
- Si falla la tirada, simplemente se volverá loco y no recuperará la cordura a menos que alguien rece por él siete as con sus noches.
- Si saca una pifia... será tragado por la tierra y precipitado n el Infierno.

Caso de que intenten huir con la chica, será absolutamente útil: cuando llegue el momento, Haborimo les encontrará lli donde se escondan.

sa como fuere, y para que la campaña continúe, Inesilla y Batirze tienen que sobrevivir, ya sea de manera lógica o ilógica que al fin y al cabo este es un juego histórico-fantástico y en algo e tenía que notar).

Conclusión

Mucho nos tememos que el final de esta historia será un poco riste. Los Pjs, sin embargo, ganarán 35 P. Ap. por ella, así como seguramente) un montón de IRR. Sus caminos volverán a cruzarse con los de Inesilla y su retoño... Pero eso es otra historia que, si tenéis paciencia, relataremos a continuación.

Dramatis personae

Inesilla del Castro



FUE	1	Altura	1'58 m.		
AGI	1	Peso	45 kg.		
HAB	12	Apariencia	18		
RES	5	Armadura Nat	Carece		
PER	15	Edad	14 a.		
COM	5	RR	0 %		
CUL	15	IRR	100 %		

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Bordar 60%
Poderes especiales: Inesilla es invunerable a cualquier tipo de daño físico. Sólo le afectan la magia y los objetos o lugares sagrados. Colocarle alrededor del cuello un crucifijo, medalla o escapulario o introducirla a la fuerza en una Iglesia o Camposanto equivale a «matarla» entre grandes dolores.

La mujer deshonesta, cuando envejeció, ya que dio al día blo la carne, da los huesos a Dios.

Batirze



FUE	10	Altura	1'78 m.		
AGI	20	Peso	85 kg.		
HAB	15	Apariencia	1		
RES	35	Armadura Nat	Carece		
PER	20				
COM	5	RR	-60 %		
CUL	15	IRR	160 %		

Armas: Cuchillo, 65%. Daño: 1D6+1D4
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 85%, Astrología 90%, Con. Mágico 75%, Esquivar 40%
Hechizos: Atracción Sexual, Discordia, Maldición, Dominación, Arma invencible, Robar fortaleza, Invunerabilidad, Vuelo, Invisibilidad, Protección Mágica, Aceleración, Conmoción, Invocación de Igneos, Aumentar la fuerza, Teletransportación, Aquelarre (Invocación a Frimost), Detección de hechizos, Inmovilización, Furia, Despertar de los Muertos, Ungüento de Bruja, Locura, Maldición del Hierro, Maldición de Strigiles, Metamorfosis, Creación de Lutines.
Poderes especiales: al igual que Inesilla, es invunerable a todo lo que no sea la magia u objetos sagrados.
Nota: Si los Pjs registraran el carruaje de Inesilla y Batirze (y suponiendo que no se los merienden los Bafometos o los Ígneos, lo cual ya es mucho suponer) podrán encontrar un número (a determinar por el Dj) de las pociones y ungüentos enumerados anteriormente, así como los talismanes que Batirze no lleve encima en ese momento.

Gaspar de Medrano



FUE	20	Altura	1'80 m.		
AGI	15	Peso	70 kg.		
HAB	20	Apariencia	10		
RES	20	Armadura Nat	Carece		
PER	10				
COM	5	RR	60 %		
CUL	10	IRR	40 %		

Armas: Lanza 70% (2D6+1D4)
Espada 80% (1D8+1D6+1)
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Escudo
Competencias: Cabalgar 70%, Mando 50%, Otear 40%

Soldado



FUE	15	Altura	1'75 m.		
AGI	15	Peso	68 kg.		
HAB	15	Apariencia	12		
RES	15	Armadura Nat	Carece		
PER	10				
COM	5	RR	50 %		
CUL	5	IRR	50 %		

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
Ballesta 40% (1D10+1D4)
Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)
Escudo
Competencias: Cabalgar 60%.

A la hoguera y al fraile, darle aire.

Criado



FUE	10	Altura		1'62 m.
AGI	15	Peso		60 kg.
HAB	12	Apariencia		15
RES	15	Armadura Nat		Carece
PER	10			
COM	20	RR	35 %	
CUL	5	IRR	65 %	

Armas: Daga 30% (2D3+1D4)
Armadura: Carece
Competencias: Esconderse 75%

Martín Albornoz



FUE	20	Altura		1'90 m.
AGI	10	Peso		85 kg.
HAB	15	Apariencia		3
RES	20	Armadura Nat		Carece
PER	10			
COM	5	RR	80 %	
CUL	5	IRR	20 %	

Armas: Hacha 80% (1D10+1D4+1D6)
Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Mando, 25%. Otear, 40%

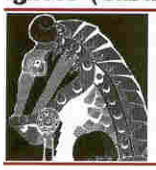
Bandidos



FUE	15	Altura		1'60-180 m.
AGI	12	Peso		60 kg.
HAB	15	Apariencia		10
RES	15	Armadura Nat		Carece
PER	10			
COM	5	RR	50 %	
CUL	5	IRR	50 %	

Armas: Arco corto 40% (1D6+1D4)
Garrote 60% (1D6+1D4)
Daga 60% (2D3+1D4)
Esp. corta 40% (1D6+1D4+1)
Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 2)
Competencias: Esconderse 40%

Ígneos (Caballos)



FUE	18	Tamaño		2'50 m.
AGI	25			
HAB	25			
RES	10	Armadura Nat		Inmune a lo que no sea magia
PER	20			
COM	-	RR	0 %	
CUL	10	IRR	325 %	

Armas: Lanzar bolas de fuego 75% (3D6)
Hechizos: Carecen de hechizos propios. Sin embargo, Batirze les ha lanzado un hechizo de Metamorfosis, dándoles la apariencia de caballos.
Poderes especiales: Crear, Controlar y Manipular el fuego.

Bafometos



FUE	25	Altura		2'50 m.
AGI	10	Peso		7 kg.
HAB	-			
RES	23	Armadura Nat		5 p
PER	15			
COM	-	RR	0 %	
CUL	5	IRR	125 %	

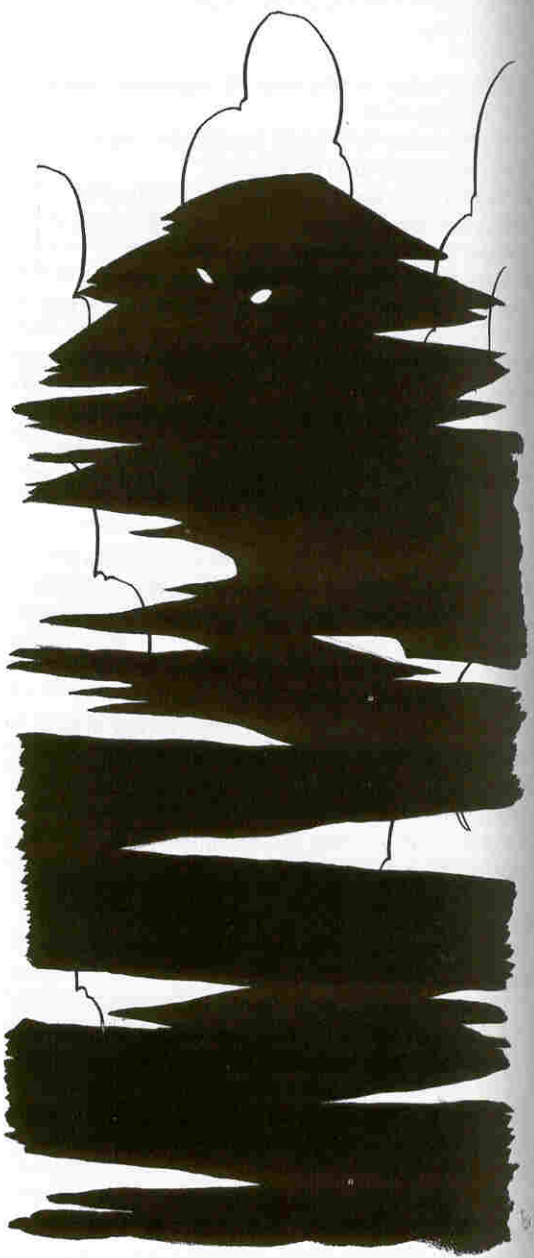
Armas: Mordisco 65% (1D10+2D6)
Competencias: Esconderse 40%

Lutín



FUE	1	Altura		3 cm.
AGI	20	Peso		25 gr.
HAB	10			
RES	5	Armadura Nat		Carece
PER	30			
COM	20	RR	0 %	
CUL	20	IRR	115 %	

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 75%, Escuchar 90%, Esconderse 70% Hechizos: Furia, Locura, Maldición del Hierro, Maldición de Strigiles.



Mini-Hugo

Introd
Los Pjs c
tres), que
solitarias
conocerá
amables,
parte cor
juntos. S
honrado
tranquilo
mula. Es
hacer am
Pjs les re
que, por
grupo, su
un band
rados. R
salir con
tirada de
raro, com

¡Arr
metía

El ban
Un par d
un lugar
(un send
desfilado
que se h
encuent
atronado
tran rod
y que, si
mejor le
Hugo se
permitir
pero viv
alrededo
será a u
Un críti
algo rar
crítico e
autoden
Pj pasa
una tira
La reali
de un tr
pícaro, l
voces y
realiza s
manera:
adelanta
después
base de
viento.
descubi
agresivo
invitará
cercana
a nadie
estos la
muestro

Mini-aventura 1: Hugo el Desalmado

Introducción

Los Pjs deben ser un grupo reducido (no más de dos o tres), que viajan juntos por tierras más o menos solitarias. En el camino (o, por ejemplo, en una posada) conocerán a un individuo de aspecto y modales amables, el cual afirmará que su camino coincide en parte con los Pjs y les pedirá permiso para viajar juntos. Se presentará como Honesto Medina, un honrado comerciante en paños. Viaja a lomos de un tranquilo caballo y lleva sus mercancías en una robusta mula. Es un individuo agradable, de los que saben hacer amena una conversación. Al despedirse de los Pjs les recomendará que tengan mucha prudencia ya que, por las tierras por las que se va a adentrar el grupo, suele rondar el terrible «Hugo el desalmado», un bandido que dirige un numeroso grupo de desesperados. Recalcará mucho que muy pocos han conseguido salir con vida de entre sus garras... Si un Pj pasa una tirada de Psicología con muy buen resultado notará algo raro, como si insistiera un poquitín demasiado en el tema.

¡Arre por amor a Dios!, y metíale dos dedos en el aguijón.

El bandido

Un par de horas más tarde, cuando los Pjs pasen por un lugar susceptible de ser usado para una emboscada (un sendero estrecho en el bosque o una trocha o desfiladero angostos), se encontrarán con una flecha que se hinca repentinamente a pocos pasos del que se encuentre en vanguardia, mientras que una voz atronadora les informará groseramente que se encuentran rodeados por los hombres de Hugo el Desalmado y que, si no quieren morir acribillados por las flechas, mejor les valdrá entregar todas sus posesiones. Hoy Hugo se encuentra de buen humor, así que se les permitirá marchar sin nada de valor, por supuesto, pero vivos. Aunque los Pjs oirán ruidos y movimiento alrededor, al único miembro de la banda que verán será a un viejo jorobado que recogerá el botín.

Un crítico en Otear permitirá darse cuenta de que hay algo raro en los ruidos que les rodean. Asimismo un crítico en Escuchar hará que la grosera voz del autodenominado Hugo les resulte familiar... Si ningún Pj pasa ninguna de las dos tiradas el Dj puede permitir una tirada extra de Percepción x 1.

La realidad es que el terrible Hugo no existe. Se trata de un truco de Honesto, que en realidad es un ladrón pícaro, liante y buscavidas, amante de los juegos de voces y de disfrazar su aspecto. Ya hace tiempo que realiza su truco con éxito, siempre de la misma manera: asustando de palabra a los viajeros primero, adelantándose luego y preparándoles el «escenario» después. Los ruidillos y movimientos los consigue a base de cordeles, guijarros, tablillas y aprovechando el viento. Honesto se rendirá sin pelear caso de ser descubierto, a no ser que los Pjs se muestren muy agresivos. De hecho, y como muestra de desagravio, invitará a los Pjs a una opípara cena en una posada cercana. Explicará (y es cierto) que nunca ha matado a nadie, a raíz de una leyenda que se cuenta por estos lares y que explicará a cualquier Pj que muestre un mínimo de interés:

La leyenda del lobo de Santiago

Se dice que un anciano y recto varón, ya en el ocaso de su vida, deseó realizar, solo y a pie, el Camino de Santiago para no morir sin haber besado el sepulcro del santo. Sin embargo, la mala fortuna se cebó sobre él, ya que fue engañado por dos malhechores que, simulando ser peregrinos se ganaron su confianza, se lanzaron sobre él, lo maniataron y, tras robarle todas sus posesiones, lo torturaron lentamente hasta matarlo por pura diversión. En el momento de su muerte el buen peregrino tuvo fuerzas para invocar a Gabriel, el ángel que protege del miedo y del robo. Y se dice que Gabriel escuchó su súplica y lo devolvió a la vida bajo la forma de un gigantesco lobo blanco que desde entonces protege a los buenos peregrinos del Camino de bandidos y malhechores. Honesto cree en esa leyenda a pies juntillas, motivo por el cual, según afirma, se cuidará muy mucho de matar jamás a nadie. Al fin y al cabo, como él mismo dice, sus víctimas son atacadas por su propio miedo, no por su mano...

Conclusión

Por cierto, el bueno de Honesto hará lo posible para emborrachar a los Pjs, escabullirse con sus bolsas y, por supuesto, sin pagar la consumición de la cena... Si los Pjs se cepillaran al pobre Honesto (animalicos...) podrán enterarse de la leyenda del Lobo Blanco por cualquier otro medio (ya que, al fin y al cabo, el objetivo de toda esta perogrullada es que se enteren de ello de una manera más o menos sutil).

Dramatis personae

Honesto Medina



FUE	10	Altura	1'50 m.
AGI	18	Peso	45 kg.
HAB	20	Apariencia	18
RES	10	Armadura Nat	Carece
PER	12		
COM	20	RR 45 %	
CUL	10	IRR 55 %	

Armas: Arco corto 75% (2D6)
Espada corta 60% (2D6+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Artesanía 75%, Correr 90%, Disfrazarse 75%, Elocuencia 95%, Esconderse 90%, Esquivar 70%, Robar 75%.
Hechizos: Carece



Mini-aventura 2: La profecía

Advertencia: los párrafos siguientes contienen los peores y más penosos pareados jamás escritos en lengua castellana. Su lectura prolongada puede dañar irreversiblemente la Salud Mental del lector.

Introducción

Los Pjs se encuentran de camino de cualquier parte a cualquier otra. Es lo de menos. Una furiosa y repentina tormenta les ha sorprendido en medio de su ruta, desorientándoles lo bastante como para desviarlos ligeramente de su camino. Cansado y calado hasta los huesos, el grupo no tiene otra opción que intentar guarecerse en las ruinas de una especie de torre de vigilancia que se recorta claramente en el horizonte. (Si algún Pj no quisiera entrar dentro, se recomienda abrir aparatosamente el manual del juego por el apartado de Pulmonía y empezar a leerlo en voz alta).

El espíritu

En la torre, si los Pjs se toman la molestia de explorarla un poco, no hay otra cosa que una planta baja llena de charcos de agua, un piso superior con el techo hundido y semiderruido y una especie de sótano con algunos huesos humanos, restos de comida podrida, algunas armas herrumbrosas y restos de algunos muebles. Entre la basura se encuentra un vejete andrajoso y mugriento, a todas luces enloquecido, que nada más verles recitará con voz chillona:

«Habeis perturbado mi profundo sueño:
de haceros daño ahora soy dueño.
Elegid entre dar una respuesta
a la pregunta que tengo dispuesta,
o enfrentaros a la muerte,
sin que podáis contar con la suerte»

El yayo está desarmado y no se defenderá si alguno de los Pjs se lo beneficia simplemente de un par de sopapos. Sin embargo, no es un loco vulgar, sino el mismísimo Asaselo en persona. Ante lo cual, al morir se desintegrará en el acto, formándose a poca distancia, tras lo cual volverá a reunirse con los Pjs. Su primera acción será devolverle la gracia a su asesino con un par de hechizos cuidadosamente preparados (como puede ser hacerle sentir Atracción Sexual hacia su caballo, lanzarle un hechizo de Impotencia en lo mejor de la jugada, usar el hechizo de Metamorfosis para convertirlo durante un tiempo en sapo o cosas así). Tras lo cual, volverá a repetir su mensaje, persiguiendo si es necesario a los Pjs por mitad del ancho mundo. El personaje de Asaselo debe jugarse con una cierta habilidad y mano izquierda ya que debe convertirse, si las cosas toman este cariz, en una pesadilla permanente para los jugadores.
Es de suponer que, tarde o temprano, los Pjs accedan a contestarle a la dichosa pregunta de marras. Entonces les dirá:

«He aquí la pregunta dispuesta:
decidme presto la palabra
que nombra la respuesta
en la que no se dice palabra»

La respuesta al acertijo (y seguramente los Pjs lo acertarán tarde o temprano) es la palabra «silencio».

El Destino

Asaselo, sin embargo, no jugará limpio. Dejará de importunar a los Pjs pero, antes de irse, les jugará su última mala pasada. Muy serio les dirá:

«Habéis respondido con tino.
De todos modos os he de castigar,
hablándoos de vuestro Destino:
En vuestro peregrinar
serviréis a un mal amo,
el cual os ha de hacer gozar,
su hospitalidad con su propia mano.
Huyendo de su lado iréis a dar,
con corte de tullidos y enfermos,
y a la reina de éstos tendréis que agradar,
si salir queréis de sus campos yermos.
Vuestro camino luego os hará errar
por desiertos de locura y muerte
y para con un santo varón poder hablar,
deberéis confiar en vuestra suerte
Pero vuestro destino es terminar
en el tenebroso Reino del Diablo
entre los condenados habréis de andar
¡A no ser que yo no me sepa lo que hablo!»

Tras esto, y con una enloquecida carcajada, Asaselo desaparecerá.

Las características de Asaselo figuran en apartado *Espíritus condenados* del *Capítulo VI*.



Ilustración: Manolo carol

Anexo:
La Historia de Pol de Gorriaiz

Michael de Loubajac era el hijo de un miembro de la baja nobleza francesa de Burdeos. De muy joven ingresó en la Orden de los Caballeros Templarios por voluntad de su padre. El 16 de octubre de 1307, cuando Michael tenía 10 años de edad , fue detenido junto con Jacques de Molay, Gran Maestre de la Orden y 140 templarios más. La acusación provenía del mismísimo rey de Francia.

Michael compartió su celda con un anciano templario, llamado Jürgen de Alsfeld. Debido a las torturas y convaciones, éste cayó enfermo, muriendo una noche de noviembre de 1309. Antes de ello reveló a su compañero de celda un terrible secreto: al pie de un gran roble que se encontraba a ochenta pasos al norte de la mayor torre del castillo de Atcachón (situado en la Gascuña) había una cripta dónde se hallaba escondido uno de los mayores tesoros de la Orden, el cual el anciano estaba encargado de velar. Después de haber hecho jurar al joven novicio que haría todo lo posible para impedir que el tesoro cayera en malas manos, el anciano murió advirtiéndole a Michael con sus últimas palabras: «Guárdate de un caballero que luce una capa roja sobre su armadura, pues él hará lo imposible para poseer dicho tesoro».

En el año 1311, tras haber abjurado por escrito de la Orden, Michael de Loubajac fue puesto en libertad por los soldados de Felipe IV de Francia. En el año 1312, mientras la Orden era oficialmente disuelta por el Papa Clemente V, Michael hallaba la cripta, encontrando en su interior solamente el cadáver momificado de un anciano caballero templario que empuñaba con las manos cruzadas sobre el pecho un gran espadón, el cual se encontraba en muy buen estado...
Debido a los símbolos grabados en su hoja y a la gran piedra encarnada que remataba su empuñadura, Michael llegó a la conclusión de que aquél debía ser el tesoro cuyo secreto guardó durante tantos años Jürgen de Alsfeld.
Viendo los malos vientos que soplaban en Francia para todo lo que oliera a templario, Michael viajó a Inglaterra, donde puso su espada al servicio del rey Eduardo II en su lucha contra los rebeldes escoceses. En el año 1314 combatió en la batalla de Bannockburn, siendo dado por muerto tras la derrota inglesa. En realidad había sido alertado antes de la batalla por un amigo de que un caballero de la Orden Hospitalaria (que se distinguen por llevar una capa roja con la cruz de Malta) estaba preguntando por él, y aprovechó el bullicio de la batalla para desaparecer del campo y huir de las Islas Británicas.
En el año 1315 se instaló en la aldea navarra de Gorriaiz donde, gracias al botín obtenido en la campaña escocesa, adquirió casa, tierras y siervos. En el año 1317 se enamoró de una campesina euskera llamada Anixe, hija de uno de sus siervos, haciéndola su amante. De su unión nació un niño, al cual llamó Pol, y que reconoció como suyo. En el año 1318 Anixe murió de peste y Michael dejó a su hijo al cuidado de los padres de la muchacha, viajando a Portugal, dónde el rey mantenía la Orden de los Templarios con el nombre de Orden de Cristo. Vivió en dicho país como caballero de la Orden durante tres años, hasta que en 1321 regresó a Gorriaiz, haciéndose cargo de Pol y de la administración de las tierras.
Durante los siguientes diez años Michael se dedicó casi exclusivamente a educar a su hijo bastardo en aquellos conocimientos que debiera tener un futuro caballero templario. En el año 1331, debido a una época de malas cosechas, Michael decidió ponerse al servicio del nuevo rey de Inglaterra (el cual preparaba otra campaña contra los escoceses) con el fin de conseguir un botín que le permitiera sanear su hacienda. Como parte de la educación del joven Pol se lo llevó consigo en calidad de escudero.
Durante tres años Michael llevó a Pol por los campos de batalla, enseñándole todo lo que sabía sobre el arte de la guerra. En el año 1338 contrajo la peste negra, muriendo poco después. Antes de fallecer contó a su hijo la historia del espadón, haciéndole jurar que lo guardaría con su vida y que haría todo lo posible para hacerse un caballero templario como él. Cuando Pol llegó a Gorriaiz ese mismo año encontró la aldea destruida. Según la información que logró sacar de las aldeas vecinas, Gorriaiz había sido destruida tres años atrás por una manada de lobos, grandes como caballos, que devastaron el pueblo, rompiendo las puertas de las casas como si estuvieran hechas de briznas de hierba seca. Los únicos que se salvaron fueron aquellos que se refugiaron en la iglesia, único edificio que los lobos respetaron. La manada iba dirigida por un extraño lobo rojo, un monstruo que parecía lanzar rayos por sus ardientes ojos.

Cuando dos pleitean, el diablo se recrea; y el maldito escribano se restriega las manos.

Sin nada que lo atara ya en Navarra, Pol viajó hasta Oporto, donde, como años atrás hiciera su padre, ingresó en la Orden de Cristo.
En el año 1340 participó en la batalla del Salado contra los Benimerines, al mando de una lanza de aventureros. En el fragor del combate creyó ver a un caballero enemigo que, ataviado con una capa roja, intentaba dirigir hacia él su montura para entrar en combate personal. Asustado, huyó del campo de batalla y durante largos años viajó por toda la península cambiando frecuentemente de nombre. Mientras tanto intentó descubrir el secreto de la espada para ver si así averiguaba el nombre de su enemigo. Consultó a alquimistas judíos y a sabios árabes, a silenciosos monjes y a viejas brujas y cuando, por fin, las brujas de Aralar le dieron las respuestas que buscaba, estuvo a punto de enloquecer de terror.
Y es que la espada que empuñaba no era otra que la mítica espada que el mismísimo Lucifer forjara con el Fuego Divino de la Creación, antes de la rebelión contra Dios. Le fue confiada a Belzebuth, Señor de la Guerra y más tarde pasó a manos de Samael, su favorito. Pero Samael abjuró más tarde del Infierno, abrazando la causa del Cielo e intentó huir con la espada. Su hermano Abigor se lanzó en su persecución para matarlo antes de que llegara ante el trono celestial, pero no lo consiguió. Sin embargo, en su precipitada huida Samael dejó caer la espada... que cayó entre los hombres. Desde entonces, sólo ha sembrado el mal.
Tiene gran poder: aquel que la use podrá hacerse obedecer por los demonios, sojuzgará a las multitudes con un simple gesto de su mano, podrá enfrentarse a bestias y seres ante los que cualquier ejército huiría despavorido... Pero cada vez que use ese poder, Abigor detectará su presencia y acudirá en su busca. Simultáneamente, el alma de aquel que use la espada

se irá corrompiendo, hasta que los mismos Infiernos abran sus puertas para recibirlo.
Los servidores de Dios no permanecieron ociosos y siempre consiguieron sustraer la espada fuera del alcance de Abigor. Sin embargo, jamás pudieron destruirla. Se acordó entonces darla en custodia a hombres justos y sabios que fueran capaces de guardarla consigo sin usarla jamás, huyendo constantemente de Abigor, ya que sin duda les daría caza.
Pol decidió convertirse en uno de esos hombres y durante años portó la espada con honor, sin desviarse jamás del recto camino, sabiendo que si se dejaba vencer una sola vez por la tentación, Abigor vendría para entablar con él una lucha a muerte.
Pero llegó un nuevo ser a la Tierra, retoño de Frimost y de una pobre mujer. Un ser capaz de localizar la espada solamente con su voluntad. Un ser con la ambición y poder suficientes como para ser capaz de usarla para sus propios fines. Pol fue cercado por las huestes de Abigor. Peleó durante dos días y dos noches, ayudado por los poderes mágicos de la espada y las fuerzas celestiales. Al final, sintiéndose morir por sus múltiples heridas, se retiró al interior de una ermita, sabiendo que no lo perseguirían allí, y se acostó sobre el altar, con la misma postura que tenía el cadáver del último portador de la espada. Luego murió. Y aunque sólo pasaron unos días, sobre su cuerpo cayeron los años y los siglos, mientras su alma se perdía en abismos imposibles de imaginar.
... Y los poderes del Infierno empezaron a planear de nuevo cómo conseguir la Espada...

Nota: La espada tiene dos poderes que se activan de manera automática, protegiendo así a su portador:

▶ Aquél que la empuñe no se verá afectado por ningún tipo de magia mientras esté en contacto con ella.

▶ La espada tiene la facultad de herir y matar a todo tipo de seres, incluso aquellos a los que sólo puede matarles la magia. Asimismo ignora todo tipo de defensa o protección mágica contra la que se enfrente.



Gestas y Pesares

Primera parte: Hac in hora

Introducción

Murzún, Primavera de 1353... El grupo (ya al completo) se encuentra en la posada de Anborsti el tuerto, un viejo conocido de algunos de los Pjs (en concreto, de los que jugaron *Casus Luciferi*). El clima se ha vuelto repentinamente inestable y lluvioso, poco favorable a los viajeros. Quizá sea por eso que esta noche la posada está prácticamente desierta: aparte de los Pjs y del propio Anborsti que los mirará de tanto en tanto de reojo, no muy convencido de haberlos dejado entrar) solamente hay cuatro personas más: un peregrino que regresa de Santiago, un viejo y andrajoso mendigo ciego que dormita en un rincón al lado del fuego, un buhonero, amigo de Anborsti, que recorre toda la comarca con su mula comprando y vendiendo, y un viejo soldado, vestido con una desgastada armadura y cubierto con una raída capa roja que come en silencio su cena en un rincón sombrío, mientras observa disimuladamente a los Pjs...

Rumores

Si los Pjs quieren enterarse de lo que se dice por ahí, es el momento de hacerlo... Ya que cada uno de los ocupantes de la posada tiene historias que contar, aunque para soltar la lengua a algunos de ellos serán precisas algunas tiradas de Elocuencia:

▶ Joan de Cardedeu, el peregrino de Santiago, está deseoso de narrar un episodio del que fue testigo apenas hace dos días mientras avanzaba por el camino. Afirma que vio un resplandor dorado que surgía más allá de los árboles, acompañado del rugir de monstruosas bestias y el estrépito de las armas al chocar entre sí. Muy asustado, pero al mismo tiempo empujado por la curiosidad, Joan se acercó a atisbar por entre las ramas, mientras murmuraba entre dientes oraciones a todos los santos. Lo que vio entonces no es otra cosa que una revelación celestial, ya que jura que contempló al mismísimo San Jorge luchar contra una legión de bestias infernales... (Ver el anexo de Pol de Gorriaitz). Evidentemente, el santo no necesitaba su ayuda, así que se fue del lugar lo antes posible. Considera que esta visión es una señal divina, y piensa ir a tierra de moros a predicar la palabra de Dios. Está convencido de que, ahora que el Señor está con él, los infieles se convertirán en masa ante su sola presencia (Si entre los Pjs hay algún árabe o judío, es posible que el pobre peregrino se ponga algo más que pesado intentando usar su –según él– «iluminada Elocuencia»).

▶ A Simplicio, el buhonero, tampoco le será difícil soltar la lengua, siempre que los Pjs hablen con él de una manera cordial (ayudaría mucho que le invitaran a una jarra de vino). No hay grandes sucesos que contar: un grupo de bandidos ha arrasado una posada en las afueras de Lecumberri... Una bruja ha sido apedreada en un pueblo del valle de Esca... Hay un nuevo señor feudal en el señorío de Iroz. Se llama César de Devreux y es de origen francés, lo cual no le hace muy popular ni entre sus vasallos ni entre sus vecinos... Parece ser que pasan cosas raras cerca de Ekarri, ya que los vecinos de la zona huyen de ella con todo lo que se pueden llevar... Dicen que la hija del Merino de Alsasúa está embarazada de un mozo de cuadras que ha tenido que escapar de las iras del padre...

▶ Endika de Garmendía, el mendigo ciego, solo saldrá de su empecinado silencio a base de unas buenas tiradas de Elocuencia, a las cuales ayudaría mucho el invitarlo a una buena comida caliente. Es uno de los antiguos criados de Inesilla de Castro y narrará a los Pjs algunos de los sucesos de *Casus Luciferi* que se les hubieran pasado por alto (como pueden ser la naturaleza demoníaca de Batirze, sus acompañantes infernales, o el destino de la muchacha). Endika afirma que él mismo se hirió en los ojos para no seguir contemplando más horrores. Entre cosas que los Pjs ya saben o ya intuían, Endika dejará caer un dato muy importante: narrará la huida de Batirze del castillo en llamas, con Inesilla en brazos y especificará que el pasadizo por el cual huyeron estaba en un pozo secreto de agua situado en los sótanos de la fortaleza.

▶ Anborsti, el posadero, se negará a hablar con los Pjs sobre cualquier tema relacionado con los sucesos de *Casus Luciferi*, afirmando que trae mala suerte hablar de endemoniados. Le ha costado mucho recuperar su hacienda tras esa maldita noche y no quiere que se repita la desgracia. Ahora frota con sal todas sus puertas y ventanas y tiene la posada llena de hojas de Acónito, Achicoria y Enebro (para alejar a la mala suerte y al diablo)

Nota para el DJ: por cierto, las precauciones del pobre Anborsti su muy loables, pero muy poco efectivas ya que, por mucho que los Pjs se llenen de hierbajos, no tendrán ningún tipo de protección frente a las asechanzas del Maligno.

Roque LaGuardia, que así se llama el silencioso cliente de Anborsti abordará a los Pjs después de terminar su cena, si es que los Pjs no hablan con él antes. Se ofrecerá a invitarlos a unas jarras de vino mientras les propone «un asunto que quizá pueda interesarles».

Explicará que se encuentra al servicio del nuevo señor de Iroz, el caballero César de Devreux. Su señor es descendiente de uno de los nobles franceses que acompañaron a Felipe I de Francia en 1284 cuando éste tomó posesión del trono de Navarra. César se ha criado en Francia y recientemente ha venido al reino a tomar posesión de lo que legítimamente le pertenece. Sin embargo, su origen extranjero le ha hecho (sin motivo alguno) impopular entre su gente y entre los señores vecinos. Esto agrava el problema en el que se encuentra ahora: el caballero César trajo consigo desde Francia la mayor parte de sus posesiones, entre las cuales destaca una espada que había pertenecido a su familia desde generaciones y por la cual el caballero siente especial estima. Dicha espada fue robada durante un descuido de los soldados por un pícaro ladrón, tentado sin duda por las piedras preciosas que adornaban la empuñadura. El ladrón, sin embargo, fue descubierto cuando huía y perseguido por los soldados del señor, hasta que finalmente se refugió en una ermita cercana.

El problema está en que la ermita pertenece a otro señor feudal, los soldados del cual obligaron a los hombres de su señor a retroceder, ya que no admitían a hombres armados en sus tierras y mucho menos dejarles entrar en un recinto sagrado. Acordaron, eso sí, capturar al ladrón en cuando saliera, para que respondiera ante la justicia, cosa que así sucedió. El ladrón, sin embargo, fue atrapado con las manos vacías y asegura que nunca robó espada



alguna, sino que los hombres de Devreux le atacaron sin motivo. Asimismo, los oficiales reales que entraron en la ermita no encontraron la espada. Su señor está convencido que se encuentra aún en la ermita, escondida quien sabe dónde, pero las relaciones con su vecino, más tirantes aún tras este incidente, han hecho que se le niegue el permiso para que sus hombres realizaran un registro más minucioso. Roque es un viejo servidor de la familia y goza de la máxima confianza de César. Por eso fue enviado a la corte de Pamplona para intentar obtener un permiso real, pero sus gestiones han sido infructuosas. Ofrece a los Pjs una cantidad de monedas de plata más que razonable (200 monedas) si van a la ermita y recuperan la espada. Caso de que los Pjs exijan un anticipo, está dispuesto a ofrecerles sin discutir 50 monedas. El resto lo cobrarán en la misma posada, a la cual tienen que volver con la espada una vez la tengan en su poder. En ella les esperarán Roque LaGuardia y el dinero.

En mitad de la conversación con Roque las puertas de la posada se abrirán violentamente y una mujer, ya anciana, se quedará parada durante un instante en el umbral, bajo la lluvia pero sin decidirse a entrar. Los Pjs que hayan jugado *Siqua sine socio...* la reconocerán como Birutia de Aralar, ¡muerta hace ya cuatro años! La anciana mirará durante un segundo fijamente al grupo de Pjs y después se irá tan bruscamente como ha venido. Cualquier intento de seguirla resultará infructuoso. Un Pj que pase una tirada de Psicología se dará cuenta que tenía en el rostro una particular expresión, mezcla de rabia y desaliento. La aparición solamente será vista por los Pjs: ni Roque ni los otros ocupantes de la posada verán otra cosa que no sean las puertas abiertas por un repentino golpe de viento...

Verdades

En realidad, la mayor parte de lo que ha dicho Roque no es más que una sarta de mentiras, aunque es muy difícil que los Pjs lo descubran (para darse cuenta de que no todo lo que dice Roque es verdad deberán sacar un crítico en una tirada de Psicología. Caso contrario no se apercibirán de nada, ya que Roque es un consumado maestro en el arte del engaño).

Es verdad que Roque LaGuardia está al servicio de un tal César de Devreux, pero éste no es otro que el retoño de Inesilla Castro y el demonio Frimost (ver *Casus Lucifer*). César anda buscando una espada mítica que, según la leyenda, fue forjada en el Cielo en los días anteriores a la rebelión de Lucifer. (Ver *Anexo de Pol de Gorriaitz*). Tras muchas peripecias ha descubierto que se encuentra oculta en una ermita consagrada a San Cipriano y protegida por los poderes conjuntos del santo y del Lobo de Santiago (ver *Bestiario*) de tal manera que ni él ni sus acólitos pueden acercarse. Sin embargo, las protecciones mágicas del lugar podrían romperse por alguien más o menos puro de corazón e ignorante de toda la historia. Por eso necesita la ayuda de alguien como los Pjs. César y sus acólitos ayudarán indirectamente al grupo con una serie de complicados hechizos, mediante los cuales están debilitando (o al menos manteniendo a raya) el poder de sus enemigos. Esto incide directamente en el tiempo reinante y es el motivo por el cual está cayendo desde hace una semana una tormenta del todo... infernal.

El aviso

Todo Pj que pase una tirada de IRR (o que tenga IRR 75 o más) tendrá el siguiente sueño durante la noche (sería ideal que alguno de ellos conociera la leyenda del Lobo de Santiago, y que hubieran hablado con Joan de Cardedeu, lo cual tampoco ha de ser tan difícil):
En el sueño, el Pj verá una imagen muy parecida a la escena que describió el peregrino: el Pj avanza por un camino y oye rugidos, gritos y el estrépito de las armas mientras algo resplandece tras los árboles con un fulgor dorado. De acercarse, verá a un guerrero con armadura completa luchando contra un nutrido grupo de lobos que, a medida que avanza el combate, se van transformando en seres de pesadilla...
Finalmente consiguen destrozar al guerrero y el Pj consigue verle el rostro: tiene la cabeza de lobo. De lobo blanco... la mirada agonizante del ser se cruza con la del Pj y éste, con la certeza que sólo se tiene en los sueños, se da cuenta de que está viendo su propia mirada. De algún modo, el lobo es él y la muerte del ser es al mismo tiempo la muerte del Pj.
Todo aquél que sueñe esto ganará 1 punto de IRR.

Averiguaciones

Es de suponer que los Pjs acepten el trabajo, ante lo cual averiguarán de labios de Roque la localización de la famosa ermita: se encuentra en un paraje bastante agreste y deshabitado, cerca del río Ulzama. Dará indicaciones precisas para su localización más o menos exacta. La ermita está consagrada a San Cipriano. Todo Pj que pase una tirada de Teología recordará que se trata de un santo de la antigüedad que, antes de ser santo y mártir, fue filósofo y brujo goético; y le rezan aquellos que necesitan su protección frente a los conjuros de la magia.
El hecho de que acepten el trabajo, sin embargo, no significa que los Pjs se fíen ciegamente de Roque. De hecho, cualquiera con un cierto conocimiento de la zona se dará cuenta de que hay una incongruencia en el relato del

servidor de César: Irurzún está en dirección contraria al camino que lleva a Iroz y Roque afirmó que regresaba con su amo, tras haber llevado a término (infructuosamente) sus gestiones en la corte Navarra. De interrogarle, simulará confesar que estaba huyendo, desertando del servicio de su amo: afirmará que éste está obsesionado en recuperar esa espada y tenía miedo de regresar con las manos vacías... Si los Pjs le arrancan esta confesión es capaz de aumentar el precio del servicio en 100 monedas o más.

Nota para el Dj: Aunque sonará convincente, esta respuesta es otra mentira. La verdad es mucho más sencilla: Roque quiere reclutar para que le traigan la espada a individuos forasteros de la zona, que conozcan poco o mal los rumores en torno a la persecución del supuesto ladrón.

Pese a las precauciones de Roque, nada impide a los Pjs ser curiosos y pueden averiguar algunos datos de interés si interrogan a los lugareños de la zona cuando se dirijan camino a la ermita:

- Es cierto que los hombres del nuevo Señor de Iroz entraron dentro del territorio y que fueron obligados a retroceder más allá del río Arga por los hombres de Fadrique, Barón del Valle de Ulzama. La situación fue muy tensa y parece ser que llegaron a haber algunos muertos y heridos de ambos bandos.

- Los hombres del Barón afirman que los soldados de César de Iroz son «bastante raros» ya que, aunque torpes en su manera de pelear, son difíciles de abatir con las armas, ignorando las heridas y el dolor. Tras el combate, los hombres de César se llevaron a sus muertos «a toda prisa».

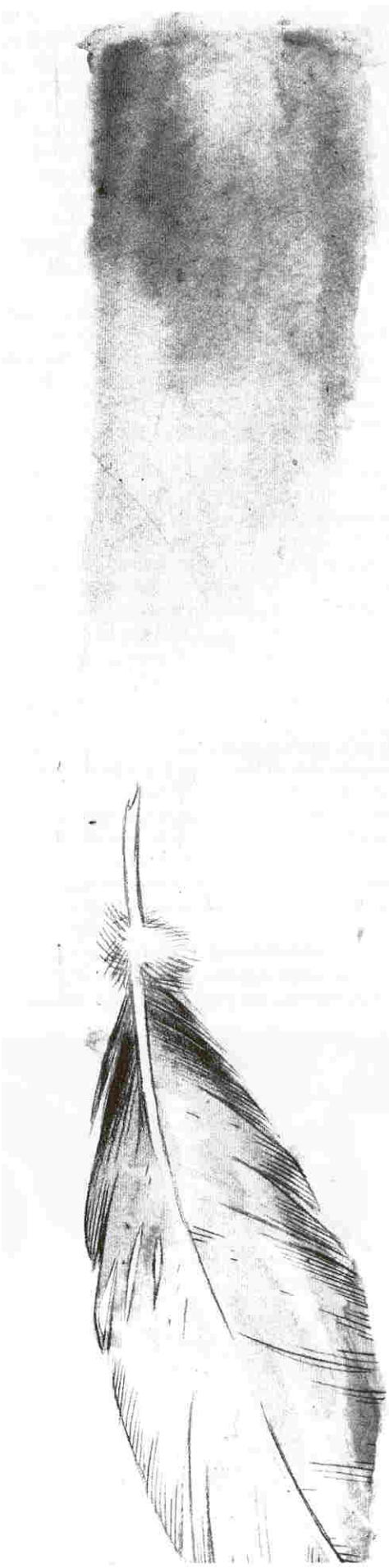
- Nadie, ni siquiera los soldados del Barón, recuerdan que se capturara ningún hombre en las cercanías de la ermita de san Cipriano.

- La ermita de San Cipriano está abandonada desde hace 20 años, cuando vivía en ella un hombre santo. Desde su muerte se produce un fenómeno curioso: no todos los que van a la ermita saben encontrarla, como si el edificio huyera de algunos visitantes. Incluso los más incrédulos de la zona admiten que es muy fácil equivocar el camino para subir a la ermita.

- De un tiempo a esta parte está aumentando la presencia de lobos en la región, en especial en los alrededores de la ermita. Los vecinos están preocupados, ya que no es temporada para que bajen de las montañas. Además, se susurra que no son lobos normales... aunque nadie puede dar más explicaciones sobre la naturaleza de estos animales.

La ermita

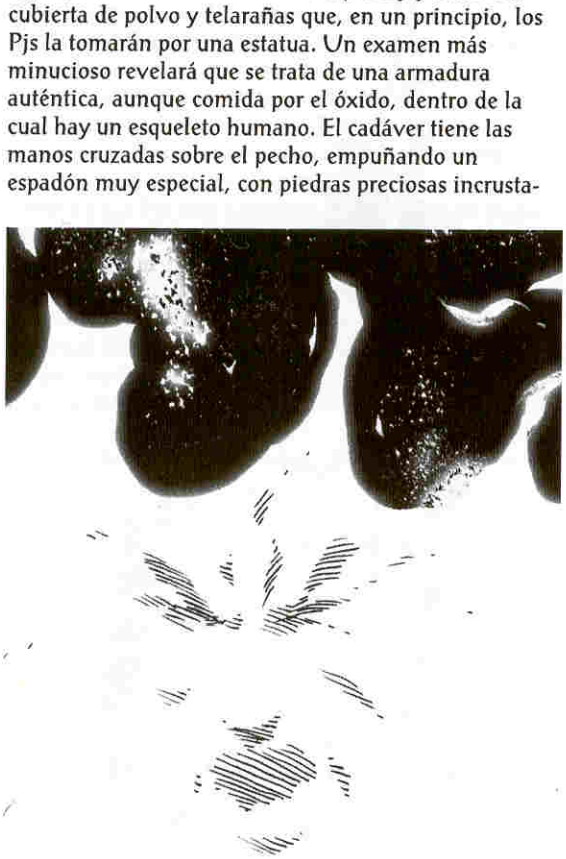
Se trata de un edificio pequeño, achaparrado y macizo (como cualquier ermita románica que se precie), que se alza sobre una pequeña colina rodeada por un espeso bosque. El edificio es perfectamente visible desde lejos pero, al aproximarse al mismo, desaparece de la vista, oculto por la vegetación y lo escarpado del terreno. A no ser que los Pjs vayan volando, se encontrarán con que la ermita posee una medida de seguridad un tanto especial: el bosque que cubre la colina de la



ermita está surcado por infinidad de pequeños senderos que se cruzan entre sí formando un auténtico laberinto. En circunstancias normales bastaría con realizar tres tiradas de Percepción x 5 para encontrar el camino correcto pero, en esta ocasión y gracias al poder de San Cipriano, los Pjs sólo encontrarán el camino si fallan dichas tiradas o si voluntariamente eligen el camino contrario al que su sentido de la orientación les indica. Los Pjs pueden darse cuenta de este fenómeno de desorientación con una tirada de Rastrear, que les hará descubrir sus propias huellas, o con una tirada de Percepción x2. Ningún recurso mágico funciona dentro del citado bosque.
Si los Pjs consiguen orientarse en el bosque, serán atacados por una docena de lobos, convocados por el Lobo de Santiago. En un principio evitarán atacar abiertamente a los Pjs, intentando intimidarlos para que retrocedan. Si dos tercios o más del grupo de lobos resultan heridos o muertos, los animales huirán.

Los Pjs estarán libres de obstáculos para llegar hasta las puertas de la ermita, mientras a su alrededor la tormenta aumenta su furia y el viento y la lluvia se ceban en ellos. Aunque las puertas de la ermita están abiertas, ningún Pj que lleve encima algún objeto, ungüento o poción mágicos podrá traspasar el umbral. Esto también se aplica a aquellos que conozcan y practiquen hechizos de goecia o a los que hayan tenido tratos con el Diablo. Asimismo, todos aquellos que lleven armas deberán hacer una tirada por su RR con un malus del 50% para poder pasar con ellas encima.

La ermita es pequeña y oscura. Consta de una única sala rectangular con un tosco altar de piedra bastante grande casi en el centro. El altar no tiene inscripciones ni adornos. Encima del altar se encuentra acostada una figura, vestida con armadura completa y yelmo, tan cubierta de polvo y telarañas que, en un principio, los Pjs la tomarán por una estatua. Un examen más minucioso revelará que se trata de una armadura auténtica, aunque comida por el óxido, dentro de la cual hay un esqueleto humano. El cadáver tiene las manos cruzadas sobre el pecho, empuñando un espadón muy especial, con piedras preciosas incrustadas en la empuñadura. Cualquiera que pase una tirada de Artesanía o de Espadón se dará cuenta de que el arma es imperfecta: su empuñadura es demasiado grande y ancha para manos humanas. Además, no está bien equilibrada y es pesa demasiado.



Una tirada de Memoria (con un bonus de +25%) por parte de los Pjs que jugaron *Siqua sine socio...* les hará reconocerla como el enorme espadón al que se abrazaba Pol de Gorriaitz.
En el momento en que alguien toque la empuñadura de la espada la fuerza que impide el paso de la magia (y en especial de la magia negra) desaparecerá, los rayos empezarán a caer con fuerza sobre la ermita y ésta empezará a derrumbarse. Los Pjs tendrán tiempo justo de salir corriendo, antes de que se derrumbe. Verán como los rayos caen furiosamente sobre toda la colina, devastando por completo el bosque. De hecho, si se entretienen a mirar, también se darán cuenta de que no todos los árboles son alcanzados por el rayo: muchos de ellos se pudren en el acto y caen al suelo hechos pedazos, haciendo un sonido como de sollozos. Esto costará al afortunado espectador ganar 3 puntos de IRR si tiene IRR 60 o menos.
Aunque parezca extraño, los Pjs saldrán de todo este caos bastante intactos: como máximo, con algún arañazo o magulladura. Para ponerles nerviosos, el Dj puede hacer algunas tiradas de dados ocultas, sin otro fin que aumentar la tensión entre los jugadores. Si algún Pj tiene la IRR bastante alta, o es especialmente sensitivo, es posible que se de cuenta que están siendo protegidos por algo... o alguien.
Un Pj con una IRR de 50 o más y que saque una tirada de Otear llegará a vislumbrar, por un segundo, la figura de un lobo blanco que huye del bosque...

¿Recompensa?

Si los Pjs cumplen con lo pactado y entregan la espada a Roque, éste les pagará lo acordado, añadiendo una buena propina por la eficiencia y pulcritud del trabajo. Incluso les invitará a que le acompañen ante su señor, el cual, sin duda, apreciará los servicios de hombres como ellos. Caso de aceptar, los Pjs viajarán así hasta el castillo de César de Devreux, señor de Iroz. Es una edificación imponente, que bulle de soldados y siervos. Cualquier Pj que pase una tirada de Psicología al entrar en el recinto detectará un ambiente tenso, como el que precede a la batalla que debe decidir una guerra...
Asimismo los Pjs se darán cuenta sin dificultades de que los criados y soldados del lugar son en verdad gentes muy extrañas: apenas hablan, adolecen de una cierta rigidez en sus movimientos y jamás cambian la pétrea expresión de su cara. Asimismo, todos ellos llevan el cabello largo y el rostro cuidadosamente afeitado. Es difícil, salvo por la forma de vestir, reconocer hombres de mujeres.
El señor feudal recibirá a Roque y los Pjs en el comedor, donde parece estar celebrando una fiesta con un numeroso grupo de «amigos». Es un mocetón rubio, alto y bien plantado, de crespo pelo pajizo blanqueado por el sol y piel muy morena, como quemada por soles lejanos. Sonríe mucho, mostrando una dentadura perfecta, completa y blanquísima. Aparenta unos veinte años. Invitará a los Pjs a sentarse a la mesa, repleta de buenos vinos y buenos manjares, y a comer y beber hasta hartarse, ya que celebra una gran victoria sobre sus enemigos. Aunque mirará con ojos ardientes la espada, en un principio no la tocará, haciendo que la pongan a su lado, encima de la mesa.

La comida es buena, y el vino fuerte pero, si los Pjs se fijan en los otros comensales y pasan varias tiradas de Percepción x3, notarán algunos detalles curiosos:

- Los hombres son fuertes, las mujeres hermosas y de mirada ardiente, los ancianos venerables y sabios... Pero, pese a que comen y beben en abundancia, la comida no se agota de sus platos, ni la bebida de sus copas, sin que tengan que servirse más.
- Además, y si se fijan más atentamente en sus rostros, se darán cuenta que todos se parecen entre sí, como si fueran familiares cercanos. Parecen formados según un mismo patrón.
- Una nueva tirada les mostrará el origen de los rasgos comunes: ¡todos se parecen a César de Devreux, como si hubieran sido creados a su imagen y semejanza!
- Ya puestos en ello, los Pjs podrán percibir en el aire ese olor a moho rancio de las habitaciones cerradas y abandonadas... Lo cual no concuerda en absoluto con la sala limpia y bien iluminada que sus ojos contemplan...

- Si algún Pj con suficiente categoría social se ha sentado cerca del señor feudal e intenta conversar con él, César le responderá con toda cortesía y según el caso:

- Si se le pregunta sobre sus amigos, contestará textualmente que «hoy en día es difícil hacer amigos que le comprendan».

- Si se le pregunta por la espada, afirmará que perteneció a la familia de su padre durante «una eternidad».

- Si se le pregunta sobre el feudo y el castillo, explicará que forma parte de la herencia de su madre. Tuvo que reconstruir el castillo casi por completo, ya que ardió hasta los cimientos hace años.

- Si se le pregunta sobre sus padres, responderá que su padre tuvo que abandonar a su madre poco después de nacer él, para cumplir con las obligaciones de su cargo. Su madre reside con él, en el castillo.

Ante cualquier otra pregunta se mostrará cordial y amable, demostrando poseer una gran cultura y una exquisita cortesía. Si los Pjs empiezan a hacerle preguntas comprometedoras o embarazosas, difíciles de explicar con lógica, o bien tienen la descortesía de intentar usar la magia o el acero contra César, éste usará disimuladamente un hechizo de Sumisión para mantenerlos tranquilos por el momento. Lo lanzará sin pases de manos, casi sin hablar y, por supuesto, sin componentes mágicos. Otro Pj que se dé cuenta de lo que acaba de hacer y pase una tirada de Conocimiento mágico advertirá que el anfitrión no puede ser humano, ya que usa la magia sin componentes.

En un momento determinado de la fiesta (a ser posible cuando los Pjs empiecen a estar algo más que intranquilos), César se decidirá a tocar por primera vez la espada. Le hará una caricia leve, como la de un amante, y cerrará un momento los ojos como si lo sacudiera el éxtasis. Luego cerrará su mano entorno al pomo de la espada y su cuerpo parecerá arder un segundo. Al mismo tiempo, todos los fuegos de la sala aumentarán de intensidad, como si hubiera sido arrojado sobre ellos un líquido inflamable. Una vaharada de aire caliente cargado de azufre llenará toda la sala... Los Pjs que tengan IRR 80 o menos ganarán 1D6 puntos de IRR.

Es de esperar que, en un momento determinado (por ejemplo ahora), los Pjs quieran marcharse de la sala, del castillo y de la comarca... César les sonreirá, con la más amplia de sus sonrisas... Que se hará más amplia cuando los Pjs descubran que les es físicamente imposible levantarse de la sala y que empiezan a perder el sentido... Las figuras de los comensales, imperturbables, empiezan a desdibujarse, como si estuvieran formadas por hilachas de niebla...
Antes de caer inconscientes, los Pjs verán cómo una mujer entra lentamente en la sala. Es una anciana de pelo muy blanco, profundas arrugas y ojos tristes, pero que debió ser muy hermosa en su juventud. César se levanta de repente y la llama «madre». El último pensamiento de los Pjs que jugaron *Casus Luciferi* será que sus rasgos recuerdan mucho a los de la joven Inesilla de Castro...

Si los Pjs se echan atrás...

Si los Pjs prefieren no involucrarse en el asunto, o no cogen la espada de la capilla, o prefieren guardarla para ellos, o bien se niegan a acompañar a Roque hasta el castillo de Iroz, tendrán en su primera noche de descanso un sueño común, en el cual se verán a sí mismos continuar la aventura dónde la dejaron. En la práctica, como el lector habrá averiguado, lo están haciendo realmente, bajo el influjo de los poderes de César de Devreux. Es recomendable que el Dj pase por alto los detalles, para no aburrir a los jugadores.

Ganancias

En resumen, los Pjs ganarán 40 P. Ap. por jugar esta aventura, amén de 1D10 en IRR si no pasan una tirada de RR con un malus de 30%

Dramatis personae

Lobos



FUE	15		
AGI	20		
HAB	-		
RES	15	Armadura Nat	Carece
PER	-		
COM	-	RR	50 %
CUL	-	IRR	50 %

Armas: Mordisco 60% (2D4)
Competencias: Rastrear 90%%, Escuchar 90%

Para las características de César, Roque e Inesilla, ver *Anexos* (pág. 281).

Segunda parte: Rota tu volubilis

La parte central de este módulo fue usada para arbitrar la final del Primer Torneo de Aquelarre, celebrado en las JESIR V.

Introducción

Inconscientes, los Pjs son arrastrados hasta las mazmorras del castillo, donde son despojados de sus armas, armaduras y equipo. Si alguno de los Pjs especificó de antemano que escondía algo entre sus ropas (una ganzúa o estilete, por ejemplo), deberá hacer una tirada de Suerte para que no le sea descubierto.
Respecto a pociones, ungüentos y talismanes mágicos, los Pjs serán despojados completamente de ellos, a no ser que sean talismanes formados de tela (como los de Resistencia al frío o al calor, o Invulnerabilidad).

Con el rey, y la Cruzada, y la Santa Inquisición, chitón.

Explicaciones en la despensa

Los Pjs despiertan en una estrecha celda, cubierta de sangre, huesos humanos y porquería. Están todos encadenados por las muñecas a argollas firmemente incrustadas en la pared. La única abertura de la celda es el hueco de la puerta, abierto sin transición de maderas o barrotes a un pasillo, lleno de coágulos de sangre, en el cual están alineadas otras celdas similares de las cuales surgen gemidos y sollozos. Si los Pjs empiezan a gritar para intentar comunicarse con sus vecinos, una voz procedente de la celda contigua les suplicará que no griten, ya que entonces atraerían la atención de los «carceleros».
Si es interrogada (y siempre en voz baja), la voz explicará que se llama Pedro de Bertrán y es un alquimista de Albacete. Forma parte de una organización secreta de magos llamada *la Cofradía Anatema*. Fue enviado, junto con algunos compañeros, para investigar los sucesos extraños que estaban sucediendo en esta zona. Descubrieron, demasiado tarde, que César era hijo del diablo y que planea hacerse con la mítica espada de Belzebuth, forjada con los fuegos de la Creación, con la cual piensa nada menos que asesinar a Lucifer para ocupar su lugar en el trono de los Infiernos. Por suerte, la espada está fuera de su alcance...

Pedro no dará más explicaciones, ya que en ese momento empezará a gritar como un condenado. Los Pjs oirán un sonido parecido a un desgarro, y al cabo de un rato verán como pasa ante el umbral de su celda una criatura humanoide de más de cuatro metros de altura, cubierta de espeso pelo castaño. Tiene un único ojo, grande y legañoso, en el centro de la frente. De su boca abierta y babeante asoman unos colmillos amarillentos. La criatura va totalmente desnuda y le cuelga un enorme falo por entre las piernas. En una de sus manos empuña un gigantesco garrote. En la otra lleva los restos de lo que antes fue un ser humano llamado Pedro de Beltrán. La criatura es un Bebriz y esta visión hará que los Pjs ganen 1D10+2 puntos de IRR si no pasan una tirada con un malus de -25%. Del cuello de la criatura cuelgan multitud de medallas y placas de metal que una tirada de Alquimia o de Con. Mágico reconocerá como talismanes. El Bebriz, sin embargo, no sabe usarlos: sencillamente los usa como adorno.

Tras un instante, la criatura continuará su camino, desapareciendo del campo de visión de los Pjs. Con la agudeza mental que les caracteriza, se supone que no tardarán en darse cuenta del destino que les espera: ellos pueden ser el siguiente plato de estos monstruos.

La ayuda

Es probable que, a estas alturas, los Pjs empiecen a estar más o menos desesperados. Ni siquiera los más ardientes y fervorosos rezos parecerán dar resultado. Será entonces cuando, de manera inexplicable, las argollas que los sujetan saltarán, dejándoles libres. Aquellos que pasen una tirada de IRR percibirán momentáneamente una presencia junto a ellos y llegarán a distinguir una especie de pájaro negro que revolotea por la celda. La visión durará apenas un segundo, luego desaparecerá.

Nota para el DJ: Como ya habrás podido adivinar, no es otro que el demonio Bileto, que intenta salvar a los Pjs y así usarlos para frustrar los planes de César.

Los Pjs tienen ahora la oportunidad de escapar. La pareja de Bebrices (macho y hembra) están comiéndose al pobre Pedro de Bertrán en la sala de tortura. Una tirada de Escuchar permitirá oír sin dificultad sus gruñidos guturales y su ruidosa masticación. No se asomarán a ver qué sucede a no ser que los Pjs hagan algún ruido estrepitoso. Están acostumbrados a que los prisioneros griten o giman. Si los Pjs intentan encontrar aliados entre los otros prisioneros, los únicos que no están ni demasiado locos ni demasiado débiles ni demasiado aterrados son tres miembros de la Fraternitas Vera Lucis, últimos componentes de un grupo bastante más numeroso que intentó enfrentarse a César creyendo que era un simple mago. Si los Pjs quieren liberarlos, deberán pasar una tirada de Forzar mecanismo o Artesanía para quitarles sus ataduras. Aturdidos y confusos, obedecerán las órdenes de los Pjs (bastante torpemente) hasta que vean una criatura Irracional. Entonces se lanzarán contra ella, luchando fanáticamente hasta la muerte.



Al pasar por delante del pozo secreto, los Pjs deberán hacer una tirada de Memoria con un bonus del 40% Aquél que la pase (y alguno debería hacerlo) recordará que éste es, al fin y al cabo, el castillo de los Castro del cual escaparon Inesilla y Batirze gracias a un pasadizo secreto que se encontraba en un pozo situado en el sótano.

Si el grupo se arriesga a explorar un poco más, encontrará fácilmente el almacén de equipo. Aparte de cuerdas, antorchas, yesca y pedernal y herramientas diversas, los Pjs encontrarán sus armas, armaduras y demás enseres personales junto con un enorme y revuelto montón de posesiones de los otros prisioneros. Incluso hay algunas pócimas y ungüentos, pero ya están caducados. Si algún Pj llevaba consigo pócimas o ungüentos, deberá pasar una tirada de Suerte para no encontrar los frascos que los contenían rotos y su contenido desparramado por el suelo. Una tirada de Buscar permitirá encontrar, entre el montón de ropa, un Talismán de Invunerabilidad (inservible), un Talismán de Aceleración, un talismán de Varita de Búsqueda, un Talismán de Vientos y una Cimitarra con un hechizo de Arma Invencible.

Si los Pjs se acercan demasiado a la escalera de caracol, para subir al piso superior, se encontrarán dentro del ángulo de visión de uno de los Teraphimes de Alvar, el cual detectará inmediatamente su fuga y dará la voz de alarma. Al poco rato, una riada de Andróginos se precipitará por las escaleras. Si los Pjs se hacen fuertes y resisten demasiado, al cabo de poco aparecerán los Cynocéfalos y, si ellos tampoco pueden con los personajes, les sucederán los Ígneos. Ni que decir tiene que todo este follón alertará a los Bebrices.

El pasadizo

El pozo tiene unos 3 m de diámetro. Para bajar por él, los Pjs deberán pasar una tirada de Trepar (recordemos que una cuerda da un bonus del 40%). En caso de fallar la tirada, los Pjs se precipitarían hacia el fondo (10 m más abajo) haciéndose 2D6 puntos de daño al chocar contra el agua. Si no se desmayan, deberán tirar por nadar para no empezar a ahogarse. Si el Pj en cuestión ha sido prudente y se ha atado con la cuerda, sólo correrá el peligro de chocar contra las paredes del pozo, haciéndose 1D4 de daño.

La entrada al túnel está situada a 5 m de la boca del pozo y no es más que una abertura circular de unos 60 cm de ancho. Para descubrirla, hay que pasar una tirada de Buscar con un malus de 25% o de Otear si se hace desde arriba bajando una luz (una antorcha encendida, por ejemplo).

La abertura se prolonga en un pasadizo de unos 70 cm de ancho por unos 50 cm de alto, y unos 10 m de largo. Hay que pasar por él reptando. Un Pj que la pase sosteniendo una antorcha tendrá que tirar por Habilidad x 2 para no quemarse, haciéndose 1D4 puntos de daño de lo contrario.

Al cabo de estos 10 m, el pasadizo crece hasta alcanzar unas medidas de 1'50 m de ancho por 1'70 m de alto, lo cual obligará a los altos a caminar medio agachados. El suelo está lleno de porquería: tierra, excrementos, restos de animales pequeños... El pasadizo hace una ligera pendiente hacia abajo.

Por supuesto, si el Teraphim descubrió a los Pjs, éstos tendrán que realizar el recorrido perseguidos por los Andróginos, que igualmente se introducirán dentro del pasadizo siguiendo sus pasos.

La Señora de las Ratas

Tras unos minutos de marcha, y si pasan una tirada de Otear, los Pjs se darán cuenta de que, ante ellos, hay unos puntos rojizos, evidentemente ojos, que huyen ante su presencia. No son otra cosa que ratas que, por miedo al fuego de las antorchas, van huyendo de los miembros del grupo. Éstos llegarán finalmente a un lugar donde el pasadizo se bifurca: por el ramal de la izquierda se oye un sordo rumor, como de agua corriente. Por el ramal de la derecha los puntos rojizos (es decir, los ojos de las ratas) son mucho más numerosos.

Si deciden tomar el ramal de la derecha, los Pjs se encontrarán, al cabo de una docena de metros, con una cueva cubierta casi por completo de ratas, las cuales aparecen y desaparecen de la misma mediante numerosos agujeros excavados por ellas mismas en las paredes (agujeros demasiado pequeños, por supuesto, para que quepa un ser humano). En el centro de las ratas se encuentra una figura monstruosa, una vieja deforme con el rostro horriblemente quemado. Se trata de una antigua conocida de los Pjs: la vieja bruja Batirze (ver *Casus Lucifer*), la cual ha terminado enloqueciendo ante tantos y tantos horrores y vive ahora entre las ratas, alimentándose de ellas, pero también hablándolas y mimándolas. Las ratas la temen y obedecen sus órdenes al pie de la letra. Si los Pjs no le siguen la corriente en sus desvaríos y la enfurecen (una tirada de Elocuencia podría ser muy útil para evitarlo) lanzará sus ratas contra ellos. Las ratas atacarán mientras Batirze viva, luego se dispersarán.

Por el contrario, si los Pjs le siguen la corriente, puede facilitarles información sobre las actividades y los planes de César, la naturaleza de la espada que siempre ha estado buscando y cosas así. Los Pjs deben tener en cuenta, si los Andróginos les persiguen, que no pueden perder demasiado tiempo ante Batirze ya que, en caso contrario, podrían quedar atrapados entre las ratas y sus perseguidores.

El agua

Si el grupo decide seguir el ramal de izquierda, el sonido de agua corriente se hace cada vez más fuerte, hasta que llegarán a un punto en el cual una corriente subterránea pasa a través del pasadizo. Al parecer, antes había un pequeño puente, pero las aguas han crecido de caudal y parte del líquido se filtra por la continuación del pasadizo. Atrapadas entre el fuego de las antorchas de los Pjs y el agua, se amontonan allí cerca de una docena de grandes ratas de cloaca, que atacarán a los Pjs si éstos no las obligan a tirarse al agua (arrojándoles antorchas encendidas, por ejemplo). Cruzar el caudal de agua por el puente no requiere más que una tirada de Agilidad x5 para no resbalar y caer. Mas allá los Pjs se encontrarán con que el nivel del agua va creciendo progresivamente (a medida que aumenta la pendiente del pasadizo) hasta llegar a un punto en que inunda por completo el pasaje. Un Pj que pase una tirada de Nadar y avance un poco más buceando se encontrará con que, unos metros más allá, el nivel del agua baja lo suficiente como para poder respirar, quedando estabilizado durante unos cientos de metros a una altura 1'65 m (con lo cual quedan apenas 5 o 10 cm entre el agua y el techo)

Para pasar la zona inundada, los Pjs deberán conseguir una tirada de Nadar si no quieren ahogarse. Sería interesante tener presentes los malus por armaduras y recordar que no se puede nadar con las manos ocupadas. El grupo deberá, pues, desprenderse de buena parte de su equipo o llevarlo a rastras haciendo paquetes con las ropas y las cuerdas.

Asimismo, deberán continuar su viaje a oscuras, ya que se mojará toda la yesca que lleven.
Las tropas de César no seguirán a los Pjs más allá de esta zona, tanto más cuando César, usando su hechizo de Visión de Futuro, descubre que el destino de los Pjs es el de quedar atrapados para siempre en el Infierno...

La salida

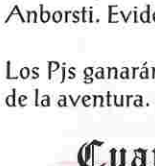
El nivel del agua irá bajando progresivamente (señal de que el pasillo empieza a subir) hasta que, cuando se encuentre a cosa de 1 m de altura, los Pjs se encontrarán con que se convierte en un pasadizo natural, de roca viva, por el que corre el agua alegremente hasta desembocar en el exterior. Los Pjs han salido por uno de los pequeños afluentes del río Arga. Es noche cerrada, una noche fría y sin estrellas. La única luz en la penumbra es la hoguera que hay ante la gruta. Al lado de la hoguera se encuentra Birutia de Aralar, la anciana que entró tan bruscamente en la posada de Anborsti. Evidentemente, les estaba esperando...

Los Pjs ganarán 45 P. Ap. por sobrevivir a esta parte de la aventura.

Cuando el diablo reza y hace penitencia, la fin quiere venir.

Dramatis personae

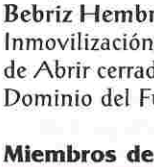
Bebrices



FUE	32	Altura	4 m.
AGI	10	Peso	500 kg.
HAB	5		
RES	35	Armadura Nat	Pelo (Prot. 2)
PER	10		
COM	1	RR	0 %
CUL	1	IRR	150 %

Armas: Garrote 40% (5D6)
Armadura: Carece
Competencias: Tortura 20%, Escuchar 40%
Nota: Como adorno, tanto el macho como la hembra llevan colgando del cuello numerosos talismanes, que han robado de los prisioneros de César.
Bebriz Macho: tres talismanes de Detección de Venenos, uno de Virilidad, dos de Curación de Heridas Graves y uno de Pacificación de Fieras salvajes.
Bebriz Hembra: dos talismanes de Carisma, uno de Inmovilización, dos de Parálisis, uno de Virilidad, uno de Abrir cerraduras, dos de Liberación, uno de Dominio del Fuego.

Miembros de la Fraternitas Vera Lucis



FUE	10	Altura	1'75 m.
AGI	05	Peso	40 kg.
HAB	10	Apariencia	15
RES	07		
PER	10		
COM	5	RR	35 %
CUL	15	IRR	65 %

Armas: Espada 60%
Daga 40%
Maza 40%
Armadura: Carecen
Competencias: Esquivar 30%
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Carecen

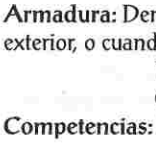
Andróginos



FUE	26	Altura	1'70 m.
AGI	10	Peso	70 kg.
HAB	27		
RES	30	Armadura Nat	Carece
PER	15		
COM	1	RR	0 %
CUL	1	IRR	150 %

Armas: Lanza 70% (1d6+1)
Maza 60% (4D6)
Espada 70% (1D8+2D6+1)
Armadura: Dentro de la fortaleza van desnudos. En el exterior, o cuando hacen guardias, se cubren con:
Peto de cuero (Prot. 2)
Casco.
Competencias: Escuchar 90%, Otear 75%, Esquivar 40%

Cynocéfalos



FUE	28	Altura	1'55 m.
AGI	30	Peso	45 kg.
HAB	10		
RES	25	Armadura Nat	1 (Piel gruesa)
PER	30		
COM	1	RR	0 %
CUL	1	IRR	150 %

Armas: Garras 65% (1D8+3D6)
Competencias: Trepar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Esconderse 50%

Ratas



FUE	05	Altura	1'55 m.
AGI	15	Peso	45 kg.
HAB	0-		
RES	10	Armadura Nat	Carece
PER	15		
COM	-	RR	0 %
CUL	-	IRR	150 %

Armas: Mordisco 45% (daño 1D4)
Competencias: Saltar: 45% Esquivar, 65%



Tercera parte: Sors Salutis

Introducción

Empapados y agotados, lo mejor que podrían hacer los Pjs es instalarse al lado del reconfortante fuego sin cuestionarse demasiadas cosas. Birutia en un principio, se limitará a mirarlos fijamente, sin hablar. Cualquier Pj que pase una tirada de Otear se dará cuenta de dos cosas: la mujer no proyecta ningún tipo de sombra y, además, no deja huellas al andar. Aquellos que la conocieron saben por qué: Birutia murió hace ya unos años, y lo que tienen delante no es otra cosa que su Espíritu Condenado (ganancia de 1D10 de IRR si no se pasa la tirada). Si le preguntan qué demonios hace aquí, explicará, con una sonrisa triste, que antes de morir consiguió renegociar su alma y que ahora trabaja para un nuevo amo... mientras purga por sus pecados en el Infierno, en espera de ser redimida en el Juicio Final.

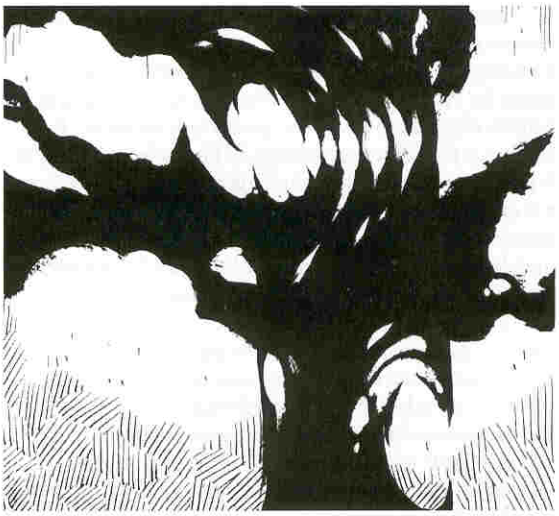
Los planes de César

Birutia explicará a los Pjs que en estos momentos César y buena parte de sus seguidores se dirigen a Aralar donde, por virtud del pacto que Birutia hizo en vida con las potencias infernales, su hija Indarr preparará para César el Gran Aquelarre, haciendo que Lucifer, el Rey de los Infiernos, venga a la Tierra (Ver *Aqua sine socio...*). César luchará contra él y, con el poder de la espada, espera vencerle. Es posible que cuente con la ayuda de su padre, o que César no sea más que un peón de Belzebuth (que desde hace milenios ansía el trono del Infierno) para tantear el poder del Rey de las Tinieblas. Sea como fuere, la acción de Indarr y César puede provocar una batalla de las fuerzas infernales en la Tierra, una batalla que podría convertirse en guerra. La Tierra se transformaría entonces en un nuevo Infierno y las potencias celestiales no tendrían más remedio que intervenir, provocando el Armagedón: el Holocausto final, con la venida de Cristo de nuevo sobre la Tierra y el Juicio Final. No es tiempo de que estas cosas sucedan todavía y muchos de los que han de nacer permanecerán para siempre en el limbo, así como muchos de los que se han de salvar permanecerán condenados; pero así sucederá... si alguien no detiene a César a tiempo.

A los Pjs les toca decidir si se sienten lo bastante puros de corazón como para ser juzgados merecedores de la Gracia Divina en el Juicio Final, o prefieren intentar detener a César antes de que sea demasiado tarde. Recordemos que aquellos que jugaron *Casus Luciferi* pueden haber perdido su alma: ésta podría ser una buena ocasión para intentar recuperarla).

Los consejos de Birutia

Si los jugadores consideran que sus Pjs ya han tenido demasiadas aventuras, es el momento de abandonar. En el caso de que se comporten como hombrecitos y decidan seguir adelante con la historia, Birutia les dirá que, ahora que César tiene la espada, es en algunos aspectos tan poderoso o más que un Demonio Mayor. Para averiguar cómo vencerle, los Pjs tendrían que hablar con Errolán, el más sabio de los Gentilok (o Gentiles), la mítica y casi desaparecida raza que antaño dominara Euskadi. A Errolán se le puede encontrar, siempre que se le sepa ver, en un Jentilletxek, una «morada de Gentilok». Por suerte, hay uno muy cerca, en el camino hacia Larrasoaña.



Errolán les ayudará, ya que antaño fue amigo de los hombres, pero en los últimos tiempos, como otros Gentilok, se ha desengañado mucho de su trato con ellos, por lo cual es posible que pida un pago a cambio de sus servicios. Birutia ignora qué tipo de pago puede ser, pero está segura que no será precisamente riquezas materiales. Por cierto, si los Pjs huyeron de las celdas de César llevándose talismanes de recuerdo, se darán cuenta, al aceptar detener al hijo de Frimost, que sin saber cómo conocen el hechizo que los hace funcionar. Birutia no dará explicaciones. Al contrario, empezará a disolverse en el aire, tras desear a los Pjs buena suerte.

Nota para el Dj: que los sepan hacer funcionar no significa que sepan crear talismanes nuevos en caso de pérdida o rotura de éstos. En otras palabras, han aprendido, de manera mágica, las formulas de activación. Todo Pj que tuviera menos de 25 en Con. Mágico y llevara uno de estos talismanes consigo pasará, pues, a

Los Pjs harían bien en intentar recuperar (y secar) la mayor parte de su equipo, ya que la aventura que les espera no será precisamente un sendero adornadito de rosas: de entrada, al tomar César posesión de la espada el sol huyó del firmamento, y las constelaciones conocidas han dado paso a otras de estrellas rojas como la sangre. Mucha gente se ha encerrado en sus casas, o reza fervorosamente en las Iglesias. Grupos de iluminados recorren los caminos, enarbolando cruces o fustigándose, proclamando el fin de los tiempos, la venida del Anticristo y el Juicio Final. Las gentes esperan la tan temida *Aurora Antichristi*.

Jentilletxek

Pese a todo, siguiendo las indicaciones de Birutia, a los Pjs no les será difícil dar con el Jentilletxek. Se trata de un conjunto de losas de piedra dispuestas en forma de dolmen, bajo el cual se hunde en las entrañas de la tierra una grieta lo bastante ancha como para que pase una persona. Los que se introduzcan por ella verán cómo se ensancha al cabo de poco, yendo a dar a un pasadizo natural que avanza en sentido casi horizontal durante unas decenas de metros, hasta desembocar en una cueva de respetables dimensiones, en el centro de la cual hay una estatua gigantesca, al parecer hecha de metal dorado, que representa a un ser de aspecto humanoide sentado en un trono. Una pequeña serpiente, enroscada cerca

de la estatua, se asustará ante la llegada de los Pjs, escondiéndose en una grieta en la pared.
La estatua no hará caso a ningún ruego o petición que le hagan los Pjs (los cuales, por cierto, no podrán mellarla ni partirla, si pensaban llevarse un pedacito de recuerdo). En cambio, si piensan en las palabras de Birutia («... a Errolán se le puede encontrar siempre que se le sepa ver...») y se dirigen a la grieta en la que se escondió la pequeña serpiente, verán como ésta se ensancha mágicamente y ellos mismos quedan inundados por una luz dorada, que les cegará haciéndoles cerrar los ojos. Cuando los abran, se encontrarán en un palacio de luz y cristal, rodeados de seres parecidos a sombras que sirven a una especie de gigante de aspecto bondadoso, el cual está cómodamente reclinado en unos cojines. Los Pjs han encontrado a Errolán.
Éste escuchará a los Pjs sin interrumpirles y, cuando acaben, dirá que puede ayudarles a destruir a César, siempre y cuando los Pjs accedan a darle, antes de salir de su palacio, lo que él les pida. Si ellos acceden (y por desgracia no tienen otro remedio) continuará:
«Para destruir a vuestro enemigo necesitaréis cuatro cosas: la astucia de una mujer sabia, los sentimientos de un hombre santo, el dolor de un hombre condenado y el amor de la madre de César. Todo ello tendréis que ganarlo a las personas adecuadas y se irá colocando, por este orden, en un pergamino de piel de zorro que os daré, en el cual hay dibujado un círculo separado en cuatro partes iguales. Si conseguís las cuatro cosas, y le presentáis el pergamino a César, éste será destruido en el acto. Sin embargo, por medios normales nunca conseguiréis viajar lo bastante rápido para reunir los cuatro elementos y presentarlos ante César. Por eso os daré también cuatro huevos de Vencejo. Uno para cada una de las partes del círculo. Cada vez que arrojéis uno de estos huevos al suelo, seréis transportados mágicamente al siguiente punto de vuestro viaje. Y ahora, elegid cual de entre vosotros ha de darme aquello que yo le pida, que será una parte de sí mismo».Una vez haya sido designado el Pj en cuestión, Errolán entregará el pergamino y los cuatro huevos a los Pjs. Inmediatamente, estos sentirán algo muy parecido a una descarga eléctrica y se encontrarán debajo del dolmen. La grieta que permitía la entrada a la morada de Errolán ha desaparecido. Los Pjs ganarán 5 puntos de IRR a no ser que tuvieran IRR 60 o más. Por cierto, el Pj que tuvo que efectuar el pago ya no tiene sombra, y jamás la tendrá. Y algunas noches soñará que es esclavo de Errolán, sirviéndole durante toda la eternidad.

Agoterri

Es de suponer que los Pjs no verán el momento de arrojar el primer huevo de Vencejo al suelo. En el momento en que lo hagan sentirán una gran explosión, una gran humareda... y se encontrarán en mitad de una aldea de casuchas de paredes de un color blanco sucio con tejados rojizos como la sangre, en la cual sus habitantes parecen estar realizando una enloquecida celebración por las calles, entre grandes chillidos y muestras de histerismo. Los hombres y mujeres de la aldea son altos y rubios, muchos de ellos deformados por la enfermedad de la lepra. Una tirada de Leyendas o de Con. mágico permitirá reconocerlos como Agotes, la raza maldita del valle de Baztán. Evidentemente, están celebrando una de sus impías fiestas.

Los Agotes, tras unos segundos de sorpresa ante la brusca aparición de los Pjs, empezarán a lanzar gritos y aullidos inconexos, mientras se lanzan contra el grupo, con la sana

Mujer, fraile, rey y gato, cuatro ingratos.

intención de descuartizarlos y/o ofrecerlos como sacrificio al Diablo en el próximo Aquelarre. Como es de suponer que los Pjs no estén muy conformes con participar en las fiestas populares del pueblo, lo más probable es que se generalice un sangriento combate. En el primer asalto atacarán a los Pjs 1D6 de agotes, sumándose 1D3 de nuevos combatientes cada turno de combate. Si los Pjs aguantan 10 turnos de combate sin sucumbir, o se hacen fuertes en una casa o incluso si causan una mortandad y/o destrucción lo bastante satisfactorias y espectaculares (haría mucho efecto un poco de magia bien aplicada) los baztaneses terminarán entendiendo que estos extranjeros son un poco duros de roer. Entonces retrocederán, esperando ganar tiempo mientras preparan hechizos realmente potentes. Intentarán dialogar con los Pjs y, si éstos hacen su petición, tratarán de llegar a un acuerdo: si los Pjs pasan una sencilla prueba, podrán obtener lo que buscan de la mujer sabia... en caso de fallar, bueno, los Agotes hace mucho que no comen carne. Dos de ellos deberán quedarse en la aldea para servir de cena. Por supuesto, ninguna de las dos partes piensa respetar lo pactado: los Agotes están ganando tiempo, como ya dijimos, y es dudoso que alguno de los Pjs acepte de buen grado entrar a formar parte del menú. De todos modos, lo más práctico es que los Pjs simulen aceptar, ya que en caso contrario se encuentran en un callejón sin salida.

La prueba

Una vez establecido el trato, los Agotes conducirán a los Pjs hasta una gran cueva, situada en las afueras del pueblo, dentro de la cual hay tres ancianas. Una lleva una especie de gorro rojo en la cabeza, otra lo tiene amarillo y la tercera verde. Los baztaneses explicarán a los Pjs que una de ellas es la anciana que buscan y han de preguntárselo a éstas. Añadirán que cada una de ellas dará una pista a los Pjs, pero que dos de ellas van a mentir (y la sabia puede ser una de ellas). Los Pjs deberán señalar a la sabia y sólo tienen una oportunidad. Si fallan, los Agotes les atacarán. Si aciertan, bueno, les atacarán igualmente.

- La anciana del gorro rojo señala a la del gorro verde.
- La anciana del gorro amarillo se señala a sí misma.
- La anciana del gorro verde señala a la del gorro amarillo.

La única solución de este problema de lógica (por lo demás, no demasiado complicado) es que la del gorro rojo dice la verdad y las otras dos mienten. Por consiguiente, la mujer sabia que buscan los Pjs es la del gorro verde y a ella deben señalar. En el momento en que lo hagan, a la mujer sabia se le desorbitarán los ojos y, con una violenta arcada, arrojará algo por la boca que caerá a los pies de los Pjs. Se trata de un pequeño fruto que, al instante, se enterrará en la tierra, germinando inmediatamente y dando lugar a una diminuta planta. En el momento en que uno de los Pjs la roce con sus dedos desaparecerá, yendo a parar (en forma de grabado) al pergamino que les diera Errolán. Simultáneamente a esto, todos los Agotes empezarán a lanzar gritos, avanzando hacia el grupo con la sana intención de honrar a Guland y los otros demonios organizando un fastuoso Aquelarre con los Pjs... La única manera de detenerlos sería masacrarlos a todos... y hay más de cien. Sería conveniente que los Pjs fueran pensando en lanzar otro huevo de Vencejo...

Recompensas

Los Pjs ganarán 30 P. Ap si consiguen pasar esta parte de la aventura con el primer dibujo en el pergamino. El Pj que consiga resolver el acertijo ganará 20 puntos más. Además, ganarán 10 puntos de IRR, por usar los huevos de Vencejo, a no ser que tengan IRR 95 o menos. Los Pjs que resultaron heridos en el combate contra los Agotes, por cierto, tienen un hermoso 35% de contraer la enfermedad de la Lepra (de la cual más valdrá que se curen cuanto antes)

Dramatis Personae

Agotes



FUE	20	Altura	1'90 m.
AGI	5	Peso	80 kg.
HAB	5	Apariencia	5
RES	20		
PER	15		
COM	1	RR	5 %
CUL	20	IRR	95 %

Armas: Palo 25% (1D4+1)
Cuchillo 25% (1D6)
Garrote 20% (2D6)
Armadura: carecen
Competencias: Esquivar 45%, Lanzar 40%
Hechizos Arma Irrompible, Parálisis, Vuelo, Invisibilidad.

Birkide (mujer sabia)

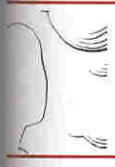


FUE	01	Altura	1'47 m.
AGI	05	Peso	35 kg.
HAB	10	Apariencia	2
RES	05	Armadura Nat	Carece
PER	20		
COM	20	RR	-50 %
CUL	35	IRR	150 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Psicología 99%, Con. Mág. 90%
Hechizos: Atracción sexual, Lámpara de búsqueda, Discordia, Maldición, Impotencia, Inmunidad al fuego, Arma invencible, Robar fortaleza, Invulnerabilidad, Vuelo, Protección mágica, Conmoción, Invocación de Silfos, Aquelarre de Guland, Parálisis, Despertar a los Muertos, Maldición del hierro.

Nota: La anciana tiene en su poder a un demonio Silfo llamado Sched, cedido por el propio Guland como premio a sus múltiples servicios.

Sched



FUE	45		
AGI	30		
HAB	15		
RES	40	Armadura Nat	Inmune a armas no mágicas
PER	20		
COM	1	RR	0 %
CUL	15	IRR	175 %

Armas: Carece
Armadura: Carece
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Es capaz de crear y controlar viento y con él levantar hasta 300 kg de peso sin problemas (para dejarlo caer dónde le interese, por ejemplo en las cabezas de los Pjs).

Cuarta parte: Status Malus

Introducción

Una vez disipada la humareda causada por la Teletransportación, los Pjs descubrirán que se encuentran en la cima de una colina poco elevada. Ante ellos se extiende un extraño paisaje, cubierto casi por completo por enormes rocas de agudas aristas, algunas de ellas quebradas en ángulos inverosímiles, que forman un intrincado y complicado laberinto. Aquél que pase una tirada de Percepción x5 verá brillar en el centro de dicho laberinto una especie de luz tenue y cualquier Pj que pase una tirada de Otear se dará cuenta que parece emanar de una figura humana, que está sentada en la roca, inmóvil.

A una decena de metros de los Pjs, un Carantoña (ver Bestiario), cómodamente sentado en una roca, canturrea una extraña canción, intercalando de tanto en tanto extraños sones que arranca de su flauta de caña:

Adonai, dame la Soberbia
que me recuerde que soy superior.
Dame la Ira
que me ayude en la venganza.
Dame la Avaricia
que me impulse obtener mis objetivos.
Dame la Gula
que me obligue a buscar en los caminos.
Dame la Lujuria
que haga inmortal a mi estirpe.
Dame la Pereza
que otros trabajen para mí.
Dame la Envidia
Tengo derecho a ello.
¡Adonai, dame el pecado,
seré un hombre!
(Nota: original de Mqü'el Al-Ceitún, siglo XI)

Aingeru

Al terminar su canción Aingeru, que así se llama el Carantoña, mirará largamente al grupo de Pj y les preguntará, con una vocecilla aguda, si tienen vino. Si los Pjs le dan vino y un poco de palique (ayudarían tiradas de Elocuencia) les explicará que este lugar se llama Sorginetxe (residencia de brujas), sin que nadie sepa exactamente cómo se formó. Ya era viejo, dicen, cuando el patriarca Aitor trajo a las primeras tribus Euskeras al territorio. Otros dicen que lo construyeron los Gentilok, o quizá Basajaun, mucho antes. Quizá lo creara el diablo con sus gritos, cuando se arrojó desesperado desde el Infernuko-zubia al comprender que jamás podría entender el Euskera. Sea como fuere, aquí está y dicen que el que consiga llegar hasta el centro del laberinto podrá librarse de las ansiedades humanas y alcanzar la perfección espiritual. Añadirá, sin embargo, que desde hace siglos el único que lo ha conseguido es un atormentado peregrino, que quiso realizar la prueba para expiar sus pecados... Por lo que Aingeru sabe, todavía está allí.

Las tentaciones

Los Pjs que se introduzcan en el laberinto de rocas se verán rodeados casi inmediatamente por una espesa niebla, que separará al grupo, desperdigando a sus miembros.

Nota para el Dj: este apartado de la aventura deberán jugarlo los Pjs en solitario. Es decir, deberás aislar al grupo en una habitación, hacerlos pasar de uno en uno a la sala de juego y después llevar a los que ya lo hayan jugado a otra habitación, para evitar que den pistas a sus compañeros. Al fin y al cabo, las tentaciones son algo privado y deben vencerse individualmente, en el fondo del alma. Y es que, para llegar al centro del laberinto, los Pjs deberán enfrentarse a siete tentaciones, cada una de ellas representando los siete pecados capitales. Cada vez que un Pj venza una de las tentaciones, perderá la capacidad de cometer pecado con ella. Lo cual quizá no sea tan bueno como parezca, ya que, de algún modo, lo que define al hombre es su capacidad para elegir entre el bien y el mal, para cometer pecado o no. En otras palabras: su capacidad para pecar. En el caso de que los Pjs cedan ante alguna de las tentaciones... se quedarán convertidos automáticamente en una roca más, de entre las miles que forman el laberinto de piedra.

1. La Soberbia.
Cada uno de los Pjs (siempre por separado) se encontrará con Roque LaGuardia, el cual parece malherido y con las ropas desgarradas. Sonreirá con esfuerzo, haciendo un gesto como de reconciliación al Pj y le explicará que ha descubierto que César pretende traicionar tanto a Frimost como a Belzebuth, ya que ambiciona el trono del Infierno para sí mismo. Roque consiguió descubrir sus planes, pero ya era demasiado tarde. Ha conseguido huir a duras penas, pero se ha llevado consigo la espada: se la ofrecerá al Pj, diciéndole que con ella puede vencer a César. Es más, con ella puede ser un rey, un emperador, ¡un dios!... Y los ojos le brillarán mientras lo dice.
Si algún Pj coge la espada, se convertirá en piedra. En caso contrario, seguirá adelante, pero perderá la dignidad y la confianza en sí mismo.

2. La Avaricia.
Cada Pj se encontrará, en un recodo del laberinto, con aquello que siempre quiso tener para sí. Desde joyas y riquezas hasta objetos mágicos o libros de hechizos de gran poder, pasando por cualquiera de las ambiciones materiales del Pj. Están todas allí, y el Pj tendrá la certeza que serán suyas solamente con tocarlas. Si lo hace, se convertirá en piedra. En caso contrario podrá seguir adelante, pero olvidará el valor de las cosas, quedando en este aspecto inocente como un niño.

3. La Lujuria.
Cada Pj se tropezará con un nutrido grupo de Súcubos (en el caso de que el Pj sea hombre) o Incubos (en el caso de que sea mujer) los cuales lo rodearán al momento e intentarán incitarlo sexualmente con gestos obscenos y caricias. Si el Pj devuelve aunque sólo sea una caricia quedará convertido en piedra, en caso contrario podrá seguir, pero habrá olvidado por completo las relaciones sexuales y perderá la capacidad para ejercerlas.
Un Pj que, por Rasgo de Carácter, se sienta muy atraído por el sexo opuesto deberá pasar una tirada de la mitad o menos de su RR para poder seguir adelante.

4. La Gula.
Cada Pj se encontrará de repente con un fastuoso banquete que, al parecer, le espera sólo a él: una enorme mesa cubierta con el más fino mantel de lino y repleta de los más exquisitos manjares. Simultáneamente, el Pj se dará cuenta de que está hambriento y la boca le salivará de una manera incontrolada.
Si come, aunque sólo sea un bocado, quedará convertido en piedra. En caso contrario, podrá continuar, pero ya no tendrá necesidad de comer para seguir vivo, perdiendo la capacidad de saborear una comida o una bebida.
Un Pj que tenga como rasgo de carácter el ser Sibarita deberá pasar una tirada de la mitad o menos de su RR para poder seguir adelante.

5. La Pereza.
Al llegar a este punto, cada Pj sentirá repentinamente un extremado cansancio, los párpados le pesarán como si fueran de plomo y sentirá los músculos de su cuerpo agarrotados. El suelo parece extrañamente mullido y tendrá la impresión de que, si se acostara en él, caería al momento en un sueño tranquilo y profundo.
Todos aquellos que no pasen una tirada de Resistencia x3 se tumbarán a descansar, quedando al instante convertidos en piedra. Aquellos que la pasen podrán seguir, pero ya no tendrán necesidad de dormir para seguir viviendo, por lo cual perderán la capacidad que trae el descanso de relajarse y olvidar.

6. La Envidia.
Cada Pj se encontrará frente a la imagen de otro Pj que en un momento determinado de la partida haya hecho algo que él no pudo hacer, o que sea mejor que el Pj en algo, o incluso de una clase social más alta. Esta imagen se burlará del Pj, ridiculizándolo y llamándolo inútil. Los Pjs que no pasen una tirada de RR sucumbirán a la envidia, convirtiéndose en piedra. En caso contrario podrán seguir, pero perderán su ambición y su voluntad en llevar a cabo sus proyectos.

7. La Ira.
Cada Pj que llegue a este punto se encontrará con un enorme griterío, como de un ejército que avanza. La huida será imposible, ya que las rocas se cerrarán a su espalda. Un nutrido grupo de demonios se lanzará contra él. Si el Pj hace el más mínimo gesto para defenderse, se transformará en piedra.
En caso contrario podrá continuar, pero perdiendo la capacidad de luchar por su vida.

La perfección

Los Pjs que lleguen a este punto se encontrarán frente a una inmensa luz, que crecerá hasta abarcarlo todo y casi engullirles. Y los Pjs se darán cuenta que, dentro de esta luz, se encuentra la Perfección espiritual, la perfección divina: la ausencia de ansiedades, la ausencia de preocupaciones, la libertad frente a todas las ligaduras que aprisionan el corazón de los hombres. Y se darán cuenta, al mismo tiempo, de que sólo avanzando un paso se verán inmersos dentro de ella y libres de todo por siempre jamás. Los Pjs debieran haber aprendido en este periplo, sin embargo, que las ataduras y ansiedades es lo que hacen humano al hombre, así que si tienen dos dedos de frente rechazarán la perfección... En caso contrario sentirán un dolor agudo, como si les desgarrasen el alma y ya no sentirán nada más. Nunca más...

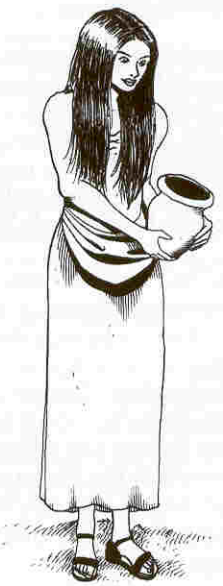
El hombre santo

Los Pjs que se nieguen a aceptar la Perfección se encontrarán reunidos en el centro del laberinto y se sentirán de nuevo completos: es decir, habrán recuperado de nuevo la capacidad para pecar. Ante ellos se encuentra un hombre increíblemente anciano, acompañado de los Pjs que aceptaron la perfección (si hubo alguno). Los «perfectos» están cubiertos de túnicas blanquísimas, con la mirada fija en la lejanía, y no realizan el menor movimiento. Más bien parecen estatuas de carne que otra cosa. Los Pjs comprenderán que han perdido todo resto de humanidad y que su mente, ahora, flota muy lejos de allí.
Para conseguir que sus compañeros o el hombre sabio regresen, los Pjs deberán llamarlos apelando a sus sentimientos: en otras palabras, haciendo una tirada de Elocuencia. El Dj dará bonus si los jugadores hacen un discurso «en vivo» más o menos brillante, apelando a la solidaridad, la amistad, el valor, o lo que sea. Cualquier otro medio para «despertar» a los «perfectos» será inútil.
En el caso de que los Pjs tengan éxito y consigan hacer regresar al hombre santo, éste temblará un poco, parpadeará y dejará caer al suelo, muy lentamente, una lágrima. Tras ello se derrumbará... muerto.
La lágrima se transformará en una paloma blanca y se introducirá en el pergamino de los Pjs, en forma de grabado. Una vez suceda esto, los Pjs que se transformaron en roca se reunirán con el resto del grupo. Aquellos que aceptaron la perfección, sin embargo, seguirán en su estado letárgico y, si no los recuperan de la manera antes indicada, se quedarán en el centro del laberinto hasta el fin de los tiempos.

Si los Pjs intentan desandar lo andado, se encontrarán con que las piedras se han cerrado a su alrededor. La única manera de salir del laberinto es usar otro de los huevos de Vencejo.

Recompensas

Si los Pjs salen vivos de esta aventura, ganarán 20 P. Ap. Si además consiguen llegar hasta el final, ganarán 25 P. Ap. más. Aquél que realice un discurso más o menos elocuente en vivo puede ganar de 5 a 20 P. Ap. más, a criterio del Dj.



Quinta parte: Sors Immanis

Introducción

Mientras se disipa la humareda producida por el huevo de Vencejo, los Pjs se darán cuenta de que se encuentran en la Sala de Juntas de un castillo. Ante ellos se halla un hombre, obscenamente gordo, vestido con lujosas ropas y cargado de joyas. Tiene los ojos cerrados y es evidente que agoniza. En sus dedos aún sostiene una copa de oro que, ante los ojos de los Pjs, se escapa de sus dedos exánimes y rueda hasta sus pies. Todavía quedan en ella restos de vino. A sus espaldas, una puerta grande, hasta ahora atrancada, se quiebra por los repetidos golpes de la muchedumbre que pugna por entrar en la sala: una riada de mesnaderos y campesinos armados entran en tropel a la sala. Parecen no reparar en los Pjs, ya que se limitan a rodear el cuerpo del hombre. Uno de ellos exclama: ¡Mierda! ¡El Hideputa se ha suicidado!. La muchedumbre ruge. Luego empiezan a descuartizar metódicamente en cadáver. Todo esto transcurre en bastante menos tiempo del que se tarda en describirlo. El humo de la Teletransportación aún no se ha disipado completamente cuando el hombre muere... Y los Pjs se darán cuenta de que están volviendo a desaparecer...

El umbral

Los Pjs se encontrarán en una especie de caverna o túnel, muy oscuro, en compañía de una muchedumbre que avanza en silencio hacia un punto en el cual desaparece. Los Pjs verán ese punto bajo diferentes formas según su religión:

- Para un musulmán será un profundo abismo, atravesado por un puente delgado como una hoja de afeitar. La mayor parte de las almas, evidentemente, caen al intentar cruzarlo.
- Para un judío será una luz, exquisitamente cegadora, en la que se distingue una figura resplandeciente que lo llama.
- Para un cristiano lanzaremos 1D4:
  1. Una barrera de humo
  2. Una cortina de agua
  3. Unas puertas gigantescas, de bronce labrado, abiertas de par en par.
  4. Una gran reja de hierro, de barrotes oxidados afilados como lanzas. Muchos cadáveres podridos están empalados en ellos.

Si los Pjs pasan una tirada de Otear llegarán a distinguir al hombre que acaba de suicidarse, el cual atraviesa en este momento el umbral, desapareciendo de la vista de los Pjs. Si los Pjs desean seguirlo, deberán asimismo atravesarlo... Aunque seguramente ya sospecharán (y una tirada de Leyendas con un bonus de 40% puede confirmarlo) que va a atravesar la frontera entre la Muerte y la Vida...

Al atravesar el umbral, los Pjs oirán el rugido ensordecedor de un vendaval de proporciones gigantescas que arrastra a la muchedumbre como si fueran hojas secas, desperdigándola por la lejanía. Los Pjs, sin embargo, no se sentirán en absoluto afectados por el vendaval. El paisaje que se extiende ante ellos es totalmente cambiante, como si un dios enloquecido dudara entre varias opciones para realizar su creación: tan pronto están contemplando una pradera como un desierto, una extensión de hielo, un mar de fuego o la carne corrompida de un gigante. Entre estos cambios, los Pjs tendrán fugaces visiones de sus terrores más ocultos: un cobarde verá una horda de enemigos sedientos de su sangre, un luchador se verá derrotado y humillado, un sabio se verá sumido en la locura, babeando como un imbécil, un codicioso se verá totalmente arruinado, etc. Una tirada de Cultura x 5 hará que los Pjs se den cuenta de que están nada menos que tras las puertas del Infierno. El viento conduce a las almas a los castigos que deberán sufrir... por toda la eternidad. Los Pjs no están afectados, de momento, ya que aún no están muertos.

Esta información, amén del hermoso paisaje que rodea a los Pjs, hará que estos ganen en el acto 1D10+5 de IRR, a no ser que tengan 100 o más puntos de IRR. Por cierto, cualquier objeto sagrado de su religión que llevaran consigo los Pjs (por ej. cruces) se quemará o fundirá en el acto.

De nuevo Birutia

Los Pjs verán entonces, inesperadamente, como un pequeño pájaro negro aletea locamente ante ellos. Aquellos que llegaron a verlo, distinguirán en él al pájaro que vieran en la celda, cuando sus argollas cayeron al suelo (ver *Segunda parte*). Como la otra vez, el animal aparecerá y desaparecerá en cuestión de segundos. Como la otra vez, traerá cambios consigo: Las heridas de los Pjs han desaparecido y sus ropas, armas y armaduras vuelven a estar como nuevos. Incluso los carcajs vuelven a estar llenos.

> **Nota para el Dj:** las diversas heridas que sufran los Pjs en el Infierno no tendrán, aparentemente, ninguna consecuencia... Sin embargo deberá tomarse nota en secreto del estado de armas, armaduras y puntos de Resistencia de los Pjs, ya que el fenómeno sólo se mantendrá en el Infierno: una vez fuera del mismo los Pjs se llevarán la desagradable sorpresa de ver cómo los puntos perdidos en las diversas heridas (aparentemente «sin efecto») se resta al total de su Resistencia.

Aparte de esto, el paisaje se ha estabilizado por fin. Los Pjs se encuentran en un paisaje agreste, rodeados por la bruma, entre la cual distinguen una hoguera. Y al lado de ella, exactamente en la misma postura en que la vieron por última vez (al huir del castillo de César), se encuentra esperándoles Birutia. Más allá de las brumas llegan a oírse gritos y chillidos apagados y una buena tirada de Otear permite distinguir formas humanas que se retuercen.

Birutia saludará un tanto indiferentemente a los Pjs y a continuación les explicará que el hombre que buscan se encuentra condenado en el Bosque de los Suicidas, dominio de Andrialfo. A diferencia de la Tierra, la geografía del Infierno es cambiante: sus distintas regiones no están siempre en el mismo lugar, sino que fluctúan. Además, para llegar a según qué regiones hay que pasar obligatoriamente por otras. Para llegar al Bosque de los Suicidas los Pjs deberán escalar los Acantilados de la Soberbia y, una vez arriba, seguir el Río de las Lágrimas, atravesando el Reino de la Discordia hasta el Valle de la Soledad. En las orillas del Lago de la Tristeza se encuentra el Bosque de los Suicidas. Para hacerte una idea aproximada de lo que es este caos, consulta el *Mapa del Infierno* en las páginas 274 y 275.

Birutia ha sido designada para servirles de guía. Asimismo, está autorizada para ayudarles con su magia o sus consejos un máximo de tres veces.

Si los Pjs pasan una tirada de Con. mágico o de Teología sabrán que esto es un poco irregular: no se puede pasear por el Infierno como si se tratara del patio trasero de casa. Los mortales necesitan la protección de un Demonio razonablemente poderoso (o del Arcángel Rafael) para no sucumbir en el acto. Una tirada de Leyendas hará que recuerden la historia de Bileto y relacionen a éste con el pájaro negro que han visto ya dos veces.

Durante su viaje, los Pjs se cruzarán con numerosos grupos de condenados. Nada le impide al Dj (y puede dar mucho ambiente a la partida) que los Pjs se encuentren a viejos conocidos de anteriores aventuras, ya muertos, sufriendo su castigo en el Infierno.

Los Acantilados de la Soberbia

Mientras Birutia habla, las brumas empezarán a disiparse y los Pjs verán en el horizonte unos acantilados impresionantes, separados del lugar donde se encuentran por apenas unos centenares de metros de una llanura de tierra agostada y reseca, cubierta de pozos y grietas de azufre ardiente que recuerdan las pústulas y llagas de un leproso. Por cierto, del interior de dichos pozos surgen chillidos y gritos de agonía eterna.
Birutia guiará a los Pjs, en fila india, por los escasos y estrechos senderos que suben penosamente por entre las paredes del acantilado. Por ellos avanzan multitud de almas, cada una de ellas haciendo rodar una enorme roca, casi tan grande como ellos mismos. Birutia les explicará que son las almas de los condenados por el pecado mortal de la Soberbia, que deben llevar la roca hasta la cima del acantilado. Añadirá, con una mueca, que todavía no lo ha conseguido nadie. En efecto, los Pjs no tardarán en ver como uno a uno, los condenados pierden la piedra, que cae rodando (y a veces arrastrando a su portador) hasta el pie de los acantilados. Muchas veces la culpa de que se escapen las piedras de las manos es debida a ráfagas repentinas de lluvia, provocadas sin previo aviso por un grupo de Ondinas que vigilan a los condenados revoloteando por las cercanías de los acantilados bajo la forma de trombas de agua con una vaga forma humana que parecen flotar en el aire.
Los Pjs corren el peligro de ser arrastrados por las piedras caídas: para evitarlo, deberán sacar 20 o más en Iniciativa o, en caso de no conseguirlo, pasar una tirada de Agilidad x3 para apartarse a tiempo. En caso contrario serán golpeados por la roca y arrastrados por ella hacia abajo, haciéndose 5D6 puntos de daño por la caída, más 1D10 por el choque de la roca. (Aunque, como ya dijimos, aparentemente quedará incólume: el Dj apuntará en secreto los puntos perdidos, para darle una sorpresita posterior).

Los últimos 40 m de los acantilados deberán hacerse escalando. Es decir, que habrá que pasar cuatro tiradas de Trepar. Un fallo en una de dichas tiradas supondrá una caída de 10D6 puntos de daño. Nada impide a los Pjs trepar con la ayuda de una cuerda, siempre que dispongan de ella. Asimismo, pueden ir encordados; en ese caso, si un Pj pierde el pie y cae, puede ser aguantado por sus compañeros, los cuales deberán pasar una tirada de Fuerza x3, restando 20% a la tirada si el que se cae tiene menos de 60 kg de peso o sumando 20% si pesa más de 85 kg. Si el número de Pjs que pasan la tirada es superior al de que no la pasan, el grupo se mantiene... En caso contrario, bueno, van todos abajo. Birutia, por cierto, subirá volando. Suponiendo que los Pjs hagan uso de la magia para subir, (usando igualmente hechizos de Vuelo, por ejemplo) hay un 60 % de posibilidades de que atraigan la atención de una Ondina que, en forma de lluvia, ataque a los Pjs dándoles un malus extra del 25% a sus esfuerzos por alcanzar la cima.

El Río de las Lágrimas

Una vez en la cima de los acantilados, los Pjs verán ante ellos un paisaje formado por árboles retorcidos y deformes, entre los cuales hay claros de tierra reseca y grisácea, como ronchas de sarna en el lomo de un perro enfermo. El territorio está continuamente azotado por fuertes vendavales, que desgajan los árboles más fuertes como si se tratara de simples arbustos.
Cerca de donde se encuentran los Pjs nace un pequeño manantial que pronto se hace más y más grande hasta formar un río de cauce más que mediano. Birutia les explicará que éste es el Río de las Lágrimas, el cual deberán seguir para llegar hasta el Valle de la Soledad.
El agua del río produce un murmullo peculiar, muy distinto al de los ríos normales. Una tirada de Escuchar con un bonus del 30% identificará dicho murmullo: son sollozos. Si uno de los Pjs introduce la mano en el agua verá que está caliente, como una lágrima... Si alguno de los Pjs la prueba, la encontrará salada.
Si observan con atención el cauce de las aguas y pasan una tirada de Otear, descubrirán que el fondo del río está totalmente cubierto de cadáveres de ahogados, hinchados, verdes y medio corroídos. Y, al mismo tiempo, están vivos y parecen gritar con sus gargantas descarnadas y sus bocas sin lenguas. No será muy difícil, para los Pjs, darse cuenta de que el murmullo de las aguas proviene de ellos.

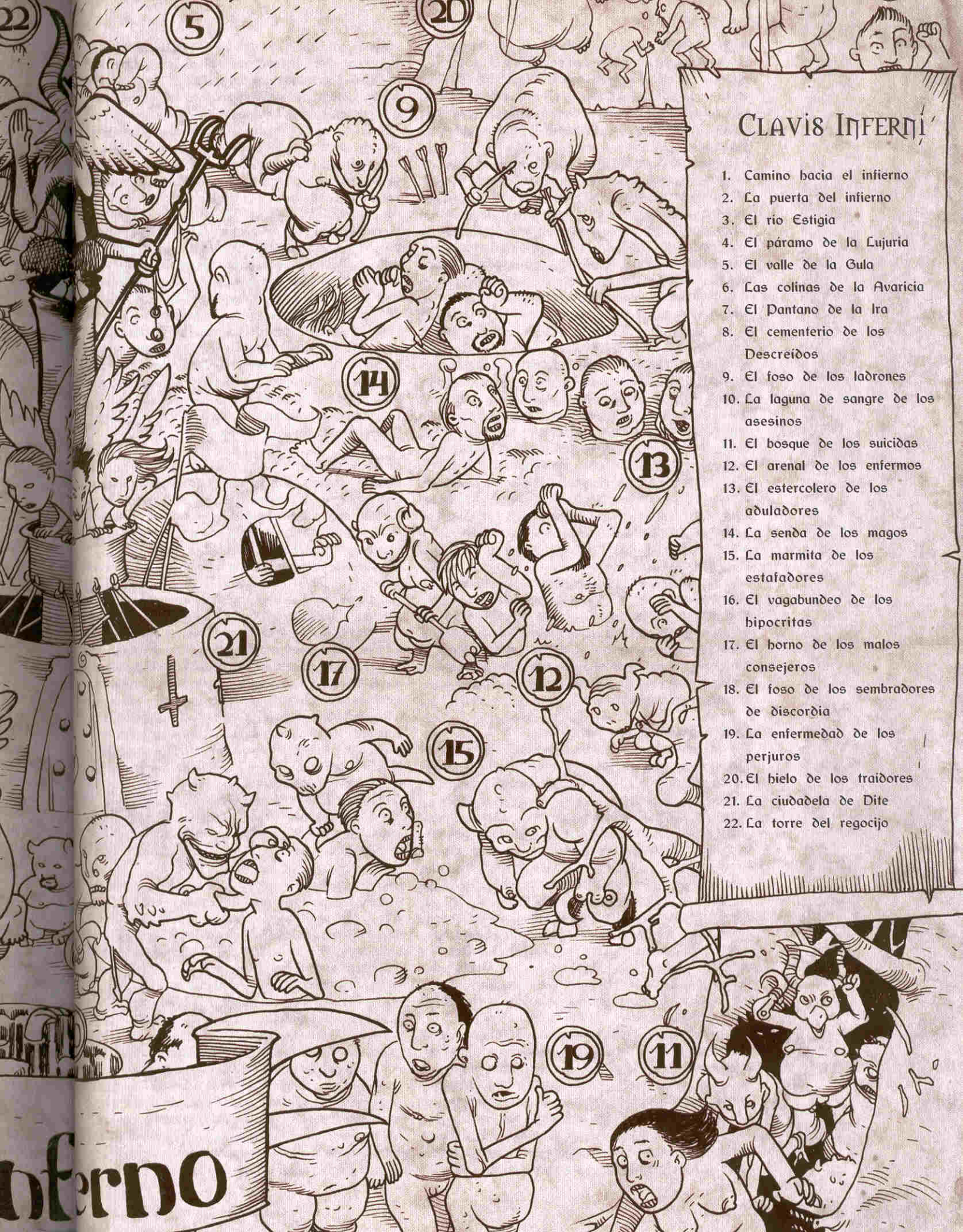
El Reino de la Discordia

A medida de que los Pjs se adentren en el territorio se darán cuenta de que, entre los bosques y tras las rocas, se encuentran multitudes de hombres y mujeres desnudos, con el cuerpo cubierto por completo de llagas y ronchas purulentas. Algunos atacan a otros con frenesí, al parecer sin razón aparente. Otros se dedican a rascarse las ronchas con tal fuerza que se arrancan literalmente la piel. Por último, los hay que intentan comer los míseros y escasos frutos que penden de los árboles o beber las saladas aguas del río. Estos últimos son arrastrados por las violentas ráfagas de viento y estrellados contra los árboles, las rocas o sus propios compañeros. Si los Pjs se fijan con detalle, verán que estos vientos están formados en realidad por demonios Silfos, los cuales parecen patrullar por la zona. Birutia explicará que aquí se encuentran aquellos que fueron condenados por el pecado de la Envidia o los que incitaron la discordia entre hermanos, provocando guerras innecesarias.
Para atravesar el territorio, los Pjs deberán rechazar 1D6 ataques de estos condenados enloquecidos. En cada ataque participarán 1D10+2 de ellos. Las armas no los matarán, sino que, cuando lleguen a 0 puntos de Resistencia, caerán al suelo, en medio de una intensa agonía de la cual se recuperarán muy lentamente. Si los Pjs usan magia contra ellos, hay un 35% de posibilidades de que atraigan la atención de uno o varios de los Silfos de la zona.

El Valle de la Soledad

Siguiendo el río, los Pjs no tardarán mucho en llegar a un valle de considerables dimensiones, formado por una gran pradera de alta hierba que le llega a un hombre normal por encima de la cintura. En dicho valle el río desemboca en un lago, a orillas del cual se encuentra un espeso bosque.
Birutia explicará a los Pjs que dicho valle era dominio de Barbatos, un demonio menor que se rebeló contra el poder del Infierno, como antes se había rebelado contra el poder de Dios. Fue desterrado a la Tierra y en sus


1
2
3
22
6
4
7
8
18
10
16
RICARD
MAN
el Infe


Clavis Inferni
1. Camino hacia el infierno
2. La puerta del infierno
3. El rio Estigia
4. El páramo de la Lujuria
5. El valle de la Gula
6. Las colinas de la Avaricia
7. El Pantano de la Ira
8. El cementerio de los Descreídos
9. El foso de los ladrones
10. La laguna de sangre de los asesinos
11. El bosque de los suicidas
12. El arenal de los enfermos
13. El estercolero de los aduladores
14. La senda de los magos
15. La marmita de los estafadores
16. El vagabundeo de los hipocritas
17. El horno de los malos consejeros
18. El foso de los sembradores de discordia
19. La enfermedad de los perjuros
20. El hielo de los traidores
21. La ciudadela de Dite
22. La torre del regocijo
nferno

dominios ahora reina la anarquía. El valle está ocupado por los Bebrices, que se dedican a cazar y descuartizar a aquellos que en la vida persiguieron a los que simplemente eran diferentes a ellos, ya fuera por el color de la piel, la religión o la manera de pensar. Es decir: aquí pueden encontrarse buena parte de los efectivos de la Fraternitas Vera Lucis.
Hay un 90% de posibilidades de que los Pjs sean descubiertos y atacados por una horda formada por 1D4+3 Bebrices. Dicho porcentaje puede reducirse a un 60% si los Pjs toman precauciones (ocultándose entre las matas de hierba, avanzando en silencio, etc). Los Bebrices no están acostumbrados a encontrarse con una resistencia resuelta y, si dos o más de ellos resultan muertos o muy malheridos, retrocederán confundidos... siempre y cuando alguno de ellos no enloquezca durante el combate.

El Lago de la Tristeza

Si los Pjs se acercan a la orilla del lago, se darán cuenta de que los sollozos del río son en el lago mucho más fuertes. Asimismo, todos los que no pasen una tirada de RR oirán una serie de voces, acariciantes e invitadoras, que los llaman a entrar en el lago y unirse a ellos, a todos los que se encuentran en el interior del lago, libres de las penas y las preocupaciones. Todo aquel Pj que oiga dichas voces y no pase una nueva tirada de RR (o del hechizo de Protección Mágica) se verá impulsado a avanzar hacia el lago y sumergirse en sus aguas, donde multitud de manos descarnadas lo arrastrarán hacia el fondo, del cual nunca más saldrá. Caso de que ningún Pj entre en el lago (ya sea porque resisten el hechizo o porque son retenidos a la fuerza por sus compañeros) el centro del lago estallará en un maremágnum de espuma blanca, de la cual saldrán despedidos numerosos pedazos podridos de cadáveres mientras una voz monstruosa coge una formidable rabieta de niño malcriado. Suficiente para que a los Pjs hechizados se les pase el efecto de las voces y se apresuren a alejarse del lugar...

El Bosque de los Suicidas

Por fin, los Pjs llegan ante un profundo y espeso bosque de hojas oscuras, continuamente azotado por el viento. Las ramas de los árboles son retorcidas, nudosas y están entremezcladas. No cuelga ningún fruto de esas ramas: solamente crecen agudas espinas largas como una mano. No hay ningún sendero que se adentre en el interior del bosque, por lo cual los Pjs deberán abrirse paso destrozando las ramas de los árboles. Éstas son quebradizas y se romperán con facilidad... Los Pjs podrán ver cómo de los muñones rotos de las ramas surgen rápidamente gotas de sangre, mientras los árboles se estremecen y lanzan aullidos de dolor. Birutia explicará a los Pjs que se trata de las almas de los suicidas, condenados a sufrir durante toda la eternidad bajo la forma de árboles. Las ráfagas de viento no son otra cosa que Silfos, los cuales martirizan a los condenados arrancándoles numerosas ramas.
Los Pjs deberán pasar una tirada de Buscar para encontrar el árbol que buscan, el cual reconocerán porque entre sus raíces se encuentra un cáliz de oro... El mismo cáliz de oro con el cual se suicidó. Pueden hacer tantas tiradas de Buscar como deseen; sin embargo, cada vez que fallen deberán tirar 1D6: Si sacan de 1 a 3 no pasará nada, pero con un 4 se encontrarán con un Olocanto, ser demoníaco muy parecido a un árbol, el cual les atacará por sorpresa, ganándoles la Iniciativa, a no ser que lo descubran un segundo antes gracias a una tirada de Otear. En caso de sacar un 5 atraerán la atención de un Silfo, el cual se divertirá desperdigando al grupo por el bosque con la fuerza de sus vientos. El grupo deberá agruparse de nuevo si quieren salir juntos con el huevo de Vencejo. Por último, en caso de sacar un 6, se encontrarán de repente con el Marqués del Bosque de los Suicidas, que avanza descuidadamente por sus dominios quebrando ramas a su paso. En un principio los tomará por almas condenadas y se extrañará de que estén en sus dominios. Puede ser engañado, sin embargo, con una oportuna tirada de Elocuencia. En caso de que el grupo le ataque y consiga hacerle siquiera 1 punto de daño, (superando los 20 puntos de su armadura natural) huirá en el acto, teletransportándose entre chillidos histéricos... para enviar contra ellos todas las hordas de Olocantos y Silfos de las que pueda disponer.
Una vez junto al árbol del suicida, los Pjs sólo tienen que quebrarle una rama, para que una gota caiga al suelo. La gota chisporroteará allí levemente, convirtiéndose en una pequeña piedra negra, que volará para introducirse en el pergamino de piel de zorro de los Pjs. A estos sólo les restará arrojar el último huevo de Vencejo para huir del Infierno.

El Destino

Sin embargo, a los Pjs les aguarda una última sorpresa: una vez arrojen el huevo al suelo se encontrarán de repente, sin la humareda que normalmente provocaba la Teletransportación, en una sala o cueva muy oscura, frente a una figura encapuchada de proporciones gigantescas, encadenada a un libro tan gigantesco como él, y sobre el cual escribe continuamente. Birutia ya no está con ellos. Aunque el hombre permanece silencioso, los Pjs sentirán dentro de su cabeza florecer el conocimiento: este ser es nada menos que el Destino y en su libro está escrito que los Pjs nunca saldrán del Infierno, sino que quedarán atrapados en él para toda la eternidad. La única manera de salir es obligarle a cambiar lo escrito en el libro, cosa que sólo pueden hacer enfrentándose a él y venciéndole. Si los Pjs adoptan esta resolución (en caso contrario, lo único que pueden hacer es resignarse a su suerte), el grupo de Pj se fundirá en un único ser, tan gigantesco como el propio Destino. Éste alzará apenas un momento la cabeza, sin dejar nunca de escribir... y tomará una forma determinada, Viva o Muerta, Racional o Irracional, Física o Metafísica, pero presente en el mundo de Aquelarre.

Habrá empezado el juego de la Realidad. Los jugadores deberán pensar otra forma, que venza a la imaginada por el Dj, y así sucesivamente. Aquél que tarde más de un minuto en dar una respuesta pierde.
Un ejemplo de ello: un lobo. Al lobo lo mata un cazador. Al cazador lo mata la enfermedad. La magia curativa vence la enfermedad. El acero mata al mago que usa la magia. El fuego derrite el acero. El agua apaga el fuego. El sol evapora el agua... etc.

Es de suponer que, al final, los vencedores serán los Pjs. Al fin y al cabo, varias cabezas piensan más que una. En caso contrario... sintiéndolo mucho habrá un final triste ya que, al vencer al Destino, los Pjs quedarán atrapados en el Infierno. Si los Pjs vencen al Destino y hacen que este reescriba lo escrito, verán surgir alrededor de ellos las humaredas de la Teletransportación, desapareciendo del infierno y volviendo a la Tierra...

Recompensas

Si los Pjs consiguen salir del Infierno ganarán 45 P.Ap. El Dj puede dar hasta 20 puntos más a jugadores que se hayan distinguido especialmente. Asimismo otorgará los puntos de IRR que correspondan, según la IRR de los Pjs y los bichos que hayan visto.

Dramatis personae

Ondinas



FUE	10	Altura		1'75 m.
AGI	12	Peso		50 kg.
HAB	10	Apariencia		2
RES	8	Armadura Nat		Carece
PER	5			
COM	1	RR	0 %	
CUL	1	IRR	100 %	

Armas: Carece
Armadura: Carece
Poderes especiales: Control y manipulación del agua

Condenados



FUE	30	Altura		1'65 m.
AGI	30			
HAB	15			
RES	15	Armadura Nat		Inmunes a las armas no mágicas
PER	10			
COM	-	RR	0 %	
CUL	-	IRR	300 %	

Armas: Garrote 35% (1D6)
Lanzar piedras 40% (1D3)
Armadura: Carece

Silfos



FUE	50			
AGI	25			
HAB	20			
RES	35	Armadura Nat		Inmunes a las armas no mágicas
PER	15			
COM	1	RR	0 %	
CUL	15	IRR	200 %	

Armas: Carece
Armadura: Carece
Poderes especiales: Creación y control del aire

Bebrices



FUE	35	Altura		4'30 m.
AGI	10	Peso		350 kg.
HAB	05			
RES	35	Armadura Nat		Pelo (Prot. 2)
PER	10			
COM	1	RR	0 %	
CUL	01	IRR	150 %	

Armas: Garrote 40% (5D6)
Armadura: Carece

Olocantos



FUE	40	Altura		4 m.
AGI	15	Peso		1300 kg.
HAB	0			
RES	40	Armadura Nat		Piel gruesa (Prot. 7)
PER	25			
COM	0	RR	0 %	
CUL	0	IRR	175 %	

Armas: Aguijón 65% (1D10+5D6)
Armadura: Carece
Poderes especiales: Veneno y Aguijón (ver Bestiario Infernal)

Sexta parte: Sternit Fortem

Introducción

Los Pjs aparecen de nuevo en la celda del castillo de César, de la cual se fugaron (ver *Segunda parte*). Se encontrarán con la desagradable sorpresa de que sus ropas y armaduras vuelven a estar hechas jirones y que sus cuerpos sufren las heridas que se hayan ido haciendo en el transcurso de la aventura, incluidas las que se hicieran en el Infierno, ante lo cual es posible que una parte considerable del grupo aparezca en la celda en estado agónico o incluso «un poco» muerta. Las cadenas siguen estando rotas en el suelo y la puerta sigue siendo algo inexistente. La salida, pues, está libre.

Inés de Castro

El castillo está abandonado. Incluso los cadáveres que dejaron los Pjs durante su huida siguen en el sitio en el que cayeron. Solamente quedan allí Alvar, el Astomori (ver *Apéndice 3*) y dos Andróginos, encargados de vigilar a Inés. Gracias a sus Teraphimes, Alvar no tardará mucho en descubrir la presencia de los Pjs e intentará sorprenderlos dirigiéndolos a una emboscada. Alvar, de todos modos, no se expondrá y, si sus dos soldados son eliminados, procurará esconderse en el rincón más profundo que pueda encontrar. Inés se encuentra en el cuarto de los niños, jugando con sus muñecas, sentada en el suelo como si ella misma fuera una muñeca rota. Aparentemente ignorará a los Pjs cuando ellos le hablen pero, cuando terminen de hablar, se pondrá en pie, vacilante, y llorando abrazará al Pj que haya hablado. Este notará algo parecido a un estallido de calor que brota de su pecho y contemplará horrorizado como la carne de Inesilla ha reventado y su corazón está al descubierto, aún latiendo locamente... Corazón que dará un salto e irá a parar al pergamino, mientras Inesilla exhala su último suspiro. Y aquél Pj que pase una tirada de Psicología al ver su rostro se dará cuenta de que, quizá por única vez en su vida, hay en ese rostro una gran paz interior. Como si Inesilla, por fin, pudiera ser feliz. Los Pjs ya tienen los cuatro elementos dentro del círculo. Ahora pueden detener a César.

El valle de Ulzama

Para dirigirse hacia Aralar, la ruta más corta atraviesa el valle de Ulzama. El grupo encontrará el fértil valle totalmente devastado, ya que por él han pasado anteriormente César y los suyos, camino de Aralar. Parece ser que César se ha entretenido en el valle, para castigar así a Fadrique, Barón de Ulzama. Las escenas que contemplarán los Pjs les hubieran enloquecido si ellos mismos no acabaran de regresar del mismísimo Infierno: gentes desolladas, con las manos amputadas y los ojos arrancados y, sin embargo, aún vivas, vagan por los caminos. Caseríos, e incluso aldeas enteras, están arrasadas y los cuerpos de sus habitantes se encuentran empalados ante las puertas. El mismo castillo del barón no es más que una ruina humeante, donde aún arde y humea el azufre. Todavía se oyen los gritos de los que arden –¿quizá eternamente?– en su interior.

Aralar

Por fin, los Pjs llegan a Aralar. No les será difícil descubrir el lugar dónde se realiza el Aquelarre, ya que la Sima de Albí está iluminada por centenares de antorchas que relucen de un modo macabro y siniestro en la espesa oscuridad creada por César.
Al acercarse, los Pjs verán cómo Indarr, obligada por el juramento de su madre, está a punto de concluir el Gran Aquelarre que dará lugar a la aparición de

Lucifer sobre la Tierra. César, con la espada, está a punto y parece tener en sus manos el poder del mismísimo Rey de los Infiernos. A su alrededor, los restos de sus tropas esperan. Es de suponer que los Pjs interrumpan en este momento la ceremonia, incluso es posible que lancen el típico discursito (algo así como «detente malo maloso, no llevarás adelante tus pérfidos planes») mientras muestran, muy ufanos, su pedacito de pergamino de piel de zorro. César los mirará, primero con asombro, luego con fastidio y por último casi divertido y haciendo un indolente gesto con la mano hará que el pergamino de los Pjs arda espontáneamente, chamuscando los dedos de quien lo sostenga si éste no es lo bastante rápido en soltarlo.

César murmurará algo así como «Cogedlos... vivos, a ser posible» y sus Cynocéfalos se lanzarán contra el sorprendido grupo de Pjs mientras Indarr termina la ceremonia y el suelo empieza a temblar. Entretanto, las mismas raíces de la tierra se agrietan y rugen.

Pero un segundo antes del asalto final, cuando los babeantes Cynocéfalos se lanzan ya contra los Pjs, aquél entre ellos que pase una tirada de Otear descubrirá un hecho insólito, dada la situación: está empezando a amanecer. Y la luz del sol empieza a disipar la negrura diabólica provocada por César.

De pronto los Cynocéfalos se detendrán bruscamente y los Pjs descubrirán que no están solos. ¡A su lado está Abigor! Pero una segunda mirada les hará darse cuenta que no es él, sino alguien muy parecido, su gemelo, sin duda. El auténtico Abigor rugirá de ira abriéndose paso a codazos entre las huestes de César, mientras grita: «¡Hermano! ¡Ha llegado por fin el fin de los tiempos, cuando tú y yo nos enfrentamos a muerte!»

Y Samaél, la ira de Dios, el ángel de la guerra, sonreirá fieramente a su gemelo demoníaco y le dirá: «Nos enfrentaremos, sí... pero no hoy...» Y girándose a los sorprendidos Pj les dirá, como disculpándose... «Perdonad, ya sé que es vuestra lucha, pero estos amigos vuestros se venían y me apunté a la fiesta...»

Sus compañeros muertos, aquellos que cayeron huyendo de César, luchando contra los Agotes o avanzando por el Infierno, vuelven a estar con ellos. Son cadáveres. Tienen las heridas abiertas y por ellas rezuma sangre. Pero el brillo en sus ojos es el de siempre y han venido desde más allá de la muerte para ayudar a sus camaradas en la última batalla.

Tras una corta vacilación, los Cinocéfalos, a la cabeza de las hordas demoníacas de César, atacan al grupo. Los Pjs, (vivos y muertos), el arcángel Samael (y quizá alguien más de la hueste celestial, si el combate va a ser muy desigual) los esperan a pie firme...

El fin de esta historia sólo puede ser uno: Tras algunos asaltos, el sol sale por fin. César lanza un grito desgarrador y su cuerpo empieza a humear y a derretirse, como una figura de cera arrojada al fuego. Sus tropas vacilan y no tardan en dispersarse entre gritos y aullidos de terror.

Pasado el peligro, los compañeros muertos de los Pjs caen al suelo... Al igual que los Pjs, caerán desmayados si no pasan una tirada de Resistencia x1, para despertar después en casa de Indarr, la cual los cuidará de buena fe hasta que tengan suficientes fuerzas como para seguir su camino.

Y lo que les pasó después es otra historia... Cómo consiguió Bileto convencer a Belzebuth de que en todo momento había estado defendiendo sus intereses y qué fue del pergamino de los Pjs (llegó a convertirse en escudo nobiliario de cierta familia muy importante)... Y qué se hizo de la espada (que desapareció sin dejar rastro)... Sí, todo eso es otra historia y debe ser contada en otra ocasión... Cosa que haré dentro de un momento, si tenéis paciencia.

Si todo va mal...

Si los Pjs no consiguen detener a César, Indarr llevará a cabo el ritual del Gran Aquelarre y Lucifer aparecerá sobre la Tierra. César se lanzará contra él con la espada en lo alto, pero no podrá ni siquiera herirle: Lucifer, Rey de los Infiernos, lo destruirá con apenas un parpadeo, mientras masculla, entre dientes, algo muy parecido a «Imbécil...» Luego desaparecerá, ya que –y él bien lo sabe– aún no es el momento.

Belzebuth y los otros conspiradores estarán más bien mansitos por un tiempo.

Sobre las brujas de Aralar

Cuando los Pjs despierten, y llamen a Indarr por su nombre, ésta dirá: «mi nombre ahora es Birutia». Y mirando a Sorguiñak, que ya es toda una mocita, añadirá: «ella pronto será Indarr. La nueva Sorguiñak debe estar a punto de nacer». Y mirando a los Pjs con sus grandes ojos claros añadirá: «Madre lo consiguió. Sacó nuestras almas del Infierno y tenemos un nuevo amo. A partir de ahora, siempre habrá tres brujas en Aralar. Matrona, joven, niña. Como las hay en muchos otros lugares. Tres caras de un solo rostro».

Conclusión

Los Pjs que terminen vivos la aventura recibirán cada uno 60 P.Ap. aunque desgraciadamente su Racionalidad habrá quedado bastante mermada. La nueva Birutia abandonará el lugar de poder del monte Aralar para irse a vivir con su hija (y pronto con su nieta) en la aldea de Zugarramurdi... Allí los Pjs podrán encontrarla si alguna vez necesitan una amiga.

Por cierto, la versión oficial de los pensadores racionales de la época es, sencillamente, que durante un tiempo hubo un eclipse de sol, lo cual produjo una histeria colectiva, muy común en la época, por otra parte.



Anexo: El castillo de Iroz

La fortificación era propiedad de la familia de los Castro, hasta que fue destruida por un grupo de Ígneos hace ya años. César la ha vuelto a poner en pie a partir de la mente de su madre, una vez completada su educación en el Infierno. Así cuenta con una base de operaciones para él y su corte infernal. En ella César y los suyos han llevado, durante un tiempo, una vida aparentemente normal. La influencia del señor de Iroz es tal que los aldeanos de los alrededores están convencidos de que el incendio nunca tuvo lugar. Sólo un interrogatorio firme les hará vacilar para terminar admitiendo que recuerdan, muy vagamente, algo sobre un incendio.

Capilla

Adosada a la construcción central. Es muy sencilla: planta rectangular y una bóveda de medio punto. La capilla está consagrada a Belzebuth, una representación del cual está pintada al fresco en el ábside. El interior está plagado de símbolos de culto diabólico: cruces invertidas, velas negras, manchas de sangre en el altar, restos de sacrificios humanos... La estancia apesta como si fuera un matadero y está plagada de moscas por todas partes. Carece de ventanas y las velas sólo se encienden en caso de realizar alguna celebración, por lo cual la capilla está normalmente a oscuras. Cualquiera que entre sin luz en la capilla y pase una tirada de Otear se dará cuenta de que los ojos del Belzebuth pintado en la pared relucen en la oscuridad.

Establos

En los establos hay una treintena de caballos, así como algunas mulas. Son animales totalmente pasivos, con su instinto de supervivencia destrozado, ya que han pasado hace mucho la frontera del terror. Si su jinete les conduce a una muerte cierta, o hacia algún obstáculo, se dirigirán hacia allí sin vacilar.

Corral

Se encuentran aquí algunos animales de granja, sobre todo gallinas y conejos. Es extraño, pero ninguno de ellos emite el menor ruido y procuran moverse lo menos posible.

Almacenes de víveres

Aquí se encuentran suficientes víveres como para resistir cualquier asedio. Un examen atento realizado en ambos almacenes revelará que buena parte de la comida almacenada es carne humana en salazón.

Herrería

Se trata de una herrería normal, con todas las herramientas necesarias cuidadosamente ordenadas. Sin embargo, es evidente que nadie la ha usado en mucho tiempo.

Carpintería

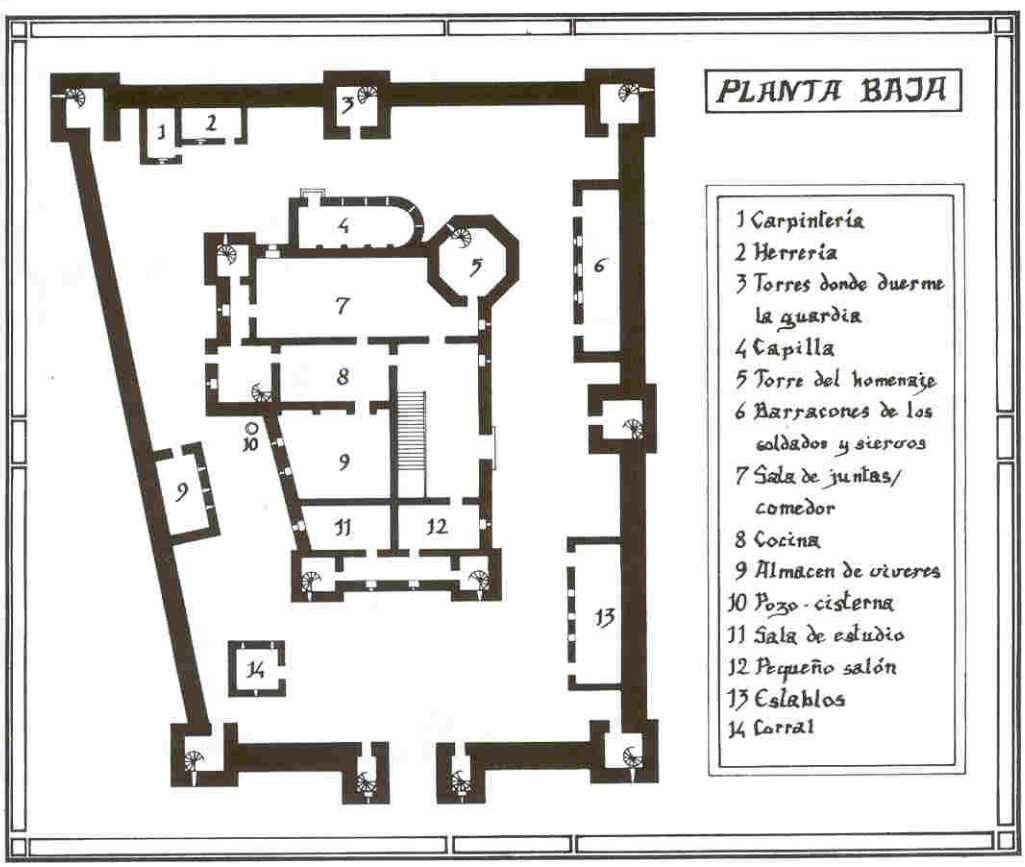
Igual que en la herrería.

Torres/dormitorio de la guardia

Se trata sencillamente de unas torres en las cuales se han colocado unos jergones de paja para que duerma la guardia cuando está fuera de su turno. No hay ningún efecto personal, ni nada desordenado, ni los habituales restos de comida o vino, ni siquiera manchas de orina en las paredes. Parece como si nunca fueran usados.

Torre del Homenaje

Es la torre de César, en la que pasa la mayor parte del tiempo:
La **planta baja** contiene media docena de jaulas, tres de ellas con «experimentos» que César realizó a partir de seres humanos, para divertirse mientras aprendía a usar sus poderes.
En una de ellas hay un ser humano literalmente vuelto del revés, es decir, todos sus órganos se encuentran al aire, cubriendo la carne, al contrario de lo que es normal. En la siguiente hay una masa gelatinosa y amorfa, en cuyo interior a veces se adivinan



Mapa: Montse Bosch

órganos y huesos que flotan en una sustancia gelatinosa. En la última hay una mujer espantosamente gorda, desnuda, con la carne rasgada por innumerables llagas, purulentas y sangrantes, y en el interior de cada una de ellas hay una dentadura de colmillos afilados y una lengua bífida.
Lo más espantoso de todo es que todas estas criaturas aún están vivas. Los Pjs ganarán 5 puntos de IRR al contemplarlas si no pasan la oportuna tirada.
En el **primer piso** (el único que tiene una puerta para comunicar con el resto del edificio) se encuentra una pequeña sala de estar, con un atril en el cual descansa un libro muy voluminoso, encuadernado en piel negra, con el nombre de Salomón escrito en carácteres hebreos en la cubierta. Se trata del célebre *Libro de la Sabiduría*. Si alguien intenta leer su contenido, y pasa una tirada de Cultura x 1, verá su mente invadida por secretos incomprensibles para la mente humana, perdiendo totalmente la razón y quedando reducido a un imbécil babeante para el resto de su vida.

En el **segundo piso** está el laboratorio de Alquimia de César. Es el más completo que los Pjs hayan visto jamás, y en él se encuentran todos los componentes, incluso los más raros (como la piedra sin nombre, por ejemplo). César no lo necesita, pero le divierte hacer experimentos. Asimismo, se encuentran en ella multitud de pociones, algunas de ellas todavía utilizables (a discreción del Dj).

Sala de juntas/comedor
Esta sala muy espaciosa, solía usarse tanto para celebrar fiestas como para realizar reuniones con otros señores, hacer ceremonias de vasallaje, administrar justicia o simplemente comer. Actualmente casi no se usa.

Cocina
Una cocina corriente, en la cual se puede preparar sin problemas comida para más de 100 personas.

Pequeño salón
Salón usado normalmente para realizar labores de costura por las mujeres del castillo y sus damas de compañía. Actualmente se encuentra en perfecto estado, pero claramente en desuso.

Sala de estudio
Sala reservada para la educación de los hijos del señor. Está cubierta de estantes vacíos que en otro tiempo debieron contener libros. Una tirada de Percepción x 3 permitirá, incluso, descubrir marcas de polvo allí donde antaño se encontraban.

Barracones de los soldados y siervos
Al contrario de otros lugares del castillo, hay aquí un gran desorden, como si fuera el refugio de fieras salvajes. Hay asimismo un fuerte hedor a animal carroñero en todos los barracones.

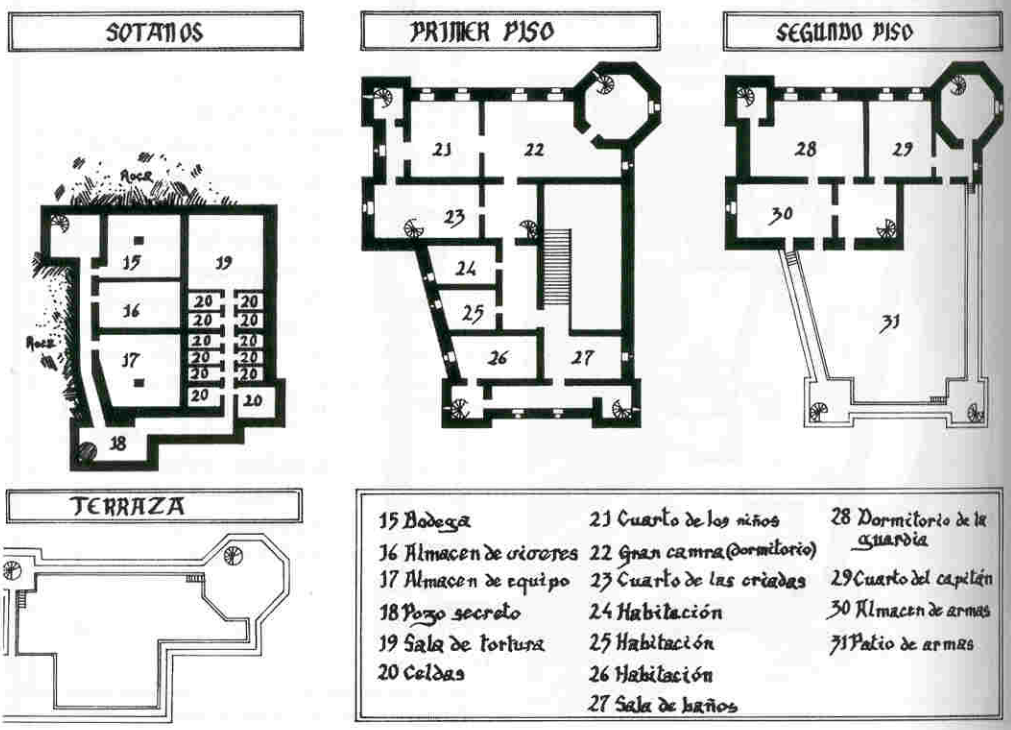
Sala de baños
Habitación con dos grandes tinajas de madera, las cuales se llenan de agua calentada en la cocina para que el señor, la familia o los invitados que quieran se relajen en la exótica costumbre del baño. Han sido usadas con bastante frecuencia.

Habitaciones
Todas ellas en buen estado, pero un tanto abandonadas (falta de ventilación, polvo, etc). Todas y cada una contienen una gran cama con dosel, una mesa, una silla y un arcón.

Cuarto de las criadas
Totalmente en desuso, cubierto de telarañas y suciedad. Es evidente que nadie lo ha usado en algunos años.

Gran cámara
Dormitorio del señor feudal, en él se encuentran arcones con sus ropas, sus armas y una gran cama en la que descansa. Hay restos de sangre seca debajo de la cama (resultado de las «noches de amor» con que el señor de Iroz obsequia a veces a alguna de sus infortunadas vasallas).

Cuarto de los niños
Cuarto habilitado, en un principio, para ser usado como dormitorio y sala de juegos de los hijos del señor de Iroz. Inés suele pasar aquí la mayor parte del tiempo, jugando con muñecas de trapo y madera.



Mapa: Montse Bosch

Patio de armas
Patio donde la tropa se entrena en el manejo de las armas. Hay señales evidentes de que hace mucho que no se usa para tal fin.

Cuarto del capitán
Tradicionalmente, éste es el cuarto del capitán del castillo, la mano derecha del señor feudal. Ahora han desaparecido todos los muebles y las paredes de piedra están oscurecidas por el fuego, ya que aquí suele invocar César a sus Ígneos.

Dormitorio de la guardia
Aquí solían dormir los hombres encargados de vigilar el recinto interior del castillo. Ahora se encuentra abandonado.

Almacén de armas
Es el arsenal del castillo, en el cual hay una buena cantidad de armas de todo tipo. Bastantes de ellas están en buen estado, otras están herrumbrosas e inservibles.

Bodega
En ella se encuentra una buena provisión de toneles de vino de sabor fuerte y áspero.

Almacén de víveres
Al igual que los otros almacenes, una buena parte de las provisiones del almacén son de origen humano.

Almacén de equipo
Aquí se encuentran herramientas, cuerdas, antorchas y también, arrojado a un extremo y en confuso montón, la ropa y todos los enseres personales de los prisioneros que, desnudos, son arrojados a los calabozos.

Pozo secreto
Esta sala está ocupada casi por completo por el brocal de un gigantesco pozo, destinado a proveer de agua a los ocupantes del castillo en caso de que éste fuera sitiado. Es, asimismo, la entrada a un pasadizo secreto que hizo construir el abuelo de Inesilla.

Celdas
La mayor parte de ellas están llenas de seres balbuceantes que, en un pasado más o menos lejano, fueron seres humanos. La mayor parte de ellos ha caído en la más profunda de las locuras.

Sala de tortura
En esta sala se amontona todo lo necesario para convertir la tierra en un infierno: potros de tortura, parrillas para asar vivos a los torturados, prensas para aplastarles los huesos de las manos o los pies... Los instrumentos conocidos se encuentran junto a otros cuya finalidad apenas si se adivina, como si hubieran sido diseñados por una mente inhumanamente malvada (cosa que, por cierto, así ha sido).

Nota para el DJ: Hay un buen número de Teraphimes en el castillo, controlando los puntos clave (su ubicación exacta se deja al albedrío del Dj). Están controlados por Alvar, senescal de César.

Ocupantes del castillo

César de Devreux, señor de Iroz
Hijo de Frimost, Demonio de la Destrucción, y de Inés de Castro, una pobre muchacha que ha sido preparada durante toda su vida para poder engendrar a este hijo.



FUE	15	Altura	1'87 m.
AGI	20	Peso	70 kg.
HAB	20		
RES	25	Armadura Nat	Carece
PER	25	Edad	Especial
COM	30	RR 0 %	
CUL	25	IRR 250 %	

Armas: Cualquier arma al 90%
Competencias: Alquimia 75%, Astrología 99%, Con. Mágico 125%, Elocuencia 150%, Mando 99%, Psicología 90%, Teología 75%
Hechizos: Atracción sexual, Corrosión del metal, Arma Irrompible, Lámpara de Búsqueda, Detección de venenos, Discordia, Maldición, Impotencia, Dominación, Virilidad, Suerte, Inmunidad al fuego, Arma invencible, Visión de Futuro, Protección de la montura, Sumisión, Robar fortaleza, Invulnerabilidad, vuelo, Invocación de ánimas, Invisibilidad, Protección Mágica, Carisma, Conmoción, Invocación de Ígneos, Muerte, Elixir de la Vida, Detección de Hechizos, Concentración, Mal de ojo, Guerra, Vientos, Deseo, Furia, Amuleto, Tortura, Despertar a los Muertos, Explosión, Ungüento de bruja, Dominio del fuego, Maldición del hierro, Metamorfosis, Misa negra, Condenación, Invocación de demonios menores, Viaje al Infierno, El Gran Aquelarre
Poderes especiales: En cada año de vida humana, César crece el equivalente a diez. Como compensación, su madre envejece prematuramente.
César tiene a su servicio personal a dos Ígneos, que aparecerán inmediatamente nada más pronuncie sus nombres: Aluph y Melamud.

César puede hacer distorsiones involuntarias en el tiempo. Sentir un gran odio o ansiedad sobre una persona o personas pueden provocar el que envejezcan de repente (como le pasó a Pol de Gorriaiz). Por el contrario, estando relajado y tranquilo, puede ocurrir que el tiempo transcurra con cierta lentitud.

Inés de Castro
Madre de César. Tiene el cuerpo de una mujer de 54 años. En realidad sólo hace 16 que nació.



FUE	01	Altura	1'75 m.
AGI	01	Peso	50 kg.
HAB	05	Apariencia	12
RES	05	Armadura Nat	Carece
PER	10		
COM	02	RR -100 %	
CUL	15	IRR 200 %	

Roque LaGuardia
No es otro que el demonio Abigor, en persecución de la espada que antaño empuñara su hermano. Cuando sigue la pista de la espada, tiene una serie de limitaciones a sus poderes, limitaciones colocadas como penitencia por el propio Belzebuth (al parecer sugeridas por Bileto), como castigo por haber dejado escapar a Samael:
* No puede invocar a las legiones del Infierno en su ayuda, solamente a un número reducido (3D10+5) de Demonios Elementales, que deben servirle bajo la forma de lobos gigantes, siempre y cuando él mismo se transforme previamente (hechizo de Metamorfosis) en lobo gigante.

* Tampoco puede llevar consigo su Armadura, ni su Lanza ni su Cetro.
* Su altura, peso y aspecto serán los de un ser humano normal.

Abigor
Sus características están en el apartado *Demonios Menores* del capítulo VI.

Alvar
Astomori que ejerce como Senescal del castillo. Se encarga de la organización y administración del recinto y controla los diferentes Teraphimes diseminados por la fortaleza.



FUE	05	Altura	1'88 m.
AGI	15	Peso	72 kg.
HAB	27		
RES	25	Armadura Nat	Carece
PER	22		
COM	00	RR	0 %
CUL	15	IRR	175 %

Competencias: Las propias de un criado, al 99%
Poderes especiales: Lectura mental y Emisión del pensamiento

La «soldadesca»
La tropa de César se compone de casi un centenar de Andróginos que hacen las funciones de criados y soldados. Asimismo cuenta con una docena de Cynocéfalos, que mantiene apaciguados gracias al alcohol y a algunas Súcubos y que están encerrados en los barracones del patio. Además, tiene una pareja de Bebrices que usa como perros de guardia para controlar a los prisioneros de las mazmorras.

Ambiciones y añoranzas

Epílogo: el retorno de la espada

Nota del autor: Todos los datos referentes a la zona de Santa Eulàlia de Vilapiscina (hoy en día, un barrio de Barcelona) son rigurosamente históricos. Mi agradecimiento a Beatriz Galante, mi mujer, que me facilitó la documentación necesaria.

Introducción
La Mancha, mayo de 1418. Hace ya cinco años que el poderoso Don Alonso Quijano, duque de Peñarroya, se retiró de la Corte para consagrarse a la educación de su hijo Carlos, un muchacho de pocos años débil y enfermizo, fruto de su último (y malogrado) matrimonio. Alonso quiere a su hijo con locura así que, cuando éste cayó en cama, víctima de unas malignas fiebres, el viejo Duque se sintió enloquecer de dolor. Los médicos más reputados, hechos venir a toda prisa de todos los confines del reino, no supieron cómo atajar el curso mortal de la enfermedad y el paciente empeoraba día a día... Hasta que se presentó en el castillo un mendigo andrajoso, un catalán llamado Arnau de Constantí, que pidió licencia para intentar sanar al enfermo, poniendo como garantía de sus buenos oficios su propia cabeza. No teniendo nada que perder, el duque accedió a ello. Para sorpresa de todos, el catalán demostró ser excelente médico y cirujano, extirpando del cuerpo de Carlos la podredumbre de la enfermedad. El agradecido Duque llenó de regalos al catalán, prometiéndole que le daría cualquier cosa que le pidiera y estuviera en su mano concederle. Con un brillo de esperanza en la mirada, Arnau solicitó entonces del duque que se limpiara su nombre, manchado por una condena de herejía. Obligado por su promesa, el duque se avino a ello...

La historia de Arnau
Los Pjs son reclutados uno a uno por Alfonso de Montiel, secretario del duque, el cual busca «gente discreta y muy especial para un trabajo delicado y muy especial» (valga la redundancia). Invitados al castillo de Peñarroya, los Pjs serán conducidos a presencia del viejo duque, al cual los años todavía no han robado el vigor ni el carácter. Junto a él se hayan un muchacho joven, casi niño, en cuyo rostro aún puede verse la delgadez y palidez propias de una reciente enfermedad, y un hombre menudo, ya de cierta edad, vestido con ropas sencillas, que será presentado como Arnau, el nuevo médico del duque. Alfonso de Montiel informará a los Pjs sobre los servicios que el catalán ha prestado recientemente a su señor el duque y del pago que espera de sus servicios y que el duque ha prometido darle. Los Pjs han sido contratados para, a cambio de una sustanciosa paga, hacer realidad la promesa del señor.
Arnau tomará la palabra explicando los hechos: hace doce años fue acusado por la Inquisición de Aragón de ser un falso cristiano y de rezar en secreto según los ritos judíos. De nada sirvieron sus protestas, las pruebas que aportó o los testigos que confirmaban su inocencia: Arnau fue torturado y en la tortura confesó lo que quisieron de él. Se le desterró de por vida de Catalunya, siendo incautadas todas sus posesiones. Con esta condena sobre su cabeza, no puede ejercer cargos públicos, ni servir de testigo en caso de juicio, ni practicar su profesión en la ciudad, para clientes acomodados. Por eso ha solicitado del duque que se revise de nuevo su proceso, para poder demostrar así su inocencia y poder recuperar su honra.
El grupo de Pjs tiene, pues, que investigar los hechos de un proceso inquisitorial sucedido doce años atrás, en 1406.

El proceso
El único dato que puede ofrecer Arnau a los Pjs es el nombre del Inquisidor que lo juzgó y lo condenó: Bernabé de Carvajal. Ignora el nombre de su denunciante, ya que este dato se mantuvo en secreto durante todo el proceso. Los contactos del duque en el mundo clerical pronto encontrarán la pista del Inquisidor: murió hace cinco años en Toledo y sus restos se encuentran enterrados en el panteón familiar, en un pueblecillo cercano a Burgos. Sobrevive, sin embargo, su criado personal, un tal Ferràn Ginesta, el cual está retirado del mundanal ruido y reside actualmente en un monasterio catalán llamado Poblet, cerca de la localidad del mismo nombre.
Los Pjs podrán igualmente consultar las actas del proceso inquisitorial contra Arnau Constantí, de Can Garrigó, vecino de la parroquia de Santa Eulàlia de Vilapiscina, en la localidad de San Andrés del Palomar, cerca de Barcelona. De su lectura, los Pjs podrán extraer el nombre de la denunciante de Arnau: Sancha de Can Vintró, vecina del acusado, la cual afirmó que lo había sorprendido rezando en idioma extraño (posiblemente hebreo) y mancillando la imagen de un Cristo crucificado. Una tirada de Teología hará que los Pjs se den cuenta que el juicio fue básicamente injusto: la única prueba que condenó a Arnau fue su confesión, obtenida bajo tortura. Ni siquiera se llamó a declarar a su denunciante.

El testimonio de Ferràn
El hermano Ferràn es un hombre bajito y rollizo, de vocecilla suave y maneras agradables. Una tirada de Psicología hará que los Pjs descubran, bajo su apariencia inofensiva, un ser astuto e inteligente, gran conocedor de la naturaleza humana. Aunque en un principio simulará no

recordar nada o casi nada de su etapa como secretario del Inquisidor Mayor Bernabé de Carvajal, una buena explicación por parte de los Pjs de sus motivos, quizá ayudados por algún regalito, alguna amenaza o alguna tirada de Elocuencia harán que el buen monje desempolve su por otra parte bastante buena memoria: durante el proceso al que hacen referencia los Pjs su amo el Inquisidor estuvo «muy vinculado» a cierta dama, (hasta tal punto que Ferràn no pondría la mano en el fuego sobre si llegaron a ser amantes o no) Dicha mujer era esposa de uno de los regidores de Barcelona y, por cierto, terminó quedándose con la casa del acusado, situado en un pueblecito cercano a Barcelona llamado San Andrés del Palomar. Otro dato de interés es que, algunos años después, Ferràn descubrió que la tal Sancha, denunciante de Arnau, había sido durante años la criada de dicha señora, cuyo nombre Ferràn no recuerda (siendo absolutamente sincero en este punto)

Vilapiscina

Trasladarse a San Andrés del Palomar no supondrá para los Pjs mayor problema. Hay un servicio regular de diligencias que por el camino real enlaza a Barcelona con las tierras del Vallés y que hace alto en una vieja torre de tiempos medievales llamada Torre Llobeta, habilitada como cambio de postas y posada. Desde allí los Pjs pueden llegar, siguiendo el camino de Sant Iscle, hasta la parroquia de Vilapiscina. El territorio se halla al abrigo del turó (monte) de la Peira y está situado a ambos lados de la riera (torrente) de Horta, por encima del camino de Dalt. La zona está bien provista de agua lo cual, unido a la riqueza natural de la tierra, hace que las numerosas masías y casales (caseríos) que ocupan la zona tengan huertos comparativamente pequeños, pero muy ricos, que producen abundantes cosechas.

Cualquier vecino indicará a los Pjs la localización de las masías de Can Garrigó (antigua residencia de Arnau) y Can Vintró (residencia de Sancha, su denunciante, la cual, por cierto, sigue viviendo allí).

Sancha es una mujer de unos cuarenta años, bastante gruesa y algo sorda, envejecida prematuramente y viuda de un marido holgazán, que lo único que hizo antes de morir fue llenarla de hijos, muchos de los cuales viven aún en casa de su madre y que, por supuesto, saldrán en defensa de Sancha si los Pjs se muestran agresivos con ella.

Sancha recuerda perfectamente el suceso y si los Pjs la presionan mínimamente terminará confesando lo ocurrido doce años atrás: En casa de sus padres eran muchos hermanos y lo único que tenían en abundancia era necesidad. Por eso, la joven Sancha fue instalada como criada en casa de los señores de Onderiz, a la edad de doce años. El señor, don Fernando, era regidor vitalicio de la ciudad de Barcelona. Su mujer, doña Isabel, era una dama hermosa y distinguida. Ambos eran muy respetados entre la baja nobleza y la burguesía de la ciudad. Pero eran muy ambiciosos y siempre querían más. Sancha los había sorprendido muchas veces consultando un extraño libro manuscrito que ocultaban cuidadosamente. De algunas conversaciones que llegó a escuchar (fruto de la curiosidad propia de sus pocos años) Sancha creyó entender que buscaban una casa, en cuyo interior se encontraba un fabuloso tesoro, el cual provenía de tierras navarras, de donde el linaje de los Onderiz era oriundo. La pareja hizo muchas «cosas» para descubrir la localización de esa casa (y Sancha se mostrará renuente a explicar qué tipo de cosas, aunque una tirada de Psicología hará que los Pjs adivinen que pueda tratarse de magia). Un buen día, hará unos trece años, los señores mandaron llamar a Sancha, que se había casado ya con uno de los criados de la casa, y le propusieron el siguiente negocio: ellos le darían al matrimonio una masía en una localidad cercana a la ciudad, donde poder instalarse y prosperar. A cambio, Sancha tenía que hacer, cuando ellos se lo dijeran, cierto servicio al matrimonio. El servicio consistió en denunciar a la Inquisición, pocos meses después, a uno de sus vecinos, un tal Arnau. Sancha lo hizo de buena gana ya que, al no conocer a su vecino, mal podía sentir remordimientos, y era una buena manera de salir de la pobreza. Añadirá que mucho se ha arrepentido desde entonces, pues ahora que ve acercarse la hora de su muerte teme presentarse ante Dios con la mancha del perjurio en sus labios. Añadirá que el Señor ya castigó a sus malvados amos, ya que adquirieron la casa robada con malas artes a Arnau, pero no pudieron disfrutarla, ni mucho menos apoderarse del tesoro: una noche, poco después del destierro de su legítimo dueño, la casa ardió por los cuatro costados, pereciendo en su interior Fernando de Onderiz. Su mujer, que se encontraba junto a él en la casa (posiblemente buscando el tesoro) fue rescatada de entre las llamas, pero cubierta de horribles quemaduras. Sancha no ha vuelto a saber más de ellos.

Can Garrigó ha sido reconstruida por su actual propietario, un comerciante oriundo de Galicia llamado Cisco, el Galán. Si es interrogado sobre el estado anterior de la casa explicará que ésta ardió hasta los cimientos, conservándose únicamente los lienzos de los muros y parte de la bodega. Por cierto, en ella Cisco encontró restos de trabajo de obra, como si alguien hubiera estado excavando un agujero poco antes del incendio, vamos, como si buscaran algo...

Los Onderiz

Si los Pjs rastrean el linaje de los Onderiz (consultando registros de heráldica y archivos de iglesias, por ejemplo) descubrirán que su linaje proviene del reino navarro y que su Casa fue fundada en 1371 por Carlos II el Malo. La Casa se desplazó a Catalunya en tiempos de Carlos III el Noble. Su escudo nobiliario está dividido en cuatro partes por una cruz. En cada una de las partes está representada, respectivamente, una planta, una paloma blanca, una piedra negra y un corazón.

En el Ayuntamiento de la ciudad de Barcelona, los Pjs descubrirán que un tal Pedro de Onderiz, hijo de Fernando, sigue ocupando el cargo de regidor vitalicio que en su tiempo su padre comprara a la Corona. Por supuesto, Pedro se negará a dar audiencia a los Pjs si éstos le anuncian que están investigando los hechos sucedidos doce años atrás, ya que la verdad mancharía su linaje. Es más, si descubre que los Pjs van muy avanzados en la investigación, está dispuesto a mover los hilos necesarios para obstaculizarles la tarea, llegando, si es necesario, a ordenar la eliminación física (vulgarmente llamado degüello) de los Pjs a matones a sueldo.

Si los Pjs se interesan por ese tal Pedro de Onderiz en las tabernas cercanas al ayuntamiento, que normalmente frecuentan criados o subordinados suyos, se enterarán de que es un mal amo y peor regidor, que sólo busca enriquecerse causando mal al pueblo. No falta quien afirma que está endemoniado, como endemoniados estaban sus padres. Se dice que mantiene oculta en algún lugar a su madre, una vieja bruja.

Los Pjs pueden intentar investigar en la Mansión de los Onderiz, situado en el señorial Carrer Ample, cerca del Ayuntamiento de la ciudad. Las maneras que tienen los Pjs de conseguir sus propósitos son infinitas. Presentamos aquí algunos ejemplos:

- Seducir a algún criado/a, para que les franquee el paso.
- Sobornar a algún criado/a, para conseguir lo mismo.
- Introducirse en la casa mediante engaños (con tiradas de Elocuencia y/o Disfrazarse)
- Entrar un domingo por la mañana, cuando el Señor está escuchando misa en la iglesia de Santa María del Mar.
- Introducirse en la casa por la noche, cuando todos duermen.
- Aprovechar la ausencia temporal del señor (quizá provocada por ellos mismos) para entrar sin problemas en la casa.
- Entrar a saco y a lo bruto en la casa... Más bien poco sutil, pero bueno...

Dentro de la casa está el famoso libro manuscrito del cual hablara Sancha, que puede ser una interesante fuente de información para los Pjs: escrito en el año 1370 por un tal «Hermano Álvaro», monje del monasterio de la Oliva, en él se narran las aventuras que el autor y un grupo de compañeros vivieron a mediados del siglo XIV, cuando se enfrentaron a un tal César, hijo del Diablo, que pretendía destronar a Satanás para ocupar su lugar como rey de los Infiernos. Para ello, César poseía una espada de gran poder, al parecer forjada en el alba de los tiempos. Una vez destruido César, uno de los compañeros de Álvaro, un alquimista catalán, llamado Joan Constantí, se llevó la espada consigo a Barcelona.
Cualquier criado de la casa informará a los Pjs que su señor mantiene a su madre recluida, «por motivos de salud», en el monasterio de monjas de Santa Cecilia de Montserrat. Hace años que no va a verla.

El testimonio de Isabel de Onderiz

Para ver a la madre de César, los Pjs tendrán literalmente que tomar al asalto el monasterio de clausura de Santa Cecilia en un golpe de mano lo bastante rápido como poder huir luego de los hombres del sobrejuntero, que se lanzará en persecución del grupo tan pronto como se dé la alarma.
Isabel es una anciana de unos 50 años, con las manos transformadas en garras por culpa de graves quemaduras, las cuales se extienden por la mayor parte de su cuerpo, aunque respetaron sin embargo su rostro, el cual conserva parte de su belleza de antaño. Las monjas la mantienen encerrada en una celda, de la cual hace ya más de diez años que no sale. Ha perdido la razón y sólo balbucea cosas sin sentido, lo bastante comprometedoras, sin embargo, como para que Pedro prefiera mantenerla encerrada.
Si los Pjs la interrogan con tiempo y paciencia (para lo cual tendrán que raptarla del convento y esconderla en algún refugio seguro), terminarán averiguando toda la historia de lo sucedido años atrás:
Los Onderiz se consideraban desde siempre herederos de César Devreux, y reclaman para sí el poder que éste gozó en vida. Por eso adoptaron como escudo el símbolo con el que (según dicen) intentaron destruirle. A través del manuscrito de Álvaro siguieron la pista de la espada hasta dar con la mansión de los Constantí, Can Garrigó. Se desembarazaron del actual propietario con los métodos que ya conocemos y se dedicaron a registrar la casa, hasta dar con el escondrijo en el que Joan Constantí había escondido la espada. Fernando, que sabía algo de magia, invocó al mismísimo consejero de Belzebuth, al gran Bileto, y le ordenó que, por el poder de la espada, resucitara a César Devreux. Con una sonrisa cínica, Bileto afirmó que resucitaría al Portador de la espada, y los Onderiz accedieron a ello. Pero en lugar de aparecer César el que apareció fue Pol de Gorriaiz, Paladín del Señor y Enemigo del Infierno, el cual mató a Fernando y prendió fuego a la casa, huyendo después con la espada que tanto les había costando conseguir.
Isabel enloqueció debido a las emociones sufridas... o quizá fuera un castigo de Bileto por invocarle sin permiso.

Conclusión y recompensas

Con el testimonio de Ferràn Ginesta, Sancha e Isabel de Onderiz el duque de Peñarroya solicitará (y conseguirá) una revisión del proceso. Si aún está vivo, Pedro de Onderiz intentará presentar todos los obstáculos legales posibles, pero será inútil: Isabel será ajusticiada por bruja, con el consiguiente deshonor para la Casa de los Onderiz. Pedro deberá renunciar a su cargo de Regidor y desaparecer de la ciudad, tras pagarle a Arnau Constantí una fuerte suma de ducados en concepto de indemnización. Se ofrecerá a Arnau la opción de denunciar a su vez a Sancha, acusándola de falso testimonio. Hastiado, Arnau se negará a ello. Ni siquiera volverá a Barcelona. Se quedará en la Mancha, como médico personal de los Peñarroya y con su nombre limpio de calumnias.
Respecto a los Pjs, si consiguen demostrar la inocencia de Arnau ganarán cada uno 40 P. Ap, amén de la sustanciosa paga prometida de antemano por el duque... y la enemistad del duque de Peñarroya

Dramatis personae

Pedro de Onderiz



FUE	10	Altura		1'72 m.
AGI	12	Peso		75 kg.
HAB	12	Apariencia		8
RES	15	Armadura Nat		Carece
PER	10			
COM	20	RR	30 %	
CUL	12	IRR	70 %	

Armas: Daga 40% (2D3)
Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)
Competencias: Etiqueta 60%, Psicología 40%

Matones de Pedro



FUE	15	Altura		1'87 m.
AGI	15	Peso		70 kg.
HAB	15	Apariencia		10
RES	16	Armadura Nat		Carece
PER	12			
COM	5	RR	50 %	
CUL	5	IRR	50 %	

Armas: Garrote 60% (1D6+1D4)
Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Esquivar 40%, Tortura 50%, Esconderse 45%

Sobrejunteros



FUE	15	Altura		1'65 m.
AGI	15	Peso		70 kg.
HAB	15	Apariencia		12
RES	15	Armadura Nat		Carece
PER	10			
COM	05	RR	50 %	
CUL	05	IRR	50 %	

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
Cuchillo 50% (1D6+1D4)
Ballesta 60% (1D10+1D4)
Armadura: Ropa de cuero (Prot. 3)
Competencias: Cabalgar 60%, Discreción 40%, Otear 40%, Rastrear 40%



Aquelarre

La tentación

Por Ricard Ibáñez



En el Mundo de **AQUELARRE** hay un enfrentamiento entre dos realidades:

Por una parte está el Mundo Racional: forman parte de él el ser humano, las ciencias, la lógica, el día...
Pero existe otro mundo: un mundo del cual forman parte la noche, la locura, la fantasía, las criaturas legendarias... y la magia.
Es el Mundo Irracional

Adéntrate en estas páginas y descubre por qué **AQUELARRE** ha cautivado ya a miles de personas...

... Y, si ya has jugado a **AQUELARRE**, déjate seducir por una nueva presentación en color y más de 100 páginas añadidas a la antigua edición.

Y el diablo se ríe mientras las brujas preparan el...

AQUELARRE...

LA TENTACIÓN

d20 system

9788495649027
2 995 ptas 18 €
www.ediciones-pandora.com

Ediciones Pandora