



ARS DIALECTICA



ARS MALEFICA

Aguelave
LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Créditos

Creator et Vetus Narratorem

Ricard Ibáñez

Scriptor

Miguel Ángel Ruiz

Illustrator

Jaime García Mendoza

Editores

Manuel J. Sueiro, Pedro J. Ramos y Sergio M. Vergara

Emendator

Víctor Fernández Álvarez

Revisor

Antonio Polo

Collatores

Ricard Ibáñez (Listado de componentes mágicos, grifos y sorguiña)

Translator Linguae Latinae

Juan Pablo Fernández

Copyright © Nosolorol Ediciones 2013

Impreso en España por Grafilur.

ISBN: 978-84-941320-5-6, 978-84-941320-6-3

Depósito Legal: M-22476-2013

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32
28047 Madrid

ediciones@nosolorol.com
www.nosolorol.com

Grati Aními

Dedico esta humilde obra a la afición de Aquelarre: Generaciones nacerán y morirán, imperios se alzarán y derrumbarán, dioses aparecerán y se olvidarán... pero nosotros permaneceremos... más gordos, calvos y barbudos, pero ya se sabe que la perfección es atributo divino y nosotros no tenemos mucho de ángel... (bueno, yo quizás un 50%).

Nota

En ocasiones, este libro utiliza referencias a páginas del manual básico del juego. Cuando se produce esta circunstancia, el primer número se refiere a la edición "códice" (publicada en tapa dura y a color), mientras que la segunda a Aquelarre Breviarium. Así, "196/152" indica que la referencia puede encontrarse en la página 196 de la edición códice y en la página 152 del Breviarium.

Mecenas

100 Doblones, Adrián López Sanjuán, Adrián Pérez Díaz, Agustín Galbarro González, Alain Atxa González, Albert Tarrés i Figueras, Alberto Padilla Cano, Alberto Sánchez López, Alejandro Cardenal, Alejandro Escamilla Audivert, Alberto García Pérez, Alejandro Martínez Thomas "argonauta", Alexis Sánchez Laguna, Alfonso Cabello Flores, Álvaro Ortiz Jiménez de Cisneros, Álvaro Velázquez Pulido, Andrés Álvarez Ares, Andrés Montañez, Andrés Rodríguez Rodríguez, Antonio Peiro Otonín "Kokuro Enzo", Antonio Rodríguez Romero, Antonio Santos Raboso, Antonio Silva, Arte 9, Atlántica Juegos, Bernardo González Paz, Borja Bermejo, Borja Perdiguero Sánchez, Carlos Alberto Paramio Danta, Carlos "Astraco", Carlos Blanco Jerez, Carlos Daniel Muñoz Díaz, Carlos Pacheco, Cédric Jeanneret, César Cármenes Carbonell, Christian Corcoba, Clara Miranda Zapata, Crash Comics, Cristian Bergua Viñuales, Damon Warr, Daniel Cagigas Martínez, Daniel Gómez Roldan, Daniel Hernández Garrido, Daniel Julivert Zamarreño, Daniel López Donate, Daniel Puigmal, Daniel Salomón Romeu, David Benítez Rioja, David Cases, David Collado Martín, David Montoya Iglesias, David Ortiz, David Peñas Gamero, David Sánchez López-Trejo, Diana Martínez Rivas, Diego Galindo Díaz, Diego González Morales, Dracotienda.com, Eneko Zarauz (elkartut), Enric M. Puga, Enrique Trigueros García, Esther Rovira Marin, Estrella Bajo Chueca, Félix Manuel Miranda Visiedo, Fernando González, Fito García, Francesc Alba Gris, Francisco Aguilar Vico, Francisco Javier Benítez Somolinos, Francisco Javier Kossakowski Gutierrez, Francisco José Cabrero Sañudo, Francisco José Lepe Rodríguez, Francisco Jiménez Ontiveros, Francisco Jose Romero Rodríguez, Francisco Naranjo, Frank Guerra "Servobot", Gabriel Doval Caramés, Gabriel Soriano Navarro, Gorka Madariaga Vaz, Guillermo Agulló Fernández, Guillermo Blanco García, Guillermo Fernández Torres, Guillermo Sedano Bayona, Guillermo Von der Brelje Lombardo, Héctor Sevillano Pareja, Hobbyton Cabanillas del Campo, Hugo Marrero Ballesteros, Ignacio Ortiz Trigueros, Ignacio Rodríguez "Nachito", Igor Sevilla Velasco, Imanol Bautista, Inmaculada Rico Muñoz, Iñigo Garduño Cuevas, Iván A. Martín Santiago, Iván Abad Quiles, Jacobo Castilla Vazquez, Jago Escanez Aranzamendi, Jariego's Collections, Javier Fernández Mato, Javier Sánchez Barba, Joaquín Torrecilla García, Joker Juegos, Jokin García Laborda, Jordi Martí Llobet, Jordi Rabionet Hernández, Jorge Mir Bel, Jorge Redondo Garcés, Jorge Ribes Valls, Jorge Suárez Llano, Jorge Valenzuela Palacios, José Abad del Pino, José Antonio García Burgos, Jose An-

tonio Hernández Martínez, Jose Antonio Neto Santizo, Jose Antonio Polo Polo, Jose Carlos Agenjo Toledo, Jose Daniel de Castro Pajares, Jose Enrique Campos López, Jose Jariego, José Luis Montesinos Bernabé, José Luis Rodríguez "Luigi", Jose Manuel González, José Manuel Martínez Guerra, José Manuel Moles Moreno, Jose Manuel Plumé Cordero, José Manuel Rodríguez Peña, Jose Mariano Sáez Moya, José Miguel Nieto Góngora, Jose Miguel Saldaña Lozano, José Núñez Porras, Jose Ramón Izaguirre Unanua, Juan Antonio González García, Juan Antonio Ramón Soria, Juan Arregui Vilchez, Juan Bascuñana Bastias "Bascu", Juan Carlos Galván Pernía, Juan Cruz Balda Berrotarán, Juan Fernando Martín Ramírez "Dr. Alban", Juan Francisco Gutiérrez Gutiérrez, Juan Jose Martin Soto, Juégame Store, Julián Navarro Rivas, Justo Manuel Alés Tirado, Kapdorf, Librería Moebius, Luis Javier Doval Doallo, Luis Aristegui, Luis E. Álvarez Figueira, Luis Zurita Herrera, "Manu" Rodríguez, Manuel Alegre Morales, Manuel Gutiérrez, Manuel Jesus Pérez Marti, Manuel Moran Arias, Manuel Robador Merino, Marcos "Yanafal", María Luisa Rodríguez González, María Victoria Delgado de los Ríos, Mario Tijero Vallejo, Mathom, Mazinger Oviedo, Mesa291, Metropoliscomics A Coruña, Metropoliscomics Ferrol, Michel Foisy Rueda, Miguel Ángel Barragán, Miguel Ángel Pedrajas Torres, Miguel Martín Alonso, Mikel Montero Matellanes, Misaël Montesdeoca Núñez, Moisés Carlos Sanz González, Montse Nogue Cuadrado, Néstor Solano, Oscar de las Heras, Oscar M. Doniz Hernández, Oscar Muñoz Carrasco, Pablo Andrés Pollini, Pablo Claudio Ganter García, Pablo García García, Pablo Grobas García, Pablo Rodríguez Fernández, Pablo Ruiz Múzquiz, Paco García Jaen, Pedro Javier Martínez Sobrino, Pedro Nieto, Pedro Rafael Martínez Pérez, Pedro Sánchez, Pedro Soria, Pello Gutiérrez, Player Vs Player Jerez, Rafael Moreno Espinosa de los Monteros, Rafael Salas de Porras, Ramón Ayala Sánchez, Raúl Esparza, Raul Tirado Romero, Ricardo Fuente Muñoz, Robert Roig Mestre, Roberto Bravo Sánchez, Roberto Hernández de la Iglesia, Roberto López Escudero, Rodrigo Fernández Díaz, Roy Álvarez-Noreña Cueva, Ruben Campo García, Ruben Escorihuela García, Ruben Reyter García, Santiago Escarpa Martínez, Santiago "Urruela" Gómez, Santiago López, Roberto A. "Sati", "Selenio", Sergio Campos Ros, Sergio Diaz, Sergio Garcia Sanchez, Sergio López Serrano, Sergio Pardo Iglesias, Sergio Somalo San Rodrigo, Telmo Arnedo Alfonso, Unai Redondo Lasa, Vergé-Brian Philippe, Víctor Jiménez Merino, Víctor Ventura Sánchez, Xavier Tomàs Puer-tas, Zunbeltz Berriozabalgoitia Llaguno.



Index

HISTORIA: CONCEPTIO

AD LUMAN 4

PARS I: VETUS RELIGIO 12

En un Principio 13

Paganismo en la Edad Media 15

Pueblos Antiguos 14

Íberos 14

Celtas 17

Celtíberos 21

Vascos 22

Romanos 22

Fenicios, Griegos y Cartaginenses 22

Tipos de Dioses 23

Metafísica Divina 23

Lugares de Culto 25

Líneas de Ley 26

Fiestas Paganas 26

Samhain 26

Mabon 27

Yule 27

Imbolc 27

Ostara 27

Beltane 28

Litha 28

Lammas 28

El Otro Mundo 28

El Inframundo 28

La Tierra de las Hadas 28

La Morada de los Dioses 29

Últimas Palabras 29

PARS II: MAGICE PAGANA . . . 30

Racionalidad contra Irracionalidad . . . 31

Magia Pagana 31

Vis Prima 31

Vis Secunda 32

Vis Tertia 32

Vis Quarta 33

Vis Quinta 37

Vis Sexta 38

Vis Septima 39

Misterios Sagrados 40

Vis Prima 40

Vis Secunda 40

Vis Tertia 41

Vis Quarta 44

Vis Quinta 45

Vis Sexta 46

Vis Septima 47

Magia de la Alianza 50

PARS III: BESTIARIUM

PAGANUM 54

Los Numen (Avatares) 55

Avatares Ascentrales 55

Diosas de la Fertilidad 56

Dioses de la Guerra 56

Dioses del Inframundo 57

Genius Loci 58

Arconi 58

Diosas de las Fuentes 58

Dioses de las Montañas 59

Dioses de los Bosques 59

Dioses de los Rios 59

Lares 60

Lares Vialis 61

Daemoni 61

Cacodaemones 61

Los Cambiados 62

Corceles de Favonius 62

Espíritus sin Reposo 63

Psicopompos 63

Servidores Totémicos 65

PARS IV: ARS MALEFICA 66

Nuevos Tiempos, Viejas Prácticas 67

Definición de Bruja 67

Cómo Convertirse en Bruja 68

El Aquelarre 71

Beneficios y Maleficios 73

Conjuradores, Ensalmadores

y Salutadores 75

Conjuradores 75

Ensalmadores 78

Salutadores 78

Acusaciones de Brujería 80

PARS V: FASCINATIONES,

VENERITIA ET CANTUS

ABBATIS 84

Conjuros de Abad 85

Tipos de Conjuros de Abad 87

Primus Ordo 88

Secundus Ordo 90

Tertius Ordo 92

Quartus Ordo 95

Quintus Ordo 100

Hechicerías y Brujerías 104

Vis Prima 104

Vis Secunda 106

Vis Tertia 108

Vis Quarta 114

Vis Quinta 118

Vis Sexta 122

Vis Septima 125

PARS VI: RES MALEFICARUM .130

Nuevas Profesiones 131

Nuevos Orgullos y Vergüenzas 136

Nuevos Orgullos 136

Nuevas Vergüenzas 138

Nuevas Tablas de Eventos por Edad .140

Pifias Mágicas 145

Demonios Familiares 150

Espíritus Familiares 150

Thoth 153

FABULA: AETAS LUPORUM . . .154

Hace Mucho, Mucho Tiempo 154

Hace no Tanto Tiempo 155

Primavera 155

Entrando en Faena 161

Llevando el Asunto a Buen Fin 165

Recompensas 167

Retoques y Remiendos 167

Dramatis Personae 167

Mapa de la Aventura 174

Mapa de Lenguas y Dialectos 175

Historia: Conceptio ad Cumran

Conceptión era la hermana menor de una familia leonesa de burgueses. Estaba resignada a acabar sus días en un convento, cuando la peste hizo estragos en el negocio de lanas que su familia llevaba, empeorando aún más, su ya incierto futuro. Pero no todo fueron malas fadas en su destino, pues en aquellos malos tiempos, su padre fue socorrido por otro amigo comerciante, un gallego que invitó a la familia a su casa, hasta que esta pudiese recuperarse. Y fue allí donde la joven Concepción conoció a Breixo, el primogénito de la casa, produciéndose el flechazo en el primer encuentro. Durante meses, la pareja se vio a escondidas, cultivando su amor, sabiendo que el casamiento era prácticamente imposible, pues el padre de Breixo tenía planes de boda con una dama de alta alcurnia y la familia de Concepción no estaba en posición de ofrecer dote alguna con la que competir. Así que, presas del amor y la desesperación, se fugaron juntos, siendo posteriormente repudiados por sus respectivas familias por su indecoroso comportamiento.

Aquellos fueron malos tiempos para la pareja, que, contando sólo con los ahorros del joven, tuvieron que subsistir, trabajando en lo que se podía, aun relegándose a tareas de villanos. Afortunadamente, el joven Breixo no era tonto, poseyendo un olfato mercantil que bien hubiese querido tener su padre, probó fortuna como proveedor de plata para el gremio de plateros de Santiago. La tarea fue ardua pero la perseverancia del joven hizo que, en apenas diez años, pasase de ser un mero proveedor que compraba la plata con lo que sacaba el matrimonio de otros trabajos menores, a poseer una pequeña mina y una red de suministradores que proveían al gremio de la ciudad de un cuarto de la plata que necesitaba.

Pero aun siendo un prohombre de la ciudad algo le faltaba a la pareja, pues Dios no había dispuesto que tuviesen descendencia, habiendo acabado mal las contadas ocasiones en que Concepción se había quedado en cinta. Esto entristecía al hombre y aun más a la mujer, lo que llevó a la pareja a tratar varios métodos para concebir un heredero, sin mucho éxito. Por ello, cercana la treintena, Concepción animó a su marido a visitar a una mujer que vivía en la ciudad y tenía fama de meiga y hechicera. La idea no le atraía mucho al hombre, pero acabó acompañando a la mujer, más por complacerla que por tener auténtica fe en los sortilegios de la bruja.

El día indicado, la pareja se bajó del carruaje cerca de la porta de Mazarelos y se dirigió el resto del trayecto a pie. Caminando ambos del brazo, a paso ligero, en un silencio un tanto incómodo y no deseando llamar la atención de ninguno de los viandantes, la pareja llegó a la entrada de la humilde casa, llamando con dos sonoros al-dabazos. No esperaron demasiado pues en pocos instantes se abrió la puerta, revelando la figura de una niña que no llegaría a los diez años, de profundos ojos verdes y enmarañado pelo negro que, sin hacer pregunta alguna, condujo al matrimonio a una pequeña estancia, donde no había más mobiliario que un par de bancos de madera, la puerta por donde habían entrado y otra puerta, cerrada. La niña se retiró, dejando a la pareja el esperar a solas, sólo haciendo con ello acrecentar su tensión, pues la mujer empezó a jugar con el rosario, rogando a Dios que la hechicera les fuese propicia (lo cual no dejaba de ser algo blasfemo), mientras el marido examinaba un poco nervioso las puertas y paredes de la estancia, sin poder reprimir una disimulada sonrisa, al pensar en lo que Medardo opinaría si supiese que estaban allí (el hombre era el segundo al mando en el negocio, un buen comerciante y mejor amigo, pero que tenía una especial inquina a toda bruja, alquimista o superchero, tachándolos de farsantes y timadores, a los que, si él pudiese, metería en un saco lleno de piedras y echaría al río, para que se les "refrescasen" las ideas). La espera fue algo larga y, como la pareja seguía guardando silencio, pudieron escuchar voces tras la puerta cerrada, aunque no distinguieron mucho de lo dicho. Finalmente, la puerta se abrió, saliendo una mujer algo mayor, vestida a la manera villana y otra, que sin ser tan vieja como la primera, ya tenía un impresionante pelo cano que destacaba aun más con las oscuras ropas que vestía.

— No debéis preocuparos más — dijo la mujer del pelo cano a la otra —. Decid a vuestra hija que todo se arreglará en breve.

— Muchas gracias — respondió la villana, entregando algunas monedas a la hechicera y partiendo sin ni siquiera interesarse por la presencia de Breixo y Concepción.

La hechicera hizo un gesto a la pareja para que esta pasase. El matrimonio entró en la habitación observando lo curioso de la decoración: estaba prácticamente en la penumbra, iluminada sólo por velas diseminadas aquí y allá, mientras que la hechicera les esperaba sentada alrededor de una mesa circular con un tapete negro que tenía bordados extraños símbolos.

—Vuestras mercedes dirán que les ha traído ante mí —dijo la meiga, con cierta teatralidad.

—Deseamos concebir un hijo, señora —dijo la esposa—. Un niño que nos alegre la vida. No pedimos mucho, ¿verdad? Pero por más que lo intentamos, no obtenemos resultados y las pocas veces que me he quedado en estado, el embarazo ha ido muy mal.

—Una vez, casi muere —agregó el marido, con tono sombrío.

—Entiendo —susurró la hechicera, endureciendo el rostro y, acercando un cuenco a Concepción, le dijo—: Si tenéis la bondad de lanzar un espanto, lo necesito para consultar ciertos augurios. La mujer escupió en el recipiente, pasándoselo de inmediato a la meiga que, acercándolo a la luz de una vela y poniendo gesto de preocupación, leyó su interpretación.

—Encantos, hechizos y sortilegios tengo para proveer a vuestra mujer de una buena panza —dijo la mujer, mirando a Breixo—, pero no puedo garantizar que el niño nazca o que la mujer no muera en el parto, pues según me dicen los augurios, el dar a luz un vástago propiciado por tan poderosa magia, bien podría dejarla en el sitio...

—¿No hay algún otro modo? —preguntó Concepción, con lágrimas en los ojos.

—Lo siento, ninguno que yo conozca, y sabed que he estudiado el célebre libro de San Cipriano —respondió la hechicera, y sin más, dio la reunión por terminada, acompañando al matrimonio a la puerta de la estancia.

La pareja salió de la habitación, no sin que antes Breixo diese algunas monedas a la mujer, pues aunque no es que hubiese hecho mucho, había reconocido en las gentilezas de la despedida de la meiga, que esperaba pago por la consulta. En la sala de espera aguardaba la niña para llevar a la pareja a la puerta, siguiéndola el matrimonio por los oscuros pasillos, mientras Concepción sollozaba y Breixo guardaba silencio, sintiendo como su cólera se incrementaba por tanta farsa vivida. El trío llegó a la puerta y se disponía la niña a abrirla, cuando se detuvo pensativa y casi susurrando le dijo al matrimonio:

—No se lo tomen a mal a la meiga. El caso de vuestra esposa es arriesgado y tiene miedo. Vos sois un hombre influyente en la ciudad y un fracaso ante vuestras mercedes bien le puede buscar la ruina. Pero ella se equivoca, existe otro medio.

—¿Qué? ¿Es eso cierto? —preguntó Concepción, viendo renacer una mínima esperanza.

La niña asintió.

—¿Has oído, Breixo? ¡Todavía podremos tener a nuestro retoño!

—Te agradezco tus sinceras palabras, niña. No tomaré represalias contra tu ama, pero agradecería no estropeases tu gesto con más mentiras o falsas esperanzas. Mi mujer no las necesita —dijo Breixo, con una dura expresión en el rostro.

—No son falsas esperanzas, señor, pues os doy una prueba, yo misma. Mis padres, gente humilde, tuvieron el mismo problema que vos —replicó la niña, enigmática.

—Hablad, ¡por Dios os lo ruego! —rogó la esposa—. ¿Cuál es el secreto?

La niña bajó la cabeza, avergonzada, y tras hacer una incómoda pausa, agregó:

—Debéis comprender que entiendo vuestra situación y que no es deseo mío el aprovecharme de ella, pero, como os dije, mi familia es gente humilde y no es que la bruja sea generosa en las escasas ocasiones en que comparte alguna moneda conmigo, así que os pediría...

—Dinero —dijo Breixo hastiado y desencantado—. Por supuesto. Siempre es cuestión de dineros. Abrid la puerta y dejadnos partir de este cubil de ladrones y pedigueros.

La niña agachó la cabeza y, sin agregar palabra alguna, procedió a desatracar la puerta. Concepción, desesperada, viendo cómo su última esperanza se iba a desvanecer, se plantó delante de su marido rogando con lágrimas en los ojos que no se diese por vencido. El estado de la mujer conmovió al hombre que, volviendo la vista nuevamente a la niña, sacó su bolsa y vaciando una buena cantidad de monedas, se las ofreció, pero antes que esta pudiese cogerlas, se agachó, y mirándola fijamente a los ojos, le dijo:

—Niña, dicho está que no haré nada contra tu ama, pero si coges este dinero y revelas tu secreto, has de saber que tu destino estará ligado al de mi mujer y su prole, y que en caso que éstos sufran, ponga a Dios por testigo que haré que tú compartas un destino mil veces peor al suyo.

—Mi nacimiento está ligado a los Hados, al igual que lo estará el de vuestro retoño, así que supongo que ambos compartiremos destinos similares —dijo enigmáticamente la niña, aguantando la mirada del comerciante.

Dicho esto, la niña bajó aun más su voz y reveló el secreto de su engendramiento: en la cima de un monte cercano al pueblo de sus padres, existía una gran piedra rectangular, según se creía un antiguo altar de una diosa pagana de los tiempos anteriores al Apóstol, cuyo culto, perdido y olvidado, había derivado en una leyenda que decía que si una pareja seguía un determinado ritual y copulaba encima de dicha roca, la mujer quedaría en cinta, proporcionando descendencia de forma segura. La niña, que había aprendido el ritual de mano de sus padres que, agradecidos, se lo habían enseñado como tributo y homenaje a la vieja diosa por su regalo, repitió varias veces los detalles de éste para que el matrimonio los memorizase. Tras esto, la niña abrió la puerta y, tras desearles buena suerte a la pareja, cerró el portón. El matrimonio se dirigió sin mediar palabra al lugar donde le esperaba el carruaje, lo cual inquietó un poco a Breixo, pues esperaba de su mujer algún tipo de comportamiento más alegre y excitado, frente a la silenciosa tranquilidad que en aquellos momentos tenía. Pero fue, llegados al carruaje y de camino a casa, cuando Concepción habló:

—Muy bien, ¿cuándo partimos?

—¿Qué? ¿Lo dices en serio? —preguntó Breixo, sorprendido.

—La próxima luna llena, será dentro de pocos días y deseo abrazar a mi hijo lo antes posible —respondió la mujer.

—Pero, ¿ahora? Sabes lo delicado que está el negocio y Medardo está de viaje, no sería conveniente partir ahora —objetó el comerciante—. Además, ¿estás segura de todo esto?

—Completamente. No sé cómo, pero tengo la certeza de que si hacemos el ritual, tendremos nuestro ansiado hijo —respondió Concepción, rotunda.

—Pero... ¿tú ves cristiano el copular desnudos en medio del campo? —dijo el hombre.

—Los caminos del Señor son inescrutables —respondió la esposa, dando a entender con esa medio blasfemia que no iba a ceder.

Breixo suspiró y no agregó nada más. Concepción era una buena mujer, sumisa y atenta con su marido, que en muy pocas y contadas ocasiones manifestaba esa terquedad leonesa que había llevado a los cristianos a recuperar las tierras perdidas a manos de los moros, pero ahora, según parecía, dijese lo que dijese, le iba a obligar a pasar una noche de pagana pasión en un lecho de fría piedra. Esa misma noche, el comerciante hizo los preparativos para el viaje, partiendo el matrimonio al día siguiente.

* * *

—¿Pero es que te vas a ir así? Dejándonos abandonados, a tus hijos y a tu desvalida esposa —gritó sin ningún tipo de pudor la oronda mujer al resacasco Medardo.

Tres días antes que Breixo y Concepción visitasen a la hechicera, el gallego no se puede decir que tuviese un buen día. La cabeza le estaba matando por el vino peleón bebido la noche anterior y la chillona voz de su esposa, que le estaba triturando los sesos como los molinos hacen con el grano, no le estaba ayudando a recuperarse.

—¡No seas tan escandalosa mujer! —replicó como pudo el hombre—. ¡Ya me he ido en otras ocasiones! ¿Acaso no es mi trabajo el viajar? Me gustaría ver cómo ibas a mantener esa gorda panza sin los dineros que saco de mis viajes.

—¡Volviste de uno de ellos ayer! Y Breixo es buen cristiano y suele permitirte, entre viaje y viaje, quedarte unos días con nosotros —volvió a gritar la mujer—. Así que, ¿por qué no comienzas a pasar ese tiempo con tu familia, en lugar de con tus golfas y rameras?

—¡Cállate mujer! ¡No merodeo más mujeres que tú y lo sabes! —replicó como pudo Medardo.

—Me cuesta creerlo, por tus idas y venidas, por no hablar con los secretitos que te llevas con tus amigotes, si exceptuamos al bueno de Breixo, del que bien podrías aprender algo —siguió berreando la esposa—. Él si sabe cuidar bien de su mujer.

A Medardo también le costaba creer por qué le seguía siendo fiel a semejante vacaburra, si era por la costumbre o por el temor de encontrar otra mujer peor. Pero lo cierto es que no podía contar la verdad a su mujer, era mejor para ella. Así que mientras aguantaba la retahíla de insultos e improperios, el hombre metió en un saco un par de mudas de ropa, una hogaza de pan, un par de botas de vino y un bulto debidamente enrollado, y, tras despedirse sin mucha certeza de ser escuchado, se fue de la casa dando un buen portazo, mientras veía a los cha-

farderos de los vecinos espiar desde sus ventanucos. Ya en la calle, mientras se dirigía a la casa de Breixo, le dio vueltas a lo que había originado todo ese embrollo.

* * *

La noche anterior, tras volver de un viaje especialmente provechoso, lo había estado celebrando en la taberna, aunque como de costumbre se le fue un poco la mano y pasó la noche disipando los vapores del vino, dormitando sobre una de las mesas del lugar. Al amanecer y volver el tabernero a organizar el salón lo echó amistosamente, diciendo que ya era tiempo que se fuese, cosa que hizo, pero cuando atravesaba un oscuro callejón en dirección a su domicilio, tuvo un mal encuentro. Delante suyo se le plantó un hombre que, vistiendo una capa negra, daba la impresión en medio de la penumbra de tratarse de una cabeza flotante. El hombre le dio un buen susto, dando el gallego un paso atrás que no llegó a completar, pues un par de individuos, embozados de manera similar, se le echaron encima por detrás.

—¡Bermudo! —sólo pudo decir, sorprendido.

El hombre de delante le echó la mano a la boca, sujetándosela fuertemente, mientras la pareja de atrás hacia lo mismo con sus brazos.

—No pronuncies mi nombre, escoria —siseó el oscuro hombre—. Si por mi fuese ya estarías muerto y tu cuerpo hecho pedazos, a ver si por lo menos se te podía buscar provecho como cebo de pesca.

El comentario le heló la sangre al comerciante. Bermudo, al igual que él, era un fráter de la Fraternitas Vera Lucis, pero ciertamente era distinto a él. El celo del oscuro personaje era mayor al de cualquier fráter: él disfrutaba matando y torturando. Se contaba que se unió a la orden a raíz de que su joven esposa muriese por causa de un maleficio, matando a la bruja que se suponía lo había hecho, a su esposo, sus hijos, padres y hermanos, aunque las malas lenguas decían que la muchacha se había suicidado para no soportarlo más y el despechado marido la había emprendido con el entorno de la hechicera local.

—¿El por qué? —dijo Bermudo en respuesta a los murmullos ahogados del comerciante—. Por tu lengua, saco de mierda. Hablas demasiado, sobre todo cuando bebes, proclamando tu opinión sobre las brujas y sus impías artes a quien te quiera escuchar. Incluso las increpas por la calle. Eso es mala cosa, llamas la atención y asustas a la presa. Y aún tienes suerte que, dentro de ese calabacín que tienes por sesera, te hayas contenido y no hayas hablado de ninguno de nosotros. Bermudo apretó aún más la tenaza que tenía sobre la boca de Medardo.

—No sabes la fortuna que tenéis tú y otros, que el maestro no tenga los huevos de meteros en cintura, dándoos un buen escarmiento —susurró amenazante.

Medardo sentía un sudor frío recorriéndole el cuerpo. Bermudo estaba loco y no se cortaba en sus opiniones. Sabía que nadie iría al maestro con quejas o chismes sobre el sombrío personaje, pues todos sabían cómo se las gastaba el cántabro.

—En fin —dijo Bermudo, relajando un poco su tenaza—, vayamos a lo que me ha traído. Se ha descubierto que en un pueblo cercano hay personas que hacen extraños ritos nocturnos, así que vamos a convencerles que abandonen prácticas tan poco cristianas. El comentario hizo brotar una risita en los hombres que sujetaban al comerciante.

—El tema es que el maestro ha insistido que no vaya solo, así que aquí es donde entras tú y estos fráteres de la ciudad, que ya andan al tanto —continuó el fráter—. Estate presto para viajar, hoy a mediodía, en la porta da Trinidad.

Tras estas palabras, Bermudo retiró su mano, a la vez que sus hombres le imitaban y se fue caminando hacia la salida del callejón, no sin antes agregar:

—Espero que no me hagas esperarte, porque yo sólo soy paciente con las cosas que mato...

* * *

Medardo llegó finalmente a la casa del Breixo. Los criados le dejaron pasar y avisaron al comerciante. Cansado el fráter, soltó el saco en el suelo y se sentó en un taburete cercano. El señor de la casa llegó pronto, diciendo:

—Buenos días, amigo. Me dijeron que viniste ayer y, visto que no te pasaste a saludarme, la cosa sólo pudo o haber salido muy bien o muy mal.

—El negocio fue de perlas, así que no tienes que preocuparte —dijo Medardo, con una media sonrisa.

—Excelente —dijo complacido Breixo—. Te veo cansado. ¿Mucha celebración, anoche?

—Alguna hubo, y otra ha habido esta mañana —dijo el fráter, intentando parecer animado—. Ya sabes cómo le gusta a mi señora que me vaya de celebración. Pero no he venido por eso, tengo que emprender viaje, así que, si no te molesta, no estaré disponible en unos días.

—¿Problemas con la parienta? —dijo el comerciante, mientras miraba el saco.

—No, no... —respondió no sabiendo qué decir—, de otro tipo. Es complicado.

—Ya veo —dijo, sombrío, Breixo y apuntando a algo que sobresalía del saco agregó—. ¿No es esa la espada de tu padre? La faz del fráter se puso blanca y, volviendo rápidamente la cabeza, descubrió que el bulto que antes metiese en el saco se había desenrollado con el traqueteo, dejando al descubierto el pomo de una espada. La espada de su padre, aquella con la que había muerto en las manos cuando murió por los colmillos de aquel lobisome. La razón de que se uniese a la Fraternitas Vera Lucis. La espada que tenía colgada encima de la chimenea, como recuerdo de su progenitor, y que tantas veces había usado para vengarle, cumpliendo los designios de la fraternidad.

—Sí, sí, esa es... —tartamudeó Medardo.

—Sí que es seria la cosa —dijo el comerciante—. Tómame el tiempo que necesites y, por supuesto, avisame si precisas mi ayuda. No soy hombre de armas y no sé en qué andas metido, pero intentaré echarte una mano, si la necesitas.

—Gracias —dijo el fráter, casi saltándose las lágrimas, deseando que hubiese más gente en la fraternidad como Breixo. Los hombres se despidieron cordialmente y Medardo salió de la casa en dirección a la porta da Trinidad. De camino, pensó el hombre en Breixo. En una ocasión, se planteó el invitarle a la fraternidad, pero pronto lo desechó: Breixo era hombre de bien, y aun entendiendo la amenaza que se cernía, no entendería los medios a veces tan brutales de la orden para acabar con ella.

Llegó pronto Medardo a la porta. Miró el sol, comprobando que había llegado con horas de antelación, pero tratándose de Bermudo, no quería arriesgarse lo más mínimo.

—Llegas pronto —dijo la voz del temido fráter y, esbozando una fina sonrisa, agregó—: Quizás me equivoque, y aún tengas apañío.

El oscuro personaje y sus hombres se encontraban sentados en un carro, a las sombras de la muralla, comiendo inocentemente unas manzanas. Pero a Medardo ese inocente comentario y la más aún inquietante media sonrisa del hombre le produjeron un repentino escalofrío que tardó en desaparecer.

* * *

Los siguientes días no fueron más placenteros para Medardo. Aunque empezaron viajando por los caminos, bajo la excusa de ser comerciantes, a medida que se acercaban a su destino, Bermudo decidió que no debían dejarse ver, así que acabaron escondiéndose en los bosques y montañas. Conclusión: frío, hambre, sed, bichos y un suelo duro y pedregoso, pero tras quejarse uno de los fráteres más nuevos de las malas condiciones y romperle "cortésmente" Bermudo la nariz, nadie volvió a alzar la voz.

Finalmente llegó la primera noche de luna llena, el momento en que se suponía se hacían los rituales, y los fráteres se desplegaron por la zona. No hubo problema alguno, pues Bermudo había insistido días antes que el grupo se familiarizase con el terreno y la luz de la luna ayudaba. Silenciosos, empuñando sus armas, avanzando entre los matorrales, alcanzaron la cima, observando en ella las antiguas rocas y buscando a posibles brujas metidas en rituales, llamándoles la atención algunos gemidos y movimientos sospechosos provenientes de una las piedras del lugar. Lo que encontraron allí levantó una pequeña risita entre algunos fráteres que pronto fue acallada por una serie de certeros capones de Bermudo, con tal maestría, que los dio sin hacer ruido alguno. El motivo de la risa no fue otro más que una pareja que, desnuda, se entregaba al amor carnal en una de las piedras del lugar. Al siniestro líder de los fráteres aquello no le distrajo lo más mínimo y, con varios gestos, ordenó a su grupo que rodease a la pareja. Lo que sucedió a continuación no sorprendió a nadie: la pareja al verse rodeada de pronto por desconocidos armados, empezó a gritar, sorprendida y atemorizada. A Bermudo le gustaba aterrorizar a sus víctimas, así que nadie hizo nada, esperando que el líder decidiese el momento.

Lo que sí sorprendió fue la actitud de Medardo, cuando bajando su espada, se acercó a la pareja y con voz sorprendida, les dijo: —¿Breixo? ¿Concepción?

—¿Medardo? ¿Eres tú? —le preguntó sorprendido el comerciante, mientras intentaba tapar su vergüenza—. ¿Qué haces aquí? ¿Qué significa todo esto?

En aquellos momentos, Medardo no pudo ver la cara de disgusto de Bermudo. Ya le preguntaría este luego el por qué conocía a aquella pareja de brujos, pero ahora había trabajo. Así, mientras el resto de fráteres estaban sorprendidos, no sabiendo muy bien qué hacer, su líder no dudó: avanzó y, bajando su espada, la levantó bruscamente asestándole un tremendo tajo circular al comerciante, abriéndole en canal y desparramando su sangre y entrañas sobre su mujer y su amigo. La mujer empezó a gritar histérica, mientras Medardo dio dos pasos atrás, totalmente atónito, sin saber cómo reaccionar. Bermudo tenía las ideas claras y, bajando su arma, se disponía a repetir el golpe para acabar con la mujer cuando se dio cuenta de algo extraño que no parecía haber notado nadie más: algo había oscurecido la luz de la luna durante apenas un instante. Levantó la vista ligeramente el fráter, descubriendo cómo algo peludo de ojos amarillos y brillantes, con afiladas garras y colmillos, se le echaba encima.

—¡Lobisome! —gritó Bermudo mientras giraba el cuerpo, intentando cubrirse de alguna forma al tiempo que levantaba la espada para defenderse.

La maniobra tuvo un éxito parcial, pues el garrazo del monstruo que en un principio tenía como objetivo destripar al fráter, alcanzó a este en su brazo derecho, arrancándole un grito de dolor. El ser todavía pudo aprovechar el impulso de su salto, y rodando, se lanzó a la garganta de otro de los fráteres del círculo.

Bermudo sentía cómo la sangre, que manaba a borbotones de su brazo, empezaba a chorrear al suelo, pero aún tuvo un instante para sentirse orgulloso de sí mismo, pues no había soltado el arma. Se cambió la espada a la siniestra encarándose hacia el lobisome y lo que vio lo desconcertó. El fráter esperaba que, aprovechando la sorpresa, la criatura hubiese matado al menos a tres de sus hombres, pero no era así. El monstruo había desgarrado al cuello a uno de sus hombres, cierto, que agonizaba a sus pies, pero ahora permanecía quieto, mirando silencioso a todos y especialmente a él con una mirada serena, desafiante y que denotaba una turbadora astucia. Bermudo no pudo reprimir un escalofrío de sorpresa y, por qué no decirlo, miedo. Aquel no era un lobisome ordinario. Antes ya se había enfrentado el fráter con otros de su especie y este no actuaba para nada como ellos. Los otros, o entraban en ataques de rabia, atacando a todo lo que respirase hasta ser abatidos, o viéndose rodeados y superados, huían del combate. El hombre se relajó complacido, al fin un oponente digno para variar.

—¿Queréis acabar siendo pasto de lobos? ¡Acabad con él! —gritó Bermudo, lanzándose contra la criatura, teniendo aún tiempo para pensar en Medardo—. ¡Y tú, inútil! ¡Mata a la bruja y síguenos!

El lobisome no esperó a que los hombres obedeciesen, lanzándose a correr a cuatro patas, montaña abajo, seguido de Bermudo. En pocos instantes, sus hombres le siguieron, dejando solos en el lugar a Concepción, Medardo y el cuerpo aún caliente de Breixo.

—¿Por qué? —sollozó la mujer, abrazando el cuerpo de su marido.

—Lo siento... —solo pudo responder el hombre, sintiendo aún la sangre de su amigo en el rostro.

Medardo apretó la empuñadura de su espada, mirando el cadáver de su amigo y a su desconsolada esposa. Era seguro que Bermudo lo mataría si no acababa con la mujer, pero aquello no estaba bien, no era correcto.

Desbordado por los acontecimientos, el fráter apretó los dientes, cerró los ojos y, rogando a la mujer que le perdonase, levantó la espada dispuesto a asestar el fatal golpe. Pero en ese preciso momento una tremenda ráfaga de viento salida de la nada golpeó de lleno al hombre, arrojándolo por los aires y haciéndolo rodar un trecho montaña abajo hasta hacer que su cabeza golpease una roca, la cual dejó al hombre inmóvil. Concepción, que había bajado la cabeza, esperando el golpe, la levantó un poco, sorprendida.

—No debes temer nada, mujer —dijo una voz femenina, de extraño acento y tono susurrante como el ulular del viento atravesando multitud de campanillas—. Nadie te hará daño.

—¿Quién anda ahí? —preguntó Concepción, intentando dilucidar el origen de la voz.

—¿Mi nombre quieres? Tengo muchos. Los celtas me llamaban de una forma, los romanos de otra y aquellos que estuvieron antes que ellos de otra forma distinta, aunque los hombres de vuestros días los hayan olvidado todos. Soy la señora del lugar —dijo la voz, a la que ahora Concepción podía dar un origen en una extraña pareja de luceros de verde fulgor que flotaban por el paraje.

—Gracias por vuestra ayuda, Señora —dijo la leonesa, humildemente.

—No me has de dar las gracias, mujer —dijo la voz mientras los brillantes luceros daban vueltas alrededor del altar de piedra—. Es lo menos que puedo hacer, pues ha sido tú la primera que en mucho tiempo ha completado el ritual, tal y como se debiera hacer.

—No, no os entiendo... —balbuceó la mujer.

—Muchos han realizado el ritual de la piedra en los últimos años y, aunque su ejecución no fue perfecta, les concedí aquello que habían venido a buscar en virtud al homenaje que me hacían al intentarlo —relató la voz, esta vez flotando sobre la copas de los árboles—. Sin embargo, tú has completado de forma magistral el rito al sacrificar aquello que te era más preciado: tu marido.

—¡Pero yo no quería que esto sucediese! —gritó Concepción, arrodillándose de nuevo a abrazar el cuerpo de su difunto esposo mientras las lágrimas corrían por su rostro—. ¡Quiero que vuelva!

—Ay chiquilla, el alma de tu marido ya ha cruzado el umbral y se encuentra recorriendo su particular camino en el Inframundo — intentaron consolarla los verdes luceros, que descendían flotando—. Y el hecho de que tú no deseabas tal sacrificio, no cambia que al final éste se haya realizado.

—¿Qué haré ahora? — preguntó la mujer sin soltar el cadáver. Los luceros desaparecieron al tiempo que una cálida y brillante carcajada se dejó oír en el paraje, pareciendo provenir de todas partes. En ese momento Concepción sintió como si alguien posase sus manos en sus hombros y, al girar la cabeza, descubrió a una bella doncella de aspecto semitransparente con unos ojos de un color verde intenso y largos cabellos, vestida con extraños ropajes de gasa y seda que se movían como agitados por un extraña brisa que sólo a ella afectaba.

—¿Qué harás, dices? Pues tener tu ansiado hijo, por supuesto. Un heredero que hará sentir a su padre orgulloso. Un niño con un destino glorioso — desveló la doncella, esbozando una radiante sonrisa.

—Pero, ahora estoy sola... — murmuró Concepción.

—¡No seas necia, chiquilla! Tienes mi protección, que no es mal aval. Y no estarás sola. Yo me encargaré de ello — replicó la Señora.

Y tras decir esto se dirigió flotando hasta donde el inconsciente fráter se encontraba y, con una expresión severa, gritó:

—Medardo, hijo de Anxio y Elisa, mercader de día y asesino de noche. ¡Despierta!

El fráter despertó bruscamente notando un fuerte dolor en la nuca, no sabiendo si la titilante doncella que ante él flotaba era sueño o realidad.

—¡Incorpórate ante la señora del lugar, nacido de vientre! — ordenó la doncella.

El hombre se levantó sintiendo como el viento se levantaba, empezando a formar un remolino a su alrededor. La mujer se elevó como dos pies por encima del suelo y, apuntándole con su dedo índice, proclamó:

—Medardo, hijo de Anxio y Elisa, has matado a Breixo, tu mejor amigo, a aquél que te sacó de la ruina en los tiempos difíciles y te dio un trabajo, que te permitió dar de comer a tu mujer e hijos, por no hablar de una amistad sincera y desinteresada.

“Medardo, hijo de Anxio y Elisa, has traído la desgracia a Concepción arrebatándole aquello que le era más preciado, sumiéndola en la más oscura de las penurias.

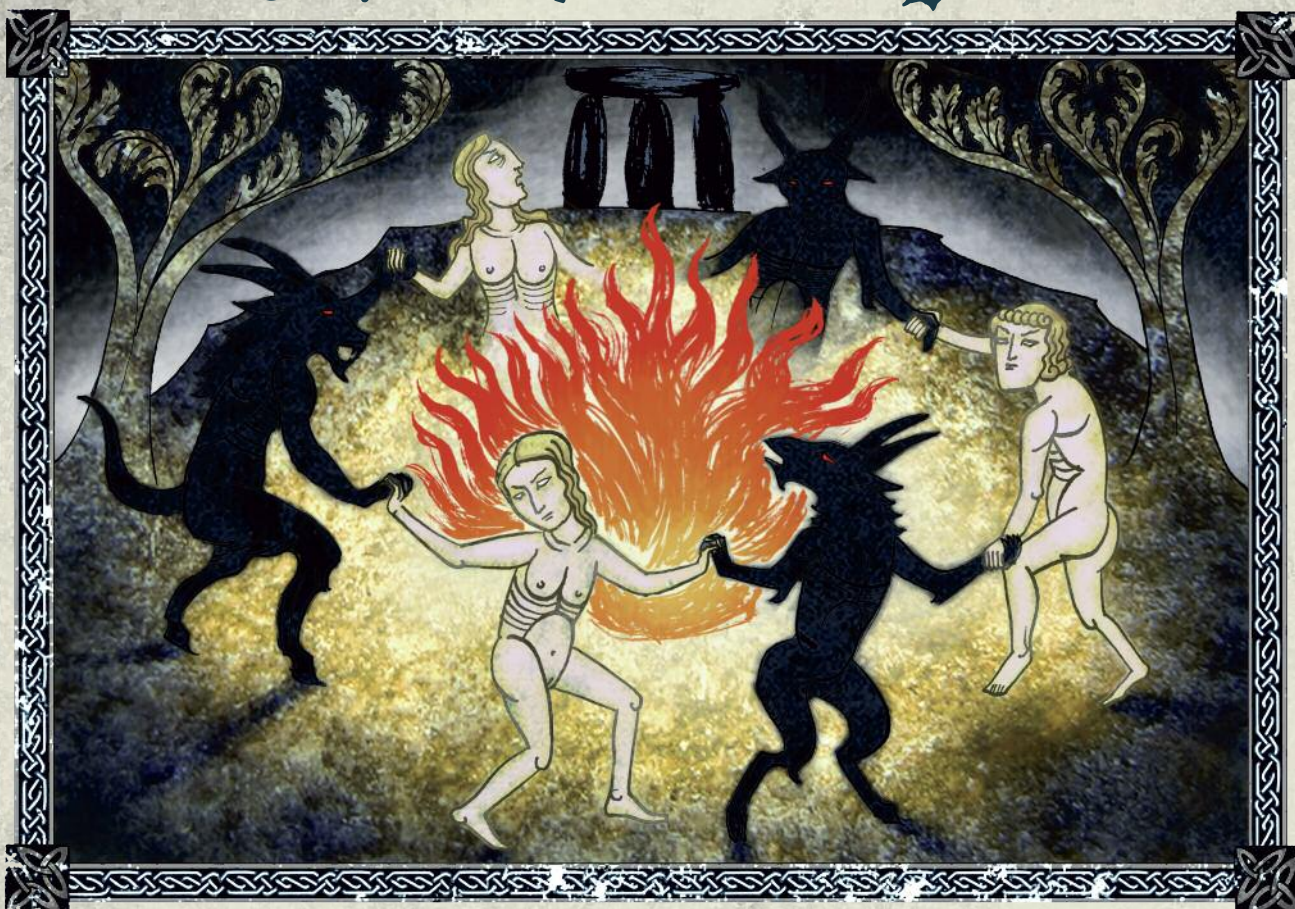
“Medardo, hijo de Anxio y Elisa, has matado a multitud de seres del Otro Mundo, sin razón o excusa, siguiendo leyes de los hombres que violan la de los dioses.

“Por todo ello y más, Medardo, hijo de Anxio y Elisa, yo, la Señora del lugar, por mi autoridad, mi poder, mi deseo y mi justicia, te impongo solemne geas: que tu destino desde este mismo momento hasta el instante en que partas al Inframundo esté ligado al destino del vástago de Breixo, sufriendo cualquier mal que éste padezca. Y bien harás en protegerlo a él y a su madre porque, cuando te llegue la hora y cruces el umbral de este mundo con el Otro, descubrirás que lo que te espera no son precisamente ríos de leche y miel. El viento cesó de improviso, desapareciendo la doncella lentamente, diluyéndose bajo la luz de la luna, hasta que de ella sólo quedaron sus brillantes ojos verdes e instantes después, ni eso. Medardo se quedó unos instantes mirando el vacío. La cabeza le estaba matando y todo lo que le rondaba en ella tampoco es que ayudase. Se dirigió lentamente hacia donde se encontraba Concepción, recogiendo la espada por el camino.

Llegó al lado de la mujer y el cuerpo de su marido con gesto serio y la espada fuertemente empuñada, pensando el hombre en lo que haría Bermudo en su situación. Él no soportaría el haber sido maldito por un demonio, y si su vida dependiese de la de una bruja y su hijo no nato, los mataría sin dudar, abrazando la muerte con la satisfacción de habérselos llevado a ambos con él.

Medardo levantó su espada, mirando por última vez el rostro del difunto Breixo y el de Concepción que seguía abrazando a su marido, ajena a todo, y finalmente fijando la vista en su propia espada, la espada de su padre, la espada de la venganza, la espada de la justicia. En un instante, todo estuvo claro y, con un rápido movimiento, hundió la hoja del arma en la tierra. El demonio de la montaña había tenido razón en algo. No había existido justicia en sus actos. Breixo no mereció morir y aunque la muerte trajese la paz a la mujer, no era lo correcto. Desde ese mismo momento protegería a la mujer y a su hijo, no por maldiciones de demonios, ni por ansias de redención, sino porque era lo justo: se lo debía a su amigo. Por primera vez desde que tuviese uso de razón Medardo no sentía odio, miedo o duda, sólo paz, la paz que otorga el saber que uno está siguiendo el camino correcto. El hombre se quitó la capa y se la pasó por los hombros a la mujer mientras intentaba que ésta soltase a su difunto esposo. Debían salir de allí cuanto antes, aunque todavía no sabía hacia qué destino. Mientras, a lo lejos, se dejó oír un distante aullido. El sonido de la bestia hizo pensar a Medardo en dos cosas: primero, deseó que la criatura hubiese despedazado a Bermudo, que bien merecido tenía acabar así, y al que no deseaba volverse encontrar, y segundo, la cara que se le pondría a su propia esposa si esta supiese que a partir de ahora andaría con otra mujer y para colmo, encinta...

Part I: Vetus Religio



No se fablará et contendrá de los viejos cre-
dos de los pueblos paganos et sus usos et
costumbres fuera de los fines de la Santa
et Sancta Ecclesia, et de la existencia de diablos et
demonios adorados por oscuros designios.

"MEFISTÓFELES: Mal de mi grado descubro el sublime misterio. Hay unas diosas augustas que reinan en la soledad. En torno de ellas no hay espacio y menos aún tiempo. Hablar de ellas es un trabajo. Son las MADRES."

Goethe, Fausto

EN UN PRINCIPIO...

Lace mucho, mucho tiempo, el hombre primitivo vivía de forma sencilla, en comunión con la naturaleza, cazando, cultivando y recolectando. Era poderoso, en comparación con otras especies, pero aun así era débil, pues estaba a merced de la naturaleza: atacado por animales salvajes, las lluvias no siempre llegaban a sus cultivos o los arrasaban, las enfermedades lo mataban de forma lenta, etc. En su desesperación, el hombre primitivo rogó a los elementos: rogó al sol que le fuese propicio a sus cultivos, a la lluvia que bañase sus campos, al río que no se secase ni desbordase, a los bosques que le protegiesen de los ataques de animales salvajes y le proporcionaran una buena caza y, en algunas ocasiones, los elementos le eran propicios. No tardó mucho antes de que apareciesen algunos elegidos que empezaban a comprender qué ritos o ruegos eran los adecuados para aplacar a los elementos y a darles un nombre e identificarlos como entes superiores, dioses que tenían que ser honrados o aplacados. Estos primitivos chamanes se convirtieron en los primeros guías espirituales y, si las leyendas son ciertas, se pusieron en contacto con los mismos dioses, obteniendo de ellos los conocimientos de las artes, las ciencias y los oficios, incluida la magia.

Y el tiempo pasó y la semilla de la humanidad siguió avanzando, mientras los sacerdotes seguían transmitiendo sus conocimientos entre los suyos, para que no se perdiesen. En algún momento, estos conocimientos fueron pervertidos, quizá por algún iniciado que finalmente no siguió la senda del sacerdocio, usando el conocimiento aprendido para sus propios fines, torciéndolos en su interés: había nacido la primera bruja. Así, ambas líneas se separaron, llegando hasta nuestros días.

PAGANISMO EN LA EDAD MEDIA

Antes de la llegada de las religiones monoteístas existían otras religiones paganas (palabra que significa "de aldea", en relación a que su práctica solía ser cosa de ambiente rural, asentamientos estos más cercanos a los antiguos dioses) que se practicaban en la Península. Solían ser religiones que adoraban a dioses relacionados con la naturaleza: dioses de ríos, bosques, montañas; existiendo prácticamente en todas las culturas las llamadas "diosas madres", personificaciones de la fecundidad, a las que se adoraba en busca de buenas cosechas, fecundidad de ganado y personas y a las que curiosamente también se les solía asignar el rol de diosas del Inframundo, donde reinaban sobre la vida y la muerte. Toda esta plétora de religiones tienen algunas características comunes: tienen un fuerte componente natural y suelen tener un origen panteísta (que más tarde degeneraría en politeísmo). El panteísmo propone la existencia de un único dios, el cual se nos presenta bajo varias formas y aspectos. En su forma más básica parte del dios solar, principio masculino, y la diosa lunar y/o terrestre,

principio femenino, aunque con el tiempo puede aparecer una miriada de dioses y diosas. Aunque este enfoque sea a primera vista politeísta, es más práctico de lo que parece, pues se acude a los dioses según la fecha y ocasión: que me pongo enfermo, ofrezco sacrificios al dios de la medicina; que voy a sembrar, acudo a la diosa de la fertilidad a que me bendiga los campos; que parto a la batalla, oro al dios de la guerra que me ayude y proteja; que alguien me hace mal, suplico a la diosa de la venganza. En cierto sentido es un enfoque muy parecido al papel de los santos del cristianismo, cuyos rezos son propicios en según qué ocasiones.

Estas "viejas tradiciones" fueron poco a poco vencidas por el creciente cristianismo e islamismo, que se fueron imponiendo en toda la península. Los sacerdotes de las viejas religiones no desaparecieron, ofreciendo sus servicios a los pocos que aún adoraban a los antiguos dioses y pasando a una semiclandestinidad ante el creciente cambio de actitud de la sociedad. Con el pasar de los años, muchos de los que habían probado las religiones monoteístas no se vieron contentos por ellas (el abusivo clero cristiano, sus diezmos y privilegios, su asfixiante moral, etc.) y volvieron a las antiguas creencias —o al menos, las compaginaron con la religión oficial—. El fenómeno se produjo, con un auge alarmante, sobre todo en zonas rurales donde la influencia de las culturas paganas había sido grande. Un caso especialmente destacable se produjo en Euskadi, donde los curas y párrocos informaban a sus superiores que los domingos las iglesias estaban vacías. Pero el fenómeno no era ni mucho menos patrimonio de la Península; por toda Europa, donde la herencia celta era muy fuerte, la situación estaba tomando proporciones alarmantes. La Iglesia, a la que hasta entonces no le habían preocupado mucho las reminiscencias paganas en su territorio, se dio cuenta de la realidad y endureció su postura, comenzando con la fundación de la Inquisición en el siglo XIII, creada en un principio para perseguir la herejía, también se ocupó de la idolatría, brujería y paganismo, y siguiendo con distintas bulas contra la brujería como la *Summa Desirentis* de Inocencio VIII y la escritura del *Malleus Maleficarum* por parte de los dominicos alemanes Heinrich Kraemer y Johann Sprenger, un manual para reconocer los actos del diablo y las brujas y cómo actuar contra ellos, llegando incluso hasta el nivel legislativo. La Iglesia puso en práctica también una estrategia que ya usaran los judíos anteriormente: demonizar a los dioses paganos. De esta forma, a través de sus pulpitos, los curas y sacerdotes convertían a los antiguos dioses en demonios (refiriéndose a ellos con nombres de la demonología clásica, como Asmodeo), a sus sacerdotes en brujas y brujos y a todos los que los adorasen en seguidores del Maligno. No se conformaron con esto, sino que también esparcieron la paranoia por todo el pueblo llano: el diablo dotaba de poderes a las brujas para que los usasen contra los buenos cristianos: que se pica el vino, culpa de la bruja; que se pierde la cosecha, culpa de la bruja; que los animales enferman o pierden sus crías, culpa de la bruja, etc. Curiosamente, algunos nobles rurales también se unen a la persecución, no tanto por acabar con los cultos, sino con ciertas prácticas en concreto que podían serles perjudiciales. En principio al noble de turno, a no ser que fuese excesivamente católico, no le molestaría demasiado que los campesinos realizasen alguna fiesta o aquelarre nocturno de vez en cuando o que ofreciesen pan y vino en los santuarios de sus antiguos dioses, mientras cumplie-

sen con sus tributos y obligaciones, por supuesto. El problema era la costumbre de encender velas en determinados santuarios, a veces cerca o en el interior del bosque, como ofrenda a los viejos dioses; velas que no se apagaban y que podían provocar un incendio que podía arrasar el bosque y dar al traste con toda la riqueza que de él se obtenía. Por ello en la Edad Media las penas a los pirómanos eran tan severas.

Con todo esto, se creó un clima de crispación que provocó el miedo y el rechazo de parte de la sociedad a los antiguos cultos, ahora cosa de brujos y brujas, pero también consiguió un efecto contrario, ya que ante las detenciones o desapariciones de los líderes de los cultos, los conocimientos ya no se transmitían de forma íntegra, produciéndose “lagunas”. ¿Y cómo llenaban esas lagunas los miembros supervivientes? Pues con los “conocimientos” que les “otorgaba” la Iglesia. De esta forma, se empieza a llamar a los dioses usando nombres de demonios o a incluir rituales supuestamente satánicos, sustituyendo a aquellos que se habían perdido u olvidado y, con el paso del tiempo, sin un líder fuerte, los antiguos cultos se pervertieron y empezaron a convertirse en auténticos cultos al demonio.

El tiempo pasará y los cultos cada vez se irán diluyendo más, pero no desaparecerán del todo: los nombres de ciudades en honor de dioses seguirán recordándonoslos (como Lugo en honor de Lug), los cultos a las diosas se tornarán cultos a las vírgenes, de ahí en parte la presencia de tantas versiones de ella (¿no es acaso el fenómeno de las vírgenes negras una prueba irrefutable del fenómeno?) y sus fiestas o bien serán absorbidas y cristianizadas (como la Navidad, el día de Todos los Santos, etc.) o tendrán que ser aceptadas a regañadientes sin que se pueda hacer nada por evitarlas (el carnaval, la noche de San Juan).

Reminiscencia de religiones anteriores, el paganismo en tiempos de *Aquelarre* ha sobrevivido mayormente en ambientes rurales, principalmente por su aislamiento y por el carácter natural de las antiguas religiones. En estas poblaciones, aunque en un principio entrase el cristianismo con mayor o menor fuerza, con el tiempo no ha hecho que se abandonen las antiguas creencias. Esto se debe en parte a la permisividad de la

religión pagana que permite la incorporación de dioses de diferentes culturas sin resultados traumáticos (un buen ejemplo es Lug, dios solar de origen celta, patrón de los oficios, que fue “exportado” a otras regiones y pueblos, bajo el rol de dios solar). Aquellos paganos más arraigados que empezaron a adorar al dios cristiano lo vieron como otro dios, adorándolo sin dejar de adorar al resto de los dioses. Otro motivo para la total no conversión sería la rígida moral (a veces falsa) de la Iglesia (alguno echaría de menos la “libertad” de Beltaine) y su uso por parte de las clases poderosas para dominar a las más humildes y cercanas a las viejas tradiciones. También debemos fijarnos en un detalle importante, pues la religión pagana, al estar basada en la naturaleza, está más cerca del campesino y tiene un aspecto participativo (cuando se celebra Imbolc, las danzas y rituales en las que el campesino participa realmente ayudan a volver a la primavera y quizá sin su ayuda ésta no podría regresar) y práctico (los rituales de fertilidad, la bendición del campo o el ganado, la cual proveerá de la abundancia, es un aspecto que no se encuentra, en un principio, en las religiones monoteístas). Todo esto conlleva que una determinada población pueda compartir su adoración a la religión monoteísta oficial del lugar (o a unas malas pasar totalmente de ella) mientras sigue con sus prácticas paganas. Estas prácticas serán secretas, si en la localidad hay una fuerte comunidad monoteísta (o intransigente) o un secreto a voces, si es más permisiva. La actitud del clero dependerá de la actitud más o menos intransigente del párroco local, del pago de diezmos y de las asistencias a misas (un sacerdote comprensivo puede hacer la vista gorda sobre esas reuniones que se hacen de vez en cuando a la luz de la luna, incluso puede, si es natural del lugar, participar en ellas). La actitud de la nobleza local suele ser permisiva, a no ser que exista algún tipo de queja pública sobre el tema, ya que, o bien lo ven como supersticiones propias de las clases bajas o, como miembros de la comunidad que han vivido el fenómeno desde siempre, lo ven como algo normal (pudiendo llegar a participar). La mujer en la comunidad pagana es más respetada que en la monoteísta (muchas de las sociedades pueden tener un carácter religioso matriarcal), pudiendo realizar tareas o tener profesiones impensables en otras sociedades, como sacerdotisa, caudillo o guerrera¹.

Pueblos Antiguos

No podemos comprender los cultos paganos del medievo sin saber de donde venían sus raíces, por ello los paganos del norte no tenían porque tener las mismas costumbres que los del sur, ya que sus creencias y mitologías no eran las mismas. Las prácticas paganas medievales son un reflejo de los ritos y creencias de los pueblos de antaño. Echemos un vistazo a estos pueblos².

ÍBEROS

Íberos se les denominaban a uno de los pueblos más antiguos de la Península, anteriores a cualquier “contaminación” de-

bido a contactos con culturas externas. Las creencias de la Península en los tiempos antiguos eran sin duda reminiscencias de antiguos cultos prehistóricos. Se adoraban a los genios locales de la región, a los ríos y fuentes, a los bosques y montañas (o sea, un culto orientado a la naturaleza). Los cultos no estaban especialmente organizados, ni existía un clero fuerte o influyente, en parte por el enfoque sencillo de la propia religión que estaba centrado en un aspecto más práctico, frente a otro más ceremonioso. Las prácticas se centraban principalmente en sacrificios u ofrendas de exvotos en los santuarios de los genios locales, encargándose de los ritos un santón o devoto que solía vivir en el santuario y que se ocu-

¹ *Addenda:* En términos de juego una mujer pagana puede tener doble profesión: una pública, ante los ojos de la sociedad externa, y otra más acorde a su rol en la sociedad pagana.

² *Addenda:* Los territorios y pueblos tratados abarcan un área bastante extensa, el lector debe tener en cuenta que las características expuestas son una generalización de sus creencias, en la práctica, pueden darse diferencias según la zona concreta.

paba del mantenimiento del lugar (a veces este puesto era temporal, relevándose los propios lugareños en tales funciones). Esto no significa que no existieran sacerdotes “profesionales”, sólo que tenían menor importancia, poder e influencia que en otras culturas como la celta. Los dioses suelen tener una representación de animales antropomórficos o, en casos, ni tener una representación definida. En caso de no existir representación como tal, se podía producir el curioso fenómeno de usar ídolos de otros dioses, obtenidos a través del comercio con otras culturas, para representar al dios (fácilmente un ídolo de la Asarté fenicia puede acabar como representación de la diosa de la fertilidad local).

Los santuarios eran elegidos por su significado sagrado y estaban dedicados a dioses locales (orillas de ríos, cavernas, manantiales, claros del bosque, etc.) y podían ser de varios tipos: de sangre (donde se sacrificaban animales), de fuego o ceniza (donde las ofrendas o sacrificios eran quemados; en algunos de estos lugares se podían encontrar hornos de adobe para tal tarea), de inmersión (típicamente aquellos santuarios a las orillas de un río y lago, donde las ofrendas eran arrojadas a las aguas del mismo) y de fosa (donde las ofrendas y sacrificios eran arrojadas a una fosa en el interior del santuario; destacar los tofets, fosas donde se arrojaban todos los sacrificios u ofrendas hechas a los dioses, que también pueden encontrarse en templos de otras religiones más organizadas). Las ofrendas, que en algunos casos podían ser ofrecidas por los propios adoradores, sin intervención del sacerdote, consistían en ofrendas de frutas, libaciones (ofrendas consistentes en derramar vino o licores en honor de los dioses), el sacrificio de palomas u otros animales o la ofrenda de exvotos. Los exvotos son figuras hechas en madera, bronce u otros materiales, que representan el motivo de la petición que se le hace a los dioses: si me duele un brazo, se ofrece una figura con forma de brazo, si quiero la protección de mis caballos, una figura en forma de caballo, etc. Si los exvotos eran susceptibles de reutilizarse (armas, ruedas, recipientes), no era raro que antes de ofrecerse se inutilizasen para que no pudiesen ser usados de forma útil posteriormente, reservándose así únicamente a los dioses. Algunas ceremonias más importantes podían incluir danzas (la desnudez ritual podía estar presente) al son de música de flautas o festejos más elaborados. La sociedad íbera no era dada al sacrificio humano y, en aquellos lugares en los que se da el fenómeno, suele ser por algún dios de influencia externa (principalmente celta).

Los muertos eran quemados para facilitar el tránsito al Otro Mundo (se comenta también que para evitar que volviesen) y enterrados. Los vivos debían realizar los ritos funerarios y exorcismos para que se garantizase la ayuda de los dioses y éstos transportasen al muerto a su destino final. Estos ritos tenían varias fases: la preparación del cadáver y su exposición (duelo), el traslado al recinto funerario, la cremación del cuerpo, el tratamiento de cenizas y huesos, la introducción en la urna y sellado, la construcción de la tumba, las ofrendas y colocación del ajuar para su uso en la otra vida (nuevamente, en ocasiones se inutilizaba para que no pudiese ser usado por los vivos) y el banquete funerario, libaciones, quema de ofrendas, etc. Si el muerto era importante podían hacerse paradas militares o juegos de gladiadores en su honor.

Los íberos estaban compuestos de multitud de pueblos, cada uno de los cuales vivían en cierta comarca o zona de la Península. No eran exactamente iguales, ya que aquellas zonas que habían tenido contacto con griegos, fenicios o cartagineses estaban más avanzadas³. Los distintos pueblos estaban organizados en tribus con distintas formas de gobierno, mientras al sur existía una predisposición a la monarquía, en el este existía la figura del caudillo asesorado por un grupo de consejeros. Hablaban una lengua, hoy desaparecida, que algunos emparentan con el vasco, aunque existían variantes locales. La escritura, aunque existente, se delegaba a usos religiosos en tumbas, estelas (monumentos funerarios o conmemorativos) y cenotafios, un término procedente del griego que significa “tumba vacía”, pues se trata de estelas especiales colocadas en el lugar donde se ha celebrado una gran batalla y donde no se han podido recuperar todos los cuerpos: una manera de recordar el suceso y/o proporcionar al menos un ritual “básico” para ayudar a las almas de los muertos a alcanzar el Inframundo (como ejemplo de este uso, podemos citar los laberintos grabados en piedra encontrados en Galicia, ya que los celtas consideraban los laberintos caminos al Otro Mundo).

Entre los dioses cuyo conocimiento ha llegado a nuestros días tenemos a:

- * **Acheloo:** Dios de la fertilidad masculina, cuyo culto se relaciona con los toros y al que se cree responsable de que se le de carácter sagrado a dicho animal.
- * **Airón:** Dios de los cauces subterráneos y las simas. De carácter infernal, también se le tiene como dios de la fertilidad, por la vida que conceden sus aguas cuando salen a la superficie.
- * **Ataecina:** Diosa de la fertilidad y del Inframundo, la noche y la regeneración, a la manera de la Proserpina latina (relacionada con el ciclo de las estaciones, de la vida y la muerte) y también relacionada con el agua. Se la simboliza con la cabra y el ciprés. Se la nombraba en los rituales de *devotio*. Es la esposa de Endovéllico.
- * **Baraeco:** Dios protector de ciudades y poblados (o recintos) amurallados.
- * **Cernunnos:** Dios de origen celta de los campos, la abundancia, la fertilidad, la sabiduría, la renovación de las estaciones y señor de los animales salvajes. Se le representa como un hombre barbudo, astado con cuernos de ciervos, que porta torques (collares y pulseras en forma de herradura, típicamente celtas) en cuello y manos. Su símbolo es la serpiente con dos cuernos. Este dios es el esposo de la diosa madre o diosa de la fertilidad.
- * **Coso:** Dios de la guerra, cuyo culto se extendió por toda la Península. En su culto se celebraban banquetes rituales de guerreros (algunas fuentes comentan que con posibles sacrificios humanos de sus enemigos para absorber su poder). En algunos lugares se le representa con la efígie de un toro.

³ *Addenda:* Ejem, aquí mi estimado lector, me voy a permitir el generalizar, ya que sería complicado, y no sé si del todo útil para el jugador de Aquelarre, el hablar de cada uno de los pueblos.

⁴ *Addenda:* No significa que se adorasen a todos en todas partes, si no de los que se ha llegado a tener noticia, ya sean por hallazgos, crónicas de la época o inscripciones en estelas, siendo posiblemente muchos *genius loci*.

✧ **Dios Lobo:** Uno de los dioses más primitivos, del que no se conserva su nombre. Se le tenía como dios de la guerra y protector del guerrero. Efigies cuyas se solían depositar en las tumbas por ser también considerado dios del Inframundo, protector de los muertos en su viaje al Otro Mundo.

✧ **Diosas Madres:** Las diosas más primitivas, simbolizando principalmente la fertilidad. Se podían representar con forma de animales antropomórficos o bajo el aspecto de la triple diosa (doncella, matrona y anciana). El culto de esta trinidad estaba relacionado con el fluir de las estaciones de tal forma que, según la época del año, se adoraba a cada representación: doncella (primavera), matrona (verano/otoño) y anciana (invierno). El concepto de las diosas madres está muy extendido en el mundo antiguo: eran las madres celtas, las moiras griegas, las parcas romanas y las nornas nórdicas, por citar algunas de las más conocidas.

✧ **Endovéllico:** Su nombre se traduce como “el muy negro” (por su carácter infernal, o sea, relativo al mundo de los muertos: no tiene porque ser malo en el sentido del Infierno cristiano) o por “el muy bueno” (por su patronazgo sobre la medicina). Se le representa como un jabalí, una paloma, una corona de laurel o una rama de pino rodeada de genios alados, con uno de ellos empuñando una antorcha. Era dios de la noche, del Inframundo, protector de la tierra y de lo

que en ella crece, de la salud y la curación. En sus templos se practicaba el *incubatio*: el sacerdote dormía junto a un enfermo y el dios se le aparecía en sueños, indicándole cómo curar la dolencia. Esposo de Ataecina, también se le representa en algunas imágenes como un hombre de tres cabezas, barbudo, junto a Phosphoros, un genio psicopompo con forma de jabalí, a su servicio.

✧ **Lug:** Dios de origen celta, dios del sol y de la luz. Su culto se esparció bastante por la Península, convirtiéndose en el dios solar por antonomasia.

✧ **Nabia:** Diosa de la fertilidad, del agua, de la naturaleza y del Inframundo, de carácter protector. Su nombre se pronunciaba en el *devotio*.

✧ **Neton:** Dios de la guerra y de los muertos. Abatía a sus enemigos lanzándoles rayos. Su nombre se usaba en rituales de *devotio*.

✧ **Saur:** Dios de la guerra. Según ciertas mitologías íberas, enseñó a los hombres cómo trabajar los metales.

✧ **Sucellus:** Dios de origen celta, rige sobre la agricultura, los bosques y las bebidas alcohólicas, también dios de la prosperidad, protector de la casa. Se le representa como un hombre barbudo que sostiene un martillo, normalmente acompañado de su esposa. En algunas partes de la Península se le asocia a la figura del dios lobo.

TARTESSOS

No nos olvidaremos de Tartessos, un pueblo citado en la Biblia y por los autores clásicos (como Heródoto y Plinio), que se extendió por la actual Huelva, Sevilla y Cádiz. Tuvo multitud de contactos comerciales y según parece influyó en el desarrollo de pueblos de comarcas cercanas. Su origen y destino está envuelto en el misterio: ¿fue un pueblo simplemente más adelantado que sus vecinos, o como cuentan las leyendas, fue fundado por los supervivientes de la Atlántida?

LA FALCATA

Una de las armas más celebres de los pueblos íberos fue la falcata que, según los cronistas de la época, era muy temida por los legionarios romanos por su eficacia a la hora del desmembramiento. Se la temía tanto que, tras las primeras batallas en la Península Ibérica, se dio la orden a las tropas romanas de reforzar con hierro los bordes de sus escudos, posiblemente para contrarrestar la potencia de corte de las falcatas, muy superior a la de las espadas rectas.

Medía entorno al medio metro, con una forma similar a los kopis griegos y kukris indios, y era fabricada por encargo, ya que su longitud dependía del brazo del portador. Se fabricaba con planchas de hierro que habían sido enterradas durante dos o tres años, de forma que la parte que sobreviviese mejor a la oxidación era de excelente calidad. Una vez creada debía pasar una última prueba: el herrero se colocaba tras la cabeza el arma y doblaba la hoja de forma que la empuñadura y la punta se tocasen, soltándola a continuación. Si la hoja volvía a su posición anterior, manteniéndose recta, estaba lista y, si no era así, se fundía y fabricaba de nuevo. En los tiempos de Aquelarre es un arma arcaica y no se usa, aunque algún culto pagano puede seguir usándola en alguno de sus rituales o pueden ser portadas por guerreros del pasado provenientes del Inframundo.

FALCATA

Competencia	Característica Base	Fuerza Mínima	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance
Espada	Habilidad	10	1D6+2	Medio	—	—

Nota: La falcata añade un +1 en la tirada de la Tabla de Secuelas, pero sólo en extremidades (piernas y brazos). Excepcionalmente el arma permite realizar una clava de escudo (ver pág. 119/105), doblando el porcentaje de crítico de dicha maniobra.

✧ **Tanit:** Diosa de origen fenicio, cuyo culto se extendió por las tierras íberas como diosa de la fertilidad y del Inframundo (tiene varios genios psicopompos a su servicio). Se la representa con la serpiente, la paloma y el conejo.

CELTAS

Los celtas fueron un pueblo que se originó en parte de las tierras de las actuales Alemania, Francia y Suiza. Llegaron a la Península a través de los Pirineos hacia el 800 a.C. Alrededor del 700 a.C. una segunda oleada se estableció en la Meseta y, finalmente, en el siglo VI a.C., una tercera y última migración se asentó en el valle del Duero. Pasaron después al noroeste peninsular donde, en la actual Galicia y en menor medida en Asturias, consiguieron una mayor aceptación, perdurando su influencia hasta muy entrada la Edad Media. Son también estas zonas del noroeste de la Península las que se pueden considerar más celtas, frente al fenómeno del mestizaje que se daría en otras zonas que las llevarían a convertirse, poco a poco, en celtíberas.

Su sociedad se dividía en varias clases: por un lado la aristocracia guerrera, por otro los religiosos (cargo ocupado por los druidas), los campesinos (también artesanos, ganaderos, guerreros de menor rango, etc.) y por último los esclavos, aunque, posteriormente, con los contactos con otros pueblos aparecerá una quinta clase, la de los comerciantes. En la Península, sobre todo en Galicia, fundaron multitud de castros: poblaciones amuralladas situadas en lo alto de montes y colinas. El sistema de gobierno de estos castros estaba basado en la estructura de la tribu, con una aristocracia gobernando al resto de hombres libres y esclavos, y con la existencia de un rey que gobernaba varios castros. El cargo de rey tenía carácter sagrado, por ello no era raro que participase en los rituales de los sacerdotes.

Eran un pueblo belicoso y muy supersticioso, creyendo en un destino marcado por los dioses. Creían en la metempsicosis, la trasmigración de las almas (nacemos de la tierra y cuando morimos, nuestra alma vuelve a ella para renacer nuevamente en un nuevo cuerpo), lo cual los hacía terribles oponentes, sin miedo a la muerte. Es por ello que se quema los cuerpos de los muertos, para facilitar ese tránsito. Eso no significa que este renacer sea inmediato; existe el Inframundo, a la manera de otras sociedades paganas (ver las prácticas de *Sammain* más adelante), pero en su objetivo final el difunto, tras una estancia durante un determinado tiempo en ese reino, se reencarna de nuevo. Destaca también la importancia que los celtas daban al cráneo: por un lado creían que si el cráneo era dañado el alma del difunto no podría volver a reencarnarse y, por otro, el apropiarse del cráneo del enemigo le impedía partir al Inframundo, adueñándose de su alma: por ello los guerreros se quedaban con los cráneos de sus enemigos más formidables, convirtiéndose desde ese momento en una de sus propiedades más valiosas y en un legado familiar que pasaría de padres a hijos, negándose a deshacerse de él a ningún precio (existen indicios de cultos relacionados con los cráneos).

Uno de los aspectos más llamativos de la sociedad celta fueron los druidas. Esta sociedad de sacerdotes, cuyo nombre tiene varios significados —como "verdadero adivino" o "co-

necedor del roble" por poner un par de ejemplos—, vivían retirados de la sociedad común, junto a sus hijos y familiares, en arboledas sagradas, bosquecillos donde realizaban sus rituales en contacto con la naturaleza y donde, salvo en ocasiones en que se fuese a celebrar algún ritual en los que participase la comunidad local, nadie ajeno a su estirpe podía penetrar (por otro lado, se creía que en los bosque moraban los dioses, con lo que el hombre de a pie, sin una buena razón, por mera precaución, los prefería evitar). Estos rituales, según las ocasiones, podían ser tan sencillos como el encender una vela en el santuario del dios o la ofrenda de vino y pan a los dioses locales (estos rituales también eran practicados por los celtíberos) o muy complejos, con elaboradas procesiones o romerías de todo el pueblo portando antorchas, con una elaborada "coreografía" con multitud de pequeños rituales dentro de la celebración principal. Los druidas no solían construir templos como tales, en su lugar realizaban los rituales en lugares especiales de los bosques (*nemetones*) o relacionados con la naturaleza, como cavernas, cimas de montañas, etc. Estos rituales eran multitudinarios y participativos, pudiendo haber música, danzas y banquetes y siempre estaban presididos por un druida. Acumulaban un poder enorme dentro de la sociedad celta: por un lado eran administradores de justicia, maestros, médicos, magos (conocida es la leyenda que decía que eran capaces de tomar la forma de animales) y, por supuesto, ostentaban el poder religioso, el cual podía doblegar al poder político (los druidas se tenían como consejeros del rey y ningún rey podía ser coronado sin su bendición, ni siquiera el monarca podía hablar antes que los druidas). El carácter sagrado de los reyes podía deberse no sólo al hecho de ser elegido por los druidas, ni que participase en sus rituales, sino porque quizá en el lejano pasado era un druida el que ostentase también la corona. Su mayor poder residía en que sólo ellos sabían cómo realizar los rituales y ofrendas a los dioses de manera correcta, de tal forma que aquel que ofendía a los druidas podía encontrarse con que estos se negaran a realizar rituales u ofrendas a los dioses en su nombre, lo cual provocaría la ira de éstos por no ser honrados debidamente (aunque fuese involuntariamente). Y ese era precisamente el peor castigo que podía infligir un druida, un ritual similar a la excomunión (práctica copiada por la iglesia de la sociedad celta), que prohibía a cualquier druida el realizar rituales en nombre de la persona en cuestión y provocaba el rechazo en el resto de la sociedad celta. Los druidas eran los recipientes del saber en la sociedad celta, su conocimiento de medicina normalmente estaba envuelto en rituales mágicos, aunque nadie discute su increíble conocimiento de plantas y raíces. Uno de sus rituales más conocidos es la recogida del muérdago, planta a la que los druidas otorgaban grandes poderes y que debía recolectarse usando una hoz de oro. El ritual de la recogida, como la mayoría de los rituales celtas, era de carácter público y se celebraba en *Sammain*, en el comienzo del año nuevo celta. Un cronista romano de la época cuenta de tal ceremonia, celebrada en la Galia:

"Había que buscar la planta sagrada en una encina que tuviera, por lo menos, treinta años. Una vez localizada, se alzaba un barranco altar al pie del tronco y daba su inicio la procesión ritual."

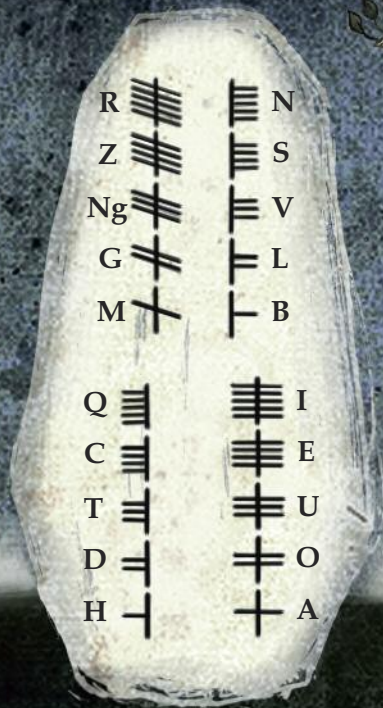
Abrian la marcha los eubagos —es decir, los augures o adivinos—, conduciendo los toros blancos destinados al sacrificio. Les seguían los bardos, que cantaban los himnos, y detrás de ellos avanzaban los neófitos, junto al heraldo de armas, vestido de blanco y tocado con una especie de cubrecabezas de dos alas, agitando en las manos ramas de verbena con dos serpientes enroscadas en forma parecida al caduceo de Mercurio. Y, finalmente, cubrían la marcha el gran druida, acompañado de los tres druidas de mayor edad. Uno de ellos llevaba el pan del sacrificio; el segundo, un vaso repleto de agua y el tercero una mano de marfil, a modo de puño de un largo bastón. El gran druida caminaba majestuosamente, con albas vestiduras y rodeado de los vates y de los más nobles y caracterizados de los galos.

Al pie de la sagrada encina, el gran druida pronunciaba ciertas fórmulas, procedía a quemar un trozo de pan y vertía unas gotas de vino sobre el altar. Seguidamente ofrecía el pan y el vino en sacrificio, distribuyéndolo entre los presentes. Subía al árbol y cortaba el muérdago con una hoz de oro, echándolo en la túnica que los sacerdotes mantenían abierta. Luego los toros eran inmolados, mientras se rogaba, en alta voz, a la divinidad que se dignara proteger a su pueblo, conceder fertilidad a las mujeres estériles y librarles a todos de los venenos. Entretanto, los druidas distribuían el muérdago entre los asistentes, a modo de presente del año nuevo."

Los druidas se dividían en varias castas o categorías. Por un lado estaban los acólitos o aprendices, denominados *amdaurs* (aspirantes a druidas). Portaban túnicas de color amarillo y se encargaban de las tareas diarias más pesadas (limpieza, mantenimiento, servidumbre a druidas de mayor estatus, etc.) y de realizar los sacrificios y prácticas más comunes o de menor importancia. Se estimaba que podían pasar veinte años hasta que un aprendiz se convirtiese en druida.

Siguiendo en importancia estaban los *vates* o eubagos, que eran los encargados de la adivinación, ya sea por el vuelo de los pájaros o por la observación de las entrañas de un animal o víctima humana sacrificada (también practicaban la magia). Vates también se les consideraba a los encargados de la enseñanza, los sabedores de la filosofía, poesía, así como otras artes y ciencias, los que se encargaban de enseñar a los jóvenes. Citar, respecto a esta categoría, la existencia en el mar Cantábrico de una isla donde habitaban una orden de druidas, formada exclusivamente por mujeres augures (desde siempre el sexo femenino ha estado más cerca de la naturaleza de la divinidad). Portaban, como distintivo, túnicas de color rojo.

Más adelante, tras una compleja ceremonia de iniciación, a los vates se le otorgaba el color azul, que les capacitaba como bardos, permitiéndoles ahora hacer uso práctico de sus conocimientos de música y poesía. Los bardos eran juglares o trovadores sagrados encargados de acercar al pueblo, me-



Parte 3: Deities Religio

Alfabeto Ogham

Latín	Galeico	Árbol	Mes	Deidad	Significado	Color	Pájaro	Nº
B	Beth	Abedul	24 dic - 24 ene	Ceridwen	Principio	Blanco	Faisán	1
L	Luis	Fresno montano	21 ene - 17 feb	Brigit	Magia	Gris	Pato	2
N	Nion	Fresno	18 feb - 18 mar	Gwydion	Saber	Claro	Becardón	3
F	Fearn	Aliso	19 mar - 14 abr	Bran	Fuerza	Carmesí	Gaviota	4
S	Saille	Sauce	15 abr - 12 may	Arianrhod	Encantamiento	Coloreado	Halcón	5
H	Uath	Espino	13 may - 9 jun	Olwen	Fertilidad	Púrpura	Cuervo	6
D	Duir	Roble	10 jun - 7 jul	Dagda	Poder	Negro	Abadejo	7
T	Tinne	Acebo	8 jul - 4 ago	Cuchulain	Heroísmo	Gris Oscuro	Estornino	8
C	Coll	Avellano	5 ago - 1 sep	Mannanan	Conocimiento	Marrón	Cigüeña	9
M	Muin	Vid	2 sep - 29 sep	Sadv	Exaltación	Jaspeado	Gallina	10
G	Gort	Hiedra	30 sep - 27 oct	Palu	Intoxicación	Azul	Cisne mudo	11
Ng	Ngetal	Junco	28 oct - 24 nov	Gwyn	Muerte	Verde claro	Ganso	12
R	Ruis	Sauco	25 nov - 22 dic	Cailleach	Renacimiento	Rojo sangre	Corneja	13
A	Ailm	Abeto	—	—	—	Colorido	Frailecico	14
O	Onn	Hiniesta	—	—	—	Amarillo	Cormorán	15
U	Ura	Brezo	—	—	—	Ámbar	Alondra	16
E	Eahda	Álamo blanco	—	—	—	Rojo fuerte	Cisne silbador	17
I	Idho	Tejo	—	—	—	Blanco fuerte	Aguilucho	18

Nota: La tabla está orientada al celtismo galés, aunque no deja de ser interesante.

diente canciones y rimas, los relatos de los dioses y hazañas de los héroes. También se encargaban de componer himnos religiosos que serían interpretados en rituales varios, como la recolección del muérdago y actuar como historiadores y genealogistas reales. Acompañaban a los ejércitos a la batalla, cantando sus canciones para inspirar a los combatientes antes del enfrentamiento y componiendo nuevas obras para realzar las proezas de los héroes de las mismas. Pero no sólo cantaban bondades, también componían canciones para resaltar las cobardías u otras afrentas, así como los malos actos de aquellos que se desviaban del buen camino, siendo en la práctica una curiosa combinación de sacerdotes y juglares.

Y, finalmente, se tenía al auténtico *druida*, aquel que presidía los sacrificios y rituales más importantes, aquel que administraba justicia y dictaba los dogmas de las castas inferiores. También realizaban hechizos y rituales mágicos. Vestían túnicas blancas y tenían el respeto de toda la sociedad, tanto local como la de otros castros o aldeas.

El clero druídico estaba muy organizado y era gobernado por el llamado *hierofante*, archidruida o gran druida, que era el druida supremo de una determinada zona o comarca. A la muerte de éste, el grupo de druidas más ancianos de la comarca se reunía para elegir como sustituto al más digno de los presentes. El problema se daba cuando este consejo no al-

canzaba un acuerdo; en esos casos el asunto se podía decidir por la fuerza, declarándose una guerra pública, movilizando cada bando a las fuerzas políticas locales que, gracias a su autoridad religiosa, podían implicar, o bajo una soterrada guerra privada, cuando el asunto se resolvía mediante la magia, no sólo lanzándose maldiciones a los implicados, sino también a sus recursos (como enviando plagas o tempestades a los campos de cultivo de las poblaciones del contrario).

Su religión era muy natural y rendían culto a los árboles, e inspirados en ellos crearon un alfabeto, llamado *ogham*, que consta de 22 letras o runas y era usado principalmente en motivos religiosos, como el caso de los vates, que usaban 22 varas de tejo para la adivinación. El uso de este alfabeto escrito también podía ser enseñado a los hijos de los nobles y podía usarse en rocas a modo de señalización o estelas conmemorativas. Este alfabeto fue usado originalmente en Irlanda, aunque no se sabe a ciencia cierta si llegó a la Península o si se tuvo como lengua sagrada sólo de los druidas.

Los druidas no sólo realizaban sacrificios de animales, sino también de humanos si la ocasión lo requería. No veían esta práctica como algo perverso, sino como un intercambio equivalente, una forma de mantener el cosmos en equilibrio. El sacrificio humano normalmente era un esclavo o criminal. No obstante, si la necesidad era mucha, el sacrificado podía ser más de una víctima o alguien de

mayor importancia. El caso más extremo se daría cuando el mismo rey tuviese que sacrificar a su primogénito a los dioses para evitar un gran mal sobre su reino. Los druidas tenían la idea de que sólo el sacrificio de una vida humana tenía poder suficiente para romper un hechizo o maldición. No obstante, aunque con tan sangriento currículum, los druidas no fomentaban el salvajismo y la perversidad, al contrario, predicaban la ley del triple retorno, similar a la regla áurea cristiana: sólo haciendo el bien, se recibe el bien como recompensa y de igual forma haciendo el mal, se recibe el mal, ambos triplicados.

Y tras todo lo escrito sobre los druidas, una mala noticia: no existe constancia de que los druidas hubiesen existido como tales en la Península. Con ello no quiero decir que no existieran, a lo que me refiero es a que no tenían tanto poder como en la Galia o que sus atribuciones eran más cercanas al sacerdote pagano tradicional de la Península que a los de tierras francesas, germanas o inglesas, ya que no se han encontrado restos que lo indiquen ni en las crónicas de la época se hace referencia alguna a ellos, al contrario que en otras zonas de la Europa medieval.

En las tierras celtas se combinó el culto a dioses de origen celta con los dioses indígenas de las tierras ocupadas. Algunos de los más conocidos fueron⁵:

- ✧ **Ataecina.**
- ✧ **Bel (Belenos):** Dios de las aguas, la luz y la salud. En según qué parajes se le atribuye también el poder sobre los vientos.
- ✧ **Bodo:** Dios astur de la montaña (en concreto del monte Bodón).
- ✧ **Bormonico:** Dios acuático, relacionado con las fuentes o manantiales medicinales.
- ✧ **Candamo:** Dios del trueno y de la guerra. Algunos guerreros llevaban un amuleto en forma de hacha de doble filo para ganarse su protección. También identificado como dios de la montaña y en algunos lugares es otro de los nombres con los que se conoce a Cernunnos.
- ✧ **Cernunnos (Kernunos):** Amén de los atributos ya expuestos en el punto anterior, en ciertos lugares también se le da potestad sobre el mundo de los muertos (como regeneración, a la manera de las diosas de la fertilidad) y se le tiene como el guardián del Otro Mundo.
- ✧ **Coso.**
- ✧ **Covetina:** Diosa acuática asociada a una fuente termal cerca de Lugo (era común que toda fuente termal o medicinal tuviese asignado algún dios propio o, directamente, se la asociaba a un dios de la salud o curación).
- ✧ **Deganta:** Diosa protectora de carácter acuático.
- ✧ **Deva:** Diosa del agua.
- ✧ **Diosas matres:** Versión celta de las diosas madres, asociado su culto a la fecundidad, agricultura y rituales de las festividades asociadas a cada estación.
- ✧ **Endovélico.**

- ✧ **Esus:** Dios de los campos. Para aplacar sus iras se le hacían sacrificios humanos, colgando a los infelices (sin ahorcarlos) en árboles hasta que morían.
- ✧ **Epona:** Diosa protectora de los caballos, que también presenta un aspecto funerario, como protectora de los difuntos en su viaje al Inframundo.
- ✧ **Nabia.**
- ✧ **Neito:** Neton.
- ✧ **Nuada:** Diosa de los mares y océanos.
- ✧ **Nantosuelta:** Diosa de la naturaleza, de los valles y las corrientes, también del Inframundo. Es representada como un pájaro (¿cuervo?). Esposa de Sucellus.
- ✧ **Lug:** Idéntico papel que en tierras íberas y celtíberas, aunque más próximo al Lugh original celta, dios solar, dios de los hombres, también patrón de los oficios. En las tierras celtas también se le atribuye poder sobre el Inframundo. Ampliamente adorado en Galicia. Su animal sagrado es el cuervo.
- ✧ **Ogmios:** Dios de la elocuencia y la palabra. Se le representa como un anciano que lleva sujetos a multitud de hombres a través de cadenas de oro atadas a sus orejas. Se le tiene también como dios de la magia como símbolo del poder de la palabra ritual que une el mundo de los hombres con el mundo de los dioses. Es el inventor del ogham.
- ✧ **Poemana:** Diosa de los ganados. Se le rindió culto en Lugo, siendo una diosa local.
- ✧ **Reva:** Dios de las aguas, protector y dispensador de bienes.
- ✧ **Saga:** Dios indígena del norte, relacionado con la adivinación y el sacrificio adivinatorio.
- ✧ **Sucellus:** Se le representa como un hombre vestido con una piel de lobo, portando un mazo. También se le representa como lobo. Dependiendo del lugar, se le asocia a la agricultura o a la muerte y la guerra.
- ✧ **Taranos:** Dios de la luz, los cielos, los truenos y las tormentas. Para aplacar sus iras se le hacían sacrificios humanos siguiendo el ritual del hombre de palo: en una estructura hecha de palos y troncos y de forma humanoide se encerraba a la víctima y se la quemaba. En Galicia fue cristianizado asociándolo a la figura de Santiago Apóstol.
- ✧ **Tameobriga:** Dios infernal con culto confirmado en Galicia. Se le tenía como protector del enfermo y acompañante de difuntos. ¿Es posible que fuese otro nombre dado en Galicia a Endovélico? ¿Un genio psicopompo a su servicio? ¿O simplemente un dios celta con la misma agenda que el dios íbero?
- ✧ **Trebaruna.**
- ✧ **Teutates:** Dios de la protección y la curación (y la guerra, si se terciara, para proteger). Para aplacar sus iras se le ofrecían sacrificios humanos en que la víctima era ahogada, ya sea en un caldero de agua o en un río.

⁵ *Addenda:* Dos cosas; primero, se reconocerá a alguno del apartado de los dioses íberos, pero el caso es que muchos de los dioses celtas fueron exportados a zonas celtíberas e íberas (en menor medida se dio el caso contrario); y segundo, aunque he tratado de encontrar sus nombres peninsulares, me he tenido que referir a algunos de los dioses celtas por sus nombres galos, aunque seguro que en la Península se los adoraba con alguna variación de sus nombres celtas clásicos.

✧ **Togotes:** También conocido en algunos lugares como Bandua. Dios de los acuerdos y los pactos. Su nombre era pronunciado en rituales de *devotio*.

✧ **Vacocaburio:** Dios de la curación.

✧ **Vaelico:** Dios de la guerra con forma de lobo. Este dios se ajusta al arquetipo de dios lobo (ver más arriba). Se sabe que los antiguos astures realizaban como ritual de paso a la edad adulta danzas a la luz de la luna vistiendo pieles de lobo. Alguno de estos rituales hicieron aparecer rumores de licantrópia entre sus vecinos.

CELTÍBEROS

Los celtíberos son el producto de la fusión de la cultura celta con la íbera o viceversa: por un lado por tribus, ya sean celtas o íberas, que influenciándose la una o la otra por intercambios culturales, comerciales, prácticas de hospitium o simplemente el mero mestizaje, han terminado formando una nueva sociedad mezcla de ambas. Este fenómeno fue un proceso pacífico y se dio en casi media Península, destacando como un buen ejemplo el pueblo lusitano. El segundo origen son los pueblos desplazados, como los de parte de la actual Navarra, que siglos después reconquistaron sus antiguas tierras, produciéndose una mezcla entre ambas sociedades con características propias, dignas de tener en cuenta.

Su religión, al igual que la íbera, tenía un enfoque más práctico e inmediato que místico y de adoración constante. Al estudiarla debemos destacar que, en un principio, los celtíberos adoraban a un dios único y sin nombre conocido (o quizás el nombre era tan sagrado que no debía ser pronunciado), un ser supremo, creador de todo, al que se le encendían hogueras en los montes las noches de luna llena y se le cantaba y danzaba (estos rituales también se podían realizar a menor escala a la puerta de la propia casa); algunos ven en este dios al creador del clan o tribu. Pero con el paso del tiempo y tras el contacto con otras culturas se degeneró en un panteísmo natural. En este panteísmo se distinguen dos categorías: por un lado los dioses importados y por otro los dioses locales o de la tribu, a los que consideraban en cierta medida tan sagrados como el dios supremo y a los que tampoco se les concedía nombre. En su lugar eran representados con forma animal o antropomórfica, o usando símbolos y figuras como ciertos patrones de carácter sagrado como la esvástica, cuadrados, círculos, espirales y otras figuras geométricas.

Los celtíberos adoraban a sus dioses en sus hogares, en templos situados en las ciudades, en los santuarios naturales (por ejemplo los contruidos junto a fuentes y manantiales) y en ciertas piedras situadas a lo largo de caminos y sendas (lares vialis). Sobre esto último cabe comentar una curiosidad, y es que dejaban a los enfermos o moribundos en los caminos, al cuidado de los dioses, pero abandonados de la mano de los hombres. En sus casas, los celtíberos solían tener pequeños ídolos representando a los dioses o los antepasados (como mínimo se solía tener un dios y una diosa, representando a los fundadores del clan o la tribu). En este culto doméstico, el padre de familia asumía el papel de sacerdote, guiando al resto de los miembros en los rituales. Su relación y ritos con el mundo de la muerte es similar al de los pueblos vecinos, con una salvedad: los cadáveres de los

caídos en combate se dejaban a los buitres, para que el buitre (Auvanco), animal sagrado, los despedazase, llevando el espíritu del difunto a los Cielos junto a los dioses. Posteriormente el cuerpo era quemado y colocado en una tumba junto a su ajuar funerario (en ocasiones este ajuar se quemaba junto a los restos del cadáver). Si el difunto era de importancia, como en otras culturas, se podrían levantar dólmenes o estelas conmemo-

EL CAMINO DE SANTIAGO Y EL PAGANISMO

Los celtas tenían la creencia de que al morir sus almas eran transportadas bajo la forma de estrellas fugaces a un lugar más allá de los confines de la tierra (la tradición de pedir un deseo viene de comunicar el deseo al difunto para que éste se lo transmita a los dioses), allí donde se pone el sol, en el lejano oeste, más allá del mar tenebroso, en la llamada Isla de la Eterna Juventud. En esa ínsula, donde la naturaleza era especialmente generosa en sus dádivas y la caza abundante, las almas eran encarnadas en cuerpos jóvenes y vigorosos, sin que existiese mal alguno, ya sea vejez o enfermedad, y podían continuar su existencia por toda la eternidad.

Esta mítica isla se situaba al oeste del fin de la tierra, las costas de la Galicia de la época, siendo costumbre entre los celtas el viajar al finis terrae al menos una vez en la vida para rendir homenaje a los dioses del Inframundo, en pos que no olvidasen transportar su alma en el momento de la muerte. El camino a los confines del mundo era señalado por marcas de pata de oca, teniendo un reflejo celestial en la vía láctea, la cual orientaba al viajero a su destino. Para los druidas este camino iniciativo era especialmente importante, debiendo quemar sus ropas al llegar al final de su camino como símbolo de renacimiento (costumbre que aún practican los peregrinos que arriban a Finisterre). Era importante esta peregrinación, ya que si no el celta se arriesgaba a no llegar a su destino, pudiendo quedar su alma atrapada en el cuerpo de un animal (el origen de la tradición de no dañar animales en San Andrés de Teixido viene de esta creencia pagana) debiendo bajo esa forma llegar al fin de la tierra, o incluso en la forma de un simple guijarro (hay quien ve un reflejo de la costumbre en el hecho del peregrino de dejar una piedra al finalizar su camino).

La Iglesia aprovechó este periplo para reforzar el “hallazgo” de los restos de Santiago no sólo cristianizando el Camino en sí, sino todas las creencias mágicas y paganas ligadas al mismo, llegando incluso a fundar ermitas a santos y vírgenes afines a los antiguos *numen* (una antigua diosa de una fuente, bien se podría “transformar” en una Virgen de las Aguas).

rativas, así como construir túmulos (tumbas construidas con piedra y recubiertas totalmente por tierra) u otras estructuras más complejas.

Los dioses celtíberos, a excepción de los dioses innombrados, eran dioses íberos o celtas. Por no repetir dioses ya nombrados, citar a algunos de los dioses del panteón lusitano:

- ✦ **Bormanico:** Dios lusitano de los manantiales de agua caliente.
- ✦ **Caricocetus:** Dios de la guerra lusitano. Se le ofrecían sacrificios humanos con cuyas vísceras se predecía el futuro.
- ✦ **Dibus y Deabus:** Deidades lusitanas, gemelas y contrarias, cuyo nombre se invocaba en las bodas y en los nacimientos.
- ✦ **Favonius:** Dios griego correspondiente al viento céfiro (viento del oeste)⁶.
- ✦ **Runocessius:** Dios de la guerra lusitano, se le representa como un guerrero armado con lanzas. Junto a Endovélco y Ataecina, forman la trinidad de los dioses más importantes de los lusitanos.
- ✦ **Sitiuio:** Dios lusitano, protector del ganado y los senderos. Se le representa con un toro.
- ✦ **Trebaruna:** En un principio una deidad doméstica lusitana, protectora del hogar, de la casa y los nacimientos, se torna, con la invasión romana, en diosa guerrera.

VASCOS

Cabe destacar al pueblo vasco por ser uno de los que mejor ha mantenido sus tradiciones desde tiempos antiguos, resistiendo la influencia de otros pueblos. También hay que destacarlo porque fue el que dio origen al término aquelarre, en referencia a Aker (Akerbeltz), el dios de la naturaleza y la fertilidad, representado por el cabrón negro. El aquelarre pagano dista mucho del brujeril: es una reunión de paganos realizando rituales de agradecimiento o petición de buenas cosechas. En estas reuniones el azti (adivino, mago) toma el papel del sacerdote masculino, colocándose la cabeza del macho cabrío, personificándolo y dirigiendo los ritos, mientras las sorguiñas se encargan de los rituales y prácticas referentes a Mari. Recordemos que el culto a Akerbeltz era opuesto al de la Dama de Amboto (no es que hubiese hostilidades entre sí; el tema era que ambos dioses tenían la misma función, así que en caso de adorarse, se adoraba a uno u a otro).

La religión vasca se basa en el culto a los genios locales de cada área, con la excepción de una serie de númenes mayores, cuyo culto está más extendido (sin duda, uno de los númenes más importantes es Mari, la Dama de Amboto). A los genios locales se les realizan ofrendas en las cuevas donde se supone que habitan. Aparte de los rituales ante las cuevas o santuarios y las celebraciones más multitudinarias como los aquelarres cada casa tenía su culto doméstico (*etxe*), similar al celtíbero, aunque en este caso matriarcal, pues era la madre la que se encargaba de guiar los ritos. La creencia de los vascos en el Otro Mundo se centra en la creencia en un mundo subterráneo, que ciertas grietas o cavernas comunican con el nuestro.

ROMANOS

Los romanos fueron bastante permisivos con los dioses locales, tratándolos como versiones de sus propios dioses. Por ejemplo, el dios Coso, dios de la guerra, era tratado como Marte, pero eso no significa que se “absorbiese” sin más, ignorando su identidad y rituales: a la hora de referirse a él, se le denominaba Marte Cosus o incluso interponiendo el nombre de su población de origen si el dios pudiese dar lugar a algún tipo de malentendido. La única excepción fueron los pueblos celtas, ya que al ser los más belicosos y rebeldes fueron vigilados y su sacerdocio vetado (nada de extrañar dado el poder de los druidas), aunque en la Península esta persecución fue más suave (quizás inexistente) que en otras partes de Europa, dado el menor poder y organización de los druidas hispanos.

Los romanos no sólo fueron permisivos con los cultos sino que influenciaron con su cultura sobre los pueblos indígenas, construyéndose templos a la manera romana en alguno de los santuarios paganos más antiguos o poderosos (lo cual fue contraproducente a la larga, ya que la mayoría fueron reconvertidos por religiones posteriores como la cristiana o la musulmana). Los romanos también introdujeron la entrega de monedas como ofrendas: aquellos romanos con menos estómago, que veían el sacrificio de animales como algo bárbaro, entregaban a los templos monedas de oro con la efigie de los animales que debían ser sacrificados, como sustitutivo del sacrificio de dichos animales.

FENICIOS, GRIEGOS Y CARTAGINESES

A lo largo del primer milenio antes de Cristo, llegaron a la Península fenicios, griegos y cartagineses. Allí fundaron colonias, enfocadas mayormente al comercio, y construyeron templos a sus dioses. Con ellos se difundió el culto fenicio a Astarté (diosa de la fecundidad) o Baal Hammón (dios del Inframundo) en dichas zonas. Astarté fue aceptada y asimilada a las diosas de la fertilidad locales, sirviendo sus imágenes como ídolos para las diosas locales que no disponían de ninguna representación. Baal Hammón no fue muy aceptado por los cultos locales, en parte debido a los sacrificios tan sangrientos que se le ofrecían, desde sacrificios humanos a rituales de molk, en los que se cremaba a un infante sano, pasando por hecatombes (sacrificios de varios tipos de animales, como mínimo un centenar de cada especie). Lo que sí promovió Baal Hammón es el arquetipo del toro como animal sagrado, del que otros dioses se beneficiarían posteriormente. Las culturas orientales también trajeron figuras de grifos y esfinges que se esparcieron entre los pueblos indígenas de toda la Península, dándoles los pueblos locales carácter sagrado a ambas criaturas (la idea de la figura alada como atributo divino también tiene origen oriental). Las religiones orientales, salvo contadísimas excepciones, desaparecieron cuando sus pueblos abandonaron sus colonias. Para finalizar, como curiosidad cabe comentar que estas influencias no sólo fueron unidireccionales; los griegos por ejemplo, maravillados con la falcata ibérica, copiaron su diseño creando el kopis, que se hizo bastante popular en el territorio heleno.

⁶ *Addenda:* ¿Qué que pinta un dios griego aquí? Por una curiosa historia se cuenta que en lo que es hoy la actual Lisboa este viento fecundaba a las yeguas, pariendo éstas unos corceles que eran muy rápidos, pero que apenas llegaban a vivir entre tres y siete años.

Tipos de Dioses

Independientemente del pueblo o panteón de dioses, estos pueden normalmente clasificarse según los siguientes tipos, siendo normal que el panteón de un pueblo pagano esté formado por un popurrí de dioses de varias clases:

Dioses del Camino

Un tipo especial de *genius loci* son los dioses de los caminos y los cruces (lares vialis), asociados a un punto concreto del camino. Su origen se pierde en la noche de los tiempos. En un principio, cuando ni los caminos estaban establecidos, existían unos espíritus a los que se les asociaba o se les levantaba una piedra especial denominada ónfalos (llamada como el lugar de poder, pero refiriéndose al centro u origen del ser) y en la cual moraba el ente. Aquellos viajeros que pasaban por el lugar tenían la costumbre de ofrecer algún tipo de ofrenda (de comida, bebida o el encendido de velas en el lugar) o simplemente poner una piedra sobre este ónfalos y, con el tiempo, se formaba una pila o mojón de piedras. Y el espíritu en cuestión, quizá en agradecimiento, se convertía en el guía y protector de los viajeros, construyéndose los caminos de forma que pasaran por estos lugares. La costumbre se cristianizó y los primeros peregrinos a Santiago empezaron a usar estos mojones de piedra como señal para indicar a sus compañeros que se estaba en la senda correcta, agregando una piedra a cada uno de los que se encontraban (costumbre que se mantiene hasta nuestros días).

Sin apartarnos del camino de Santiago, cabe mencionar a uno de estos lares vialis, de nombre olvidado y cristianizado: la Cruz de Ferro. La costumbre indica que, al pasar por el lugar, el peregrino debe dejar una piedra ante la cruz de hierro erigida en el lugar, simbolizando que así se deshace de sus pecados, aunque se ve clara la costumbre en relación al dios del camino. Tradiciones más antiguas relacionaban a estos genios con el Otro Mundo, dada la presencia de los caminos y especialmente los cruces de los mismos, como puertas al misterioso lugar, tomando los lares el papel de guardianes, capaces de cerrar o abrir caminos hacia ese mundo o incluso de tomar el rol de espíritus psicopompos con aquellos que tengan la desgracia de morir en las lindes del camino.

No todos los dioses o genios que se podía uno encontrar en su camino tenían por qué ser benévolos. Existían algunos de estos genios, especialmente peligrosos, que tenían su morada en grietas o grutas cercanas al camino y que se cebaban con los viajeros. Para evitar su furia, era costumbre el dejarles algún tipo de ofrenda a la entrada de su cueva o arrojar alguna moneda al interior de sus moradas.

✧ **Los numen:** Un *numen* es un tipo de dios que rige uno de los aspectos de la creación. Los más básicos son sin duda el dios solar o principio masculino y la diosa de la luna o la tierra como principio femenino. Su culto suele ser bastante amplio y abarcar una amplia zona geográfica. Un buen ejemplo es Epona, la diosa celta protectora de los caballos; su culto comenzó en la Galia, pero gracias a las redes de comunicación romanas se extendió por todo el Imperio, de Iberia hasta la actual Rumanía. Estos dioses pueden llegar a ser muy poderosos y regir sobre varios aspectos de la creación, incluso más, dependiendo de la región donde se les rinda culto; Endovelico, por ejemplo, era un dios íbero del Inframundo cuyo culto se extendía por toda la Península y que regía sobre la noche, la muerte y la medicina, y, en según qué zonas, también se le tenía como dios de las montañas.

✧ **Genius Loci:** Todos los pueblos de la antigüedad tenían sus propios dioses ligados a la región. Los romanos los denominaban *genius loci*. Son dioses locales y suelen regir sobre aspectos regionales relacionados con una localidad o población: una fuente, un río (si este era especialmente largo podía tener distintos dioses, según el tramo), un bosque o montaña cercana, etc. La mayoría suelen tener algún tipo de santuario cercano a su representación física donde se les rinde culto y se les ofrecen sacrificios u ofrendas. Estos dioses rigen sobre los aspectos físicos que representan y muchos tienen además un carácter protector con respecto sus adoradores.

✧ **Lares:** Los romanos solían rendir culto a los lares, los espíritus que protegían el hogar, normalmente manes (antepasados) de la familia. También solían denominar como lares a los dioses locales de los pueblos paganos. Un lar es un tipo de *genius loci* que tiene un origen mortal y que ha sido divinizado por su pueblo: un héroe de la antigüedad, el fundador de la tribu o clan, los propios antepasados, etc. Estos dioses suelen tomar el rol de dios protector, aunque no es raro que tomen otros relacionados con sus virtudes en vida (un antiguo y poderoso guerrero puede tomar el rol de dios de la guerra). Estos roles, pueden variar según las circunstancias; en los Pirineos existía un dios de la guerra que, ante la ausencia de las mismas, tomó el rol de dios protector de los pastores y los rebaños (este cambio de rol suele ser bastante frecuente en los dioses de la guerra, que en los tiempos de paz se convierten en dioses protectores de pueblos y ciudades). Los lares menos poderosos toman el papel de intermediarios entre los mortales y los dioses de mayor nivel.

Metafísica Divina

Desde los comienzos de *Aquelarre* estamos acostumbrados a la dicotomía Dios/Diablo, sin que parezca que exista nada más⁷. Sin embargo, existen otras religiones, más antiguas, en los tiempos de *Aquelarre* reducidas a pequeños grupúsculos. ¿Cómo encajan esta plétora de dioses con la clásica dicotomía? Pues podemos darle varias explicaciones⁸.

⁷ *Addenda:* Bueno, si no contamos la aparición fugaz de cierto dioscecillo pagano en una de las aventuras clásicas del juego llamada *After Suraf*.

⁸ *Addenda:* Esta aclaración se indica para intentar darle algún tipo de explicación al DJ por si la necesita en un hipotético choque de dioses y/o creencias. Para los personajes paganos, los dioses son auténticos dioses y todas estas discusiones sobran.

✧ **Los dioses paganos son demonios:** Aproximación judeocristiana al problema, todos los dioses paganos son demonios creados para tentar y engañar a los hombres, alejándolos del verdadero Dios, aun cuando a primera vista pareciesen beneficiosos, sin duda otra de sus artimañas. De esta forma, el dios de la guerra pagano y la diosa de la venganza serían avatares de Frimost, el dios de los mares de Silcharde, ladiosa de la fertilidad Masabakes, etc. Consultando el manual verás que algunos de los demonios mayores o superiores fueron adorados en algún momento como dioses.

✧ **Los dioses paganos son ángeles caídos:** Tras la revuelta celestial, los ángeles rebeldes fueron arrojados a los Infernos, pero algunos de ellos no deseaban pasar del servicio a Dios al de Lucifer, así que huyeron a la tierra donde fueron adorados como dioses. Otros ángeles, como la casta de los Bene Elohim, abandonaron su puesto para ayudar a los hombres, quizás convirtiéndose involuntariamente en sus dioses. Establecieron alianzas con los hombres, para quién sabe qué: obtener poder de su adoración o quizás otros objetos de su deseo (recordemos la predilección de los Bene Elohim por las hijas de los hombres). El hecho es que dicha adoración no fue como se esperaba, pues la mayoría de los ángeles caídos poco a poco fueron influenciados por las ideas que los mortales tenían de ellos, convirtiéndose en los dioses paganos de la antigüedad y, usando sus conocimientos sobre

la creación, encontraron lugares entre los mundos donde habitar, estableciendo los pilares del Otro Mundo. Todo fue bien, durante siglos, hasta que se produjo el choque con Dios y sus religiones mono-teístas. Algunos ángeles caídos recordaron quiénes eran pero no pudieron pedir clemencia a Dios, pues seguían atados por sus alianzas a los hombres y se unieron en extremis a las huestes infernales en un intento de no desaparecer (curiosamente estos nuevos demonios, aun desde el Infierno, siguen cumpliendo las antiguas alianzas con los hombres y se siguen comportando como dioses con aquellos que le siguen rindiendo el culto adecuado). Otros resignados a su destino, o que simplemente no recordando lo que una vez fueron, siguieron en su papel de dioses, sin importar las consecuencias. La Mari vasca podía ser un buen ejemplo de este tipo de dioses pues, aun estando al servicio de Frimost, sigue ejerciendo su potestad divina.

✧ **Los dioses son seres IRR:** ¿Qué pasa si un ser IRR es adorado como un dios? ¿Se convierte en un dios? Algunos genios especialmente poderosos pueden ser adorados como dioses (ya sea para apaciguar su ira u obtener su ayuda): un nuberu (ver pág. 19 de Asturias Medievalia) puede ser adorado como dios de la lluvia, una ondina como diosa de la fuente, un gnomio como dios de la montaña, un silfo como dios de los vientos, etc. El fenómeno puede ser similar al anterior, el antiguo ser IRR puede haber perdido su



identidad por la adoración humana. Este puede ser un buen ejemplo para los genios loci o incluso los lares y el cultos a los antepasados.

- ✧ **Los dioses son dioses:** No vivimos en un mundo perfecto y lo que se esconde detrás no tiene porque serlo. ¿Y si los dioses de cada religión o cultura son verdaderos? Este tema no tiene por qué ser comprensible por los humanos, quizás simplemente existen multitud de dioses, coexistiendo en un equilibrio que no podemos entender. De esta forma el pagano que adore a la madre tierra y los monoteístas que adoren a su dios tienen la misma validez.

Y tras todas estas opciones, ¿cuál es la correcta? Pues todas y ninguna. Que el DJ elija cuál se acerca más al estilo de aventura que vaya a realizar. Incluso, ¿sería posible que un panteón estuviese compuesto por dioses de distintas procedencias, conviviendo en más o menos armonía? Ni idea, pero tranquilo, que le preguntaré al próximo dios que me encuentre...

De todas formas, a un pagano difícilmente le convencerás de que sus dioses son demonios o ángeles caídos: para él simplemente son los auténticos dioses.

Pero la cuestión más interesante sucede ante un conflicto entre dioses. ¿Qué pasa cuando dos dioses se enfrentan? No es un caso tan infrecuente: las religiones politeístas tienen ejemplos de luchas entre dioses y suelen formar parte de su mitología. Lo que es común es que estas luchas se dieron en tiempos muy antiguos y no haya nadie vivo que las haya visto o que tenga antepasados que hayan vivido en esa época.

Determinar qué dios es más fuerte es fácil si partimos de la premisa de que los dioses paganos son demonios o ángeles caídos. El problema aparece cuando hablamos de dioses (tal y como se indica en la cuarta opción) de religiones distintas: ¿es posible tal enfrentamiento? Por ejemplo, si el Dios cristiano es tan todopoderoso, ¿por qué no chasquea los dedos y hace desaparecer a todo dios pagano que le moleste? Según parece las cosas no funcionan así. Los dioses de distintas religiones no pueden enfrentarse de manera directa y, en su lugar, deben usar a los humanos como peones con sutiles intentos de conversión o menos sutiles guerras de fe o simples genocidios. Estos fenómenos no se dieron demasiado entre las antiguas religiones paganas que eran más tolerantes las unas con las otras, al menos en el tema religioso, al contrario de las religiones monoteístas que no fueron tan magnánimas.

Esto nos lleva a otra cuestión: ¿qué pasa cuando los poderes de dos dioses se enfrentan a través de sus intermediarios mortales? Si el enfrentamiento es de dioses paganos contra otros homónimos paganos el asunto puede zanjarse mediante maldiciones y hechizos ordinarios (a fin de cuenta, los dioses no suelen intervenir demasiado en asuntos mortales). La cosa se complica con un enfrentamiento entre dioses paganos y el Dios monoteísta —magia versus fe—. Supongamos que un sacerdote pagano hace una compleja ceremonia mágica pidiéndoles a los dioses que castiguen a un pequeño pueblo que los han ofendido. Si esta ceremonia tuviese como resultado una sequía para el pueblo y el cura (un hombre de fe), preocupado, saca imágenes de cristos, vírgenes y santos a las calles pidiéndole a Dios que le devuelva el agua, ¿quién ganaría? Pues no hay una respuesta clara. El DJ debe evaluar cada caso y decidir, según la orientación de la aventura —y por qué no, su capri-

cho—, hacia qué lado se vuelven las tornas, que Dios todopoderoso no tiene por qué ganar siempre (por ejemplo, una pequeña colonia cristiana en las Américas es posible que perdiese frente a los dioses paganos locales, mientras que un pagano que quisiese maldecir el Vaticano lo tendría muy difícil, sin importar el poder de sus dioses), aunque en caso de duda o igualdad que se tiren los dados y que ellos decidan qué es más fuerte, la magia de unos o la fe de otros.

Aunque no despidiré el tema sin hablar de un caso bíblico en el que Dios echa un pulso a un dios pagano (aunque los judíos consideraban a todo dios pagano un demonio, pero en fin):

"Se cuenta que en el siglo IX a.C., durante los reinados de Ajab y Ocozías, se dio la lucha del monoteísmo judaico contra el politeísmo de los sacerdotes de Baal. El reino estaba sumido en una gran sequía. Elías, llamado por Dios para defender su nombre, cita en el Monte Carmelo a todos los pueblos que componían Israel. El profeta y los sacerdotes de Baal edificaron sendos altares donde se ofrecerían dos bueyes en holocausto. Los defensores del politeísmo invocaron a Baal con gritos y danzas para que incendiara su ofrenda. Nadie les escuchó. Elías, por su parte, ordenó que el altar a Yavhé se llenara de agua hasta el borde. A continuación, invocó al único Dios e inmediatamente bajo fuego del cielo que prendió la ofrenda y evaporó el agua que inundaba el altar del holocausto."

LUGARES DE CULTO

Los lugares de culto de las antiguas religiones no eran elegidos al azar, sino por su localización o importancia y, muchas veces, el lugar ya era sagrado para religiones más antiguas, lo cual puede significar que fuese un lugar de poder. Los lugares de culto más elaborados incluyen la construcción de templos u otras estructuras más complejas, aunque en la península se dio más la presencia de pequeños santuarios situados en la misma naturaleza (cuevas, bosque, orillas de ríos, montañas, etc.). De forma genérica los romanos denominaban a estos lugares sagrados donde se realizaban cultos "*temen*" y podían presentar algún tipo de construcción, mobiliario o decoración: inscripciones en piedra, mesas de piedra (llamadas en ciertos lugares "*mesas de brujas*") usadas como altares -destacando la existencia de las llamadas mesas giratorias (mesas en equilibrio que se pueden girar con facilidad, normalmente con algún tipo de creencia o superstición asociada a la misma)-, menhires (piedras verticales de gran tamaño formando, o no, algún tipo de patrón), dólmenes (piedras de gran tamaño con la forma de una pi griega), estelas (piedras con inscripciones), pozos u hornos para sacrificios, vasos votivos para usar en las liturgias paganas, urnas, pebeteros, etc. Aquellos *temen* que estaban situados en los bosques se denominaban *nemeton* y podían no tener representación alguna del dios o dioses al que estaban dedicados, siendo el mismo lugar la representación de los mismos. Sobre estos *nemeton* habla un historiador romano de la época de la siguiente forma:

"No consideran digno de la grandeza de los dioses encerrarlos entre paredes, ni representarlos bajo forma humana; les consagran arboledas a las que dan nombre de dioses a ese algo misterioso al que sólo ven con los ojos de su veneración."

Los más poderosos de estos lugares sagrados eran los llamados ónfalos, palabra griega que significa literalmente ombligo, en referencia a ser el centro del mundo.

Estos lugares se encontraban en lo alto de colinas o montañas y era la unión simbólica del aire, la tierra y la naturaleza, y no era raro el encontrar en ellos algún tipo de construcción de piedra (dolmen, menhir, mesa de piedra, etc.).

En términos de juego, un *temen* es un lugar sagrado pagano donde desde tiempos inmemoriales se rinde culto a un dios o dioses, normalmente un lugar de poder pagano. Es raro que no se encuentre en la naturaleza (caverna, río, claro del bosque, cima de montaña, etc.).

LÍNEAS DE LEY

Los druidas creían que la energía de la misma Tierra circulaba como si de un río se tratase, siendo la sangre de la Madre Tierra. A estas energías las denominaban *vouïvres*, teniendo muchas veces una representación física palpable como la de un cauce o corriente subterránea. Los druidas tenían en alta estima estas líneas, ya que los lugares en que se cruzan eran sin duda lugares de poder, donde se celebraban ritos y levantaban dólmenes o menhires. Religiones posteriores pueden haber perdido el conocimiento o la capacidad de reconocer estas líneas y sus intersecciones, pero es

práctica común de cualquier religión el construir sus nuevos templos sobre las ruinas de los anteriores, quién sabe si para aprovechar el poder que las líneas brindan. Los templarios en particular eran especialmente eficaces, construyendo sus fortalezas en lugares místicos del pasado, Dios sabe con qué propósito. Lo que sin duda alguna está relacionado con este secreto es la construcción de catedrales, el fenómeno de la masonería y la llamada geometría sagrada (la construcción de templos con una serie de proporciones y características muy especiales), aunque la pregunta es que si es así para aprovechar el poder de las líneas de ley, ¿cuál es el fin que se quiere lograr?

En términos de juego, un cruce de líneas determina un lugar de poder. Si nunca ha sido aprovechado (ninguna religión lo ha utilizado, ni se ha usado en ceremonias mágicas o místicas de cualquier clase), se considera que está virgen, esperando ser activado (si un culto demoníaco lo descubriese y empezase a invocar demonios allí, se tornaría un enclave místico demoníaco; si se construyese una iglesia, un enclave divino, etc.). Existen ya pocos de estos lugares que permanezcan vírgenes.

Una última curiosidad, el término líneas de ley fue inventado por Alfred Watkins en 1921 al constatar que muchos de los lugares por donde estas líneas se cruzaban habían sido designados por los antiguos celtas con nombres que terminaban en *-ley*, *-ly* o *leigh*.

Fiestas Paganas

Las siguientes festividades fueron practicadas principalmente por los celtas aunque fueron compartidas con varios cultos de la antigüedad, ya que muchas son *temperas* (comienzos/fin de estación). De todas formas, nos podemos encontrar variaciones en el nombre o la festividad y por supuesto, cada culto pagano incluirían sus propias festividades. Un ejemplo de esto es el llamado Día de las Lumbres, que se celebra en muchas zonas del interior a principios de febrero en referencia a Imbolc; pero existen variantes de dicha fiesta, posiblemente distintas fiestas en origen de las que ya sólo se recuerda la quema de hogueras, que tienen idéntico nombre: en la costa andaluza se celebra el 7 de septiembre y en otros lugares del interior de la comunidad, el día de la Inmaculada o a mediados de enero. De manera general, en estas fiestas paganas hablaremos del Dios y la Diosa, refiriéndonos a ellos de forma general, simbolizando al Dios como principio masculino (solar) y la Diosa como principio femenino (lunar/terrenal). Destacar también que aunque el Dios y la Diosa siguen un particular ciclo durante todo el año, naciendo el Dios con el invierno y muriendo a mediados de otoño, la Diosa aparece bajo la forma de la triple diosa, en tres estados o formas diferenciadas: como doncella en primavera/verano, madurando como matrona en verano y otoño y envejeciendo como anciana en invierno para volver a rejuvenecer en la primavera. Dependiendo de cada festividad el rol de Dios o Diosa deja de ser tan general. Tomando el protagonismo uno o varios dioses y diosas concretos.

SAMHAIN

También conocida como *sammáin*, la palabra derivada de *samnis*, que significa "reunión". Celebrada el 31 de octubre,

era el comienzo del año nuevo celta. Conmemora la muerte del Dios solar (la cual provocará que los días sean cada vez más cortos, las noches más largas y la llegada inevitable del invierno) y su viaje al Inframundo, mientras la Diosa de la tierra llora su muerte. También se celebra en esta fecha la última cosecha y se rinde honores a los espíritus de los muertos, pues en esta noche las fronteras entre este mundo y el Otro son especialmente delgadas, permitiendo volver a los difuntos a visitar a sus parientes vivos. Por ello es de buena costumbre poner comida de más (y de buena calidad) en la mesa y reservar sitio para aquellos que se fueron. Tras la cena, los habitantes del pueblo salían en procesión portando mascarás representando a los difuntos para ayudarles en su camino de retorno al Inframundo.

Pero no todos los que vuelven del Otro Mundo pueden venir con buenas intenciones, pues también se puede recibir la visita de los espíritus sin reposo, los espíritus de los malvados que los dioses dejaron perdidos por toda la eternidad entre la tierra y la luna, negándoles el acceso al mundo de los muertos. Para evitar sus iras se encienden velas en las casas y hogueras en la cima de los montes, para que su luz proteja a los vivos y ayude a los muertos a encontrar su camino (estas hogueras podían incluir sacrificios, ver más abajo). Para aquellos espíritus más malignos los druidas tenían un ritual de protección mucho más oscuro: se hacía un sorteo entre las vírgenes del lugar, siendo sacrificada la elegida y untándose con su sangre los dinteles de la puerta para impedir que los espíritus malignos dañasen a sus ocupantes (a aquellas familias que se negaban a que sus hijas participasen en el sorteo no se les untaba de sangre, permitiendo a los espíritus malignos el importunar a su gusto). Una variante de este ritual era la de la

Parte I: Deities Religio

guía de los muertos: la muchacha sacrificada se convertía, al morir, en la guía que se llevaría a los espíritus de los muertos de vuelta al Inframundo (a aquellas familias que se negaban a que sus hijas participasen en el sorteo, los vengativos druidas les inscribían una marca o runa en el dintel de la puerta para que los espíritus malignos se cebaran con ellos).

También había la creencia entre los druidas de que el dios de la muerte mantenía atrapadas en un lugar de tormento a las almas de los pecadores que habían muerto el año anterior y que, si se le ofrecía un sacrificio digno, esa noche los liberaría, permitiendo su camino al Inframundo. Este sacrificio consistía en colocar animales (caballos eran los más apropiados) y víctimas humanas (esclavos o prisioneros de guerra) en cestas y prenderles fuego. Un estilo de sacrificio incluía al llamado "hombre de palo": la efígie humanoide de un hombre de madera, construido con troncos y palos, que tenía en su interior las ofrendas y sacrificios y al que se le prendía fuego (existía la creencia que aquellos que miraran el fuego arder podían ser capaces de ver el futuro, mientras las llamas se llevaban las almas al Inframundo). La delgadez de las fronteras también hace posible que uno se encuentre esa noche con otros habitantes del Otro Mundo (como por ejemplo hadas) o que un incauto cruce al Otro Mundo (bien hará en volver a nuestro mundo antes que amanezca).

En términos de juego, es una noche mágica por excelencia teniendo los usuarios de magia un bonificador de +25% en el lanzamiento de sus hechizos. Los hechizos de invocación, nigromancia o magia negra tienen un bonificador adicional de +25% (acumulable) esta noche, permitiendo a los invocados quedarse hasta el amanecer, aunque una pifia en dichos hechizos suele conjurar a los más inoportunos y desagradables espíritus. Los hechizos de augurios y profecías también reciben un bonificador de +25%, pero advertidos están quienes los usen de que revelarán los más oscuros designios.

Los espíritus del Inframundo están sueltos esta noche, cuidado a aquellos que salgan fuera de sus casas, pues hay que evitar especialmente aquellas zonas o lugares conectados de forma ordinaria con el Otro Mundo.

MABON

Se celebra en la víspera del 22 de noviembre, en el equinoccio de otoño. En esta festividad los druidas honraban al dios del bosque, ofreciendo libaciones de sidra y vino a los árboles. En ella se celebra la pronta muerte del Dios en *Samhain* y el paso a la ancianidad de la Diosa. A partir de este día, las noches serán cada vez más largas, y el calor poco a poco abandonará el mundo. Aun así, es una fiesta alegre (al fin y al cabo es la segunda fiesta de la cosecha), se recolectan los campos y se pisa la uva, siendo costumbre el hacer coronas de avellano y hiedra para el anciano Dios y muñecas para la Diosa.

En términos de juego, cualquier hechizo de magia blanca usado en este día tiene un bonificador de +15%.

YULE

Significa literalmente "rueda". Se celebra el 21 de diciembre y coincide con el solsticio de invierno, el día más corto y la noche más larga del año. Representa el nacimiento del Dios

y, con él, la promesa de su retorno y, por tanto, la primavera. Es costumbre el intercambio de regalos y la decoración del árbol. Existe la tradición del tronco de Yule: se corta en el bosque un tronco, normalmente un pino o roble, y se lleva a la casa familiar donde se decora adecuadamente, junto a ofrendas y libaciones, haciéndolo arder después durante al menos doce horas. Las cenizas del tronco de Yule tenían las propiedades de proteger la casa del mal, así como de proporcionar suerte y abundancia. Muchas religiones paganas de la antigüedad celebraban Yule: en Roma eran las fiestas en honor de Saturno y los adoradores de Mitra la tenían como el día que nació su dios; día que el papa Julio I, en el siglo IV, muy juiciosamente "convirtió" en las fiestas del nacimiento de Cristo (la fecha oficial se supone en marzo).

En términos de juego las cenizas del tronco de Yule pueden ser usadas como ungüentos a la hora de lanzar los hechizos de Refugio del Hechicero (ver pág. 209/-), Fortuna (ver pág. 174/144) y Bendición de Hada (ver pág. 189/150). Las cenizas también pueden ser usadas como componente adicional en hechizos de protección contra el mal, proporcionando un bonificador de +25%. Las cenizas pierden sus propiedades con el próximo Yule.

IMBOLC

Se celebra el 2 de febrero y se le conoce por multitud de nombres: Brigantia (en honor a la diosa Brigit), el día de Brígida, el festival de las luces o el día de la candelaria. Representa el final del invierno y el comienzo del regreso de la primavera. En esta fecha la anciana diosa del invierno Cailleach se convierte en la doncella Brígida, la señora del fuego, la inspiración, curación y protectora de las mujeres que contraían matrimonio (siguiendo el ciclo de la triple diosa). En este día se honra a las doncellas y vírgenes. Era costumbre el encender velas, antorchas u hogueras, celebrando el retorno de los días más largos y confeccionar muñecas, llamadas *brideog*, que representaban la fertilidad de la tierra para pedir por el regreso de la abundancia de los meses cálidos.

En términos de juego, cualquier hechizo de fertilidad, amor (si no es malintencionado) o curación usado en este día, obtiene un bonificador de +25%. El menstruado de una virgen obtenido ese día también es poderoso, ofreciendo un bonificador de +25% en aquellos rituales que requieran menstruado o sangre.

OSTARA

Se celebra el 21 de marzo, el equinoccio de primavera, cuando los días y las noches son igual de largos y la naturaleza se renueva. Es un día dedicado especialmente a la Diosa, donde además se celebran los esponsales del Dios solar con la Diosa doncella. En esta fecha se realiza la bendición de las semillas.

En términos de juego, cualquier hechizo de Fertilidad (ver pág. 168/141) usado ese día, obtiene un bonificador de +25%. Las semillas de plantas usadas como componentes mágicos que se planten en este día, proporcionaran, una vez la planta madure, un bonificador de +5% (acumulable, aunque con un máximo de +50%) cuando se fabrique con ellas pociones o ungüentos.

BELTANE

Se celebra la noche del 31 de marzo al 1 de mayo y, literalmente, significa “fuego de Bel”, momento en el que se celebra la coronación de Bel, el dios solar. Se celebra la unión del Dios y la Diosa siendo un periodo de fertilidad. Se suelen celebrar banquetes, festejos y rituales de todo tipo y es el único día del año en el que los casados tienen libertad de tener relaciones sexuales con otras personas que no sean sus respectivas parejas (ni decir tiene que esto no le hacía la más mínima gracia a la Iglesia, que persiguió la celebración de la festividad). Uno de los rituales más realizados es saltar sobre la hoguera, que purificaba y daba suerte y ayudaba a las cosechas de los campesinos (sus cultivos crecerían hasta la altura alcanzada en su salto). Las aguas de fuentes, ríos, manantiales o el mismo rocío recogido en la mañana del 1 de mayo tienen propiedades mágicas que permiten la curación de enfermedades y el aumento de la belleza.

En términos de juego, cualquier hechizo de fertilidad, amor o sexo tiene un bonificador de +25%. Las cenizas recogidas de las hogueras pueden usarse en el hechizo de Revocar Maldición (ver pág. 177/146) o Desaojear (ver pág. 109 de este libro) proporcionando un bonificador de +25%. Las aguas recogidas en la mañana del 1 de mayo se consideran mágicas, otorgando un bonificador de +25% a los hechizos de curación e incrementando los efectos de hechizos que aumenten el Aspecto en un 50% adicional.

LITHA

Coincide con el solsticio de verano, celebrándose en la víspera del 21 de junio, que es la célebre noche de San Juan, de la que en la Península quedan tantísimas tradiciones mágicas. Es el día

con la noche más corta, en el que se celebra el embarazo de la Diosa y el máximo esplendor del Dios. En ella tienen lugar rituales que implican el fuego (en honor del Dios) y el agua (en honor de la Diosa). Es un día mágico por excelencia, especialmente en hechizos amorosos, en el que las fronteras del Otro Mundo se vuelven más tenues, permitiendo el encuentro con seres del Otro Mundo, especialmente hadas.

En términos de juego, cualquier hechizo usado en este día tiene un bonificador de +25% a su lanzamiento. Los hechizos de tipo amoroso, curativo, sexual o de suerte tienen un bonificador de +25% adicional, al igual que los de invocación de entes no malignos. Las hierbas o aguas recogidas en esta noche permiten realizar pociones o ungüentos que doblan su caducidad e incrementan sus efectos en un 50%. Sin embargo, hay que tener cuidado cuando se salga a recolectar estos componentes, pues en este día las fronteras entre este mundo y el Otro son tenues, pudiendo encontrarnos algún habitante del otro lado (un ser IRR o hada) o, en el peor de los casos, cruzar al otro lado (aunque esto sólo suele suceder en lugares de poder).

LAMMAS

Se celebra en la víspera del 1 de agosto y significa los juegos de Lugh. Esta festividad es la fiesta de la cosecha, donde se empiezan a recibir los dones, fruto de Beltaine. Es una fiesta donde se agradece a la Diosa los dones y la fertilidad otorgada mientras el Dios envejece y se debilita. Es costumbre reunirse para amasar los primeros panes de la cosecha.

En términos de juego, cualquier hechizo de magia blanca usado en este día tiene un bonificador en su lanzamiento de +15%.

El Otro Mundo

Otra característica prácticamente común a toda religión pagana es la existencia de otras realidades ajenas a este mundo mundano donde habitamos (los celtas se referían a él como “el Otro Mundo”). Este Otro Mundo no es único y en él se pueden encontrar varias zonas, como mínimo las siguientes (cada religión pagana incorporará otros lugares o reinos).

EL INFRAMUNDO

El Inframundo es el lugar donde van las almas de los muertos al morir. Este lugar normalmente no es un paraíso en el sentido cristiano o musulmán, aunque tampoco es mal sitio donde morar eternamente. La mayoría de las religiones lo ven como “las Tierras del Verano”, un lugar fértil donde nunca hace frío, donde la comida es abundante y no existe la enfermedad. La llegada a este mundo no es inmediata, por ello el pagano hace ofrendas a los dioses del Inframundo para que le protejan en su último viaje y, por supuesto, los familiares del muerto celebran una ceremonia funeral, rogando a los dioses para que el difunto pueda llegar sin problemas a su morada final. Hacen bien, pues en

su camino hacia las Tierras del Verano existen criaturas que hacen festín con aquellas almas de los muertos que se extraviaban o no gozan de la protección de los dioses. Pero peor destino tienen los pecadores, ya que ellos no conocerán el reposo, vagando por toda la eternidad entre la vida y la muerte (aunque en según qué culturas sí puede existir algún tipo de lugar de castigo para los pecadores en el Inframundo, a la manera del Infierno cristiano o el Tártaro romano). Este Inframundo se tiene normalmente como un lugar subterráneo.

LA TIERRA DE LAS HADAS

El Otro Mundo también es el hogar de hadas y duendes, amén de otros seres IRR, que en determinadas fechas y ocasiones son capaces de pasar de su mundo al nuestro. Un ejemplo lo tenemos en los mouros, versión gallega de los fomor celtas, que habitan en sus ciudades subterráneas (¿caso en el Otro Mundo?). Estas tierras son un reflejo de nuestro mundo, siendo lugares de maravillas, muy bellos y peligrosos, donde el tiempo pasa de manera caprichosa, existiendo leyendas celtas -versiones muy similares de la le-

yenda cristiana en la que un santo se queda embelesado por el canto de un pájaro y al volver a su casa han pasado décadas- en relación a gente que ha estado en las tierras de las hadas sin percatarse (existía la creencia de que no se debía comer o beber nada de ese mundo, bajo riesgo de no poder volver nunca al nuestro). Una curiosidad al respecto, estas leyendas en las que alguien cruza al Otro Mundo, solían describir lugares muy bellos y agradables, aunque con el contacto de la civilización celta con la cristiana los encuentros se tornan oscuros, peligrosos y de funesto final, quizás influenciados por los relatos del Infierno cristiano.

LA MORADA DE LOS DIOS

Y, por supuesto, este Otro Mundo es donde moran los dioses, donde tienen sus mansiones y reinos, así como aquellas criaturas que les sirven. No todos los dioses tienen porque morar aquí, los más humildes, como los genios loci, pueden morar en sus dominios terrenales.

Aunque separados, nuestro mundo y el Otro están comunicados, habiendo lugares que actúan como puertas o encrucijadas entre ambos mundos (normalmente lugares de poder). Estos lugares no tienen por qué estar activos todo el tiempo, siendo operativos durante determinados días al año (como por ejemplo, *samhain*). Los celtas, gente especialmente supersticiosa, temían ciertos momentos del día o espacios intermedios que estaban entre dos sitios y en ninguno de ambos al mismo tiempo: la línea del horizonte, las brumas o nieblas, el centro del cauce del río (en el que no se está ni en una orilla ni en la otra), el umbral de una puerta, el alba y el ocaso (esos momentos en los que no es ni de día ni de noche). En esos sitios y horas era más probable el encuentro con un habitante del Otro Mundo (espíritu, hada, ser IRR, etc.) o incluso cruzar de manera inadvertida al otro lado. Otro lugar especialmente temido eran los cruces de caminos, lo cual provocó que la Iglesia sugiriese la colocación de cruceiros en dichos lugares para proteger a los viajeros y peregrinos (los brujos goéticos también sacan partido al lugar, siendo un excelente sitio para invocar al diablo y a la hora de pactar con él).

Últimas Palabras

Llegamos al final. Tras todo lo expuesto, ya te habrás fijado, amable lector, que este capítulo ha sido muy general. Debo decir que no lo tenía pensado así, pero en el momento en que me enfraqué en la búsqueda y estudio de tomos de antropología e historia, la cosa estaba clara. O sea, que no lo estaba. Las fuentes de culturas más antiguas solían ser romanas que hablaban “desde su punto de vista”; los datos de dioses son apenas inexistentes; y dado el carácter sagrado de la escritura, apenas podemos fijarnos en las estelas romanas con inscripciones a los dioses locales. Tampoco es que haya sobrevivido una cultura especialmente pagana hasta nuestros días (ya se sabe, la buena y santa de la Inquisición), salvo quizás en Euskadi, sólo quedando retazos de costumbres paganas del pasado. Por ello, a la hora de utilizar este capítulo, para determinar las creencias paganas de un determinado lugar, recomiendo:

✧ Consultar el suplemento regional (si lo hubiese) del lugar en cuestión, lo cual siempre es una ayuda, porque siempre suele haber un apartado sobre los dioses del pasado. Los suplementos son *Dracs* (para Cataluña), *Jentilen Lurra* (para Euskadi y Navarra), *Fogar de Breogán* (para Galicia), *Asturies Medievalia* (para Asturias) y *Al Andalus* (para Andalucía).

- ✧ Determinar la herencia del pueblo antiguo del lugar (celta, celtibera, etc.), lo cual puede ayudar a la hora de enfocar las reminiscencias paganas de la localidad.
- ✧ Decidir qué *numen*, genios loci y lares componen su mitología, sus nombres, poderes y atribuciones (siéntete libre de inventar sus nombres o “exportarlos” de otra cultura pagana).
- ✧ Determinar que rituales se hacían para honrar a dichos dioses y con qué frecuencia o en qué fechas se daban, así como qué prácticas religiosas, sacrificios y ofrendas se hacían de forma ordinaria.
- ✧ Decidir la actitud ante los muertos, los espíritus de los difuntos, “la buena gente” (seres feéricos), criaturas irracionales y el Otro Mundo.
- ✧ Determinar el grado de secretismo social del culto, su relación con la sociedad “oficial” monoteísta y su opinión y relación con otros cultos diabólicos más clásicos. También concretar qué tipo de costumbres, leyes, tabús o curiosidades tienen los paganos, para dar algo más de color y, por qué no, la posibilidad de cazar algún indicio para descubrir la presencia pagana en la región (todo esto dependerá del grado de secretismo).

Part II: Magice Pagana



Donde se describe un canon comprehensívo
de conjuros, bendiziones et rituales sa-
grados atorgados por los viejos poderes a
todos aquellos que son poderosos et voluntariosos
de andar de cabo los antiguos senderos.

RAZIONALIDAD CONTRA IRRACIONALIDAD

Mientras que las religiones monoteístas confían en un dios poderoso, un dios masculino, paternalista, protector y exigente con sus hijos, con unas reglas establecidas, un mundo RRacional y con sentido, la visión del pagano es distinta. No es que el mundo pagano no tenga “sentido”, pero el pagano sabe la verdad: existen multitud de dioses, los rituales y ofrendas que se les hacen son tanto para ganar su benevolencia como para evitar sus iras y, aun así, no existe seguridad, pues los dioses son caprichosos e impredecibles y no tienen por qué molestarse en protegerte en la batalla o ante la adversidad. Los dioses son seres poderosos pero no siempre invencibles, pues existen leyendas de héroes humanos de la antigüedad que los derrotaron (si no en combate, quizá en astucia). El paso de las estaciones, que para otros puede ser un ciclo ordinario, el pagano sabe que no es así, que es gracias a los rituales realizados en los que participa en ciertos días que ayuda a la primavera a vencer al invierno y al continuo avanzar de las estaciones. La magia existe, es un hecho, una realidad más del mundo, de la que ni los mismos dioses están a salvo, existiendo leyendas de dioses que hechizan a otros de los suyos y, si los mismos dioses no están a salvo, ¿quién puede estarlo? Es por ello que el pagano acepta el mundo tal y como es, aunque a otras sociedades le parezca un tanto IRRacional. Magia y religión están intrínsecamente ligadas en el mundo pagano, teniendo muchos de los rituales religiosos un carácter mágico, que se ha perdido en las religiones monoteístas (en el cristianismo por ejemplo, el único ritual que tiene cierto carácter mágico es el exorcismo).

LA LEY DEL RETORNO

Los paganos no distinguen entre magia negra o blanca. De esta forma, un sacerdote pagano puede lanzar una maldición sobre cualquiera que le ofenda sin temer represalia alguna por parte de los dioses. La magia es simplemente magia, una herramienta, y depende del hombre el buen o mal uso que se le dé. Lo que sí existe es una idea similar a la regla áurea cristiana (el amor o la compasión que le ofrezcas al prójimo, te será devuelto; o la idea de que no le hagas al vecino lo que no te gustaría a ti padecer), que es la ley del retorno: todo lo que hagas a los demás con magia, te será devuelto; si haces el bien, recibirás el bien y si haces el mal, recibirás el mal. Existe otra versión de esta ley, la ley del triple retorno, que básicamente consiste en que recibirás triplicado el resultado de tus acciones.

En términos de juego, cuando un pagano que use magia negra o magia con malos fines pifíe en un hechizo, se verá castigado por la ley del retorno: deberá tirar tres veces en la tabla de pifias mágicas (ver pág. 145 de este libro) y quedarse con el peor resultado posible. Dependiendo del uso (y abuso) de la magia negra, el DJ puede hacer que el pagano se quede con los dos peores resultados o directamente con los tres.

Magia Pagana

Advertencia: Todos los hechizos de magia pagana son transmitidos de manera oral, así que es imposible encontrar grimoarios que contengan tales rituales.

La magia pagana es herencia de los hechizos usados antaño por las viejas culturas paganas. Cualquiera que siga sus enseñanzas y realice sus ritos y ofrendas a los dioses puede hacer uso de ella, aun cuando la fe sea “fingida” (eso sí, que no espere ayuda divina de los dioses monoteístas). Esta magia es practicada tanto por los sacerdotes paganos como por las brujas y hechiceros de origen pagano. Todo aquel seguidor de la antigua religión que tenga al menos un 25% en Teología (Pagana) y 50% en Conocimiento Mágico puede aprender hechizos de magia pagana, hechizos relacionados con los viejos dioses del mundo antiguo.

En alguno de los hechizos se nombra a dioses que pueden estar relacionados con los efectos solicitados. Evidentemente, cada DJ es libre de modificar tales nombres para hacerlos compatibles con los dioses, tradiciones o hechiceros de su campaña o aventuras. Los componentes de los hechizos también son muy básicos y se recomienda al DJ que añada algún componente para personalizarlos en función de la cultura pagana que desee interpretar (por ejemplo, si la cultura pagana considera

el musgo como planta sagrada, podría ser un componente fundamental de alguno de los hechizos más sagrados).

VIS PRIMA Torques de Batalla

Talismán de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser roto.
- ✧ **Duración:** 1D6x30 minutos.
- ✧ **Componentes:** Cada torque puede variar sus componentes, aunque de manera general serán metal (normalmente oro), sangre de un animal afín al dios o diosa, un sacrificio de animal en un temen o santuario, un mínimo de 40% en Artesanía. Como ejemplo: oro, sangre de conejo, sacrificio de un conejo en un temen, Artesanía (Orfebrería) 40%.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica un torque (adorno de forma similar a una herradura o “C” casi cerrada que llevaban los celtas en cuello, muñecas o brazos), con inscripciones pidiendo al dios o diosa objetivo su ayuda en la batalla. Para usarse, el ejecutante se coloca el torque y realiza una plegaria al dios adecuado, pidiendo su protección.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante obtiene una protección de X puntos de tipo aura (si es impactado haciendo 0 o menos puntos, parecerá como si el golpe hubiese fallado o sido esquivado). Esta protección sólo es efectiva contra armas normales, no protegiendo contra armas mágicas o benditas. Los efectos no son acumulables entre varios torques de distinto tipo (salvo los de Endovélico y Ataecina), pero sí con el hechizo de Ungüento de Guerra (ver pág. 36 de este libro) o Piel de Lobo (ver pág. 196/152). El hechizo sólo funciona si el portador no lleva pieza de armadura encima (ni siquiera ropa gruesa, aunque se puede permitir sólo si realmente es necesaria para no congelarse), ya que de otra forma se ofendería a los dioses invocados. Existen cinco versiones del hechizo de Torques de Batalla, cada una dedicada a un dios o diosa en concreto, de los siguientes niveles de protección y *vis*:

Vis	Dios dedicado	Protección
Prima	Endovélico	1
Secunda	Ataecina	2
Tertia	Cernunnos	3
Quarta	Coso	4
Quinta	Lug	5

Vis SECUNDA Ritual del Cazador

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Un día.
- ✧ **Componentes:** Las armas del cazador.
- ✧ **Preparación:** En las afueras del bosque el pagano entona una plegaria a los dioses del bosque para que le sean propicios en la caza.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el pagano obtiene un bonificador de +50% a las tiradas de la competencia Rastrear y a las tiradas de Suerte para determinar encuentros con presas, siempre que se utilicen para cazar presas o para poder encontrarlas.

Vis TERTIA Bendición de Epona

Talismán de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta el alba, el ocaso o hasta que el talismán se separe del caballo, lo que ocurra antes.
- ✧ **Componentes:** Oro, metal de una herradura de un caballo del encantador, el uso de la bendición sagrada de Epona ante el talismán por un sacerdote pagano de la religión del encantador.
- ✧ **Preparación:** El pagano ha de fabricar una pequeña figura con forma de caballo con los metales donde

grabará una serie de signos sagrados. El proceso de fabricación del talismán ha de terminar con la bendición del mismo por un sacerdote pagano. Para usarse, el talismán se ha de colocar en la frente del equino y recitar la letanía en honor de la diosa, colocando a continuación la figura en algún lugar que esté en contacto permanente con la piel del animal.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el equino obtiene los mismos efectos que los conseguidos por el hechizo Bendición de los Animales (ver pág. 41 de este libro), otorgando además un bonificador de +25% a las tiradas de Cabalgar de su dueño o de los adoradores de Epona que lo monten. Este talismán también puede ser usado para lanzar (si se conoce) el hechizo de Bardas Encantadas (ver pág. 180/-).

Invocar el Valor de los Ancestros

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 1D3 horas.
- ✧ **Componentes:** Una figurilla tallada de los ancestros o familiares difuntos, conocer como mínimo los nombres de los antepasados hasta la tercera rama (tatarabuelos).
- ✧ **Preparación:** El pagano aprieta fuertemente la figura mientras recita una letanía, invocando el valor de sus antepasados muertos y haciendo mención al nombre de cada uno, para que le ayuden en esta situación desesperada. Para mencionar a todos los antepasados se requieren dos acciones extendidas, lo que significa que se necesitan dos asaltos para lanzar el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si la plegaria tiene éxito, su Templanza se invierte (un total de 100% menos a la Templanza actual) o se obtiene un bonificador de +25% a la misma, lo que sea mejor. Como se ha dicho anteriormente, este hechizo necesita dos asaltos para recitar los nombres de los antepasados hasta la tercera rama, pero si se pronuncian los nombres de una rama por encima de la tercera se obtendrá un bonificador adicional de +5% (acumulable, aunque cada tres ramas adicionales se necesita una acción extendida adicional y por tanto un asalto más). En un principio, este hechizo sólo afecta al pagano, pero si está en presencia de hermanos o familiares consanguíneos y estos escuchan respetuosamente la súplica prestándose a ella, también serán afectados. Por cierto, los ancestros no se toman bien que se use este hechizo para según qué situaciones o que se utilice de manera banal o inadecuada.

Paso de los Bosques

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se consuma la vela.
- ✧ **Componentes:** Una vela.

Parte II: Magia Pagana

✧ **Preparación:** El pagano alza una plegaria al dios o diosa del bosque para que le permita un paso tranquilo por sus dominios, encendiendo la vela a continuación.

✧ **Descripción:** Si la plegaria tiene éxito, todas las tiradas de Rastrear y Suerte (a la hora de evitar encuentros con animales salvajes peligrosos u otras adversidades) tienen un bonificador de +50%. Al contrario que Ritual del Cazador (ver pág. 32 de este libro), este bonificador se utiliza para evitar posibles encuentros hostiles en un bosque, ya sean animales salvajes o posibles perseguidores.

Protección de Baraeco

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Un día o hasta que acabe la batalla, lo que se dé antes.

✧ **Componentes:** Una imagen o ídolo de Baraeco (o un dios de la montaña, de la guerra o lar protector), el sacrificio de un animal mediano o grande, un recinto amurallado.

✧ **Preparación:** Se reúne al menos a diez personas o a una cuarta parte de los defensores de un recinto amurallado alrededor del ídolo y se le ofrece el animal en sacrificio al dios a cambio de su protección en la batalla.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito las tropas del recinto aumentan en uno su calidad y mueven una columna a su favor en Tabla de Combates (ver pág. 526/248), reduciéndose sus bajas a un tercio, en lugar del 50%, por defender un recinto amurallado. Este hechizo sólo funciona si la inmensa mayoría de los componentes del bando defensor son paganos.

Runa de Guerra

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Una hora.

✧ **Componentes:** Un arma, sangre humana.

✧ **Preparación:** El pagano escribe con la sangre un símbolo de poder del dios de la guerra en su arma, al tiempo que recita una plegaria invocando su poder para el combate.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el daño mínimo del arma se incrementa de la siguiente manera: en un punto (+1) para armas ligeras, en dos puntos (+2) para armas medias y en tres puntos (+3) para armas pesadas.

Sentir las Vouíves

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 1D3 horas.

✧ **Componentes:** Un talismán de Varita de Búsqueda (ver pág. 185/149).

✧ **Preparación:** Se usa la varita de la misma forma que se describe en el hechizo Varita de Búsqueda.

✧ **Descripción:** Si el lanzamiento del hechizo tiene éxito indicará la dirección de la línea de ley más cercana. Si el ejecutante está sobre una línea la varita vibrará ligeramente, indicando únicamente dos direcciones, las del origen y el final de la línea. Si el ejecutante llega a un cruce de líneas, la varita apuntará al suelo.

Velo de los Bosques

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Un día.

✧ **Componentes:** Tres monedas.

✧ **Preparación:** En el interior del bosque, el pagano arroja hacia atrás las tres monedas de mayor valor que tenga encima (no puede recogerlas o hacer algún tipo de chanchullo para que sean de menor valor, so pena de ofender a los dioses) y, en el sitio donde hayan caído, dibuja un símbolo en honor del dios del bosque, entonando una plegaria para que le ayude a despistar a sus perseguidores.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito obtiene un bonificador de +50% a la hora de utilizar la competencia de *Sigilo* en el bosque, mientras que sus perseguidores tendrán un -50% a la hora de rastrearle. Los sabuesos y otros animales de presa no conseguirán dar con el rastro del pagano mientras los efectos del hechizo sigan activos.

VIS CUARTA Collar de Ámbar

Talismán de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** Hasta ser roto o destruido.

✧ **Duración:** 20 asaltos de combate o 2D6+2 asaltos, respectivamente.

✧ **Componentes:** Cuentas de ámbar, hilo, conocer los hechizos de *Piel de Lobo* (ver pág. 196/152) y *Corazón de León* (ver pág. 191/150).

✧ **Preparación:** Con las cuentas de ámbar se va fabricando un collar siguiendo un ritual secreto y en completa intimidad.

✧ **Descripción:** Variante pagana del hechizo de *Piel de Lobo* y *Corazón de León*, permite crear un collar de cuentas de ámbar que actúa como talismán para esos dos hechizos.

Entereza del Héroe

Talismán de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** Hasta ser roto o destruido.

✧ **Duración:** 20 asaltos de combate o hasta quitarse el cinturón.

✧ **Componentes:** Cuero de toro negro, plata, oro, sangre de un miembro del linaje de un gran héroe.

✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un cinturón con una gran hebilla en forma de grifo. Para acti-

varse, el pagano se ha de llevar ambas manos a la hebilla a la vez que eleva una plegaria a los dioses de la guerra, invocando su protección.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el portador no podrá sufrir secuelas debido a golpes de armas ordinarias. Las armas mágicas o benditas le provocarán secuelas de forma normal, al igual que los ataques de seres IRR, aunque en este último caso se puede intentar pasar una tirada de Suerte para evitarlo (una tirada por cada posible secuela).

Furor Guerrero

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 minutos o hasta que el último enemigo haya caído, lo que ocurra antes.
- ✧ **Componentes:** Un arma de corte y sangre (según el caso, una piel de lobo).
- ✧ **Preparación:** El pagano se hace un corte con el arma en la mano o en el pecho (lo que le provocará 1D3 puntos de daño) y saborea su propia sangre mientras recita una invocación al dios de la guerra para que le dé fuerzas en la batalla (si el dios de la guerra en cuestión es el dios lobo el hechizo es diferente, ya que habría que ponerse una piel de lobo y recitar el hechizo mientras se saborea la sangre).

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el pagano se verá embargado por la furia del dios, produciéndole un frenesí terrible y una enorme ansia de sangre, obteniendo un bonificador de +5 a sus tiradas de Iniciativa, +5 puntos a su FUE, RES y AGI, -5 puntos a la HAB y PER (si esta reducción produce un bonificador de daño negativo, se considerará que tiene un bonificador de daño de +0), -10 puntos a la COM y CUL y un bonificador de +20% a todas las competencias de armas o relacionadas con el combate (por ejemplo, si se utiliza Correr, Nadar o Trepár para perseguir enemigos, se pueden considerar competencias de combate). Mientras se encuentre bajo los efectos del hechizo no puede realizar acciones de defensa, sólo de ataque; además no sentirá miedo, ni bajo ningún concepto evitará el combate, ni huirá. Entablará combate cuerpo a cuerpo de la manera más simple (en términos de juego significa que no usará acciones extendidas), y sólo utilizará armas de proyectiles u arrojadas si es la única opción de ataque posible. No puede perder su bonificador de daño debido a las heridas recibidas (como mucho, quedará reducido a la mitad), ni tampoco perderá el conocimiento al llegar a Puntos de Vida negativos, aunque perderá cada asalto 1D3 PV en vez de perder sólo uno como es lo habitual.

Cualquier persona que intente sujetarle, que intente curarle con la competencia Sanar, que le provoque (por ejemplo in-



sultándole), que proteja a sus enemigos o que le impida llegar hasta ellos, se convierte automáticamente en su enemigo, debiéndole atacar sin contemplaciones (así que los compañeros, mejor ni acercarsele). Mientras esté bajo los efectos de este hechizo el ejecutante no puede realizar ninguna acción complicada (por ejemplo forzar una puerta) o usar la magia, sólo querrá matar, matar y después de eso volver a matar. Si cuando terminen los efectos del hechizo no ha matado al menos a un enemigo (pero muerto del todo, nada de dejarlo inconsciente), el ejecutante perderá 2D6 Puntos de Vida, un daño mágico del que nada podrá protegerlo.

Huevo de Serpiente

Talismán de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Babas y excrementos de serpientes entrelazadas.
- ✧ **Preparación:** La fabricación de este talismán es realmente compleja, rumoreándose que sólo los sacerdotes celtas conocían el secreto.
- ✧ **Descripción:** Uno de los talismanes más famosos que realizaban los druidas. A aquel que lo portaba se le tenía como alguien muy importante, dada la dificultad que entrañaba su fabricación y lo reacios que eran los druidas a concederlos a la ligera. Una vez activado, tiene los mismos efectos sobre el ejecutante que el hechizo Encanto del Viajero (ver pág. 192/-), pero ofreciendo un bonificador adicional acumulable de +25% si el ejecutante trata con paganos.

Invocar/Mandar al Pequeño Servidor

Invocación/maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Como máximo hasta que se cumpla el séptimo día tras el sacrificio u ofrenda. Una semana máxima para sacerdotes paganos.
- ✧ **Componentes:** Haber realizado un sacrificio u ofrenda importante ante el dios indicado en los últimos siete días (los sacerdotes paganos no lo necesitan hacer), estar en el campo o bosque, un exvoto del animal en cuestión.
- ✧ **Preparación:** El pagano dibuja un símbolo en honor del dios en cuestión y le eleva una plegaria al mismo para que le mande uno de sus servidores para que le preste ayuda, sentándose acto seguido con el exvoto entre las manos.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito en 2D10 minutos se acercará un animal del tipo sagrado o emblemático del dios que se pondrá al servicio del PJ. El personaje puede mandar sobre él como si estuviese domesticado y entrenado. El animal es un ejemplar totalmente ordinario de la raza, así que habrá tareas que simplemente no podrá ejecutar, ciñéndose sólo a órdenes más o menos sencillas y claras. Cuando el hechizo expire, el animal vuelve al bosque sin dañar al pagano. El hechizo tam-

bién permite encantar a un animal del tipo especificado caso de encontrárselo en estado salvaje. Dependiendo de cada dios o diosa en cuestión el animal invocado será distinto, existiendo un hechizo distinto para cada uno de los dioses.

Maldición del Dios del Bosque

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta que el blanco participe en un ritual exitoso de Súplica (ver pág. 45 de este libro).
- ✧ **Componentes:** Un exvoto con la forma del blanco, un componente o fluido del mismo (pelos, uñas, sudor, sangre, etc.), un sacrificio de un animal grande.
- ✧ **Preparación:** El pagano lleva a cabo el sacrificio y ofrece el exvoto en un temen, pidiendo al dios un castigo para el blanco.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cuando el blanco entre en un bosque y se aleje lo suficiente para no ver el exterior del bosque se verá perdido y desorientado, no logrando encontrar la salida del mismo. Cualquier tirada de Rastrear o Astronomía (para guiarse por las estrellas) para salir fallará automáticamente y aquellas tiradas de Rastrear realizadas para encontrar agua o comida las hará a la mitad de su porcentaje. Hechizos como Varita de Búsqueda (ver pág. 185/149) o similares también fallan automáticamente. La única forma de salir es usar el hechizo Paso de los Bosques (ver pág. 32 de este libro) o encontrarse con alguien que no esté afectado por la maldición y que le escolte fuera del bosque, aunque si volviese a entrar en cualquier bosque se vería afectado de nuevo. Si el blanco estuviese a buenas con el dios de los bosques, el afectado del hechizo sería el pagano ejecutante.

Maldición de Mari

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta desenterrar el exvoto.
- ✧ **Componentes:** Un exvoto representando a la víctima, uñas, pelo o sangre de la víctima, el escupitajo de alguien que haya sido agraviado por la víctima.
- ✧ **Preparación:** El pagano debe enterrar los componentes del maleficio en una cueva o gruta natural y, dándole la espalda al interior, recitar la plegaria a Mari para que castigue al blanco.
- ✧ **Descripción:** Se dice que Mari se alimenta de las mentiras de los hombres y este hechizo trata de sacar ventaja de tan succulento menú. Si tiene éxito y el blanco falla su tirada de RR, cada vez que este diga una mentira deberá pasar una tirada de RR. Si la falla, simplemente no podrá decirla, balbuceando incoherencias. Si la pasa (no hay ganancia de RR), podrá decirla pero sentirá una extrema debilidad, perdiendo 1D3 Puntos de Vida, como si le absorbieran la misma alma.

Llamar al Psicopompos

Invocación de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el psicopompos o el blanco muera.
- ✧ **Componentes:** Un exvoto representando a la víctima, el sacrificio de un animal grande u ofrenda apropiada, la imagen de un dios o diosa del Inframundo o en su defecto hacer el ritual en un temen o un lugar cercano al Otro Mundo.
- ✧ **Preparación:** El pagano implora a los dioses del Inframundo que mande un psicopompos que vele por la seguridad del alma del blanco.
- ✧ **Descripción:** En caso de tener éxito el hechizo, 1D3 asaltos antes que pueda ocurrir una situación que pueda acabar de forma mortal para el blanco aparecerá el psicopompos, bajo la forma animal que la cultura pagana le diese y esperará a una relativa distancia. Si al final no muere el blanco, se marchará volviendo en la próxima ocasión de peligro. Si el blanco muere, tratará de llevarse su alma al Inframundo. Este hechizo puede considerarse de magia negra si es usado sobre alguien que no desee los servicios del psicopompos (por ejemplo, un cristiano), aunque en este caso podrá hacer una tirada de RR en el momento de su muerte para evitar que el psicopompos se lleve su alma.

Poción de Vida

Poción de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** 3D6+3 días.
- ✧ **Duración:** Hasta el alba o el ocaso, lo que llegue antes.
- ✧ **Componentes:** Agua de manantial, hojas de verbena, raíces de hierbas del Otro Mundo.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica un brebaje de olor fresco, como a rocío, y con la particularidad de que brilla ligeramente en completa oscuridad.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito la poción y se le da a "beber" a un cadáver que haya muerto ese mismo día o noche, sin que haya anochecido o amanecido aún, el cadáver se anima. El cuerpo tendrá todas sus heridas o signos de muerte y seguirá pareciendo muerto, pero el espíritu de su dueño retornará al cuerpo y tomara de nuevo el control. El cuerpo tendrá tantos Puntos de Vida como la mitad de su Resistencia original y si por cualquier motivo llegase a cero o menos, morirá de nuevo (se puede intentar de nuevo reanimarlo, siempre que no haya llegado aún el alba o el ocaso de esa noche o día). El cuerpo reanimado no puede usar la magia. El blanco del hechizo puede aprovechar sus efectos para poner sus asuntos en orden antes de partir al Otro Mundo.

Ungüento de Guerra

Ungüento de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** 3D6 días.
- ✧ **Duración:** 4D6x2 minutos.

- ✧ **Componentes:** Glasto, agua, grasa animal y cera virgen.
- ✧ **Preparación:** Para usarse, el ejecutante se unta con el ungüento la piel de la parte o partes del cuerpo (cabeza, brazos, piernas, pecho o abdomen) que quiera proteger, dibujando una serie de patrones mágicos concretos que cubren prácticamente toda la zona.
- ✧ **Descripción:** Cuando un ataque impacte en el ejecutante y se lance el 1D10 para determinar el lugar del impacto, si esa localización está protegida con el ungüento se considera que tiene 5 puntos de armadura mágica para resistir el daño. Si gracias a esta protección el ataque da como resultado una pérdida de Puntos de Vida igual a cero o negativa, el ataque ni siquiera ha impactado y se considera que ha fallado. Cada dosis de ungüento da para cubrir dos extremidades (piernas, brazos o cabeza) o el tronco (o combinación de abdomen y pecho, o uno de los dos y una extremidad). Los efectos no son acumulables con el hechizo Piel de Lobo (ver pág. 196/152). Algunas tribus celtas iban a la guerra sin armadura alguna, únicamente con la protección de esta tintura azul.

Venerar a los Ancestros

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Una o varias figurillas talladas de los ancestros o familiares difuntos, una o varias velas.
- ✧ **Preparación:** Para hacer uso del hechizo, el pagano —o algún miembro de su familia— ha de realizar una serie de figurillas, ya sea en madera o piedra, de los familiares difuntos, sólo pudiendo tallar a aquellos familiares que conociese en vida y necesitando pasar una tirada de *Artesanía* para lograr un resultado aceptable. Estas figurillas sólo serán útiles para honrar a los ancestros de la familia en cuestión, no pudiéndose usar para lanzar el hechizo por personas ajenas a la misma, aunque sí es posible usar figurillas talladas por sus propios antepasados (el pagano puede tallar las figuras de sus padres y usar las figuras talladas de sus abuelos y tatarabuelos, si las recibiese en herencia).

Al atardecer, el pagano y opcionalmente otros miembros de su familia colocarán las figuras formando un semicírculo y, tras encender una o varias velas, recitará una plegaria por el descanso de las almas de los difuntos, pidiendo que no olviden a sus parientes vivos y velen por ellos, aun desde el Inframundo.

- ✧ **Descripción:** Si el ritual tiene éxito, por cada figurilla el pagano o los miembros de su familia presentes en el ritual podrán recuperar cinco puntos perdidos de Suerte, hasta su valor máximo ordinario (el DJ puede reducir la recuperación de Suerte si el pagano no realiza el ritual de forma periódica). Si lo utilizan PJs sólo podrán ser usado una vez con éxito durante la aventura (o más de una, si la aventura es larga y el DJ lo estima conveniente).

VIS QUINTA Aullido del Gaeko

Talismán de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que el hueso sea desenvuelto.
- ✧ **Duración:** 1 hora.
- ✧ **Componentes:** Un sacrificio humano, el omoplato de la víctima, una piel de lobo negro, sangre del ejecutante, un punzón de hierro frío, un cordel.
- ✧ **Preparación:** Se ha de sacrificar la víctima al dios y arrancarle uno de sus omoplatos con el que se fabricará un tocoso "medallón", donde se inscribirán símbolos sagrados y la efigie de un lobo o perro. Tras esto se envuelve en la piel del lobo y se ata con el cordel. Para usarse, el pagano ha de llevar el talismán al cuello, arrodillarse y, con las manos tocando el suelo, lanzar un aterrador aullido.
- ✧ **Descripción:** Aunque este hechizo es conocido especialmente por adoradores del Gaeko los seguidores del dios lobo también lo usan. Todo el que falle una tirada de RR, deberá hacer una tirada de Templanza o quedará conmovido un asalto (inmovilizado si es una pifia). Independientemente de esto, los que fallaron la tirada de RR verán su valor de Templanza invertido (100% menos su valor de Templanza actual) o sufrirán un penalizador de -25%, lo que sea peor. Aquel que invoque el poder de este hechizo ha de saber que el dios espera sangre por invocar su ayuda: caso de no matar al menos a una de las personas que escucharon el aullido en un plazo de una hora, maldice al pagano con la cólera del dios y en los enfrentamientos con seres IRR se convertirá en el blanco principal de estos. La cólera del dios se puede aplacar con un ritual de Súplica (ver pág. 45 de este libro).

Clientela

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta que cliente y protector participen en un ritual exitoso de Súplica (ver pág. 45 de este libro).
- ✧ **Componentes:** Un sacrificio adecuado a los dioses, la presencia del protector y del cliente y opcionalmente un sacerdote pagano (puede ser quien ejecute el ritual, caso que ninguno de los dos use la magia), un presente de parte del cliente al protector.
- ✧ **Preparación:** Ante el sacerdote pagano, cliente y protector realizan un juramento ritual, tras lo cual el sacerdote lo sella, invocando a los dioses del Inframundo como testigos.
- ✧ **Descripción:** La clientela fue un fenómeno fruto de la necesidad, antecedente del posterior feudalismo, en la que las clases mas poderosas aceptaban a los individuos menos favorecidos a su servicio a cambio de ofrecerle sustento y vestiduras. Al igual que en la Devotio (ver a continuación), se invocaba el nombre de los dioses del Inframundo para que fuesen testigos

del evento y castigasen a los que incumplieran o rompiesen el pacto. El protector debe alimentar y vestir al cliente y este a cambio ayudar en todo lo posible al protector. El ritual se puede modificar para que los términos de la relación sean más precisos.

Devotio

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta que el jefe participe en un ritual exitoso de Súplica (ver pág. 45 de este libro) para liberar al devoto (aunque hay pocas posibilidades de anularlo).
- ✧ **Componentes:** Un sacrificio adecuado (normalmente un caballo), la presencia del jefe, del devoto y opcionalmente de un sacerdote pagano (puede ser quien ejecute el ritual, caso que ninguno de los dos use la magia), un cuchillo nuevo.
- ✧ **Preparación:** Era costumbre entre los iberos y otras culturas de la antigüedad realizar el ritual de la *Devotio*, que consistía en jurar ante los dioses del Inframundo que el devoto les entregaría su vida si la del jefe peligrase en batalla, tras lo cual se realizaba el sacrificio en honor de los dioses.
- ✧ **Descripción:** Este ritual se debía realizar por libre voluntad, sin ningún tipo de presión, ya que era de por vida (normalmente el juramento lo realizaba la guardia personal del líder entre aquellos más fieles y allegados al mismo). De tener éxito, si el jefe recibiese en combate una herida mortal que lo llevase a puntos negativos sin que nadie pudiese ayudarlo (los dioses saben cuándo va a suceder) o que lo matase, el golpe sería mágicamente transferido al devoto, el cual lo recibiría en la localización original que lo hubiera recibido el jefe, con igual daño (descontada la armadura del jefe e ignorando la del devoto). El devoto no tiene derecho a tirada de RR a no ser que así lo desee, aunque no es deseable, pues los dioses de la muerte no estarían nada contentos por aquel que jura en su nombre y luego rompe sus pactos (como mínimo tendría encima un hechizo de Condenación — ver pág. 216/—), lo cual podía explicar por qué había ocasiones en que los devotos se suicidaban en el funeral del líder, por no haber podido prestar el servicio de forma adecuada. Este tipo de ritual se solía celebrar entre el jefe de la tribu y sus hombres más fieles, aunque nada impide que se celebre entre dos personas cualesquiera, o que ambos realicen la Devotio entre ellos de forma recíproca.

Invocar la Justicia Divina

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el dios estime que la venganza ha sido satisfecha.
- ✧ **Componentes:** El sacrificio de un animal sagrado al dios o diosa de la venganza, una efigie del dios o realizar el ritual en un temen, un cuchillo. El blanco debe haber agraviado al pagano de alguna forma.

✧ **Preparación:** El pagano sacrifica el animal al dios o diosa de la venganza, pidiéndole justicia ante el agravio al que ha sido sometido. Después, usando el cuchillo, se corta la palma izquierda y derrama al menos el equivalente de 1D6 Puntos de Vida en el cadáver del animal.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el cadáver resucitará bajo la forma de un servidor (ver el hechizo Invocar al Servidor, pág. 45 de este libro) y perseguirá al blanco, con la intención de hacerle pagar por la ofensa, aunque dicho castigo será dictado por la voluntad de los dioses y no por la del pagano, así que puede encontrarse que el resultado no es el esperado.

Llamar al Guía de la Puerta

Invocación de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que llegue a la puerta o el pagano limpie completamente de sangre la piedra.

✧ **Componentes:** Una piedra del Otro Mundo, un cuchillo.

✧ **Preparación:** El pagano dibuja un círculo en la tierra y pone la piedra en el centro, haciéndose un corte en la mano izquierda y dejando que caiga la sangre sobre la piedra y sobre un punto del círculo (una pérdida de 1D3 Puntos de Vida), recitando la invocación a continuación.

✧ **Descripción:** Si la invocación tiene éxito, aparecerá un animal que entrará en el círculo y a continuación empezará a andar en una determinada dirección. Si la tirada es crítica, aparece la figura semitransparente del espíritu de un difunto (solo visible al pagano) que, silencioso, guiará al pagano a la entrada de la puerta al Otro Mundo más cercana. El guía se dirigirá a la puerta a velocidad de paseo, con el invocador o sin él. Este hechizo también se puede usar en el Otro Mundo para localizar puertas o encrucijadas a nuestro mundo.

Recorrer la Senda de los Dioses

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Lo que tarde en llegar al temen objetivo.

✧ **Componentes:** Una piedra perteneciente al paraje del temen objetivo, hacer un sacrificio al dios o diosa del temen de origen, un sacrificio adecuado al dios o diosa del temen destino.

✧ **Preparación:** El ejecutante realiza un sacrificio al dios del temen, implorándole que le permita usar las líneas de Ley para llegar a otro temen cercano, recitando a continuación el hechizo, apuntando hacia la dirección donde se encuentra el temen objetivo, con el puño cerrado conteniendo la piedra.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el ejecutante se convertirá en una ventisca que, invisible e intangible, se dirigirá en línea recta, siguiendo la línea de Ley, a una velocidad aproximada de 28 leguas por hora. Con este

hechizo no se puede saltar *temenes* en el camino (si el ejecutante parte del temen A al C, deberá parar en el B y volver a relanzar el hechizo para continuar hasta el C).

Vis Sexta

hospitium

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente, hasta anularse (es necesaria la presencia de los dos líderes y todas las téseras, además de realizar un ritual exitoso de Súplica —ver pág. 45 de este libro—, aunque hay pocas posibilidades de anularlo).

✧ **Componentes:** Uno o varios sacrificios adecuados a los dioses, la presencia de los jefes o líderes de ambos grupos y opcionalmente un sacerdote pagano (puede ser quien ejecute el ritual, caso que ninguno de los presentes use la magia), un cuchillo, un martillo y cincel nuevos, al menos tres téseras (láminas de metal recortado): una rectangular que se expondrá en lugar público y otras dos con formas de animales asociados a los dioses testigos del ritual, una para cada líder.

✧ **Preparación:** Reunidos ambos líderes y el sacerdote (opcionalmente una comitiva de ambos pueblos o todos sus miembros), se procede a realizar el juramento de ayuda mutua entre ambas comunidades, tras lo cual el sacerdote sella el juramento invocando a los dioses del Inframundo y se procede a la confección de las téseras, que recordarán la obligación.

✧ **Descripción:** Las sociedades antiguas eran grupos cerrados, tribus con una línea de parentesco entre sus miembros. Se temía a los extraños pero, evidentemente, esto no podía provocar que las tribus quedaran aisladas o que se provocasen guerras por el simple miedo al vecino. Por ello, se realizaba el ritual del *Hospitium*, donde se aceptaba (“adoptaba”) a la otra tribu o localidad extraña como miembros de la propia. La otra tribu hacía lo mismo y se solía sellar el acuerdo con un pacto de sangre entre los líderes, encomendándose a los dioses del Inframundo que fuesen testigos del pacto y que castigasen a aquellos que lo rompiesen. En el ritual se confeccionaban varias téseras (láminas de metal recortado con una determinada forma), normalmente como mínimo tres: una rectangular de carácter público (también podía tener la forma de una par de manos estrechadas), la cual se colocaba en lugar visible para todo el mundo, y un par con formas de animales asociados a los dioses testigos del suceso, que eran entregadas a cada líder. Podían realizarse más téseras según la necesidad (una región grande, varias tribus, etc.). A partir de ese momento, ambas tribus o grupos consideraban a la otra como de su propia tribu, teniendo la obligación de ayudarla en los tiempos difíciles (guerras, hambrunas, etc.), so pena de desatar la ira de los dioses de romper el pacto.

Vis SEPTIMA Aprisionar el Alma

Talismán/Invocación de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser roto o destruido.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** El cráneo del blanco.
- ✧ **Preparación:** El pagano debe conseguir el cráneo de su víctima y, levantándolo en alto antes del amanecer o anoecer del mismo día en que murió, recitar el hechizo, reclamando su alma para él y su estirpe hasta el final de los tiempos. El lanzamiento de este hechizo tiene que tener éxito para continuar con el proceso, teniendo como efecto que el alma queda atrapada en el cráneo, no pudiendo partir al Inframundo. Tras esto, deberá realizar una serie de ritos de encantamiento sobre el cráneo, hasta que esté listo para usarse. Otras variantes del ritual embalsamaban la cabeza usando aceite de cedro con idénticos resultados.
- ✧ **Descripción:** Una vez debidamente encantado, aquel que sujeta el cráneo y recite el hechizo puede invocar el alma del difunto que se aparecerá, sólo visible ante sus ojos o los de su descendencia, la cual tendrá que obedecer en todo al dueño del cráneo, ya sea respondiendo a sus preguntas o actuando como espía invisible: si el dueño le da permiso, el alma abandona el cráneo hasta el alba (sólo puede realizar esta tarea de noche) dirigiéndose y espiando donde su amo desee. Durante ese periodo en que se le da permiso para abandonar el cráneo, el espíritu no tiene por qué obedecer más ordenes del dueño, sólo la relativa al espiar. El espíritu del cráneo no puede usar la magia que conociese, ni poseer a los vivos o animales. Este hechizo es una verdadera maldición, pues aprisiona el alma y le impide su viaje al Inframundo y, en el caso celta, también le impide la reencarnación.

Geas

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta deshacerse de algún modo.
- ✧ **Componentes:** El ejecutante debe ser de un estatus superior al blanco, o el blanco prestarse voluntariamente al geas.
- ✧ **Preparación:** Para lanzarse el hechizo el pagano debe estar frente a frente al blanco, recitar el hechizo e indicarle muy claramente al blanco en qué consiste el geas (el blanco debe entender el idioma del pagano).
- ✧ **Descripción:** Un geas es una prohibición mágica que implica la muerte en caso de romperse. De origen celta, los dioses la imponían a los héroes para probarlos, aunque en la práctica cualquier persona se la podía imponer a otra si era de un estatus superior al blanco (el druida se la podía imponer prácticamente a cualquiera, menos a druidas más poderosos); de esta forma, cualquier padre podía imponérsela a su hijo. Opcionalmente, cuanto mayor sea el estatus del pagano respecto al blanco, mayor penalizador puede aplicar

el DJ a la tirada de RR del blanco. Si éste falla su tirada, estará ligado mágicamente al geas. Si en algún momento lo incumple, aunque sea involuntariamente, morirá, sin derecho a tirada de RR para evitarlo. El geas debe ser “soportable” (o al menos el intentarlo) para el blanco, así que geas del tipo “jamás vuelvas a comer, beber, respirar o similar” son inválidos y, además, debe depender de la voluntad del blanco, por tanto seguirán siendo inválidos geas del tipo “te prohíbo recibir jamás una bofetada”. Aunque el hechizo se considera, en principio, de magia negra, según qué usos se le den (obligar a un asesino a que no mate más, por ejemplo) puede llegar a considerárselo casi de magia blanca (casi).

Pasaje al Otro Mundo

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que vuelva (atravesase una puerta a nuestro mundo desde el Otro) o muera.
- ✧ **Componentes:** Un temen, el sacrificio de un animal grande, dos monedas de plata u oro.
- ✧ **Preparación:** En el temen, el pagano realiza una danza en honor de los dioses del Inframundo y les sacrifica el animal, pidiéndoles que le permitan el pasaje al Otro Mundo. Dibujando un círculo con la sangre del sacrificio, el pagano entra en el mismo y realiza la plegaria final, tumbándose y colocándose una moneda en cada ojo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, su espíritu es transportado al Otro Mundo mientras su cuerpo se queda en el nuestro. Si alguien saca el cuerpo del círculo o le retira las monedas de los ojos, el espíritu del pagano quedará atrapado en el Otro Mundo, no pudiendo regresar. En el Otro Mundo, el espíritu del pagano será sólido y portará las pertenencias que tuviese encima en el momento del ritual.

Romper la hechicería⁹

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta volver a ser hechizada.
- ✧ **Componentes:** Una víctima humana, un cuchillo, el ritual debe realizarse en un temen en una noche de luna llena y el blanco debe estar presente.
- ✧ **Preparación:** El pagano debe llevar a la víctima al temen y sacrificarla a los dioses, pidiendo que le liberen del poder del embrujo al que está sometido.
- ✧ **Descripción:** Los druidas sabían muy bien que sólo el sacrificio de una vida humana tenía el suficiente poder para anular el poder de una maldición o hechizo lanzado. Si el hechizo tiene éxito, los efectos del hechizo objetivo cesan. Este hechizo sólo sirve para anular un hechizo activo en la víctima, si tiene más de uno, el hechizo anulado será al azar entre aquellos de efecto más perjudicial. El hechizo se considera de magia negra si la víctima no es voluntaria.

⁹ *Addenda:* El DJ tiene la última palabra sobre el uso y aprendizaje de este hechizo, prohibiéndolo si lo estima demasiado poderoso. El DJ puede informar, previa tirada de Conocimiento Mágico si se puede o no desencantar el hechizo (puede establecer los límites que estime conveniente), si necesita uno o varios sacrificios humanos y si estos pueden ser vulgares o especiales (gente de una determinada condición o clase social, poseedores de poder social, económico, mágico o religioso).

Misterios Sagrados

Para aprender y usar estos hechizos, el ejecutante debe tener al menos un 50% en Teología (Pagana) y Conocimiento Mágico y ser un sacerdote pagano o al menos haber sido debidamente iniciado en los misterios sagrados de la religión por un sacerdote pagano. Estos hechizos suelen estar relacionados con las prácticas propias de la religión, o con conocimientos sólo disponibles para el clero pagano. Es la contrapartida de los rituales de Fe para los paganos.

VIS PRIMA

Cremación

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Una pira de madera.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote quema los restos mortales de un difunto, facilitándole su partida al Inframundo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, aquel que use las cenizas en actos nigrománticos (por ejemplo, en los hechizos Anillo de Nigromancia — ver pág. 188/150 —, Nigromancia — ver pág. 196/152 —, Invocación de Ánimas — ver pág. 194/151 —, o Latón de Nuevas — ver pág. 219/- —) o como componente de hechizos, recibirá o un penalizador de -50% o el penalizador por IRR alta del sacerdote, lo que sea peor para el brujo.

Incubatio

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Una noche.
- ✧ **Componentes:** El blanco debe ofrecer un sacrificio, ofrenda o exvoto al dios.
- ✧ **Preparación:** Tras ofrecer el blanco el sacrificio u ofrenda, el sacerdote ruega a Endovélico que le mande un sueño revelándole la enfermedad del blanco, pasando a continuación la noche junto al blanco durmiendo a su lado.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el sacerdote recibirá un sueño revelándole cuál es la enfermedad y el medio para poder curarla (ese medio puede incluir plantas o medicinas difíciles de conseguir o simplemente de las que no disponga el sacerdote).

Iniciación

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta excomunión (pagana).

✧ **Componentes:** El blanco y el sacerdote han de ofrecer varios sacrificios a los dioses, el blanco debe ser practicante de la Vieja Religión desde al menos tres años lunares y ser digno de la iniciación, el sacerdote debe poseer Conocimiento Mágico y Teología (Pagana) a 75% o más. La ceremonia debe ser realizada en un temen.

✧ **Preparación:** Blanco y sacerdote ofrecen sacrificios a los dioses en el temen, rogándoles acepten al blanco a su servicio como su humilde servidor. La ceremonia varía según cada religión y cultura en concreto.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco es iniciado en los caminos del sacerdocio pagano, permitiéndole el uso y aprendizaje de misterios sagrados paganos. Si se intenta iniciar a alguien indigno, el ejecutante se puede esperar un buen castigo por parte de los dioses (por eso no es mala idea el realizar algún Augurio previo — ver pág. 41 de este libro —, para consultar la voluntad de los dioses).

VIS SECUNDA

Bendición de las Semillas

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se coseche el fruto por primera vez.
- ✧ **Componentes:** Los componentes exactos de este hechizo dependen de los rituales de la religión específica, aunque normalmente suelen consistir en libaciones de vinos o licores sobre las semillas en honor de la Diosa Madre.
- ✧ **Preparación:** Ante el sacerdote se colocan las semillas y este, a continuación, procederá a bendecirlas en nombre de la Diosa Madre, mientras realiza libaciones en honor de ésta.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo, como otros a la manera de Bendición de los Campos (ver pág. 42 de este libro) o Bendición de los Animales (ver pág. 41 de este libro), suelen estar intrínsecamente relacionados con rituales religiosos propios de cada cultura, por lo que sus componentes y ejecuciones varían según el pueblo. Si el hechizo tiene éxito, las plantas nacidas de las semillas obtienen un bonificador de +25% frente a cualquier tipo de tirada de resistencia (frío, granizo, plagas de insectos, hongos, enfermedades, maldiciones etc.). Este ritual es especialmente practicado durante la festividad de Ostara.

Preguntar a los Huesos

Talismán de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Inmediata.

✧ **Componentes:** Huesos, varas, piedras o tabas de varias formas, un punzón, sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** El pagano fabrica un conjunto de utensilios (según la cultura del pagano tendrá una forma u otra, así como unos componentes concretos: dados, varas, tabas, etc., no tienen por qué ser forzosamente huesos), grabando una serie de símbolos o runas, para usarlo en la adivinación.

✧ **Descripción:** Para usar el hechizo el blanco debe hacer una pregunta sobre una situación en concreto y, a continuación, el ejecutante entona el hechizo y lanza los utensilios al aire, examinando cómo caen. Si tiene éxito, los utensilios le darán tres posibles resultados: buen presagio, mal presagio o futuro incierto (que significa que no hay nada que destacar o que hay una posibilidad del 50% de tener un buen o mal presagio). Las consultas al talismán no pueden ser preguntas con una respuesta concreta; sólo tienen que ser preguntas relacionadas con el futuro, que conlleven una posibilidad de éxito o fracaso en el empeño. Preguntas válidas podían ser: ¿seré feliz si me caso con tal? ¿Mi próximo hijo será un niño? ¿Granizará mañana? Preguntas no válidas serían: ¿Está este vino envenenado? ¿Es fulanito realmente hijo mío o de algún otro? ¿Es fulano el asesino de mi padre? Además de esto, el resultado del hechizo puede ser bastante contradictorio. Por ejemplo, a la pregunta “¿si investigo a la familia Pérez, en relación al asesinato de mi padre, encontraré pistas?”, el hechizo podría decir buen presagio si hubiese bastante posibilidades de que sí o mal presagio si fuese no, o si fuese sí, pero al buscar hubiese muchas posibilidades de que mataran o hirieran al blanco, etc. También cabe destacar que los resultados no son concluyentes: un buen presagio no significa que automáticamente el blanco tenga éxito en su empresa (hay muchas posibilidades, pero los PJs bien pueden fastidiarla en un momento dado). Este hechizo sólo se puede usar una vez al día para cada blanco. Un fallo en el hechizo da un “futuro incierto” como resultado y una pifia, el resultado contrario al real (por lo que se recomienda encarecidamente al DJ que haga las tiradas de lanzamiento ocultas).

Preguntar a las Aves

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hay que esperar 1D10x1D10 minutos hasta encontrar el presagio correcto.

✧ **Componentes:** Estar en el campo y contemplar el vuelo de los pájaros.

✧ **Preparación:** El pagano recibe la consulta del blanco y recita una plegaria a los dioses para que le iluminen en ella, tras lo cual mira el vuelo de las aves durante un tiempo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo funciona, observará en los vuelos de los pájaros un presagio. Este hechizo funciona exactamente igual que Preguntar a los Huesos (más arriba).

Vis TERTIA

Augurios

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Inmediata.

✧ **Componentes:** El sacrificio de un animal mediano o grande, un cuchillo.

✧ **Preparación:** El sacerdote sacrifica el animal a los dioses y les implora le revelen el futuro del blanco.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito descubrirá una respuesta examinando las entrañas del animal muerto. Este hechizo no muestra respuestas, sólo una visión general sobre el futuro o de algo significativo que podría suceder (se puede preguntar, pero el resultado sólo se referirá a eso con un crítico). La respuesta no es nada concreto, será un acertijo o adivinanza de palabras con doble sentido que el blanco deberá interpretar, aunque muy posiblemente sólo tendrá sentido una vez que los hechos sucedan.

Exemplum: El augur detecta en las entrañas unas formas que le recuerdan a un lobo, así que deduce que el blanco va a tener problemas en el futuro con los lobos, cuando en realidad está refiriendo la llegada en un futuro a la aldea de un mercader que comercia con pieles de lobo, que es en realidad un espía de la Vera Lucis en busca de presas.

Bendición de los Amantes

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que uno de los dos cónyuges traicione al otro con otro amante o se apague el amor verdadero.

✧ **Componentes:** Una cinta.

✧ **Preparación:** Este ritual se celebra en la boda de los objetivos. Ambos juntan sus manos y el sacerdote las ata simbólicamente usando una cinta, invocando el poder de los dioses Dibus y Deabus, para que les sean propicios y concedan felicidad en su matrimonio.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, y ambos cónyuges están realmente enamorados, obtendrán un bonificador de +50% a la hora de resistir hechizos o poderes que les obliguen a traicionar sus votos (Polvos de Seducción — ver pág. 170/- —, Filtro Amoroso — ver pág. 182/148 —, la canción de una lamia, etc.) o dañar o perjudicar a su cónyuge.

Bendición de los Animales

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 2D6 meses.

✧ **Componentes:** Los componentes exactos de este hechizo dependen de los rituales de la religión específica, aun-

que normalmente suelen consistir en madera de árbol sagrado, sacrificio de un buen ejemplar del animal del rebaño y una rama de olivo o laurel.

- ✧ **Preparación:** Se realiza una ceremonia donde se sacrifica el animal a la Diosa Madre, pidiendo la fertilidad de los animales y, usando la rama mojada en la sangre del sacrificio, se pronuncia la letanía mientras se golpea levemente a los animales del rebaño.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo tiene como objeto bendecir a un rebaño de animales domésticos. Si el hechizo tiene éxito, los animales del rebaño obtienen los mismos beneficios que los que ofrece el hechizo Bendición de las Semillas (ver pág. 40 de este libro) a las plantas. Este hechizo no puede usarse sobre humanos.

Bendición de los Campos

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se coseche el fruto.
- ✧ **Componentes:** Los componentes exactos de este hechizo dependen de los rituales de la religión específica, aunque normalmente suelen consistir en madera de árbol sagrado, sacrificio de un animal mediano o grande y danzas rituales ejecutadas por varios acólitos (en su defecto los campesinos de los campos).
- ✧ **Preparación:** Al ocaso se comienza una ceremonia donde se sacrifica el animal a la Diosa Madre, reduciéndose su cadáver a cenizas en la pira, mientras se realiza otra serie de ritos como danzas, banquetes o incluso prácticas sexuales, invocando la fertilidad de la Diosa. Con las cenizas resultantes, al romper el alba, se procede a recitar la letanía del hechizo, mientras se deja caer las cenizas de la pira en los campos a la manera de un “sembrador”.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, los campos de cultivo objetivo reciben idénticos beneficios que los que concede el hechizo Bendición de las Semillas (ver pág. 45 de este libro). Si se usan ambos hechizos, no se doblan los efectos pero se consigue una protección adicional: cualquier hechicero que trate de maldecir los campos tendrá un penalizador a sus hechizos igual al penalizador por IRR alta del sacerdote que bendijo los campos. Este ritual suele practicarse durante la festividad de Beltane.

Bendición de los Dioses Gemelos

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Un animal mediano, ramas de brezo, un cuchillo, conocer el hechizo Augurios (ver pág. 41 de este libro), el ritual debe hacerse en un temen.
- ✧ **Preparación:** Se pasan las ramas sobre el recién nacido y a continuación sobre el animal. Elevándose una plegaria a Dibus y Deabus para que le sean propicios al bebé, se

sacrifica el animal, usando la misma sangre para ungir la frente del niño, y se examinan las entrañas.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, las entrañas revelarán un detalle importante del destino del bebé que éste debe cumplir antes de morir y el bebé, a la hora de convertirse en adulto, tendrá las mismas características y competencias de un PJ (aunque sea un PNJ, incluyendo por tanto la característica secundaria de Suerte) y la vergüenza Destino (ver pág. 139 de este libro).

Bendición Sagrada de Epona

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta el siguiente cambio de ciclo lunar.
- ✧ **Componentes:** Un puñado de forraje y, además, el sacerdote debe haber hecho alguna ofrenda en honor de la diosa en el último mes lunar.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote procede a bendecir al equino objetivo (caballo, asno, burro o mula), mientras pasa el forraje por distintas partes del cuerpo del animal recitando la letanía. Al terminar el ritual, se le da para comer.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el animal obtiene los beneficios del hechizo Bendición de Epona (ver pág. 32 de este libro).

Fuego de Lug

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el fuego se apague.
- ✧ **Componentes:** Madera de roble u otro árbol sagrado.
- ✧ **Preparación:** Se enciende el fuego mientras se ruega a Lug conceda su poder a las llamas.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el fuego se vuelve más vivo y brillante, considerándose mágico y sagrado, dañando a criaturas que sólo son vulnerables a la magia o la fe. El daño infligido dependerá del fuego (antorcha 1D6, fogata 2D6, fogata grande 3D6, etc.). Las propiedades del fuego no se “traspasan” prendiendo nuevos fuegos utilizando el fuego encantado, a menos que se encienda y se recite el hechizo de nuevo. El hechizo también sirve para dar a un arma carácter mágico o bendito, pasándolo por las llamas de un fuego de Lug y recitando nuevamente el hechizo, teniendo esta condición hasta que el fuego de Lug original se apague. Los ígneos no pueden controlar las llamas de un fuego de Lug y pueden ser dañados por el mismo, aunque sólo recibiendo la mitad del daño habitual. El hechizo de Dominio del Fuego (ver pág. 202/-) es inútil frente a este fuego encantado.

Gesta de héroes

Maleficio de magia blanca de origen pagano.



- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D10 minutos (individual) o hasta que termine la batalla (ejército).
- ✧ **Componentes:** Un ejército con una veintena de componentes como mínimo.
- ✧ **Preparación:** Se reúnen parte de los componentes del ejército alrededor del sacerdote, mientras éste recita el hechizo: una compleja letanía en la que se recuerdan gestas de héroes pasados y se increpa a los soldados a emularlas. La ejecución del hechizo consume tres acciones extendidas (tres asaltos), aumentando el tiempo si el número de espectadores es elevado.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, todo aquel que escuchase las gestas se sentirá inspirado, deseando emular las hazañas de los héroes pasados. Los PJs y PNJs paganos que escuchasen la letanía y se prestasen al hechizo obtienen un bonificador de +10% a las tiradas realizadas durante el combate (ya sean acciones de ataque o de defensa) y a la Templanza. Si la inmensa mayoría del ejército es afectado, se aumentará en uno la calidad de las tropas del ejército pagano, moviendo una columna a su favor en las Tablas de Combates (ver Apéndice V: Pugnae, pág. 526/248). Este hechizo sólo puede ser usado en batallas justas y es acumulable a los efectos de Protección de Baraeco (ver pág. 33 de este libro). El hechizo

sólo afecta a personajes paganos, no pudiendo beneficiar a tropas no paganas (a nivel de ejército, se obtendrían los bonificadores si la inmensa mayoría es pagana).

Malos Presagios

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Una noche.
- ✧ **Componentes:** El sacerdote debe haber sido agraviado gravemente por el blanco, y se debe tener un exvoto con la forma del blanco.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote ofrece el exvoto a los dioses, quemándolo, pidiéndoles justicia ante los agravios sufridos.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, esa noche el sacerdote recibirá un sueño revelándole el futuro del blanco aunque de una manera negativa: le mostrará todas las posibles opciones que debería tomar el blanco para que su futuro se tornase lo más oscuro y perjudicial posible. El sacerdote debe obrar en consecuencia con dicho conocimiento para provocar que el blanco tome esas decisiones, engañándolo o manipulándolo para que él mismo se busque la ruina. Las mujeres mancilladas obtienen bonificador de +30% al lanzamiento de este hechizo.

Ritual de Madurez

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Uno o varios muchachos en la edad adecuada (pubertad, cerca de la madurez) que no hayan superado la prueba de madurez con anterioridad, varios adultos de la comunidad, componentes o rituales varios según el pueblo pagano.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote guía a los aspirantes en una o varias pruebas para determinar si ya se les puede considerar adultos. El ritual en sí varía mucho según la cultura pagana local y puede implicar cazar a un animal sagrado de alguna divinidad local, la búsqueda de un icono sagrado en una zona peligrosa, un concurso de acertijos, etc. Las mujeres suelen estar excluidas de estos rituales pues se las consideran adultas al sufrir el primer menstruio (aunque en ciertas culturas paganas las mujeres también pueden tener que superar un ritual de madurez).
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, todo aquel aspirante que superase todas las pruebas, amén de considerarse adulto, hace una tirada en la tabla de Rasgos de Carácter (ver pág. 50/42), quedándose con un resultado positivo y volviendo a repetir la tirada en caso de negativo. Aquellos que fallasen las pruebas, deberán realizar una tirada en la tabla, quedándose únicamente con un resultado negativo, repitiendo la tirada en caso contrario, aunque pueden repetir el ritual en un futuro.

Sacrificio a Ogmios

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** El sacrificio de un animal en un temen.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote sacrifica el animal a los dioses, pidiéndoles su ayuda y poder.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, obtiene un bonificador de +25% en cualquier hechizo de magia pagana (excepto los de magia de la alianza). El sacerdote puede realizar el sacrificio en nombre de otra persona para beneficiarla, pero debe ser pagana.

Sacrificio a las Díasas Matres

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** El sacrificio de un animal en un temen.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote sacrifica el animal a las diosas Matres, pidiéndoles su ayuda y protección.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, se obtiene una recuperación de 2D6 puntos de Suerte perdidos (no puede superar el valor original). El sacerdote puede realizar el sacrificio en nombre de otra persona para beneficiarla, pero debe ser pagana.

VIS CUARTA Expulsar la Plaga

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que la plaga vuelva, ya sea por medios naturales o mágicos.
- ✧ **Componentes:** Los componentes exactos de este hechizo dependen de los rituales de la religión específica, aunque normalmente suelen ser complejas ceremonias celebradas en el temen local que incluirán sacrificios, cantos, celebraciones y la participación de los perjudicados por la plaga.
- ✧ **Preparación:** Al amanecer se comienza la ceremonia, que se extenderá durante todo el día, realizando la plegaria final justo al ocaso, pidiendo a los dioses que se lleven la plaga, igual que la noche se lleva al día. Si la plaga tenía un origen sobrenatural, el sacerdote tendrá un penalizador a su tirada igual al modificador por IRR alta del causante del mal.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la plaga que acuciaba la comarca empezará a desaparecer, haciéndolo completamente en un plazo máximo de 1D3 días. Este hechizo afecta a plagas naturales: insectos, pájaros, roedores, lobos, etc., no teniendo efecto sobre enfermedades o epidemias. Algunas plagas pueden desencadenarse por la voluntad de los dioses, por lo que no está de más el realizar rituales de Augurios (ver pág. 41 de este libro) o Súplica (ver pág. 45 de este libro), para cerciorarse del origen o motivo. El hechizo de Súplica puede otorgar pistas o tareas adicionales a cumplir que pueden proporcionar (una vez realizadas) un bonificador a las tiradas del hechizo (entre +10% y +50%, según tipo y complejidad).

Llamar a las Lluvias

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 1D3 días.
- ✧ **Componentes:** Los componentes exactos de este hechizo dependen de los rituales de la religión específica, aunque normalmente suelen ser complejas ceremonias celebradas en el temen local que incluirán sacrificios, cantos, celebraciones y la participación de los beneficiarios de las lluvias.
- ✧ **Preparación:** Al amanecer se comienza la ceremonia, que se extenderá durante todo el día, realizando la plegaria final justo al mediodía pidiendo a los dioses que proporcionen la lluvia a los campos. Si la sequía tenía un origen

sobrenatural, el sacerdote tendrá un penalizador a su tirada igual al modificador por IRR alta del causante del mal.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, las nubes empezarán a congregarse, comenzando las lluvias al anochecer. La falta de lluvias puede ser causada por la voluntad de los dioses, por lo que no está de más el realizar rituales de Augurio (ver pág. 41 de este libro) o Súplica (ver pág. 45 de este libro), para cerciorarse del origen o motivo. El hechizo de Súplica puede otorgar pistas o tareas adicionales a cumplir, que pueden proporcionar (una vez realizadas) un bonificador a las tiradas del hechizo (entre +10% y +50%, según tipo y complejidad).

Súplica

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Varios sacrificios de animales grandes, ofrendas de gran valor o un exvoto de oro macizo ricamente fabricado representando al ejecutante, ofrecidos en un temen. El blanco del hechizo debe haber demostrado verdadero arrepentimiento de sus faltas. El sacerdote debe conocer el hechizo Augurios (ver pág. 41 de este libro).
- ✧ **Preparación:** El sacerdote realiza el ritual en el temen, pidiéndole a los dioses que le concedan clemencia y perdón al blanco por sus acciones pasadas. A continuación, realiza una última plegaria y sacrifica los animales, examinando las entrañas.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, en las entrañas observará si los dioses le han concedido el perdón, las tareas que debe realizar para lograrlo o una simple y sencilla negativa (el realizar el ritual no implica un perdón automático). Si el hechizo falla, el ritual deberá hacerse de nuevo. Este ritual no puede usarse para deshacer una Excomunión (ver pág. 47 de este libro).

VIS QUINTA Aspecto Totémico

Talismán de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** Hasta romperse.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas o hasta que lo decida el sacerdote.
- ✧ **Componentes:** Una piel del animal en cuestión, el cual habrá sido sacrificado al dios en un temen.
- ✧ **Preparación:** Con la piel del animal se fabrica una correa o jarretera que se puede llevar al cinto en un brazo o pierna, inscribiendo en ella caracteres sagrados.
- ✧ **Descripción:** Al activarse el talismán, el sacerdote, tras tres asaltos de dolorosa transformación, toma la forma del animal sagrado al que esté dedicado el talismán. Existe una versión de este hechizo para cada dios y diosa, así como animal, si tuviese más de uno.

Bendición del hogar

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Un año lunar.
- ✧ **Componentes:** La familia que viva en la casa, leña recogida en ese mismo día, laurel, espino albar, fresno, cardo silvestre, flores sagradas de la religión.
- ✧ **Preparación:** El ritual debe ser presidido por el patriarca o matriarca (en el caso de Euskadi y otras culturas matriarcales) familiar y, caso de que el ejecutante no sea uno de ellos, deberá hacer que este, o esta, repita las palabras y actos del ritual. En torno al fuego del hogar de la casa familiar se reúnen todos los miembros de la familia y realizan un ritual recordando a los familiares difuntos y antepasados, pidiendo su protección y amparo para los que allí viven.
- ✧ **Descripción:** Si el ritual tiene éxito, mientras duren los efectos del hechizo todos los miembros de la familia que permanezcan en la casa estarán protegidos por los hechizos de Talismán de Protección (ver pág. 199/-) y Amuleto (ver pág. 188/150), recibiendo un bonificador a dichas tiradas de +5% acumulativo por cada miembro de la familia que haya vivido (de forma más o menos continua) y muerto (o al menos haya sido velado) en la casa. Si se obtiene un éxito crítico en el lanzamiento del hechizo, este bonificador se puede aplicar a otras tiradas de resistencia como aquellas contra enfermedades y venenos. Si se realiza el ritual de Venerar a los Ancestros (ver pág. 36 de este libro) —de la familia del hogar en cuestión— en una casa bendita con este hechizo, la familia aumenta el bonificador en otro +5% por cada figurilla, durando hasta el siguiente atardecer. Era costumbre en las familias paganas el honrar a los antepasados, encendiendo velas en recuerdo de los difuntos, ofreciendo comida o bebida a los antepasados, etc., y en aquellas casas benditas con este hechizo se espera que la familia realice tales acciones, pudiendo el DJ disminuir los efectos del hechizo si así no se hiciese o aplicando penalizador, si se intenta renovar. Usar el tronco de Yule o realizar el ritual durante el solsticio de invierno, proporciona un bonificador de +25% al lanzamiento del hechizo.

Invocar al Servidor

Invocación de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Como máximo hasta que se cumpla el séptimo día tras el sacrificio u ofrenda.
- ✧ **Componentes:** Haber realizado un sacrificio u ofrenda importante ante el dios indicado en los últimos siete días, estar en el campo o bosque, un cuchillo o arma de corte, un exvoto representando al animal.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote dibuja un símbolo en honor del dios en cuestión y le eleva una plegaria al mismo, haciéndose un corte y dejando que la sangre caiga sobre el

símbolo (una pérdida mínima de 1D3 Puntos de Vida), sentándose acto seguido sosteniendo el exvoto.

✧ **Descripción:** En caso de éxito, en 2D10 minutos se acercará un animal del tipo sagrado o emblemático del dios que se pondrá al servicio del PJ. El animal será un buen ejemplar de la raza y demostrará tener una inteligencia prácticamente humana, pudiendo entender (pero no hablar) todo lo que diga el sacerdote, y obediéndole. Cuando el hechizo expire el animal vuelve al bosque sin dañar al sacerdote. Dependiendo de cada dios o diosa en cuestión el animal invocado será distinto, existiendo un hechizo distinto para cada dios o diosa.

Tributo a Epona

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta la muerte del animal.

✧ **Componentes:** Un equino que haya sido bien cuidado y alimentado durante al menos un mes lunar y que haya sido adquirido debidamente (nada de robos), un cruce de caminos, un arma de corte.

✧ **Preparación:** En medio del cruce de caminos el sacerdote pronuncia una letanía mientras ofrece en sacrificio el animal a la diosa Epona, tras lo cual corta el cuello del animal (haciéndole el mínimo daño posible).

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el animal empezará a galopar obteniendo los beneficios del hechizo de Presteza (ver pág. 209/158), sin que pierda Puntos de Vida por asalto, no deteniéndose de forma voluntaria. Si su dueño montaba al animal durante el ritual podrá dirigirlo, obteniendo un bonificador de +25% a sus tiradas de Cabalgar, aunque no podrá hacer que se detenga. El animal seguirá galopando perdiendo 1D6 Puntos de Vida por cada hora de galope y no se desmayará al llegar a puntos negativos. Este hechizo ofrece el animal como tributo a Epona, llevando su espíritu al Inframundo, así que sería buena idea que su jinete saltase del animal antes que éste muera, pues caso de no hacerlo, ambos morirían, sin derecho a tirada de RR para evitarlo. Caso de saltar, el caballo seguiría su galope, no obediendo más ordenes de su anterior jinete.

Voto de Geas

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta el cumplimiento del voto.

✧ **Componentes:** El sacrificio de un animal en un temen, la presencia del blanco.

✧ **Preparación:** En el temen, sacerdote y blanco realizan la ofrenda a los dioses, pidiéndoles fuerzas en la tarea a realizar, proclamando en voz alta y firme el blanco el voto a cumplir.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco vinculará el cumplimiento del voto a su propio destino. Esto tiene sus pros y sus contras. Por un lado el pagano gana un +25% a las tiradas de Templanza y Suerte siempre que vayan encaminadas al cumplimiento del voto, bonificaciones que se vuelven penalizaciones si el pagano realiza acciones contra el voto o simplemente decide no cumplirlo (no muere por no cumplirlo). Si el pagano ya estaba predispuesto por el destino a tener que cumplir ese voto, obtiene un bonificador extra de +25%. Hay que estar muy concienciado a la hora de hacer un voto de estas características, ya que si el pagano muere sin cumplirlo se convertirá en un espíritu sin reposo por toda la eternidad, hasta que de alguna forma lo cumpla (si ya estaba predispuesto puede convertirse en espíritu maldito con identidad propia).

Vis Sexta

Invocar al Servidor del Otro Mundo

Invocación de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** La que estime el servidor.

✧ **Componentes:** Una compleja ceremonia en un temen que variará según el dios o diosa patrona en cuestión, con varios sacrificios y ofrendas importantes y un costoso exvoto que será destruido durante la ceremonia.

✧ **Preparación:** El sacerdote pagano realiza la ceremonia en el temen, pidiéndole al dios que le mande uno de sus mejores servidores.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito se invoca a un animal sagrado del dios en cuestión, un servidor totémico. El animal sagrado será amistoso al sacerdote, pero no estará bajo su control, pudiendo negarse a algunas de las peticiones (un poco de elocuencia por parte del sacerdote quizás alivie sus reticencias). El animal sagrado está más cerca de los dioses que el propio sacerdote, así que también puede requerir la ayuda del sacerdote para alguna misión divina. El animal sagrado partirá cuando lo estime conveniente. Dependiendo de cada dios o diosa en cuestión el animal invocado será distinto, existiendo un hechizo diferente para cada dios o diosa en particular.

Piedra de Retorno

Talismán de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** Hasta ser rota o destruida.

✧ **Duración:** Hasta que la piedra sea profanada, vuelta boca abajo o movida más de tres pasos de la posición donde el talismán se activó.

✧ **Componentes:** Una piedra de grandes dimensiones procedente del Otro Mundo (mínimo en torno a cuatro arrobas), martillo y punzón nuevos, el sacrificio de un animal sagrado de la religión.

✧ **Preparación:** En la piedra, tras pulirla lo suficiente para dejar una cara o superficie plana, se graba un complejo laberinto en forma de espiral. Una vez encantado el talismán se ha de colocar en el lugar que “vigilará” y luego sacrificar el animal, mientras se recita el hechizo del talismán.

✧ **Descripción:** Si el talismán se activa con éxito, cualquier ser IRR que fije la mirada sobre el grabado del laberinto y no pase una tirada de IRR con un penalizador igual a la IRR original del encantador del talismán con -100%, se verá atraído al diseño, queriendo tocarlo. Cualquier ser IRR que toque la piedra, sufre los mismos efectos que los del hechizo de Umbral del Pozo (ver pág. 231/-). Este tipo de piedras eran colocadas cerca de encrucijadas con el Otro Mundo para que las criaturas que cruzaban dichas puertas volviesen a su lugar de inmediato sin importunar a las gentes del lugar (los cristianos retomaron esta tradición colocando cruceiros en las intersecciones para alejar al diablo).

Vis SEPTIMA

Bendición de las Diosas Matres

Maleficio de magia negra de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Un sacerdote con Conocimiento Mágico y Teología (Pagana) a 90% o más, dos acólitos con un mínimo de 70% en ambas competencias, un sacrificio humano, el blanco debe estar presente, un temen, componentes y rituales concretos para cada religión. Es primordial que el hechizo se realice en la noche de una fiesta pagana.

✧ **Preparación:** La ceremonia comienza al anochecer y dura prácticamente hasta momentos antes del alba. Es justo en ese momento cuando la compleja ceremonia se completa, sacrificando a la víctima e implorando por la bendición de las Diosas Matres para el blanco.

✧ **Descripción:** Entrometerse en los designios del destino, establecidos por los mismos dioses, es tarea arriesgada. Si este ritual es ejecutado con éxito se bendice al blanco, permitiéndole una existencia tranquila y, por qué no decirlo, ordinaria. Este hechizo anula cualquier destino del blanco, así como cualquier geas y, ejecutado sobre un PJ, lo convierte automáticamente en PNJ (su vida nunca volverá a ser interesante). Los sacerdotes paganos no usan este ritual a la ligera y pocas veces lo ejecutarán de manera voluntaria. Curiosamente, su uso suele ser solicitado por personajes poderosos, que ven su futuro amenazado por profecías y malos presagios (un caudillo pagano al que le hayan predicho que será asesinado por su esposa o hijo puede hacer que el clero local realice el ritual sobre el aludido, anulando su destino). Las pifias de este hechizo son terribles para todos los envueltos en el ritual.

Domínio del Dios del Bosque

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que los cultos del *nemeton* se interrumpen.

✧ **Componentes:** *Nemeton* en el interior del bosque, cuatro sacrificios de animales grandes.

✧ **Preparación:** El sacerdote realiza el ritual en el *nemeton*, implorando al dios del bosque que proteja el mismo frente a los no iniciados.

✧ **Descripción:** Si el ritual tiene éxito cualquiera que penetre en el bosque y que falle su tirada de RR se verá afectado por los efectos de la maldición del dios del bosque. La tirada de RR se repite cada hora que se esté dentro del bosque a efectos de librarse y poder escapar del mismo. El sacerdote puede levantar temporalmente los efectos del hechizo, en ocasiones en que se requiera la presencia del pueblo en el *nemeton*, realizando un hechizo de Paso de los Bosques (ver pág. 32 de este libro) dentro del *nemeton*, anulando temporalmente el hechizo durante una noche o día completo. Este hechizo puede considerarse de magia negra si se lanza sobre bosques no sagrados.

Excomunión

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Un exvoto de la víctima, el sacerdote debe de ser de un estatus religioso mayor que el del blanco, el sacerdote y el blanco deben tener la misma religión, el ritual ha de realizarse en un temen.

✧ **Preparación:** El sacerdote quema el exvoto de la víctima mientras pide a los dioses que le retiren su favor al blanco y lo expulsen de la comunidad.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el blanco es expulsado y repudiado por los dioses: no podrá volver a usar la magia pagana ni recibir sus efectos benéficos (a no ser que se convierta a la religión pagana de otra cultura y vuelva a aprender los hechizos de su nuevo pueblo), no podrá ofrecer sacrificios a los dioses o hacer que otros lo hagan en su nombre (si los hace, no serán aceptados y el sacerdote que los haga verá signos de la indignación de los dioses contra el blanco), los seguidores de la religión que pasen una tirada de IRR dividida entre dos sentirán algo extraño en el blanco y cierta sensación de rechazo (los sacerdotes que pasen la tirada lo reconocerán como un excomulgado) y los siervos de los dioses sentirán animadversión u hostilidad hacia el blanco y a su muerte no tendrá ayuda divina en el Inframundo, pudiendo quedar como espíritu sin reposo por toda la eternidad. El excomulgado no puede deshacer su estado más que realizando un

viaje al Otro Mundo y tratando de convencer a los mismos dioses de que su excomunión ha sido injusta (el hechizo de Súplica — ver pág. 45 de este libro —, fallaría). El hechizo se considera de magia negra si el blanco no merece la excomunión a los ojos de los dioses.

Gran Sacrificio

Maleficio de magia negra de origen pagano

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Varía según el pueblo pagano, pero como mínimo incluye el sacrificio de una víctima humana en un temen tras la procesión de toda la comunidad pagana al lugar, cantando y danzando.
- ✧ **Preparación:** El ritual es complejo y varía según el pueblo pagano, pero comienza en el pueblo y todos sus miembros, en procesión, deben acompañar al sacerdote y a la víctima al temen, cantando y danzando y, una vez allí, ser testigos del final de la ceremonia donde el sacerdote sacrifica a la víctima. La víctima sacrificada es normalmente un criminal, esclavo o prisionero de guerra, pero, en momentos de gran necesidad, pueden necesitarse varias víctimas o que éstas sean de un origen más noble (hay leyendas celtas de reyes que sacrificaron a sus hijos a los dioses para evitar una catástrofe a su reino).
- ✧ **Descripción:** Hay veces que los sacrificios ordinarios no sirven y hay que ofrecerles una vida humana a los dioses para ser escuchados. Si el hechizo se lanza con éxito, los dioses escuchan las súplicas del pueblo pagano e intentan atenderlas. Y digo intentan, porque este hechizo no es una Misa Negra (ver pág. 221/162) y los dioses, caprichosos ellos, pueden hacer oídos sordos a la petición o atenderla “a su manera”. El hechizo se considera de magia negra si la víctima no se presta voluntariamente al sacrificio.

Guardián Sagrado

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** El blanco y su familia cercana (esposa e hijos) deben estar presentes y prestarse voluntariamente al hechizo. El blanco debe ser respetuoso y creyente con el dios a implorar. El ritual debe realizarse en un *nemeton*. Un sacrificio de un animal grande y de un animal totémico del dios o diosa implorado, hierbas o musgo de los cuatro puntos cardinales del bosque o territorio a proteger.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote dirige el ritual en el que se pedirá a los dioses — aunque especialmente a uno que determinará la forma animal del guardián sagrado y el territorio — que concedan poder al blanco y su descendencia para proteger los dominios del dios. Se sacrifican los animales, dejando el último al animal

totémico, tras sacrificarlos, el sacerdote realiza marcas sagradas con su sangre en la cara del blanco y su descendencia y se queman las hierbas en un ruego final.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el blanco se transforma en el guardián sagrado y a su muerte el hijo o hija de mayor edad, a la muerte de éste su hijo o hija de mayor edad (o de no existir, el hermano de mayor) y así sucesivamente. El guardián sagrado desde ese momento tendrá como misión proteger el territorio del dios al que se ha dedicado (bosque, montaña, manantial, pueblo, etc.). Para ello, el dios o diosa le habrá dotado del poder de tomar la forma de su animal totémico (igual que el hechizo Aspecto Totémico — ver pág. 45 de este libro —) o una forma híbrida entre hombre y animal (mismas características y beneficios que un lobisome — ver pág. 374/208 —, pero sin ataques de rabia). En forma híbrida o animal no podrá usar la magia a menos que use el hechizo Cadena de Hechizos (ver pág. 115 de este libro). Para cambiar de forma, sólo tendrá que rezar una breve plegaria a los dioses y realizar una tirada de IRR -50%, tardando tres dolorosos asaltos en transformarse (o en volver a su forma humana) sin gasto de PC. Si el guardián se niega a seguir con su tarea pierde sus poderes, pero él y su estirpe estarán malditos por toda la eternidad hasta que retomen su tarea: cuando se vea enfrentado a una situación de mucha angustia u odio deberá tener éxito en una tirada de RR -50% o se verá afectado por el hechizo de Maldición de Lobisome (ver pág. 195/151) (aunque la forma tomada será la del animal híbrido), entrando en un ataque de rabia automáticamente. Seguirá en esa forma y sin control hasta que haya matado y devorado (aunque sea parcialmente) a un humano o a un buen número de animales. Variantes de la maldición pueden implicar la transformación incontrolada del guardián en las noches de luna llena. A medida que vayan muriendo los guardianes, la maldición saltará por el árbol genealógico del guardián afectando a toda su estirpe, sepan o no de la existencia de la tarea a cumplir (a ojos de los dioses, el no conocimiento de la ley no exime de su cumplimiento). Cuando el guardián vuelva a aceptar su tarea y se ponga a cumplirla la maldición cesa, restaurándose los beneficios del hechizo original. El dios más invocado en este tipo de rituales era el dios lobo.

Lar Temení

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta destruir o romper el cráneo.
- ✧ **Componentes:** Un trío de sacerdotes paganos (incluido el blanco o el ejecutante). Un temen, *nemeton* u ónfalo, un dólmen o mesa de piedra, un cuchillo mágico, abundante madera de roble, el sacrificio de un animal simbólico del panteón de los dioses criado durante al menos un año y alimentado con leche, miel, vino, carne

de animal virgo, pan y agua de manantial. El blanco debe purificarse, no tomando carne ni bebidas alcohólicas, ni tener relaciones sexuales desde la noche de San Juan anterior, debiéndose ser especialmente devoto a los dioses y realizándoles especiales sacrificios u ofrendas en esos meses. Herramientas afines al culto de los dioses implicados. El ritual se debe realizar en Sammain.

✧ **Preparación:** El trío de sacerdotes prepara un poderoso ritual en la noche de la víspera de todos los Santos. En él se sacrifican los animales por orden de importancia, rindiendo honores a los dioses y pidiéndoles su permiso para el ritual. Tras esto el blanco se arrodilla desnudo y ofrece su vida a los dioses, mientras sus compañeros lo sacrifican de manera ritual. Tras esto se cava un gran hoyo donde se arrojan todos los cuerpos de los sacrificios y se coloca los troncos de roble, formando al hombre de palo, colocando las partes del blanco en el muñeco (la cabeza en la cabeza del muñeco, los brazos en los brazos, etc.), tras lo que se prende fuego y los sacerdotes bailan a su alrededor hasta el amanecer. Al alba se recogen las cenizas y el cráneo del blanco, que se habrá salvado de las llamas (si el hechizo funciona), y todo se entierra, colocando el dolmen o mesa de piedra encima del lugar.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el blanco se transforma en un pequeño lar actuando como genio protector del lugar y ayudando a los fieles y sacerdotes en sus ritos: en la práctica se trata de un ánima errante (ver pág. 344/201), atada por toda la eternidad al cráneo (que no se corromperá de forma natural), que vaga por los confines del temen. Podrá usar su magia únicamente contra los que estén dentro del temen (aunque los efectos de los hechizos permanecen fuera de éste) e intentará poseer a cualquiera que toque el dolmen o la mesa de piedra (la posesión cesa en cuanto lo desee). El blanco permanecerá atado al lugar hasta que el cráneo sea roto o destruido; robarlo o desenterrarlo lo único que proporcionará es cierta movilidad al blanco, ya que podrá usar la magia con quien lo toque o poseerlo (con lo que obligará a devolver el cráneo a su lugar y castigar al ladrón). Si se usa este hechizo contra un PJ, quedará convertido automáticamente en un PNJ.

Metempsicosis

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que muera de nuevo.
- ✧ **Componentes:** Una mujer en cinta que haya concebido en el día de la muerte del difunto, al menos tres sacerdotes de IRR no menor a 133%, un temen, tres sacrificios u ofrendas muy importantes.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo sólo puede ser realizado por un trío de sacerdotes experimentados. Se lleva la mujer al temen y se le ofrecen sacrificios a los dioses pidiéndole la vuelta del difunto. El ritual termina con la mujer desnuda sobre el altar, cubierta con la sangre de los sacrificios, y los

tres sacerdotes al unísono repitiendo la letanía final, mientras ponen las manos sobre el vientre de la mujer.

✧ **Descripción:** Antes de hablar del hechizo, algunas consideraciones: Primero, sólo está disponible en aquellas culturas (como la celta) que creen en la metempsicosis — o sea, la trasmigración de las almas o reencarnación —. Segundo, el hechizo siempre es considerado de magia negra, ya que en lugar de hacer que la reencarnación se haga a su debido tiempo, se fuerza la trasmigración cuando el alma no está aún preparada para volver.

Si el hechizo tiene éxito el espíritu del difunto entra en el cuerpo del nonato y, una vez nacido, será la reencarnación del alma del difunto. Un reencarnado no tiene normalmente ningún recuerdo de su vida anterior pero, dada la brusquedad de la trasmigración para el blanco del hechizo, puede ocurrir que el renacido conserve algún conocimiento innato de su vida anterior, así como algunos retazos de memoria (además de recuerdos, competencias, hechizos, etc.) o algún rasgo de carácter, orgullo o vergüenza.

Piedra del Sello Solar

Maleficio de magia blanca de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta destruir el sello de la roca o mover ésta más allá de la línea del horizonte.
- ✧ **Componentes:** Una roca (cuanto más grande mejor) procedente del Otro Mundo, un temen, los cadáveres de los genios a aprisionar (o al menos un buen trozo de ellos, como sus cabezas o corazones), uno o varios sacerdotes paganos que ayuden en el ritual, una víctima voluntaria para ser sacrificada.
- ✧ **Preparación:** En el temen se cava una fosa donde se enterrarán los restos de los genios o daimones que se desea aprisionar, volviéndose a tapar y colocándose la roca encima. El ritual continúa grabando un triskel¹⁰ en la piedra y sacrificando a la víctima, que deberá ser voluntaria so pena de fallar el hechizo. El ritual termina con los sacerdotes cogidos de la manos en círculo alrededor de la roca, elevando una plegaria a los dioses, para que los protegan. El número de acólitos que ayuden al sacerdote principal variará desde uno hasta los que sean necesarios, ya que la suma total de la IRR de los sacerdotes (la víctima del sacrificio también cuenta) debe ser igual o mayor a la suma de la IRR de los entes a sellar.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito los espíritus de los genios o daimones quedan atrapados no pudiendo escapar del lugar. Este hechizo era usado para atrapar a ciertos genios malignos o cacodaimones a los que matarlos no evitaba que volviesen en un futuro, aunque, al menos en teoría, puede usarse en cualquier ente de dichas características, incluso ángeles o demonios. La víctima del

¹⁰ *Addenda:* Símbolo en forma de espiral de tres brazos, uno de los signos paganos más conocidos y extendidos.

sacrificio pierde más que la vida en el proceso, pues permanece en el lugar vigilando por toda la eternidad y, en caso de que el sello se rompa, se convierte en un espíritu sin reposo hasta que los espíritus malignos vuelvan a ser contenidos. El realizar el ritual en un temen habitado por un dios (genius loci, lar temeni o vial) con el que los sacerdotes se hayan congraciado o les sea afín (el colmarlo de sacrificios y ofrendas puede ayudar) es de especial utilidad, pues el dios puede echar una mano en la protección del lugar y en que la piedra no sea profanada.

Procesión de la Doncella

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta que las almas vuelvan a escapar del Inframundo.
- ✧ **Componentes:** Una virgen, un cuchillo, antorchas o faroles, máscaras de animales sagrados, al menos seis personas más que ayuden al sacerdote en sus rituales.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote sacrifica a la virgen pidiéndole que su alma guíe a las almas sin reposo de camino al Inframundo. A continuación, el sacerdote y su comitiva, portando antorchas mojadas en la sangre de la virgen y máscaras, realizan una procesión hasta los confines del pueblo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito todo fantasma, ánima o espíritu sin reposo con los que se crucen seguirán a la comitiva y, guiados por al alma de la doncella, se dirigirán al Inframundo. Espíritus de origen no humano (demonios, mashkith, demonios elementales) no se verán afectados por el hechizo, aunque otros espíritus y seres relacionados con el Otro Mundo pagano, como los cacodaemones, pueden verse afectados (a discreción del DJ). El hechizo se considera de magia negra si la víctima no se presta voluntariamente al sacrificio.

Protección de la Doncella

Maleficio de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Una noche.
- ✧ **Componentes:** Una virgen, un cuchillo.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote sacrifica a la doncella y con su sangre se moja los dinteles de las puertas de las casas que se desee proteger.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito las entradas o ventanas, así como cualquier ranura o rendija de las casa marcadas, se verán afectadas por el hechizo *Umbral del Pozo* (ver pág. 231/-). Aquellos espíritus o seres que intenten penetrar y que no sean de origen pagano, o relacionados de algún modo con los dioses paganos, tendrán determinadas posibilidades de burlar la **protección**: los engendros infernales un 5%, los demonios elementales y sus servidores un 15%, y los demonios menores un 25%. El hechizo se considera

de magia negra si la víctima no se presta voluntariamente al sacrificio.

Ritual del Retorno

Invocación de magia negra de origen pagano.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Del ocaso al alba de ese día, hasta que muera el psicopompos o el difunto sea exorcizado o expulsado, lo que ocurra antes.
- ✧ **Componentes:** Un sacrificio humano, un exvoto con la forma del blanco y que contendrá sus cenizas, una pluma, garra o hueso de psicopompos, el consentimiento de al menos un dios del Inframundo (consultar mediante el hechizo de Súplica — ver pág. 45 de este libro —, que el ejecutante debe conocer). El ritual deberá realizarse en un temen consagrado al menos a un dios del Inframundo, al ocaso.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo comienza realizando un sacrificio a los dioses pidiendo el regreso de un difunto. No basta con pedirlo, también deberán darse buenas razones para dicho retorno. Tras esto, se realiza el ritual del hechizo de Súplica. Este ritual revelará si los dioses del Inframundo están o no de acuerdo, o qué tareas deberá realizar el blanco para obtener su permiso. Caso de realizarse las tareas con éxito un segundo ritual de Súplica determinará la fecha en la que los dioses dan permiso para ejecutar el ritual de regreso. Ese día, al ocaso, se realizará el ritual en el que se pedirá el regreso del difunto ofreciendo la vida de una víctima humana como ofrenda final.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito un psicopompos aparecerá y, tras tocar las cenizas del difunto, provocará que éstas se recompongan, volviendo a la vida. Sólo se puede devolver la vida a paganos. Este ritual siempre se considera de magia negra, ya que no es el orden natural de las cosas que los muertos vuelvan a la vida, aunque sólo sea por una noche.

MAGIA DE LA ALIANZA

No importa la religión de la que se hable, todas tienen algo en común: en algún punto de sus dogmas existe una alianza entre los dioses y los mortales. Los términos de la alianza pueden ser más o menos conocidos (la Última Cena para los cristianos o las tablas de la Ley para los judíos, por ejemplo), pero los detalles no tienen por qué serlo. Y es en esos detalles donde se esconde el verdadero poder para tratar con los dioses. Se trata de los hechizos más poderosos y sagrados que los dioses ofrecen a sus seguidores más fieles. Es necesario tener más de 100% en Teología (Pagana) y en Conocimiento Mágico para poder aprenderlos o usarlos, no pudiéndose obtener durante la generación del personaje. Se consideran la contrapartida pagana de los hechizos prohibidos y, por tanto, se consideran todos de *vis septima* y su aprendizaje es igual a estos últimos, incorporando la competencia de Teología al sistema, haciéndose la tirada de aprendizaje sobre un mínimo de Teología -100% y Conocimiento Mágico -100%.

Arma Fulminante

Talismán de magia negra de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser rota o destruida, aunque el arma no podrá ser destruida por medios normales.
- ✧ **Duración:** 2D6+3 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Los componentes exactos son desconocidos y posiblemente difíciles de conseguir, aunque entre los conocidos se incluyen, entre otros, alguien capaz de forjar el arma con un mínimo de 101% en Artesanía, metal de altísima calidad procedente del Otro Mundo y el apoyo o bendición de un dios en la fabricación del arma. El proceso de encantamiento debe sellarse matando una poderosa criatura del Otro Mundo.
- ✧ **Preparación:** Especial.
- ✧ **Descripción:** Todas las culturas tienen leyendas sobre armas de un poder asombroso y sobrenatural (la lanza de Longinus en el cristianismo, la espada ExCaliburn¹¹ de la leyenda artúrica, la flecha que mató a Balder en la mitología nórdica, los dioses celtas tienen una plétora de armas mágicas a su disposición, etc.). Este hechizo permite fabricar una de estas armas, un arma capaz de herir realmente o incluso —¿quién sabe?— matar a un dios. El proceso es largo y complejo pero, una vez terminado, el arma tiene las siguientes características: el arma, sin activar sus poderes, se comporta como un arma bajo los efectos permanentes de los hechizos Arma Invicta (ver pág. 180/147) y Arma Inquebrantable (ver pág. 166/139) y siempre hace un daño mínimo igual al 50% de su daño máximo. Una vez activada, el arma reduce bajo una luz brillante y fantasmal, sólo visible a aquellos con IRR 100 o más, y gana los siguientes poderes: toda armadura de tipo sobrenatural (auras, por ejemplo) se reduce a la mitad frente al arma, aquellos seres mortales (seres que al llegar al tope de puntos negativos mueren definitivamente, como los humanos, algunos tipos de seres IRR, engendros infernales, etc.) heridos por el arma tienen, además del daño, un porcentaje igual (5 x Puntos de Daño recibidos por el arma) de morir al recibir dicho daño, sin tirada de RR para evitarlo. Frente a oponentes inmortales (demonios de todas clases, espíritus, algunos tipos de criaturas IRR, dioses, etc.) el arma hace un daño real que deben sanar como si de humanos se tratasen sin que la magia pueda ayudar y, en caso de recibir suficiente daño, pueden morir de forma permanente o tardar décadas, siglos o milenios en recuperarse (seguro, seguro, no se sabe, pero el que mate a un inmortal con este arma, seguro que no lo ve más en lo que le queda de vida). Existen distintas versiones de este hechizo, según el dios y el arma a fabricar; además, dependiendo del dios en cuestión, el arma puede manifestar otros poderes. Este tipo de armas suele estar en manos de dioses y su uso o creación es siempre considerado magia negra.

¹¹ *Addenda:* La Excalibur artúrica, que en su lengua original es Caladbolg, pero al ser latinizado pasa a llamarse Caliburn, ExCaliburn y un buen puñado de variantes que terminarán dando nuestra Excalibur actual.

Altar de la Alianza

Talismán de magia blanca de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Los componentes exactos son desconocidos y posiblemente difíciles de conseguir, aunque usualmente incluyen una piedra relativamente grande procedente del Otro Mundo, el consentimiento del dios y que el ejecutante posea un mínimo de Teología (Pagana) de 125%.
- ✧ **Preparación:** Especial.
- ✧ **Descripción:** Los altares de la alianza son pruebas palpables del compromiso de los dioses con sus adoradores. Se trata de un talismán especial, creado con el consentimiento divino, que se alimenta de su poder y permite a aquellos que realicen un determinado rito, designado por la divinidad, usar o lanzar un hechizo en concreto, utilizando la piedra como talismán, aun cuando no tengan conocimientos mágicos para ello. Antes de poder usarse de esta forma, el sacerdote debe encantar el altar de piedra y lanzar el hechizo de Altar de la Alianza por primera vez. Si tiene éxito, cualquiera que siga los ritos del dios podrá lanzar el hechizo contenido en la piedra como si se tratase de un talismán sin penalizador alguno por no poseer conocimientos mágicos necesarios. Existe una versión distinta para cada tipo de hechizo que puede utilizarse en el altar y según el dios en cuestión, aunque los hechizos más populares de este tipo de altares son los de Fertilidad (ver pág. 168/141) (por ejemplo, aquellas mujeres que hagan el amor desnudas sobre la piedra con su pareja se quedarán embarazadas). El hechizo no se considera de magia negra a menos que el hechizo contenido lo sea.

Ascensión Divina

Maleficio de magia blanca de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Los componentes exactos son desconocidos y posiblemente difíciles de conseguir, aunque entre los conocidos se incluye la celebración por parte de toda la comunidad pagana de la localidad de rituales de *heroon* en honor del blanco (ver más abajo), que el blanco goce del “patrocinio” de un dios o diosa del panteón pagano, que haya realizado al menos tres proezas o gestas prácticamente imposibles para un ser humano y que el ejecutante posea un mínimo de Teología (Pagana) de 150%.
- ✧ **Preparación:** Especial.
- ✧ **Descripción:** Las antiguas culturas realizaban un ritual denominado *heroon* que consistía en realizar una serie de celebraciones en honor de aquellos héroes que habían realizado grandes gestas para su gente. Estas ce-

lebraciones consistían en grandes fiestas, celebraciones, canciones y danzas, e incluían rituales, sacrificios y ofrendas a los héroes como si fuesen dioses (en caso de grandes héroes, incluso se podían crear capillas permanentes para hacer sacrificios en su honor). Parte de esta idea fue aprovechada por los emperadores romanos cuando establecieron un culto a su persona. El ritual de este hechizo consiste en un elaborado *heroon* en el que participan dioses y humanos por igual, de esta forma, si tiene éxito, el blanco honrado por mortales e inmortales asciende él mismo a la categoría de un dios. Lanzado sobre un PJ, este hechizo lo convierte en PNJ.

Hierogamia

Maleficio de magia blanca de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Los componentes exactos son desconocidos y posiblemente difíciles de conseguir, aunque entre los conocidos se incluyen un hombre o mujer que voluntariamente se preste a ser el cónyuge del dios, sacrificios y ofrendas, la ceremonia debe realizarse en un temen consagrado al dios o diosa (quien debe haber dado algún signo o presagio de estar conforme con la ceremonia) y el ejecutante debe poseer un mínimo de Teología (Pagana) de 125%.
- ✧ **Preparación:** Especial.
- ✧ **Descripción:** La hierogamia es un ritual antiguo, perdido en la noche de los tiempos y, si poco conocido, aún menos usado. El objetivo del hechizo es realizar un ritual de enlace o boda entre un dios o diosa y la persona que tras la ceremonia será su cónyuge. Normalmente los dioses eligen otros dioses como cónyuges pero en el pasado ha habido casos de elecciones de mortales. Si el hechizo tiene éxito el blanco se convierte en el cónyuge del dios o diosa. Los beneficios de este nuevo estatus variarán según el dios o diosa con el que se haya casado.

Incantate

Maleficio de magia blanca de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** Especial.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** El objeto a encantar y un componente del encantador: sangre, pelo, sudor, aliento, etc. El ser IRR debe tener más 200 de IRR y un Conocimiento Mágico acorde al tipo de hechizo a encantar: 75% para pociones y ungüentos, 80% para maleficios, 90% para invocaciones y 100% para talismanes.
- ✧ **Preparación:** El ser IRR coge el objeto a encantar mientras recita las palabras mágicas e imbuye el recipiente con su poder, tras lo cual lanza el hechizo que desea encantar.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo es realmente de tipo prohibido y vedado a la humanidad, más que nada porque

sólo los seres IRR lo pueden usar. Más que un hechizo es una habilidad que han desarrollado algunos tipos de seres IRR de cierto poder (demonios menores, hadas, dioses paganos, etc.) con el fin de imbuir parte de su poder en un objeto, de tal forma que se comporte como una suerte de 'talisman' de un solo uso que podrá ser usado por otra persona a la que se instruirá con el ritual concreto a seguir para activarlo (el cual será decidido por el propio ser); el gasto de PC y la tirada de IRR correspondiente serán realizadas por quien lo use. Por cada objeto encantado, el ser IRR pierde 1 punto de su IRR permanente hasta que sea usado y pierda su poder, momento en el que lo recuperará. Es posible crear 'talismanes' de forma que el objeto pueda lanzar el hechizo en varias ocasiones, pero el ser IRR perderá tantos puntos de IRR permanente como el doble de la *vis* del hechizo, y no los recuperará hasta que el 'talisman' sea destruido o pierda sus poderes (el ser IRR decidirá en su creación cuándo pasa eso, por ejemplo tras X usos, a la muerte de su dueño, tras X días, etc.).

Invocar al Genio del Lugar

Invocación de magia blanca de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La que estime el dios invocado.
- ✧ **Componentes:** El ritual y los componentes varían para cada genio en particular, aunque el ritual debe ser realizado en el santuario del dios o en un lugar de poder relativo al dios (en el nacimiento del río, manantial o fuente, en la cima de la montaña, en el centro del bosque, etc.) e incluye la realización de sacrificios u ofrendas importantes.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote realiza el ritual en el santuario principal del dios, pidiéndole su presencia.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el dios en persona acudirá a la presencia del invocador. Este ritual suele ser usado en tiempos difíciles, cuando la ayuda directa de los dioses es requerida. El hecho de que la invocación funcione no garantiza la ayuda del dios, ni siquiera aunque el motivo lo merezca, ya que los dioses son caprichosos y actúan de forma extraña. Existe una versión distinta del hechizo para cada dios en particular.

Invocar al Lar

Invocación de magia blanca de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La que estime el lar invocado.
- ✧ **Componentes:** El ritual y los componentes varían para cada lar en particular, aunque es de suponer el realizarlo en un santuario o temen consagrado al lar y la realización de sacrificios u ofrendas importantes.
- ✧ **Preparación:** El sacerdote dirige el ritual para invocar la presencia del lar, exponiéndole el problema y suplicándole su ayuda.

✧ **Descripción:** Este ritual suele ser usado en tiempos difíciles, cuando la ayuda directa de los dioses es requerida. Si tiene éxito el lar posee el cuerpo del sacerdote, perdiendo éste el control del mismo. El lar podrá usar todas sus habilidades, poderes y hechizos a través de su cuerpo, así como cambiar de forma entre la del sacerdote y la suya propia. El hecho de que la invocación funcione no garantiza la ayuda del dios, ni siquiera aunque el motivo lo merezca, ya que los dioses son caprichosos y actúan de forma extraña. Existe una versión distinta del hechizo para cada lar en particular.

Invocar al Numen

Invocación de magia blanca de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La que estime el dios.
- ✧ **Componentes:** Varían de un dios a otro pero al menos ha realizarse en un temen consagrado al dios en cuestión, un sacrificio u ofrenda muy importante (puede que incluso un sacrificio humano).
- ✧ **Preparación:** El sacerdote realiza el ritual en el santuario del dios, pidiéndole su presencia.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el dios acudirá a la presencia del invocador bajo la forma de un avatar. Este ritual suele ser usado en tiempos difíciles, cuando la ayuda directa de los dioses es requerida. El hecho de que la invocación funcione no garantiza la ayuda del dios, ni siquiera aunque el motivo lo merezca, ya que los dioses son caprichosos y actúan de forma extraña. Existe una versión distinta del hechizo para cada dios en particular.

Invocar la Alianza

Maleficio de magia negra de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Totalmente desconocidos, varían dependiendo del dios y la cultura.
- ✧ **Preparación:** Especial.
- ✧ **Descripción:** Todos los pactos tienen cláusulas. Este hechizo invoca una de ellas, obligando, si tiene éxito, a que el dios realice una de las tareas u obligaciones pactadas en la alianza. Estas obligaciones pueden ser varias: si se hacen determinados ritos o sacrificios el dios deba matar a un mortal, hacer llover, devolver la vida a un difunto, provocar un terremoto, etc. Existe un hechizo distinto por cada obligación y para cada dios en concreto. El uso de este hechizo suele considerarse de magia negra, aunque sólo sea por la descortesía de recordar al dios sus obligaciones.

Romper la Alianza

Maleficio de magia negra de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** En un principio, permanente.
- ✧ **Componentes:** Los componentes exactos son totalmente desconocidos.
- ✧ **Preparación:** Especial.
- ✧ **Descripción:** La alianza entre dioses y hombres es un pacto que bajo determinadas circunstancias se puede romper. Los dioses jamás han roto este tipo de alianzas, pero los hombres tienen esa posibilidad si realizan los ritos apropiados. El conocimiento de este hechizo está prácticamente perdido y olvidado, pero en caso de realizarse con éxito, rompe la alianza con el dios o dioses en cuestión: el dios ya no tiene por qué atender peticiones, proteger, ayudar en el Inframundo o cualquiera de los beneficios o gracias que ofreciese, y los hombres ya no tienen por qué seguir adorándolo u ofreciéndole sacrificios u ofrendas. Los hechizos de magia pagana relativa a ese dios también dejan de funcionar. Otras consecuencias imprevisibles son cómo se tomarán el resto de dioses esta ruptura de la alianza. Puede existir una versión distinta de este hechizo para cada dios, o la Alianza puede hacer referencia a un grupo de dioses (dependiendo de cómo se forjase la Alianza en la noche de los tiempos), con lo cual usar el hechizo romperá el vínculo con todos los implicados. Este hechizo es siempre de magia negra.

Supremo Geas

Maleficio de magia negra de la alianza.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta deshacerse de algún modo.
- ✧ **Componentes:** El ejecutante debe ser de un estatus superior al blanco, o el blanco prestarse voluntariamente al hechizo.
- ✧ **Preparación:** Especial.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo tiene idénticas consecuencias a las del el hechizo Geas (ver pág. 39 de este libro) con un efecto adicional: en caso de romper el geas, el blanco no sólo muere, sino que además su alma entra al servicio del ejecutante por toda la eternidad, el cual podrá invocarla y darle órdenes a su voluntad (como mínimo podrá usar el hechizo Aprisionar el Alma —ver pág. 39 de este libro— sin necesidad de componentes y suponiéndolo de *vis prima*). Este hechizo es considerado de magia negra y suele ser especialmente usado por los dioses del Inframundo para asegurar un funesto destino para aquellos que los ofenden.

Þarg III: Bestiarium Þaganum



Do se habla de dioses, spíritus, genios, lares, animalias míticas et demás creaturas seguidoras de los viejos dioses, partidas todas ellas de la verdadera luz del único et verdadero Dios.



Este bestiario va a ser, adrede, bastante escueto. Para los dioses, genios y criaturas asociadas a una determinada región recomiendo consultar los suplementos regionales de *Aquelarre*. Aun cuando en el suplemento no se haga mención directa a dioses y genios, si el lector está ojo avizor podrá descubrirlos, porque, al fin y al cabo, ¿no es el destino de los antiguos dioses convertirse en criaturas irracionales? Ejemplos de antiguas diosas o genios de ríos son las ninfas del Genil y el Guadalquivir (ver pág. 362/-) y de dios de los bosques el Boscoso de Galicia y Asturias (ver pág. 15 de *Asturies Medievalia*) y el Basajaun de Euskadi (ver pág. 331/-). Las siguientes criaturas y su descripción van a ser también bastante generales, para que cada DJ las pueda personalizar como estime conveniente.

Antes de continuar, no está de más comentar que la presencia de dioses en los tiempos de *Aquelarre* es muy rara, ya que sus actos y apariciones son motivos de leyendas del mundo antiguo, pero quién sabe si los avatares del destino llevarán a los PJs al Otro Mundo, donde es más fácil encontrarlos, o quizá los dioses hagan una visita sorpresa al mundo mortal.

EL PODER DE UN DIOS

¿Cuál es el poder de un dios? ¿Es equivalente al de un dios monoteísta? ¿Al de un demonio superior? ¿Al de un demonio mayor? ¿Al de un demonio menor? El DJ debe tener claro cuál es el grado de poder del dios o, al menos, cuánto de ese poder manifestará cuando se meta en los asuntos mortales. Por ello se presenta el sistema de avatares, pues de esta forma los dioses se presentan ante los hombres bajo una forma poderosa pero que puede ser derrotada (de un poder similar a un demonio menor). Si el DJ estima que para sus aventuras los dioses se manifiesten con un poder mayor, siendo completamente invulnerables para los mortales sus armas y hechicerías, es totalmente libre de hacerlo (al fin y al cabo son dioses).

Los Numen [Avatares]

Cuando los grandes dioses eligen presentarse ante los humanos, en lugar de aparecerse en toda su gloria y esplendor divino suelen elegir una forma más cercana al mundo mortal y, para una mejor comprensión e interacción con dicho mundo, suelen elegir presentarse como avatares. Un avatar es una encarnación o forma de menor poder de un dios. Un ejemplo cercano de avatar es el mismo Jesucristo, un avatar de Dios, que aun siendo Él mismo, sufría las penurias de la condición humana (hambre, sed, cansancio, etc.), llegando incluso morir, aunque, claro, la muerte del avatar no implica la muerte de la deidad. Es un caso similar a los demonios menores que si son "muertos" en la tierra, no son destruidos. Los avatares no tienen disponible todo el poder del dios que representan, aunque eso no quita que sean extremadamente poderosos a los ojos de los mortales, y no obstante pudiendo ser derrotados por héroes intrépidos. Los siguientes son avatares básicos, se recomienda al DJ que los personalice según los atributos o poderes específicos de cada dios.

AVATARES ASCENTRALES

Todos los dioses suelen tener algún tipo de animal asociado a ellos que les sirve como emblema, como representación o como mensajero. El origen de esta asociación animal está en el remoto pasado, cuando la idea de los dioses todavía no estaba muy clara y había que representarlos de alguna forma, así que se empezó a identificar a cada dios con un tipo determinado de animal y, a medida que el tiempo pasaba, la idea fue evolucionando, pasando a representarlo de forma antropomórfica, mitad hombre, mitad animal, hasta llegar a las formas más modernas, aunque eso no significa que las formas de adoración antiguas se perdieran ni mucho menos (esa forma de adoración animal o antropomórfica fue muy común en la Península). Este sentido totémico que se le da a la forma

animal es a veces usado por los dioses para comunicarse con los mortales. El avatar ascencial del dios será igual a la forma animal (o antropomórfica) de su animal emblemático, el cual se presentará con gran belleza y gracia, siendo un ejemplar de la especie de gran tamaño, incluso gigantesco. Todos los tipos de dioses pueden manifestarse mediante su avatar totémico.

FUE:	*	Altura:	Variable
AGI:	*	Peso:	Variable
HAB:	*	RR:	0%
RES:	*	IRR:	La del avatar ordinario del dios
PER:	*		
COM:	*		
CUL:	*		

(*: El valor máximo del animal – o menos, si así lo desea el dios – con un bonificador de entre +5 y +10, según el poder o capricho del dios. Los animales gigantes doblan sus características en lugar de aplicar este bonificador).

Protección: 10 puntos de aura mágica, más la protección normal del animal por piel gruesa o similar (que se dobla si es un ejemplar gigante).

Armas: Las normales del animal a un 90%.

Competencias: Las normales del animal con un mínimo de 99%, más las que suele conocer el avatar humano del dios.

Hechizos: Los hechizos habituales asociados al dios.

Poderes Especiales:

Los poderes habituales asociados al dios, amén que el avatar puede hablar en la lengua de los hombres, comprendiendo y haciéndose comprender.

DIOSAS DE LA FERTILIDAD

A las diosas de la fertilidad se las representa como mujeres vestidas de forma sencilla pero elegante. Pueden tomar la forma de bellas mujeres o aparecerse bajo el aspecto de la triple diosa: como niña o adolescente (representando la primavera), como madre o mujer adulta (representando al verano) o como anciana (representando los rigores del invierno). Estas diosas reinan sobre la naturaleza y traen la fertilidad a los campos, hombres y bestias, siendo muy importantes en el mundo antiguo, donde una mala cosecha podía traer calamidades al pueblo. Suelen tener talante benévolo con sus adoradores.

FUE: 15/35	Altura: 1,6/1,9 varas
AGI: 15/30	Peso: 120/180 libras
HAB: 15/30	RR: 0%
RES: 25/40	IRR: 300/650%
PER: 25/40	Aspecto: 22/30
COM: 20/40	
CUL: 20/40	

Protección: Aura divina (de 10 a 20 puntos de protección) y pueden ser inmunes a las armas ordinarias.

Armas: Normalmente ninguna, aunque en caso de violencia pueden usar Pelea, Palos u aperos de labranza al 90%, aunque normalmente invocarán a 2D6 daimones o seres feéricos para que las defiendan.

Competencias: Todas las relacionadas directa o indirectamente con la naturaleza, agricultura, animales y medicina a un mínimo de 100%, más otras a discreción del DJ.

Hechizos: Posiblemente todos, pero como mínimo todos los relacionados con la fertilidad, los animales, la medicina y la protección.

Poderes Especiales:

Poder sobre plantas, animales y hombres, su salud y crecimiento, así como otros poderes a discreción del DJ.

DIOSES DE LA GUERRA

Los avatares de los dioses de la guerra suelen presentarse bajo la forma de imponentes guerreros de la cultura pagana armados con armaduras y armas bellamente manufacturadas, a veces humanos otras gigantes. Dependiendo de cada dios en concreto, puede presentar otros poderes. Sus voces son poderosas y violentas y su presencia en el mundo mortal suele estar relacionada con alguna batalla inminente.

FUE: 25/45	Altura: Variable
AGI: 25/40	Peso: Variable
HAB: 25/45	RR: 0%
RES: 30/50	IRR: 250/750%
PER: 25/35	Aspecto: mínimo 20 (posiblemente más)
COM: 20/35	
CUL: 20/30	



Protección: Armadura física encantada (yelmo, peto, coraza, escudo, etc.; y posiblemente armaduras arcaicas, no usadas en tiempos de *Aquelarre*) que ofrece una mayor protección, ningún penalizador y más resistencia que las versiones corrientes. Además tienen un aura divina (entre 10 y 20 puntos de protección) y pueden ser inmunes a las armas ordinarias.

Armas: Sus armas principales a un mínimo del 99% y el resto a un mínimo del 80%.

Competencias: Todas las relacionadas directa o indirectamente con la guerra y el combate a más de 100%, más otras a discreción del DJ.

Hechizos: Posiblemente todos, pero como mínimo todos los hechizos relacionados con el combate, la guerra, la protección, la defensa y la muerte.

Poderes Especiales:

Varían de un dios a otro, pero sin duda relacionados con la guerra y el combate. Algunos ejemplos de poderes:

- ✧ **Inmune al dolor:** No pueden desmayarse por quedar en puntos negativos, ni perder bonificadores por heridas.
- ✧ **Aura de Fuego:** Proyectan auras de fuego que abrasan a los que osen atacarles (hacen tanto daño como el valor de su protección por aura divina).
- ✧ **Aura de Luz:** Proyectan auras de luz que ciegan a sus enemigos (penalizador de -50% a todos aquellos que fallen una tirada de PERx3).
- ✧ **Rayos:** Pueden lanzar rayos a modo de lanzas (los mismos efectos que el hechizo Fulminar —ver pág. 124 de este libro—).
- ✧ **Armas Mágicas:** Sus armas son invictas y/o inquebrantables, como los efectos de los hechizos del mismo nombre, o incluso fulminantes (ver hechizo Arma Fulminante en la pág. 51 de este libro).
- ✧ **Aura de Fiereza:** Emanan un aura de fiereza que impide que nadie les ataque a no ser que pasen una tirada de Templanza (o de Templanza a la mitad).
- ✧ **Regeneración:** Regeneran su heridas (1, 2, 3 o más Puntos de Vida regenerados por asalto).
- ✧ **Inspiración:** Inspiran a las tropas que combaten en su bando, proporcionándoles un bonificador a las competencias de combate de +25%, +50% o +75%, pudiendo aumentar sus bonificadores de daño en uno o dos grados.
- ✧ **Golpes mortales:** Las heridas que provocan no sanan nunca.
- ✧ **Invocación de aliados:** Pueden invocar la ayuda de sus huestes a voluntad, pudiendo convocar a 3D6 guerreros del Inframundo para que les ayuden. Se les considera soldados expertos, con armas de calidad y conocimiento de magia de combate (especialmente Furor Guerrero —ver pág. 34 de este libro—). También

LA CÓLERA DE UN DIOS

La cólera de un dios es algo terrible de contemplar. Aquellos que así lo hagan deberán hacer una tirada de Templanza (o de Templanza a la mitad para dioses de la guerra o el Inframundo) o saldrán huyendo. Además, cada asalto que el dios siga colérico y algún personaje desee atacarlo, éste deberá pasar una tirada de Templanza o simplemente no se atreverá.

les sería posible invocar daimones y otros seres IRR afines.

- ✧ **Furor:** El hechizo Furor Guerrero permanente, aunque pueden parar, huir y realizar acciones extendidas.

DIOSES DEL INFRAMUNDO

Los dioses del Inframundo son aquellos que rigen en el Otro Mundo. Se les da culto para que ayuden a los difuntos en la otra vida y se les pone como testigos en juramentos para que desaten sus iras sobre aquellos que rompan la palabra dada. Es común que las diosas de la fertilidad también reinen sobre el Inframundo en un ciclo de vida y muerte. Se aparecen de varias formas, pues pueden adoptar desde una forma humana de hombre o mujer, a una de híbrido de animal y humano. Su actitud es benévola o maléfica (si vienen a castigar), según las ocasiones.

FUE: 15/35	Altura: Variable
AGI: 15/35	Peso: Variable
HAB: 15/30	RR: 0%
RES: 30/50	IRR: 250/700%
PER: 25/50	Aspecto: Variable
COM: 20/35	
CUL: 25/45	

Protección: Aura divina (entre 10 y 20 puntos de protección) y son inmunes a las armas ordinarias (sólo pueden ser dañados por la magia, armas benditas o fabricadas con metal del Otro Mundo).

Armas: Varían, aunque como mínimo tienen el arma personal del dios al 90%.

Competencias: Un buen número de competencias de Cultura y todas las relacionadas directa o indirectamente con la muerte a más de 100%, más otras a discreción del DJ.

Hechizos: Todos.

Poderes Especiales:

Los dioses del Inframundo tienen poder sobre la vida y la muerte. Pueden traer o llevarse a los seres humanos al Inframundo, así como invocar a voluntad 3D6 genios psicopompos o cacodaemonas a su servicio. El DJ puede asignarles otros poderes a su total discreción.

Genius Loci

Los dioses más primitivos y más extendidos en la Península, los genius loci son dioses de los lugares, normalmente parajes de los que el hombre saca algún tipo de provecho como ríos, bosques, fuentes, montañas, etc. Suelen estar atados a sus dominios y son los dioses con los que uno puede toparse con más facilidad. En caso de perder su culto, normalmente la sabiduría popular los suele convertir en seres IRR ordinarios, aunque ello no significa que pierdan sus poderes o su divinidad. Como en el caso de los avatares de los *numen*, matarlos no acaba con ellos definitivamente, porque la mayoría de los genius loci están unidos a sus dominios, así que la forma más certera de “matar” a un genius loci es destruir su dominio: secar el río, quemar el bosque, taponar la fuente, etc., y aun así no hay garantías de que haya muerto o de que no vaya a volver cuando el bosque crezca de nuevo, la fuente vuelva a manar, etc. Todos los genius loci pueden, si lo desean, esconderse en sus respectivos dominios, siendo totalmente invisibles e indetectables, sabiendo en todo momento lo que sucede en sus dominios.

ARCONI

Arconi es un dios-demonio de los bosques. En aquellos bosques en los que mora, se le ofrecen ofrendas y sacrificios para que no salga de los mismos y hiera a los mortales. Y es que Arconi odia al género humano y ataca a cualquier ser humano que vea. Le enfurece especialmente ver humanos en su bosque, cazando o mancillando sus dominios. Se aparece como un enorme oso de más de cinco varas. Su cuerpo es en parte cadavérico y, en según qué partes, su piel deja ver esta putrefacción e incluso sus huesos. Los mismo animales temen al dios y se alejan de él a la menor oportunidad (un silencio sepulcral en el bosque es una buena señal de que el dios anda cerca).

FUE:	30	Altura:	5,5 varas
AGI:	25	Peso:	2.500 libras
HAB:	10	RR:	0%
RES:	30	IRR:	225%
PER:	20		
COM:	5		
CUL:	5		

Protección: Las armas de metal no le hacen el menor daño. Las armas de madera o piedra le hacen el daño normal, así como las armas mágicas o benditas.

Armas: Mordisco 50% (1D8+3D6), Zarpazo 60% (1D6+3D6).

Competencias: Descubrir 80%, Escuchar 80%, Sigilo 99%, Rastrear 90%, Correr 90%, Esquivar 40%, Preparar 85%, Nadar 70%.

Hechizos: Talismán de Protección, Amuleto, Anillo de Nigromancia, Maldición del Dios del Bosque, Velo de los bosques, Geas, Esencia de Hostilidad, Maldición de Gél.

Poderes Especiales:

✧ **Alzar Muertos:** Aquellos que sean muertos por Arconi se levantan como muertos animados a su servicio. A diferencia de los muertos animados convencionales se pudren, quedando, en 2D6 semanas, inservibles.

✧ **Heridas Fatales:** Las heridas provocadas por Arconi tienen un -1D3 a todas las tiradas de recuperación de puntos de vida (-1 si son sanadas por medios mágicos).

✧ **Regeneración:** Arconi regenera 1 Punto de Daño por asalto mientras permanezca dentro de su bosque.

✧ **Visión Terrorífica:** Aquellos que vean a Arconi deberán hacer una tirada de Templanza o saldrán huyendo despavoridos.

DIOSAS DE LAS FUENTES

Estas diosas moran en fuentes y manantiales; en la antigüedad todas las fuentes termales tenían al menos un dios o diosa a la cual se adoraba por las propiedades medicinales de sus aguas. Sus santuarios solían estar en los nacimientos de las fuentes. Se aparecen como jóvenes y bellas mujeres, a veces con formas humanoides hechas con el agua de sus fuentes. Una variante de estas diosas son las llamadas damas del lago, a medio camino entre los dioses de los ríos y las diosas de las fuentes. Las diosas de las fuentes suelen tener un carácter benéfico y saludable con sus adoradores, pero ¡ay de aquellos pueblos que abandonen los rituales y ofrendas a las diosas! pues, resentidas, se pueden comportar como ondinas (ver pág. 303/210) o encantadas (ver pág. 372/-) y ahogar a los incautos que se adentren en sus dominios.

FUE:	20/35	Altura:	Variable
AGI:	30/35	Peso:	Variable
HAB:	15/25	RR:	0%
RES:	20/35	IRR:	225/375%
PER:	15/25	Aspecto:	22/28
COM:	15/25		
CUL:	15/25		

Protección: Sólo pueden ser dañadas por magia y armas benditas.

Armas: Pelea 75% (1D3+bonificador al daño).

Competencias: Las competencias de conocimiento sobre la naturaleza, Medicina y todas las relacionadas directa o indirectamente con la fuente o manantial o lo que suceda cerca de ésta a más de 100%, más otras a discreción del DJ.

Hechizos: Según su poder puede conocer más o menos hechizos, a determinar por el DJ. Los más comunes serán los de tipo curativo.

Poderes Especiales:

Además de estos dos poderes pueden presentar otros poderes a discreción del DJ, como los relacionados con la curación.

✧ **Control del Agua:** Las diosas de las fuentes pueden manejar el agua de sus ríos como las ondinas (ver pág. 303/210) controlan el agua. En el hipotético caso de un enfrentamiento entre una diosa y una o varias ondinas, la diosa siempre vencería en su fuente.

Part III: Bestiario Paganum

✧ **Regeneración:** Las diosas de las fuentes regeneran 1 Punto de Vida cada asalto que permanezcan dentro de su fuente.

Dioses de las Montañas

Algunos montes y montañas son especiales y eso es algo que sabe el pueblo llano. Son montes sagrados desde tiempos remotos, con dioses que deben ser adorados a veces por mero respeto, otras veces para no despertar sus iras contra aquellos que se acerquen a sus dominios. Suelen manifestarse por sus avatares animales, formas animales antropomórficas o como humanos ordinarios o de talla gigantesca.

FUE: 25/45 **Altura:** Variable
AGI: 15/25 **Peso:** Variable
HAB: 15/25 **RR:** 0%
RES: 30/45 **IRR:** 250/500%
PER: 15/30 **Aspecto:** Variable
COM: 15/25
CUL: 15/25

Protección: Sólo pueden ser dañados por magia y armas benditas, también pueden presentar piel rocosa (entre 3 y 7 puntos de protección).

Armas: Pelea 80% (1D3+bonificador al daño), Clava 80% (1D6+bonificador al daño), Maza 80% (1D8+bonificador al daño).

Competencias: Todas las relacionadas directa o indirectamente con la montaña y la naturaleza a más de 100%, más otras a discreción del DJ.

Hechizos: Según su poder pueden conocer más o menos hechizos, a determinar por el DJ.

Poderes Especiales:

Además de estos poderes, pueden presentar otros poderes a discreción del DJ.

✧ **Control de Animales:** Los dioses de las montañas pueden hablar, así como invocar o mandar sobre todo tipo de animales de la montaña.

✧ **Control Terrestre:** Los dioses de las montañas tienen poder sobre la montaña a la manera de los gnomos (ver pág. 303/205), pero a mucha mayor escala, produciendo avalanchas y derrumbamientos. Un enfrentamiento por el control de la montaña entre varios gnomos y el dios siempre terminará con la victoria del dios.

✧ **Regeneración:** Regeneran 1 Punto de Vida por asalto mientras permanezcan en su montaña.

Dioses de los Bosques

Los dioses de los bosques eran especialmente importantes para las sociedades rurales del pasado ya que es el bosque el que proporciona caza, hierbas medicinales y leña. Sus manifestaciones suelen estar relacionadas con la naturaleza, así que no son raros los avatares totémicos, formas híbridas animal/hombre o las formas humanas con características animales o vegetales (cuernos de ciervo, garras de oso, piel de corteza, pelo y barba de hierba y hojas, etc.). Su carácter suele ser benévolo, aunque exigen que se respeten sus dominios y a

los habitantes de éstos: no se deben matar hembras preñadas, ni animales que no se vayan a comer (¿o comerciar?), ni provocar incendios, etc.

FUE: 25/35 **Altura:** Variable
AGI: 20/30 **Peso:** Variable
HAB: 15/25 **RR:** 0%
RES: 25/35 **IRR:** 225/400%
PER: 15/30 **Aspecto:** Variable
COM: 15/25
CUL: 15/25

Protección: Normalmente sólo pueden ser dañados por magia y armas benditas, aunque pueden tener piel gruesa o corteza (entre 1 y 5 puntos de protección).

Armas: Pelea 80% (1D3+bonificador al daño), Clava 80% (1D6+bonificador al daño), Palo 80% (1D4+1+bonificador al daño).

Competencias: Todas las relacionadas directa o indirectamente con el bosque y la naturaleza a más de 100%, más otras a discreción del DJ.

Hechizos: Según su poder puede conocer más o menos hechizos, a determinar por el DJ, aunque los más comunes serán los relacionados con los animales, el bosque y la naturaleza.

Poderes Especiales:

Además de estos poderes, pueden presentar otros poderes a discreción del DJ, como los relacionados con la fertilidad.

✧ **Control de Animales:** Los dioses de los bosques pueden hablar, así como invocar o mandar sobre todo tipo de animales de los bosques. De igual forma tienen poder sobre árboles, flores y plantas, las cuales pueden controlar, haciendo que crezcan, mengüen o se muevan su antojo.

✧ **Regeneración:** Regeneran 1 Punto de Vida por asalto mientras permanezcan dentro de su bosque.

Dioses de los Ríos

Estos genius loci reinan sobre un determinado río, aunque, en caso de ríos largos, se puede presentar el caso de que haya varios dioses en los distintos tramos (el DJ deberá decidir si es el mismo bajo distinto nombre o se trata de distintas entidades). Los pueblos cercanos suelen construir santuarios en sus orillas en los que se les rinde culto, haciéndoles ofrendas, normalmente exvotos, armas, piezas de orfebrería o utensilios de diversa índole que son arrojados al agua, a veces mellándolos u haciéndoles algún tipo de tara que los deje inservibles para que no puedan ser aprovechados por nadie más que el dios del río. Los dioses de los ríos suelen tener un carácter benévolo con aquellos que lo adoran, pero recordemos que, como dioses, tienen de vez en cuando sus pataletas, provocando riadas o sequías si así es su voluntad. Se aparecen bajo forma de hombres, jóvenes o ancianos, o mujeres hermosas, a veces con una forma humanoide hecha del agua del mismo río.

FUE: 30/40 **Altura:** Variable
AGI: 25/35 **Peso:** Variable
HAB: 15/25 **RR:** 0%
RES: 25/40 **IRR:** 250/450%
PER: 15/25 **Aspecto:** Variable
COM: 10/20
CUL: 10/25



Protección: Sólo pueden ser dañados por magia y armas benditas.

Armas: Pelea 85% (1D3+bonificador al daño).

Competencias: Todas las relacionadas directa o indirectamente con el río o lo que suceda cerca de éste a más de 100%, más otras a discreción del DJ.

Hechizos: Según su poder pueden conocer más o menos hechizos, a determinar por el DJ.

Poderes Especiales:

Además de estos dos poderes, los dioses de los ríos pueden presentar otros a discreción del DJ, como los relacionados con la fertilidad.

✧ **Control del Agua:** Los dioses de los ríos pueden manejar el agua de sus ríos como las ondinas (ver pág. 303/210), controlan el agua, aunque a mayor escala. En el hipotético caso de un enfrentamiento entre un dios y una o varias ondinas, el dios siempre vencería en su río.

✧ **Regeneración:** Los dioses de los ríos regeneran 1 Punto de Vida cada asalto que permanezcan dentro de su río.

LARES

Los lares son un tipo especial de genius loci que han tenido un origen mortal. No están (en un principio) atados a un lugar, bosque, montaña o río, sino que están ligados a

una comunidad, ciudad, pueblo o tribu. Pueden haber sido héroes o sabios de la antigüedad, poderosos jefes o los fundadores míticos de la tribu o clan que han sido divinizados por la comunidad a su muerte. Estos lares toman normalmente el rol de dioses protectores de la comunidad, aunque pueden incorporar algún otro rol más, dependiendo de sus habilidades en vida: un héroe puede ser un dios de la guerra, un sabio o sacerdote un dios de la medicina, etc. A estos dioses rara vez se les atribuye el mismo poder que a otros dioses del panteón, actuando como intermediarios o mensajeros de dioses más importantes. Se pueden manifestar de dos formas: poseyendo un cuerpo humano, al estilo de los posesos, o manifestándose físicamente ya sea con su cuerpo o con un avatar totémico. Una forma menor de estos lares es el culto a los antepasados en el que se adora de manera colectiva a las almas de los antepasados, a los que se pide que protejan a sus familiares vivos.

FUE:	*	Altura:	Variable
AGI:	*	Peso:	Variable
HAB:	*	RR:	0%
RES:	*	IRR:	150/300%
PER:	*	Aspecto:	*
COM:	*		
CUL:	*		

(*: Las que tuviese en vida más un bonificador de +5 – o +10 si el lar es especialmente poderoso –, con un mínimo de 15 – o 20 – por característica. Caso de poseer un cuerpo, puede hacer que el cuerpo

Part III: Bestiary Paganum

tome su aspecto real junto con sus características y apariencia, o seguir pasando como el poseído, con su mismo aspecto y aparentemente mismas características, aunque realmente se sustituyan por las características del dios.)

Protección: Cuando poseen a alguien, la que éste porte. En su cuerpo ordinario, la armadura que normalmente portasen (posiblemente mágica con un +1, +2 o +3 a la protección base). En ambos casos, pueden manifestar un aura divina (10 puntos de protección).

Armas: Las que conociesen en vida con un bonificador de +25%. Cuando manifiestan su verdadero cuerpo pueden (o no) incorporar armas mágicas o míticas, a determinar por el DJ.

Competencias: Todas las que conociesen en vida con un bonificador que puede ir del +25% al +50%, así como alguna competencia nueva a discreción del DJ.

Hechizos: Los que conociesen en vida. El DJ puede determinar que el lar ha aprendido algunos nuevos tras su divinización, especialmente relacionados con su rol (un guerrero sin idea de magia podría aprender todos los relacionados con el combate o la guerra).

Poderes Especiales:

Además de estos dos poderes, pueden presentar otros poderes a discreción del DJ.

- ✧ **Regeneración:** Los lares regeneran 1 Punto de Vida por asalto mientras permanezcan en el templo, santuario o ciudad que los tenga como patronos o protectores.
- ✧ **Poseión:** Los lares pueden manifestarse poseyendo el cuerpo de un adorador suyo, pudiendo hacer que tome la forma de su verdadero cuerpo u ocultándose en el cuerpo del poseído, en ambos casos ganando acceso a los conocimientos y competencias del poseído.

LARES VIALIS

Este tipo de genios son los dioses de los caminos y las encrucijadas, asociados a un punto concreto de las sendas (para más detalles consultar la página 23 del presente libro). Tradiciones más antiguas relacionaban a estos genios con el Otro Mundo, dada la presencia en los caminos y especialmente en los cruces

de los mismos de puertas al misterioso lugar, tomando los lares el papel de guardianes, capaces de cerrar o abrir caminos hacia ese mundo o incluso de convertir en espíritus psicopompos a todos aquellos que tuviesen la desgracia de morir en las lindes del camino. Estos genios se manifiestan como viajeros ordinarios que pueden ayudar a otros viajeros en apuros, ya sea proporcionando comida, refugio o consejo, aunque también pueden manifestarse bajo la forma de su avatar totémico (quizás el lobo de Santiago sea en realidad un poderoso lar vial que ha reclamado el Camino como su dominio).

FUE:	10/25	Altura:	Variable
AGI:	15/25	Peso:	Variable
HAB:	10/25	RR:	0%
RES:	10/25	IRR:	150/300%
PER:	15/30	Aspecto:	Variable
COM:	15/25		
CUL:	15/25		

Protección: Aura divina de 10 puntos de protección. En forma humana pueden llevar armadura típica de viajeros (principalmente ropa gruesa o armadura de cazadores).

Armas: Pelea 75% (1D3+bonificador al daño), Palo 75% (1D4+1+bonificador al daño), Cuchillo 75% (1D6+bonificador al daño).

Competencias: Todas las relacionadas directa o indirectamente con los caminos y los viajes a más de 100%, más otras a discreción del DJ.

Hechizos: Según su poder pueden conocer más o menos hechizos, a determinar por el DJ, especialmente del tipo protector o medicinal.

Poderes Especiales:

Además de estos dos poderes, pueden presentar otros poderes a discreción del DJ.

- ✧ **Regeneración:** Los lares vialis regeneran 1 Punto de Vida por asalto mientras permanezcan en su camino.
- ✧ **Portales:** En los cruces de caminos, estos lares pueden abrir encrucijadas o puertas al Otro Mundo, o cerrarlas caso de encontrarlas abiertas.

Daemoni

La idea del daemon fue absorbida por el cristianismo pasando a considerarlos demonios, aunque es un concepto mucho más amplio ya que el término no tiene por qué obligatoriamente ser usado para referirse a un ser maligno. Un daemon es un ser de naturaleza divina (buena o mala). No son dioses, siendo normalmente entidades o genios de menor poder, aunque pueden (o no) estar al servicio de éstos, actuando como mensajeros, soldados o sirvientes. Los dioses también pueden encontrar servidores en otros seres IRR que actúen como mensajeros o ejecutores de sus venganzas, como sátiros, lamias, ninfas, hadas, mandrágoras, etc. (en general toda la "pequeña gente"), así como otros seres IRR específicos de las comarcas en que se les rinda culto.

ÇACODAEMONES

No todos los habitantes del Inframundo están al servicio de los dioses o son amistosos con las almas de los muertos. Existen también depredadores, daemones del Inframundo que hacen festín con las almas que se extravían en su camino o que no gozan de la protección o ayuda de los dioses. Estos seres tienen forma humana, con rasgos animales como cabeza de bestia (león, lobo, halcón, etc) y afiladas garras. Son seres terribles y temibles, quién sabe si relacionados de algún modo con los cinocéfalos, endriagos o gules. Moran en las tinieblas y en las noches más oscuras, en las que

las fronteras de nuestro mundo y el Otro se solapan, pueden aparecer en nuestro mundo y devorar a algún incauto.

FUE: 25/35	Altura: 2 varas
AGI: 20/25	Peso: 250 libras
HAB: 10/20	RR: 0%
RES: 20/25	IRR: 115/165%
PER: 20/25	
COM: 5/15	
CUL: 5/15	

Protección: Las armas de los hombres les hacen daño mínimo, mientras que las armas forjadas con metal del Otro Mundo, mágicas o benditas le hacen daño normal.

Armas: Garras 70% (1D6+bonificador al daño).

Competencias: Descubrir 85%, Escuchar 80%, Rastrear 90%, Sigilo 90%, Correr 80%, Tregar 80%, Esquivar 45%.

Hechizos: Normalmente ninguno, aunque aquellos más especiales o de mayor rango pueden conocer algunos.

Poderes Especiales:

- ✦ **Vista en la oscuridad:** Los cacodaemones pueden ver perfectamente en la más completa oscuridad. De hecho, les desagrada la luz, produciéndoles la luz solar un daño de 1D6 puntos por asalto de exposición.
- ✦ **Manto de Sombras:** La oscuridad parece ser atraída por los daemones, lo cual les concede un bonificador de +25% a la hora de esconderse en zonas sombrías. Su misma presencia está unida a la oscuridad, reduciéndose las fuentes de luz en su presencia o ante su cercanía (las antorchas, velas y hogueras pierden intensidad).
- ✦ **Aullido:** Los cacodaemones producen un aullido escalofriante, con los mismos efectos que el aullido de los gules: aquel que lo escucha pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templaza para evitarlo.
- ✦ **Garras:** Las garras de los daemones están especialmente afiladas, teniendo un bonificador de +1 en las tiradas de secuelas. Cualquier curación ordinaria de una herida de cacodaemon se reduce a la mitad o tiene un penalizador de -30% al lanzamiento, en caso de curas mágicas.

Los Cambiados

Entre los pueblos antiguos, especialmente el celta, se pensaba que las hadas, en ocasiones, cambiaban a sus hijos por los de los humanos, de tal forma que el niño humano era llevado al Otro Mundo mientras el niño feérico (al que los ingleses denominan "changeling") era criado por los padres humanos como un humano ordinario, aunque podía suceder que pasado un tiempo se diese cuenta de su condición y huyese al bosque, junto a su verdadera familia. En la Península existe constancia de estos cambiados en el caso de las xanas, las hadas astures (ver pág. 25 del *Asturies Medievalia*), que realizan este cambio para que los xaninos puedan ser bautizados. Existen otras criaturas cuya descendencia puede pasar por humana y prestarse al cambio, como la prole de gules, sátiros y mandrágoras. De manera ge-

neral estos cambiados creen ser humanos, aunque cada uno tiene algún tipo de rasgo físico que lo identifica como sobrenatural que depende de la raza de los progenitores (la voz de los hijos de los sátiros, la "dieta" de las mandrágoras, la perfecta dentadura y la piel característica de los xaninos, la belleza, el color de ojos o pelo del hada clásica, etc.) pero con el paso del tiempo (y el incremento de la IRR) van recordando su verdadero ser, de tal forma que si llegan a tener una IRR 100% (o más, según el caso y la especie del progenitor) recuerdan completamente quiénes son y vuelven con su verdadera familia. Pero hay otras veces en que el cambiado no consigue recordar quién es y sigue su vida como humano, casándose, teniendo hijos y muriendo, pero aun la prole (o la descendencia de ésta) puede heredar parte de la sangre feérica del padre o la madre, manifestando algún tipo de rasgo peculiar de su línea de sangre IRR (ojos de un color extraño o poco frecuente, etc.). Los cambiados o descendientes de los mismos suelen ser gente extraordinaria, siendo excelentes candidatos para la práctica de la brujería (por poner un par de ejemplos celebres, Merlín era hijo de un demonio y Lancelot hijo de una dama de lago).

FUE: *	Altura: Variable
AGI: *	Peso: Variable
HAB: *	RR: 0%
RES: *	IRR: * +50%
PER: *	Aspecto: Variable
COM: *	
CUL: *	

(*: Las de un humano normal y corriente, aunque su sangre feérica puede hacer que algunas características varíen, ya que una hija de hada será más hermosa, un hijo de sátiro más ágil, etc.).

Protección: Ninguna, aunque nada les impide que usen armaduras humanas.

Armas: Las que aprendan en su vida humana.

Competencias: Las que aprendan en su vida humana, aunque pueden desarrollar algunas competencias de manera innata (Conocimiento Mágico, Conocimiento Animal, Conocimiento Vegetal, Leyendas, Cantar, etc.).

Hechizos: Los que aprendan como humanos, aunque pueden descubrir alguno de manera espontánea, relacionado con su progenitor. Los hechizos relacionados con su parentesco IRR suelen poder lanzarlos sin componentes.

Poderes Especiales:

Aparte del siguiente poder, y dependiendo del progenitor, pueden manifestar otros poderes (el beso de las crías de las mandrágoras, por ejemplo).

- ✦ **Magos innatos:** Su conexión con el mundo IRR hace de los cambiados excelentes hechiceros, dándoles un bonificador de +25% al lanzamiento de hechizos.

Corceles de Favonius

Estos corceles se suponía que eran los hijos del Dios Favonius, dios de los vientos del oeste, que fecundaba las yeguas lusitanas. Estos corceles eran ejemplares magníficos, muy rápidos pero con una vida muy corta. Eran especialmente apreciados, sobre todo por nobles y sacerdotes paganos. Reconocer a un corcel de Favonius es relativamente fácil pues, aparte de ser excelentes ejem-

plares —aunque menos robustos y más estilizados—, cuando el animal está contento o excitado sus crines y cola se mueven como agitadas por el viento, aunque no sople brisa alguna.

FUE: 25/35	Altura: 1,80/2,20 varas
AGI: 28/40	Peso: 900/1100 libras
RES: 25/29	RR: 0%
PER: 20/25	IRR: 110/135%

Protección: Pelaje grueso (1 punto de protección)

Armas: Coz 45% (3D6)

Competencias: Correr 95%, Saltar 95%, Nadar 60%, Descubrir 60%, Escuchar 75%.

Hechizos: Normalmente ninguno, aunque aquellos más especiales o de mayor rango pueden conocer algunos.

Poderes Especiales:

- ✧ **Velocidad:** Un corcel de Favonius se mueve al doble de velocidad que un caballo convencional.
- ✧ **Facilidad en la monta:** Si el jinete es del agrado del corcel, concede un bonificador de +50% a Cabalgar.
- ✧ **Corta esperanza de vida:** Los corceles de Favonius viven muy poco tiempo, como si su increíble velocidad fuese extinguiendo su vigor. El DJ puede reflejar esto, reduciendo la esperanza de vida del corcel cuando más se le obligue a correr, aunque de media suelen vivir entorno los 2D3+1 años.

Espíritus sin Reposo

Las antiguas culturas paganas tenían muy en cuenta las almas de los muertos. Les dedicaban pequeños altares dentro de las propias casas y les rendían honores, amén que una vez al año, en Sammain, podían regresar para visitar a la familia. Aunque no todas las almas de los muertos eran tan gentiles. Existían también los espíritus sin reposo: las almas de los muertos que no habían conseguido entrar en el Inframundo, ya sea por haber muerto sin recibir los ritos funerarios pertinentes o por sus pecados o faltas contra los dioses, los cuales les habían condenado a vagar por siempre entre este mundo y el Otro. Estos espíritus vagan invisibles por los caminos, buscando inútilmente alguna senda que les lleve al Inframundo. Son muy peligrosos, pues están llenos de odio y envidia de los vivos, y tratarán de perjudicar a los mortales a la menor oportunidad, aunque gracias a los dioses pocos pueden hacerlo en su estado inmaterial. Son especialmente peligrosos en el día de Sammain y cuando son encontrados en lugares donde se solapa este mundo y el Otro, ya que en esas ocasiones sus fuerzas y poderes se multiplican, pudiendo a llegar a poseer el cuerpo de un mortal o manifestar físicamente su antiguo aspecto, pudiendo atacar a los vivos.

Los espíritus sin reposo no poseen características físicas.

RR: 0%
IRR: 100/160%

Competencias: Todas las que conociesen en vida.

Hechizos: Los que conociesen en vida, aunque en su estado no pueden usarlos más que en lugares o momentos muy especiales.

Poderes especiales:

Aparte de estos poderes, no todos los espíritus sin reposo son iguales y algunos pueden manifestar poderes y habilidades asociados a otros tipos de ánimas o seres espirituales.

- ✧ **Intangibilidad:** Como espíritus son invisibles, intangibles e inaudibles.
- ✧ **Tangibilidad temporal:** En ciertos momentos o lugares en los que se solapa este mundo y el Otro son capaces de afectar a los mortales, ya sea usando su magia, poseyéndolos o manifestado su antiguo cuerpo y atacándolos (mismas características y equipo que antes de morir).
- ✧ **Odio:** De manera ordinaria poco pueden hacer, más que “odiar” a los vivos, aunque, si concentran ese odio en una persona y acción en concreto que esté llevando a cabo, pueden proporcionar un penalizador de -25% a la tirada de dicha persona y un aumento del porcentaje de pifia de 1D3+1 en esa acción o tirada.
- ✧ **Telequinesia menor:** Algunos también pueden mover pequeños objetos, aunque el esfuerzo es agotador para el espíritu, que debe esperar un tiempo para volver a repetir la faena.

Psicopompos

Todas las culturas han tenido sus particulares psicopompos. El psicopompos es un espíritu, normalmente al servicio de los dioses del Inframundo, que se encarga de recoger el alma de los recién fallecidos y llevarla de manera segura al Inframundo. Esta tarea la suele realizar bajo la forma de animales según la cultura pagana en cuestión, tales como perros negros, cuervos, o lechuzas (estos últimos convertidos con la cristianización en animales de mal agüero). El psicopompos no llega en el momento de la muerte, sino antes, sirviendo su presencia para avisar de la muerte inminente de alguien (posiblemente de aquel que lo observe). Estos espíritus no son de una naturaleza maligna, simplemente tienen un cometido que cumplir, así que la gente no muere por verlos, sino que el que lo ve es porque le está pronta la hora. Hay leyendas que sugieren que, al igual que son capaces llevarse las almas al Inframundo, son capaces de traer difuntos de vuelta. Ciertamente o no, tal tarea no podrían hacerla sin el permiso de los dioses del Inframundo.

Un caso real de psicopompos no demasiado lejano en el tiempo era el perro *Moro* de Fernán Núñez (Córdoba), un perro que se acostaba a las puertas de las casas de aquellos que iban a morir y tras el fallecimiento acompañaba al difunto y a la comitiva funeraria al cementerio. A su muerte, le erigieron una estatua en la ciudad.

FUE: *	Altura: Variable
AGI: *	Peso: Variable
HAB: —	RR: 0%
RES: *	IRR: 110/165%
PER: 20/30	
COM: 1/5	
CUL: 5/15	

(*: Los valores que posea el animal)

Protección: La típica del animal. Los psicopompos de más poder podían recibir daño mínimo de las armas convencionales (no mágicas ni encantadas) o incluso ser inmunes a ellas.



Armas: Las normales del animal.

Competencias: Las normales del animal, más Descubrir 95%, Escuchar 95%, Rastrear 99%, Sigilo 85% y Teología (Pagana) 120%.

Hechizos: Normalmente ninguno, pero los psicopompos más poderosos podían conocer algunos. Algunos de los hechizos atribuidos popularmente a los Psicopompos son: Mal de Ojo, Malfario, Infortunio, Polvos de Viaje y Golpe de la Parca. Estos hechizos sólo funcionan si el psicopompo ve a su víctima y viceversa y, caso de ser usados exitosamente, sus efectos pueden verse retrasados según el tipo de psicopompos en concreto (varios minutos, horas o días después).

Poderes Especiales:

- ✧ **Sentido de Muerte:** Los psicopompos sienten la presencia inminente de la muerte y así reconocen a los que van a morir. De igual forma, si son mandados a por el alma de un mortal saben en todo momento dónde se halla y cómo encontrarla. Lo que la gente en general no tiene nada claro es si la persona muere porque le llega la hora, siendo testigo el ser de dicha muerte, o muere porque el psicopompo aparece.
- ✧ **Captura del Alma:** En el momento de la muerte, el psicopompo puede capturar el alma del difunto si esta no pasa una tirada de RR. Normalmente el difunto no realizará

tal tirada si es un pagano, a no ser que espere tener algún tipo de castigo en la otra vida o si la persona es adoradora de otra religión (a discreción del DJ, aquellos que a su muerte fueran al paraíso son inmunes, no así los que su destino fuese el Purgatorio o el Infierno). Las almas capturadas son llevadas al Inframundo, a presencia de los dioses del mismo.

- ✧ **Regresar Difuntos:** Los psicopompos más poderosos (segundos o terceros al mando de los dioses del Inframundo, reconocidos por los paganos que rinden culto a estos dioses), tienen poder para traer de vuelta a un difunto del Inframundo durante un corto periodo de tiempo (una sola noche, del ocaso al alba). El difunto volverá con su cuerpo y será parcialmente inmune al daño físico (estará protegido con el hechizo Elixir de la Vida —ver pág. 226/162), ya que la muerte no se lo llevará hasta el ocaso. La única forma de devolverlo al Inframundo será mediante un ritual de Exorcismo (ver pág. 255/177), el hechizo de Expulsión (ver pág. 203/155) o matando al psicopompo que actuará como ancla en este mundo para el alma del difunto.
- ✧ **Visión en la Oscuridad:** Los psicopompos ven perfectamente en cualquier tipo de oscuridad.
- ✧ **Mala Suerte:** Matar a un psicopompo trae muy mala suerte y es una buena manera de ofender a los dioses.

SERVIDORES TOTÉMICOS

Los dioses tienen a su servicio diversos seres. Unos de los más conocidos por los mortales son sus servidores totémicos: animales del Otro Mundo, de la misma raza que su tótem o animal emblemático, que están a su servicio. Estos animales suelen ser espectaculares ejemplares de la especie, con una inteligencia humana (o mayor) que tienen la facultad de hablar y entender las lenguas humanas. Es por ello que son usados con más frecuencia como mensajeros de los dioses.

FUE:	*	Altura:	Variable
AGI:	*	Peso:	Variable
HAB:	—	RR:	0%
RES:	*	IRR:	110/175%
PER:	*		
COM:	10/20		
CUL:	10/15		

(*: Las características normales del animal, normalmente más cerca de los valores máximos que de los mínimos. El DJ puede añadir un bonificador de 1D6 o más a las características si desea reflejar la bendición especial del dios.)

Protección: La ordinaria del animal. Sólo aquellos ejemplares más poderosos y cercanos a los dioses pueden recibir algún tipo de protección mágica, a elegir una de entre las siguientes: aura de protección de 1 a 10 puntos, que las armas ordinarias le hagan daño mínimo o que sólo puedan ser dañados por armas mágicas o benditas.

Armas: Las del animal, con un porcentaje de entre 50 y 70%.

Competencias: Las típicas del animal a un porcentaje de entre 60 y 85%, más Descubrir 80%, Escuchar 70%, Sigilo 75%, Teología (Pagana) 120%.

Hechizos: Normalmente ninguno. Los más poderosos o cercanos a los dioses pueden conocer los hechizos que el DJ estime conveniente.

Poderes Especiales:

Los más poderosos pueden manifestar varios poderes, a discreción del DJ, pero todos ellos poseen el siguiente poder especial:

✧ **Entendimiento:** Hablan y entienden los idiomas humanos.

MISCELÁNEA

Las siguientes dos criaturas no son originarias de la mitología pagana europea, sino importadas de culturas orientales (fenicia, cartaginesa, griega, etc.). Se hicieron muy populares en la Península, especialmente como hebillas de cinturones a los que se les atribuía poderes mágicos (grifos) o como estatuas de ajuares funerarios (esfinges), y se extendieron por toda la Península, convirtiéndose en animales sagrados o divinos. A ciencia cierta, desconocemos si fueron totalmente asimilados por las culturas paganas peninsulares, incorporándolos como servidores de sus dioses, pero los describimos a continuación por si algún DJ quisiera hacer uso de ellos de esa manera.

ESFINGES

Animal con rostro humano (normalmente femenino), alas de pájaro y cuerpo de león. Su presencia sólo indica que han sido enviadas por los dioses para castigar a aquellos que les han ofendido. Las culturas indígenas de la Península las asociaban con los dioses del Inframundo, a la manera de los lobos, como protectores de los muertos en su camino al Inframundo o mensajeros de los dioses de éste.

FUE:	25/30	Altura:	2,5/3,5 varas
AGI:	20/25	Peso:	1700/2200 libras
HAB:	15/20	RR:	0%
RES:	27/32	IRR:	225/275%
PER:	15/25	Aspecto:	18/24 (parte humana)
COM:	10/20		
CUL:	10/20		

Protección: Piel gruesa (2 puntos de protección)

Armas: Mordisco 40% (1D4+2D6), Zarpazo 65% (1D6+bonificador al daño).

Competencias: Correr 90%, Tregar 40%, Volar 80%, Descubrir 60%, Sigilo 70%.

Hechizos: Normalmente ninguno. Los más poderosos o cercanos a los dioses pueden conocer los hechizos que el DJ estime conveniente.

GRIFOS

Animal con la parte superior de un águila y la inferior de un león, de gran tamaño, capaces de llevarse volando a un jinete y su montura. De feroz apetito, se les considera terribles guerreros, actuando como guardianes divinos de los dioses o de lugares o tesoros relacionados con ellos.

FUE:	35/40	Altura:	4/5 varas
AGI:	22/25	Peso:	6500/9000 libras
RES:	28/30	RR:	0%
PER:	18/20	IRR:	250/300%

Protección: Plumaz y pelaje (3 puntos de protección).

Armas: Picotazo 45% (2D8+bonificador al daño), Garras 60% (1D8+bonificador al daño).

Competencias: Descubrir 80%, Escuchar 60%, Volar 90%.

Notas: Un arco largo hecho con la costilla de un grifo tendrá un alcance de 150 varas y hará 1D10+3 puntos de daño (más el bonificador de Percepción, si lo hubiera). No obstante requerirá una FUE mínima de 15 para usarlo correctamente.

Part IV: Ars Malefica



Donde partímonos de los viejos senderos
por comenzar la andadura por los nuevos,
sendas aquestras retortas et malbergas-
das, ca nos aduzen por terrenos inequívocos fasta
las mesmas garras del Adversario.

Que vos Tiempos, Viejas Prácticas

Con la llegada del cristianismo y la gradual desaparición o debilitamiento de las antiguas religiones, el hombre de a pie se quedó sin los remedios mágicos que antaño los sacerdotes de dichas religiones le ofrecían: ¿a quién consultaría ahora su futuro? ¿Quién le proporcionaría los amuletos de la buena suerte? ¿Quién se encargaría de asuntos de hechicerías? En definitiva, ¿quién llenaría el vacío mágico dejado? Las brujas, por supuesto.

No es que el fenómeno de la brujería fuese nuevo, ya en los tiempos paganos los celtas tenían reconocida la figura del brujo como aquel hombre capaz de arrebatarse la fuerza a otro usando su semen, pero, con la caída de las antiguas religiones, los conocimientos de los antiguos sacerdotes se van diluyendo: ya no se transmiten a los iniciados, sino que el poco conocimiento que aún perdura se concede a la progenie como un bien de herencia más. Si a eso le sumamos una cuantas generaciones, veremos cómo las antiguas prácticas religiosas se terminan mezclando con la brujería tradicional, dando como fruto la figura de la bruja, reconocida por toda la sociedad medieval. Con esto no quiero decir que la bruja o sacerdotisa pagana desapareciese, pero muchas veces era confundida con la bruja medieval (un buen caso es la sorguña vasca).

DEFINICIÓN DE BRUJA

La pregunta es qué entendemos por bruja. Para la sociedad medieval (especialmente para la Iglesia), la respuesta estaba clara. Un juez cristiano de la época nos lo aclara:

“Se llaman brujos o brujas a los hombres o mujeres que después de haber renegado de Dios y de la religión se han entregado al Diablo en virtud de un pacto formal, a fin de obtener de él el poder de obrar toda clase de maravillas que serían imposibles en un orden natural.”

Estos beneficios no venían libres, sino que obligaban a la bruja a cumplir una serie de obligaciones con el demonio. La primera está clara: adorarlo como dios y rendirle honores y homenajes, junto a otros de su calaña, en los aquelarres. Y una segunda es usar esos poderes concedidos para perjudicar a los buenos cristianos. A estas prácticas se la denominaba *maleficios* o *maleficium* y podían ser de los siguientes tipos:

- ✧ Poner en el corazón de una persona una pasión criminal.
- ✧ Inspirar sentimientos de odio y envidia en una persona contra otra.
- ✧ Hacer ligaduras (provocar la impotencia en el hombre o la infertilidad en la mujer).
- ✧ Producir enfermedades.
- ✧ Hacer morir a la gente.
- ✧ Suprimir el uso de la razón.
- ✧ Perjudicar los bienes y empobrecer a los enemigos.

A las brujas también se les asociaban otros poderes, como el poder volar montadas en horcas o escobas, el poder lanzar el temido mal de ojo —capaz de traer la mala suerte y la desgracia a sus vecinos—, desencadenar tormentas y tempestades y tener el poder de convertirse en animales, ya no sólo referido al acto de cambiar de forma, sino al de una vez muertas volver con la forma de animales a seguir acarreado la ruina a sus vecinos (de ahí la importancia de “purificar” sus restos con el fuego). Es por ello que la bruja era un ser temido, y a ella se culpaba de todas las desgracias acaecidas a las buenas gentes, pues es bien sabido que tenían el poder de conjurar el granizo, lanzar plagas sobre los campos, hacer enfermar al ganado, malograr a las preñadas, avinagar el vino y multitud de maldades más.

Pero, ¿qué empuja al buen cristiano a la brujería? Por un lado, los antiguos paganos lo pueden ver como un paso natural, ya que sus prácticas se acercan a las del antiguo paganismo. Por otro, tenemos la represión de la propia sociedad, pues no nos engañemos, la Edad Media es un tiempo duro y los campesinos son los más desfavorecidos de todos, y muchos ven la brujería y la adoración al demonio como un modo de escapar de esta opresión. Sus rituales respiran la libertad de los ritos de antaño y no se hacen ascos a abusos, excesos y sexualidad desbordada, amén que es una forma de oposición a la sociedad en general y a la Iglesia en particular. También tenemos a los que siguen los caminos de la brujería por pura necesidad —quizá la viuda sin medios para subsistir se echa a los brazos del diablo y los suyos para no morir de hambre— o por el mero capricho, para alcanzar lo inalcanzable por medios convencionales. A veces, es el propio demonio el que entra en escena, apareciéndose a los necesitados y ofreciéndoles sus servicios, a cambio, claro, de que se le unan. Y al final están los que, por avatares del destino, parecen destinados a la brujería, como los nacidos en fechas muy señaladas como Navidad o Viernes Santo, que con su nacimiento se mofaban de Cristo ya que nacían el mismo día que Él había nacido o muerto (aunque este destino normalmente se reserva a mujeres, pues hombres nacidos en esta fecha se consideraban candidatos a buenos saluadores, todo dependerá de las costumbres y creencias de cada lugar en concreto). Como nos recordaba Cristian González en el suplemento *Ars Medica*, la costumbre popular aseguraba que:

- ✧ Aquella niña nacida en la medianoche del Día de Difuntos puede hablar con los muertos.
- ✧ Naciendo dos hembras gemelas, la superviviente será buena para curar hechizos.
- ✧ La mujer que conciba siete hijas y ningún varón, la última será bruja¹².

¹² *Addenda:* Curiosamente idéntico caso, pero en masculino, daría origen a un saluador. Existe otra costumbre que también concede el estatus de bruja a la novena hija.

Para alimentar un poco más la paranoia de la época, cualquiera podía ser brujo o bruja, aunque según nos cuenta el *Malleus Maleficarum*, el número de mujeres brujas era superior al de hombres:

"Nuestra indagación será primero general, a lo que se debe a la condición general de la mujer; segundo, en particular, qué clase de mujeres son propensas a la superstición y brujería; y tercero, especialmente en lo que se refiere a las parteras, quienes sobrepasan todas las maldades."

Desde la antigüedad se ha identificado al género femenino como el más cercano a la naturaleza divina, de ahí el gran prestigio de las adivinas y sibilas de la antigüedad; aunque parece ser que la opinión vertida por los buenos monjes en el *Malleus* venía generada por la misoginia de la época y que los oficios de herbolaria y curanderismo, los más "afines" a la brujería, solían estar en manos de mujeres. La sospecha de brujería en ancianas o pedigüeñas es una práctica común del pueblo. Así lo reflejaba Fray Martín de Castañeda en su *Tratado muy sutil y bien fundado de las supersticiones y hechicerías y vanos conjuros y abusiones; y otras cosas al caso tocantes y de la posibilidad e remedio dellas*:

"...E más son de las mujeres viejas y pobres, que de las mozas y ricas, porque como después de viejas los hombres no hacen caso dellas, tienen recurso al demonio, que cumple sus apetitos, en especial si cuando mozas fueron inclinadas y dadas al vicio de la carne¹³ (...). E más hay de las pobres y necesitadas, porque, como en los otros vicios, la pobreza es muchas veces ocasión de muchos males en las personas que no la toman de voluntad o en paciencia; por esto, pensando que el demonio suplirá sus necesidades, o responderá a sus deseos y apetitos, más son engañadas las viejas y pobres que no las mozas y las que tienen bien lo que han menester, porque les dá a entender que no les faltará nada, si a él siguen. E ninguno se ha de maravillar si no les dá cosas que les pueda aprovechar, porque consiente Dios que tengan los demonios tanto lugar para engañar a los hombres, porque si tuviesen licencia para dar oro y plata a sus familiares, no sé si se hallaría quien los castigase..."

No sólo se sospecha de bruja de quien tenga merecida fama de serlo, sino también de las personas raras o excéntricas, que pronto son blanco de habladurías, así como de aquellas personas con enfermedades mentales graves que se tachan de poseídas: una anciana con el síndrome de Diógenes (recoger todo lo que encuentre y guardarlo en casa) puede ser acusada de recoger todo tipo de cosas para usarlas en maleficios, mientras que una anciana aquejada por el síndrome de Noé (ídem. de lo anterior, pero con animales) puede ser acusada de bruja al suponersele los animales sus demonios familiares. Pero no sólo pueden serlo aquellas personas que pudiesen dar motivos para ser acusadas o al menos levantasen sospechas de ello, sino que prácticamente cualquiera puede serlo: niños (la tradición dicta que los niños no participaban activamente en los aquelarres, siendo su misión el cuidar de los sapos de los que se extraen los componentes para terribles maleficios), doncellas, mujeres casadas, etc. Y estas últimas eran las más peligrosas sin duda, pues las más

virtuosas de las esposas podían ser brujas que, en las noches de aquelarre, administraban pociones y bebedizos a sus inocentes maridos, sumiéndoles en un profundo sopor, o con su magia creaban un doble que las sustituyese en el lecho, para que ellas pudiesen partir tranquilas, volando en horca o escoba al lugar del aquelarre. Estas mujeres podían ser reconocidas por algunas señales como el pagar con monedas de oro puro (este oro sería suministrado por el diablo, pues bien es sabido que el oro es el excremento del Maligno) o permitirse un nivel de vida poco apropiado a los ingresos del marido (ejem, verdad o mentira, se puede ver la envidia y mala fe de las vecinas de las "sospechosas").

El lector atento podrá haberse dado cuenta que este supuesto oro contradice la anterior cita de Fray Martín, pero no olvidemos las leyendas de brujos y brujas que pagan en oro y que este se convierte días después en carbón, tizones encendidos o excrementos, amén que nuestro buen fraile trataba de adocinar a las buenas cristianas de la época y un "ánimo señoras, que el Maligno os puede cubrir de oro" tampoco es que fuese muy apropiado...

CÓMO CONVERTIRSE EN BRUJA

Para que una persona se convierta en brujo o bruja primero ha de llegar a algún tipo de pacto con el demonio, que los demonólogos ven como el auténtico bautismo al mundo infernal. A veces este pacto es general, simplemente ponerse al servicio del demonio a cambio de que éste le conceda el conocimiento de la magia (lo cual normalmente implica la pérdida del alma); en otras ocasiones el pacto es más específico, fruto de la necesidad o del capricho para conseguir lo ansiado, aunque posteriormente, cuando ello sea satisfecho, el beneficiario debe unirse a la sociedad brujeril (quiera o no, aunque un mortal especialmente listo puede librarse), cumpliendo los mandatos del diablo. Si el pacto era específico, normalmente se establecía un contrato o documento legal que ambas partes debían firmar, inscribiendo el diablo su firma y/o sello y la persona su firma rubricada en sangre. Si el pacto era por el simple hecho de convertirse en bruja o ponerse al servicio del diablo no solía existir tal documento, conformándose el diablo sólo con marcar a la víctima. Un célebre pacto fue el del francés Urbano Grandier, cura de San Pedro de Loudun, acusado de haber introducido al demonio entre las religiosas ursulinas de dicha ciudad. En su proceso un exorcista aportó el pacto como prueba, que, según dijo, había conseguido gracias al valimiento que tenía con un demonio guardián del archivo infernal. El pacto rezaba así:

"Amo y señor Lucifer: Os reconozco mi dios y príncipe y prometo servirlos y obedecerlos mientras viva.

Renuncio a otro Dios, como Jesucristo, a los santos y santas y a la Iglesia Apostólica y Romana, a sus Sacramentos y a todas las oraciones y preces que los fieles puedan impetrar por mí.

Prometo hacer todo el mal que pueda y que los demás hagan.

Renuncio al crisma, al bautismo, a todos los méritos de Jesucristo y de sus santos; y si dejo de servirlos, adorados, y no me postro ante vos una vez al día, os doy mi vida como vuestro bien.

Urbano Grandier."

¹³ *Adenda:* Se ve claro de dónde sacó la inspiración Fernando de Rojas para su *Celestina*, ya que no era raro que las antiguas putas pasasen, en la vejez, a actuar como celestinas, alcahuetas y hechiceras, ya fuesen reales o fingidas. Ver, para más detalles, el apartado de *Benéficos y Maleficios*.



En este pacto se ven las obligaciones de la bruja con el diablo, pero si algo curioso tiene es que existe otro documento que lo acompaña, firmado por el diablo, a modo de recibo, y que expone los beneficios del pacto (lo normal es que todo estuviese incluido en el mismo documento):

"Nos, el muy poderoso Lucifer, secundado de Satanás, Belzabub, Leviathan, Elimi, Astarot y otros, hemos aceptado en el día de hoy el pacto de alianza de Urbano Grandier, que se nos entrega; y le promete el amor de las mujeres, la flor de las doncellas, el honor de las monjas, las dignidades, los placeres y las riquezas: fornicará cada tres días, la embriaguez le será gustosa, cada año, una vez, nos ofrecerá un homenaje firmado con su sangre, hollará con sus pies los sacramentos de la Iglesia y nos dirigirá oraciones. En virtud de este pacto vivirá veinte años feliz en la tierra de los hombres, y vendrá luego entre nosotros a maldecir a Dios.

Hecho en los Infernos en el consejo de Demonios.

Han firmado Lucifer, Belzebut, Satanás, Elimi, Leviathan, Astarot. Visado con la signatura y sello del maestro diablo y de los S.S. principes de los demonios.

Contraseña. Barberito, secretario."

Para llegar a este pacto existen dos caminos claros: o buscar algún tipo de tutor humano que guíe a la futura bruja en los caminos del Maligno o que ella misma invoque al diablo para realizar el pacto. La búsqueda del tutor puede ser sencilla o complicada, según la presencia bruñil de la zona

en cuestión: si en la comarca hay fama de aquelarres, siempre se puede presentar en uno para unirse o, si existe gente con fama de bruja, se puede acudir a ellas pidiendo ser aprendices. Si la búsqueda del tutor no es tan sencilla, el interesado debe invocar al Maligno para hacer el pacto, lo cual puede ser complicado si se usan los hechizos ordinarios o más sencillo, si se tiene en cuenta la creencia popular sobre algunos rituales y prácticas supersticiosas que permiten a los aspirantes convertirse en brujas, algunos tan inocentes como acudir a un puente o cruce de caminos a medianoche (lugares entre dos sitios, conectados de alguna manera con el Otro Mundo pagano) y tumbarse, llamando al diablo, o darle varias vueltas a una iglesia mientras se reniega de la fe. En Galicia, por ejemplo, existe la siguiente oración que, recitada por aquella mujer que quiera ser realmente bruja (y esté destinada a serlo), puede convertirla en una de ellas:

*"Pai sodes noso escollido
Para vos a gloria dar.
Pai sodes noso sealeante
Para gloria vos dar;
Pai sodes noso no Xardín
Para gloria nos dar
Amén vos este meu corpo
Pra vosa alma consolar
Amén."*

En los bosques de Portugal se rezaba otra oración, una auténtica declaración brujeril:

*"Credo saiba de mim — En certa eston,
creio que non son padre — Na gloria en que eston.
Creio e quero creer — Como elle o illudiu
se Antonio e un duro — Sua gloria o permitiu."*

En según qué pueblos o comarcas, pueden existir lugares especiales conectados de alguna forma con el Maligno que facilitan el pacto o contacto con lo demoníaco (a veces, el vulgo asociaba antiguas ruinas paganas con estos lugares). Uno de estos lugares es la célebre cueva de Salamanca, lugar donde deben dirigirse aquellos que quieran entrar en pactos con el diablo y ser instruidos en la brujería. Para ello, siete interesados han de presentarse en la cueva, donde serán instruidos por el demonio Asmodeo durante siete años, no sólo en las artes adivinatorias, nigromancia y brujería, sino también en teología y letras, aunque tal instrucción no es gratuita y requiere un justo pago: al término de los siete años se hace un sorteo o lotería entre los alumnos y el diablo se queda con el alma del perdedor, que debe quedarse en la cueva (cabe recordar el caso del Marqués de Villena que, siendo el alma que debía permanecer en la cueva, logró escapar dejando a su propia sombra ocupando su puesto). Sobre este tipo de cuevas, y de la leyenda de la cueva de Salamanca en particular, nos cuenta Benito Pérez Feijoo en su *Teatro crítico universal* (Tomo Séptimo) lo siguiente:

"20. Esta conformidad de la Magia posterior con la anterior, aunque en la substancia verdadera, creo que dio ocasión a algunas fábulas. Tales son las que tenemos entre manos de las Cuevas de Toledo y Salamanca. Arriba dijimos que entre los Magos Gentiles era circunstancia del rito destinar Cuevas, o sitios subterráneos, a sus sacrílegas imprecaciones. La especie de que un tiempo hubo Escuelas de las Artes Mágicas en varias partes de España, señaladamente en Salamanca, Toledo y Córdoba (algunos ponen en vez de Córdoba a Sevilla), no sólo se derramó en el vulgo, mas también logró asenso en algunos graves Escritores. (...) Créese que nos trajeron esta peste acá los Moros, los cuales aún hoy se supone que son muy prácticos en toda hechicería. Es verosímil, pues, que juntando el vulgo una noticia con otra, la de ser circunstancia de las imprecaciones mágicas el celebrarse en Cuevas, y la de que en algunos Lugares de España se enseñaban las Artes Mágicas, sin otro fundamento destinase para Escuelas de ellas las Cuevas de Toledo y Salamanca.

21. La especie de la Cueva de Toledo ya casi enteramente se ha desaparecido del vulgo; mas la de la Cueva de Salamanca echó ondas raíces en él y aún se halla apoyada por algunos Escritores Demonógrafos, como el P. Delrio en el lugar citado arriba, donde dice que vio aquella Cueva, que había sido un tiempo Aula de las Artes diabólicas (...), el cual, aunque tiene por fabuloso, que en la Cueva de Salamanca ejerciese el demonio el ministerio de oráculo, dando respuestas a los que iban allí a consultarle, como antiguamente había hecho en la famosa Cueva de Trofonio; pero da por verdadero que un Sacristán llamado Clemente Potosí enseñó secretamente las Artes Mágicas en aquella Cueva (...)

EL PACTO DE LA BRUJA

Recordemos lo que nos contaba Ricard en el suplemento Grimorio sobre la ceremonia del pacto que los adoradores del diablo hacen durante el aquellarre. Según el demonólogo Francesco Guazzo la ceremonia consta de once pasos:

- ✧ Negación de la fe cristiana.
- ✧ Rebautizo del aspirante por el Diablo con un nuevo nombre no cristiano.
- ✧ Eliminación del crisma bautismal.
- ✧ Renuncia a los padrinos cristianos a cambio de nuevos padrinos satanistas.
- ✧ Entrega al Diablo de una pieza de ropa usada (y sudada) en prenda (en caso de que el nuevo converso abjurara de sus promesas, el Diablo podrá castigarle a través de esta prenda, infligiéndole mil y un suplicios hasta que vuelva a su lado).
- ✧ Juramento de fidelidad al Diablo en el interior de un círculo mágico.
- ✧ Inscripción del nombre del nuevo converso en el *Libro de la Muerte* (los que están inscritos en este libro pierden toda posible esperanza de redención el día del Juicio Final).
- ✧ Promesa de sacrificar niños al Diablo.
- ✧ Conformidad en pagar el tributo anual al Demonio que se designe (no se trata de pagar dinero, sino de llevar a cabo determinadas tareas o misiones, siempre malvadas: se las conoce como "las ofrendas negras").
- ✧ Imposición de la marca del Diablo.
- ✧ Votos de servicio al Diablo (no adorar jamás el Sacramento, no utilizar jamás agua bendita, guardar silencio sobre los tratos con el Diablo).

24. En cuanto a la fábula de la Cueva de S. Ciprian, lo que hemos podido averiguar es que adonde la Cruz de piedra, en el atrio, o plazuela, que llaman del Seminario de Carvajal, había una Iglesia Parroquial llamada de San Ciprian, la cual está unida con la de San Pablo. En ésta había una Sacristía subterránea, a modo de Cueva, que se bajaban unos veinte y tantos pasos, la cual era muy capaz, y vistosa. En ésta hubo un Sacristán¹⁴ que enseñaba Arte Mágica, Astrología Judiciaria, Geomancia, Hidromancia, Piromancia, Aeromancia, Quiromancia, Necromancia. Los siete primeros discípulos que tuvo el tal Maestro, propu-

¹⁴ *Addenda:* En esta versión la figura del diablo es sustituida por un sacristán o bachiller, quizás sirviente suyo o, con más probabilidad, el alma condenada a permanecer en la cueva que actúa como maestro de la siguiente horrida de brujas y brujos.

sieron qué estipendio se le daría y acordaron determinada cantidad, y echaron suertes entre los siete a cuál había de tocar pagar por todos, pactando primero, que al que tocase pagar, si no pagaba pronto, había de quedar detenido en un tránsito, o aposentillo, que había en la misma Sacristía, hasta que sus amigos se lo prestasen, o se lo enviasen de su tierra; y que habiendo otros siete discípulos, los nuevos hubiesen de hacer lo mismo; y creciendo el número, siempre para la paga se procediese por el número septenario. Sucedió que unos podían pagar luego y otros no, y así solían estar detenidos o presos tres o cuatro juntos. Duró esto hasta tres curias, en una de las cuales vino un hijo del Marqués de Villena; y como en el sorteo los compañeros le barajasen la suerte, pagó una vez por todos. Pero haciendo con él la misma trampa segunda vez quiso ser de los detenidos, pero fue para hacer una pesada burla al Maestro, sin ser bastantes, a estorbarla cuantas Artes sabía, y desde entonces cesaron dichos estudios en la Cueva, o Sacristía. Sucedió esto por los años de 1332, ciento y veinte y dos años después de fundada la Universidad.

25. Porque se deseará saber la burla del Marqués de Villena, de quien se dice se hizo entonces invisible, según en un manuscrito antiquísimo hallamos, fue de esta forma; advirtiendo que falta una u otra cláusula, porque el manuscrito está allí ilegible.

26. En el aposentillo determinado para cárcel de los que no podían pagar de contado, a un rinconcillo estaba una tinaja de agua, hendida, por cuya razón estaba vacía: encima de la tapadera había unos trastos de la misma Sacristía. En ésta se metió, y con maña dispuso, que los trastos se volviesen a quedar como estaban. La tinaja debía de ser más que mediana, y él no debía de ser muy alto, pues cupo en ella agachado. Era tiempo que el criado le viniese a traer luz y cena; y un amigo que venía acompañándole, y el Sacristán o Bachiller con él, porque tenía la llave del tal aposentillo con candado por defuera, abrieron, y no viéndole, quedaron suspensos, no sabiendo cómo se hubiese salido. Encima de una mesa había uno o dos libros abiertos de Arte Mágica, y no dudaron mucho de que la hubiese puesto en práctica. Saliéronse, no cuidando de cerrar la puerta. El criado y el amigo cada uno se fue para su casa, el Bachiller se subió a su cuarto, y todos con el susto del desaparecimiento. El Marqués, luego que vio que se habían ido, se salió de la tinaja, y cuando presumió que el Bachiller y muchachos estarían ya dormidos, se subió

por la Sacristía. En la puerta estaban colgadas las llaves de las alhacenas y cajones, y llevóse de camino. En la Iglesia, con la luz de la lámpara, reparó en un Altar de un santo Cristo, que tenía cortinas; subióse a él, y metióse detrás de ellas hasta la mañana, que el un muchacho salió a abrir la puerta principal de la Iglesia; y así que el muchacho se volvió para dentro y comenzó a bajar algunos pasos para la Sacristía, se bajó del Altar y se puso con disimulo, como que había entrado a hacer oración. Salióse de la Iglesia, sin que nadie le viese, y se fue a la casa de un amigo, y contando lo que había, le encargó el secreto. Dijo también que fuese a ver lo que sus condiscípulos decían; y yendo a la hora de los estudios, encontró con los más de ellos, y cada uno hablaba del desaparecimiento a medida de su caletre. A pocos días el Marqués volvió las llaves y publicó todo el suceso; confesando que había ido a aquellos estudios por curiosidad; y procuró desvanecerlos de allí adelante, agenciando al Bachiller un empleo, cuya ocupación le preciase a dejarlos.

Tras haber invocado al diablo, o haber sido presentada a él por algún adorador humano, y haberse establecido el pacto, la bruja es llevada a un aquelarre donde será presentada al resto de la comunidad brujeril y marcada por el diablo. A partir de ese momento será instruida por el diablo en las artes mágicas, por sus compañeros o por un demonio familiar. Estos demonios eran espíritus mandados por el diablo, normalmente bajo la forma de animales domésticos (o incluso bajo forma humana), que actuaban como tutores y maestros de la bruja en las artes mágicas. Se decía también que las brujas podían encerrar a sus demonios en botellas o redomas para usar sus servicios más adelante.

Esta idea de los demonios encerrados en redomas fue muy extendida en la época e inspiró a Luis Vélez de Guevara su obra *El Diablo Cojuelo* que fue publicada en 1.641 y narra cómo un estudiante que huye de la justicia entra en la buhardilla de un astrólogo y allí libera a un diablo encerrado en una redoma, quien en agradecimiento levanta los tejados de Madrid y le enseña todas las miserias, trapacerías y engaños de sus habitantes. Tuvo la obra cierto éxito y la figura del diablo cojuelo, ya celebre dentro del imaginario popular castellano, se hizo universal, invocando su nombre y poder hechiceras de toda la península, para dar mayor "categoría" a sus trabajos.

El Aquelarre

Se conoce como aquelarre a la reunión que brujos y brujas celebran para adorar a su oscuro señor. La palabra tiene un origen vasco, *akelarre*, que significa "el prado del cabrón", refiriéndose a las reuniones y ritos que se realizaban en honor de Akerbeltz, el dios cabrón vasco, y que fue absorbida por el imaginario popular como reunión de brujas. Esta reunión se realizaba en determinadas fechas señaladas durante el año, algunas coincidiendo con fechas de significado pagano, y también era conocida como Sabath en referencia a la celebración del sábado como día sagrado por los judíos (los historiadores no se ponen de

acuerdo en si esta referencia se debe a lo esporádico de las reuniones, a la celebración del aquelarre en sábado, un día antes que el día sagrado cristiano, o a que sea una referencia hebrea por que se odiaba a judíos y brujas por igual). Los lugares elegidos para el aquelarre, según el imaginario popular, eran sitios impíos como cementerios locales (extraño, pues los cementerios son tierra consagrada) o cruces de caminos (lugares donde se creía que uno podía encontrarse con el Maligno), pero lo cierto es que solían ser cimas de montañas o claros del bosque (también cavernas), lugares normalmente apartados y de fuerte signi-

ficado pagano, que podían haber sido ónfalos o nemetones de las antiguas religiones del pasado. La elección de estos parajes no es casual, pues la cercanía de estos lugares al Otro Mundo facilitaba la invocación del diablo, así como que las brujas fuesen en espíritu transportadas al lugar, además de que su lejanía procuraba la intimidad que los rituales requerían y evitaba posibles molestias como el desagradable toque de maitines de ermitas, conventos y monasterios, que según la cultura popular obligaba a concluir el aquelarre. Con el tiempo, estos lugares ya no serán lugares sagrados, pasajes al Otro Mundo, y se convertirán en parajes demoníacos, lugares de reunión de brujas e incluso puertas al mismísimo Infierno.

Al aquelarre iban los brujos según su clase y condición: los que vivían cerca del lugar iban andando y los que vivían más lejos y se lo podían permitir, a mulo o caballo, aunque el método de viaje más vistoso era ir volando, ya fuera transportado por el mismo diablo, a lomos de sus demonios familiares, o usando un ungüento especial que debía untarse en el sexo, ingles, nalgas, axilas y en un palo, horca o escoba que les permitía surcar los cielos en dirección al aquelarre. La fórmula del ungüento varía de una comarca a otra, aunque nos cuentan cronistas de la época que era verde y de olor grave y pesado, con componentes comunes tales como hierbas y raíces de tipo alucinógeno (cicuta, solano, vellecio, belladona y mandrágora, por citar algunas). Durante mucho tiempo, hubo un buen revuelo con el tema y fue motivo de discusión teológica, si las brujas eran transportadas a los aquelarres volando realmente, o si hacían dicho trayecto en espíritu. Esto se debía a los efectos alucinógenos de ciertos ungüentos de vuelo, que en contacto con la piel provocaban a los untados caer en la semiinconsciencia y sufrir terribles visiones del diablo llevándolos al aquelarre y obligándolos a participar en horribles actos. La discusión sobre el tema tuvo defensores y detractores de ambas opiniones. En el siglo IX, el Canon Episcopi nos cuenta sobre el tema, relacionándolo con los vestigios paganos:

"...No se puede admitir que algunas mujeres infames, pervertidas por Satán y seducidas por ilusiones y los fantasmas del diablo creen (y dicen) que van, durante la noche, con Diana (diosa de los paganos) y Herodías y una multitud innumerable de mujeres, cabalgando sobre ciertas bestias, recorriendo largos espacios en el silencio de la noche y obedeciendo (a cierta diosa) como a su Señora... Por eso los sacerdotes de Dios deben predicar al pueblo para que sepa que todo eso es completamente falso y que semejantes fantasmas en los espíritus de los fieles provienen no del espíritu de Dios sino del espíritu perverso; puesto que Satán toma diversas figuras y parecidos, y, engañando por sueños al alma que tiene cautiva, las conduzca hacia todas las desviaciones..."

Los autores del *Malleus Maleficarum*, Heinrich Institor Kramer y Jacobus Sprenger, pensaban de una manera muy distinta, acusando al Canon de anticuado, equivocado y peligroso, pues aquellos que lo creían como cierto estaban haciendo flaco favor a la cristiandad y beneficiando con su error al diablo, las brujas y sus siervos. Ambos autores cuentan sobre el tema:

"...Inmediatamente se elevan en aire, sea de día o de noche, sea de manera visible, sea (a voluntad) de manera invisible; ya que el diablo puede borrar un cuerpo interponiendo otro objeto, como se ha dicho en la primera parte al tratar de los prodigios e ilusiones del diablo. En verdad, es por medio de este ungüento, realizado con el fin de privar a los niños de la gracia del bautismo y de la salud, que el demonio obra la mayor parte de las veces; no obstante, por lo que parece, él ha efectuado varias veces el mismo transporte sin eso. Algunas veces él transporta a las brujas sobre animales que no son animales sino demonios bajo esa forma, o también, ellas se transportan sin ninguna ayuda exterior..."

Tras muchas discusiones por toda Europa, la discusión es tratada en España por la Inquisición que, en su Consejo reunido en 1529, tras estudiar el asunto a fondo, decidió por seis votos a favor y cuatro en contra que las brujas eran llevadas por los aires por el diablo en cuerpo y alma.

El aquelarre comienza siempre de noche, como mínimo al ponerse el sol, siendo las horas entorno a la medianoche las más usuales (ya se sabe que a ciertas horas, entrada la noche, sólo se aventuran los que andan metidos en conspiraciones, o en tratos con el diablo). Los rituales son dirigidos por un gran brujo o bruja, normalmente la de mayor edad o poder, al que se le denomina "maestre" y, caso de no poder asistir, se encargan otros brujos a los que se les denomina "oficiales". Existen otros cargos, siendo el más importante el llamado "rey o reina de las brujas", un personaje de gran poder, favorito del Diablo, que acude únicamente a los aquelarres de mayor importancia (dicho cargo es concedido por el mismo Diablo y sólo puede ser ostentado por una única persona en una comarca o zona concreta). En zonas de antigua influencia celta, para la marcha al aquelarre se hace una procesión al lugar con los participantes portando antorchas, como en las ceremonias paganas del pasado.

El aquelarre comienza, tras la llegada de todos los asistentes, con la invocación del diablo, el cual puede aparecer bajo varias formas (o acompañado de otros demonios), siendo dos de las más comunes la de un enorme cabrón negro y la de Leonardo, un cabrón negro alado de forma humanoide, aunque también se puede aparecer bajo la forma de otros animales impuros como un enorme sapo o gato negro. Una vez invocado, el diablo se sienta en una especie de trono de oro, madera o piedra y recibe el homenaje de los asistentes mediante la ceremonia conocida como el "osculum infame": el diablo iba leyendo el nombre de los asistentes o llamándolos uno a uno, éstos se dirigían a él, reptando o caminando hacia atrás, y le besaban el ano, y según algunas fuentes también el miembro, el cual siempre estaba frío (sobre esta frialdad, el *Malleus Maleficarum* postula que es debido a que los demonios forman sus cuerpos físicos con el mismo aire). Tras este rito, los aspirantes a brujos eran presentados oficialmente a la comunidad y, ante el diablo, renegaban nuevamente de su fe y del bautismo, prometiendo cometer toda clase de viles actos y maldades en nombre de su oscuro señor, realizando a continuación el osculum infame (todo esto suponiendo que el aspirante ya hubiese llegado anteriormente a algún pacto con el Maligno, en caso contrario el pacto se constituye tras ser presentados al cónclave). El diablo, complacido, acep-

taba al aspirante, le asignaba un nuevo nombre por el que sería conocido en la comunidad infernal y le ponía su marca. Esta marca del diablo consistía en un lunar, mancha o marca de nacimiento con forma de un animal impío, de sapo, cabra o pata de la misma, o incluso un simple círculo, y era estampada en lugar concreto del cuerpo del aspirante. El lugar exacto variaba dependiendo de la comarca en la que se celebre el aquelarre (en según qué zonas había costumbre de situarla siempre en una zona concreta del cuerpo) o según el capricho del diablo, que puede situarla incluso bajo el cuero cabelludo, debajo de la lengua o incluso en las pupilas.

Tras la iniciación de los aprendices, el diablo interrogaba a cada asistente sobre cuáles eran las maldades que habían cometido desde el último aquelarre y, en caso de no estar complacido, era libre de imponer castigos o "penitencias" a los brujos y brujas menos aplicados. Tras esto, era normal el realizar un ritual de adoración al Maligno, parodia de la misa cristiana. En la ceremonia era común el sacrificio de animales o víctimas humanas, especialmente apreciados niños no bautizados. En esta misa negra, en lugar de altar se usaba la espalda desnuda de una joven, en lugar de hostias consagradas, hostias robadas a parroquias locales, bañadas en la sangre de los sacrificios humanos (esto hacía que en la época se recelase de aquellas jóvenes que en lugar de comer la hostia del sacerdote se la guardaba para tomarla más tarde), y se hacía burla y sacrilegio de todo lo sagrado. La ceremonia solía ser oficiada por un sacerdote o monje apóstata, o incluso, para mayor regocijo del Maligno, un sacerdote que alternaba sus misas a Dios y al Diablo por igual. Terminada esta ceremonia, todo el mundo se despojaba de sus ropas y comenzaba una danza que pronto degeneraba en una orgía, en la que todos fornicaban con todos, en medio de las más aberrantes prácticas sexuales, en las que la cópula con el mismo diablo se consideraba gran distinción y privilegio. Si la bruja quedaba preñada del diablo era gran honor el ofrecerle el niño resultante como sacrificio en el próximo aquelarre. Durante esta orgía era normal el consumo de grandes cantidades de bebidas alcohólicas, para amenizar la "fiesta".

Tras la danza, la bacanal y el desenfreno, los asistentes recuperaban las fuerzas con un suntuoso banquete, en el que no faltaba la carne de los sacrificios ofrecidos anterior-

LA NOVIA DEL DIABLO

Tras la llegada del Diablo al aquelarre, la comunidad le consagraba una mujer como novia, la cual acompañaba al demonio en la ceremonia, y a la que se le rendían honores como a su "esposo", reservándole un trono al lado de su señor donde, junto a él, presidía la celebración.

Se consideraba un honor el cargo y la mujer elegida solía ser una de las brujas de la congregación, siendo costumbre que la edad de la novia fuese entorno los 33 años, quizás como mofa de la edad de Cristo o quizás como un medio práctico usado para buscar una candidata que aunara cierta experiencia bruñil junto a cierta belleza digna del Señor de las Tinieblas.

mente al diablo, lo cual podía significar la práctica del canibalismo (los huesos o restos de los niños no bautizados eran guardados como excelentes componentes para maleficios). Los alimentos podían ser comidos cocinados o crudos, pero un elemento que jamás estaba presente era la sal, ya que desde tiempos antiguos se tiene como elemento sagrado. Esta práctica provocó la aparición de curiosas costumbres supersticiosas para protegerse de las brujas y los malos espíritus: echar sal a la espalda por encima del hombro izquierdo o hacer que los bebés lamen sal durante el bautismo.

Tras todo esto, como acto final, todos los asistentes se reunían y convocaban tempestades que asolasen la región, llamaban al granizo para que arruinase los campos o echaban maldiciones sobre las gentes o el ganado, tras lo cual se despedían y volvía cada uno a su casa, ya sea a pie, a caballo o surcando los cielos mientras se soltaban terribles risotadas (las gentes de lugares cercanos hacían bien en cerrar bien sus puertas y ventanas, para evitar ver o escuchar tan macabro espectáculo). La cultura popular también daba como señal que avisaba del final del aquelarre el toque de maitines de iglesias o ermitas y el canto del gallo.

Benéficos y Maléficos

El lector me permitirá, llegados a este momento, el hacer un punto y aparte, pues todo lo que se ha expuesto hasta este punto hace referencia a la llamada bruja diabólica, la aliada de Satán. Pero la sociedad del medievo sabía que no toda practicante de magias y encantamientos tenía por qué ser maligna, aunque más de un eclesiástico no lo viese así, ya que no toda hechicera era bruja, aunque toda bruja sí era hechicera. Por ello, se hace una distinción entre brujería y hechicería: mientras la primera se centra en la práctica del *maleficium*, la segunda se centra en una serie de prácticas mágicas que van orientadas a la satisfacción de ciertos deseos mundanos o cotidianos, generalmente rela-

cionados con el amor, como filtros amorosos, consultas adivinatorias sobre la fidelidad del amado o sobre su apariencia si no se le conoce, buenaventuras, rituales que garanticen la fidelidad o el retorno del amado, conjuros u oraciones que impidan los maltratos a las casadas (triste fenómeno que ha llegado hasta nuestros días), fabricación de dijes o amuletos de la buena suerte, así como el siempre solicitado remedio contra el mal de ojo y otros maleficios. Es por tanto que la hechicera actúa como tal de forma profesional, a diferencia de la bruja maléfica que practica el *maleficium* por cuenta propia u orden del diablo (aunque no tiene por qué despreciar a algún

"cliente" que desee el mal a otro). La hechicera suele tener entre su clientela principalmente a mujeres con problemas o dudas sentimentales, y más vale que sea buena en su trabajo, ya que no era raro que una clienta insatisfecha denunciase a una hechicera al Santo Oficio, acusándola de ser bruja. El modus operandi de la hechicera varía de una a otra y mezcla lo profano con lo mágico y lo divino. Presenta características de la magia clásica: el uso de algunos componentes usados en la brujería convencional, como sangre menstrual, pelos, uñas, orines, sogas de un ahorcado, sapos, etc., aunque el uso que se les diese podía variar para cada hechicera ya que, como dice el dicho, cada maestrillo tiene su librillo. Como ejemplos tenemos a Catalina de Salazar, procesada en 1.625, que usaba una pintura de Santa Marta, cabellos negros y rubios, unas candelillas y barbas de cabrón, entre otras cosas, mientras que Ana de Jódar tenía un huso para hacer sus hechizos, pero añadía una estampa de Nuestra Señora de Belén, algunas piedras, azufre, un muñeco de hombre hecho en cera, agujas y se le encontró metida en un zapato otra estampa de papel con el Descendimiento de la Cruz.

El significado de los números es importante, en especial el tres, el siete y el nueve; la hora y el momento del día en que se realizan los rituales, para captar influencias planetarias; y también los lugares donde hacen sus rituales, que pueden ser tan dispares como el alféizar de una ventana, la casa, el patio, un cementerio o un cruce de caminos. También es importante el lugar último del ritual, que debía ser acotado y delimitado usando lo que se llamaba "cerco": consistía en realizar un cercado usando una cuerda y, a la vez que se extendía, ir pronunciando oraciones ininteligibles o señalar el espacio en el suelo con un cuchillo; a tal cerco, en ocasiones, se lo rodeaba de candelillas (el uso de velas y candelas se hacía para dar un aspecto más misterioso a la obra, pues los rituales se hacen en la oscuridad).

Al aspecto más clásico de la práctica mágica se añaden multitud de variaciones, como el uso de elementos religiosos y referencias a Dios y a los Santos. La razón de ello era dar algún tipo de "credibilidad" a su trabajo, para que la clientela, gente sencilla, saliese complacida y convencida del éxito de la empresa. Por ello era común el citar a santos y santas "mágicos" (en el sentido de haber oraciones a ellos que, tras ser oradas, eran remedio infalible para algún mal, y cuyo uso más parece un conjuro que una oración, similar a las actividades de los ensalmadores), tales como Marta, san Cebrián, san Jorge, san Antonio, san Amador, santa Inés, santa Elena, san Silvestre, etc., sin olvidar a Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo y a la Virgen María. Cabe decir que estas oraciones e invocaciones a Dios y a los santos rayan lo blasfemo, ya que en multitud de ocasiones lo solicitado suele ser pecaminoso.

Amén de estas referencias, la hechicera podía incluir otros elementos relacionados con la religión para dar más confianza al cliente y asegurar el logro de lo perseguido, como el uso de gestos hechos en la eucaristía (que no tenían propósito blasfemo, sino todo lo contrario) y el uso de objetos sagrados o benditos, como agua bendita, santos óleos o una piedra de ara, proveniente del altar de la iglesia, que

se tenía como de maravillosas virtudes y era reducida a polvo y vertida en vino. Sobre las oraciones usadas, también nos suple el archivo inquisitorial:

*"Marta, Marta
a la mala digo
que no a la santa
a la que por los aires anda
a la que se encadenó
y por ella nuestro padre Adán pecó
y todos pecamos
y al demonio del poyo
al del repoyo
al del repaso
y al que suelta al preso
al que acompaña al ahorcado
al diablo cojuelo
al del rastro
y al de la carnicería
que todos juntos os juntéis
y en el corazón de.... entréis"*
*"Señor San Cebrián
que echasteis la suerte en el mar
si buenas las echasteis
mejor las sacasteis
por vuestra santidad..."*

Sobre esto último, la hechicera también podía "recurrir" al Demonio, pero éste se le presenta como un colaborador al que se le invoca para suplicar u ordenar lo deseado, no para realizar pacto alguno, siendo los más "usados" Satanás, Lucifer, Barrabás, el diablo cojuelo, etc. Todo este popurrí de influencias daban unas oraciones y conjuros que son, cuanto menos, curiosos. Veamos un par de ejemplos para ordenar o dominar a los demonios, sacados del archivo inquisitorial:

*"Conjúrote Barrabás,
con Dios y con Santa María
con San Pedro y con San Pablo
ven, ven
Satanás y Barrabás"*
*"Yo te conjuro
por el fizon y por el carbón
y por cuantos diablos con él son
y por el diablo cojuelo
que me traigas a..."*

Para mostrar un poco más del colorido de las prácticas de las hechiceras, tres maneras para ver a una persona, para averiguar si estaba viva o dónde se hallaba:

✦ **Usando un orinal:** Se ponía agua en el interior y se la bendecía con estas palabras *"Dios Padre que está en el Cielo mandando y el ángel San Gabriel, a la Virgen saludando, Santa María consintiendo y el Espíritu Santo viviendo"*. Después de estas palabras se ordenaba que se pudiera ver en el orinal la persona reclamada.

- ✱ **Usando el zumo de un limón:** Con zumo de limón, se dibujaba en un papel la figura de un hombre; si el dibujo aparecía al sumergirlo en agua confirmaba a la hechicera que la persona reclamada se encontraba viva.
- ✱ **Usando una redoma:** usada según tradición por el marqués de Villena, es utensilio de muchas hechiceras en la que declaraban que se veían las personas o las cosas que se deseaban (y que posteriormente evolucionaría a la celebre bola de cristal).

Aunque integradas en la sociedad, las hechiceras siguen siendo perseguidas por la Inquisición, aunque con menos empeño y con condenas menores que en el caso de la brujería diabólica. Un dato curioso: cuando la Inquisición prendía a una hechicera una de las primeras preguntas que se le hacía era si los rituales practicados estaban basados en tradiciones moriscas o cristianas (o todo lo cristianas que dichas prácticas pudiesen llegar a ser), y es que en la Edad Media, en tema de hechicerías, había habido una absorción del conocimiento mágico heredado del mundo árabe (el *Picatrix*, que tanta difusión tendría, no dejaba de ser un compendio de magia de origen musulmán) y según parece era menos grave mentar a Dios y los santos en blasfemos ruegos que seguir conjuros de moros¹⁵...

La hechicería era pues una profesión reconocida, aunque practicada de tapadillo, y respetada (al menos por la clientela habitual), a diferencia de la bruja diabólica, que era temida y repudiada. Y más de una mujer necesitada llevaba a sus hijas a las casas de hechiceras con la intención de que se convirtiesen en sus aprendizas, ya que, aunque fuese oficio de riesgo, también proporcionaría a la muchacha un oficio por el que nunca pasaría hambre; al fin y al cabo los problemas de amores son universales para toda época, lugar y gentes de cualquier condición.

Aunque no todas las hechiceras se dedicaban al asunto amoroso; había unas mujeres, hechiceras especialmente respetadas, denominadas desaojeadoras, que se dedicaban a quitar el mal de ojo y a romper maleficios. Su contrapartida eran unos maléficos hombres (aunque también podían ser mujeres), llamados aojeadores, que tenían el poder de desatar el mal de ojo a voluntad sobre sus infortunadas víctimas (a esta práctica también se la denominaba aojar). Estos hombres estaban “benditos” por el diablo para provocar el mal, aunque no tenían por qué seguirle como sier-

vos o adoradores. Los más desalmados hacían de su “bendición” su forma de vida, vendiendo sus maléficos servicios a aquellos que desearan hacer el mal a sus enemigos, siendo los italianos los que mejores aptitudes para ser aojeadores demostraban, así como los bizcos (la expresión “parece que te haya mirado un bizco” para indicar la mala suerte de alguien ha llegado hasta nuestros días). Sobre la naturaleza del aojar, nos cuenta el bueno de Fray Martín de Castañeda:

“La virtud expulsiva, que es una de las virtudes de la potencia nutritiva, expelle y lanza fuera del cuerpo todas las impuridades que no se tornan sustancias y mantenimiento del cuerpo y lo que es más grueso expelle y echa por las partes inferiores, que la naturaleza para ello proveyó y señaló, y lo que no es tan grueso por las ventanas naturales, como es por la boca, por las narices y las orejas, y lo que es más sutil expelle por las vidrieras de los ojos; y así salen por los ojos unos rayos, las impuridades y suciedades mas sôtiles del cuerpo y cuanto mas sôtiles tanto son más penetrantes y más infeccionan y así parece que la mujer estando con su flores mirando al espejo nuevo y limpio, lo hincha de pecas y manchas con los rayos que salen de sus ojos, porque la virtud natural en tal tiempo lanza las suciedades del cuerpo y como está dicho lo muy sutil echa fuera por los ojos y así ensucia el espejo. He si en tal tiempo mirase ahito y de cerca de los ojos de algún niño tierno y delicado, le imprimiria aquellos rayos ponzoñosos y le destemplaría el cuerpo de tal manera que no pudiese abrir los ojos ni tener la cabeza derecha sobre los hombros y aún con el aliento le haria daño porque lo tienen unas más que otras y en especial las viejas, que han dejado de purgar sus flores a sus tiempos por la naturaleza ordenados.”

Permitidme, antes de acabar con las buenas de las hechiceras —que por otro lado tampoco tenían por qué ser tan buenas, ya que la magia negra están disponibles a todos y su uso y abuso es un buen modo de volverse bruja diabólica (y si no ya se encargaba la propia Inquisición de hacerlo, que ante sospechas de maleficio en la comunidad, ¿quién, mejor que la hechicera, a falta de bruja conocida, para ser sospechosa?)—, una aclaración en la nomenclatura, ya que mientras en las ciudades se las llamaba hechiceras, en el ambiente rural se las denominaba brujas, aunque no hay que confundirlas con las brujas diabólicas, servidoras del demonio.

Conjuradores, Ensalmadores y Salutadores

Dentro de los benéficos no sólo las mujeres con sus hechicerías tenían potestad para ayudar, ya que existían entre los hombres oficios benéficos. Estos oficios, para evitar las sospechas de brujería por parte del Santo Oficio, no usaban para nada las formas clásicas de la magia: en su lugar mentaban a Dios y a los Santos exclusivamente como cómplices en las prácticas, que más que un halo mágico tenían uno pseudomilagroso.

¹⁵ *Addenda:* Qué se le va a hacer, si los españoles somos así...

CONJURADORES

Empecemos hablando de los conjuradores de nublados o, simplemente, conjuradores. Estos hombres, normalmente algún tipo de religioso (o caso de no serlo, se hacía pasar por uno de ellos), tenían el poder mediante rezos y oraciones de alejar las tormentas, especialmente las de granizo, de los campos de cultivo, o conjurar las lluvias en

tiempos de sequías. Y es que en la Edad Media se temía sobremanera a tales fenómenos, que arruinaban los campos y atraían el fantasma del hambre a la comarca y, para mayor horror, bien era sabido por todos que las brujas gustaban de conjurar tormentas y tempestades y lanzarlas sobre los campos de los buenos cristianos, así como existían demonios y espíritus diabólicos que habitaban las nubes, como los renuberos castellanos (ver pág. 377/-) o los nuberus astures (ver pág. 19 de *Asturies Medievalia*) que gustaban también de desatar tales fenómenos. Por ello, el pueblo usaba varios medios para remediarlas, desde el voltear las campanas de la iglesia a la primera señal de tormenta, pues es bien sabido que sus tañidos ahuyentan a las brujas (en algunas de estas campanas "ahuyentadoras" se han descubierto siglos después, al restaurarlas, exorcismos, salmos y pasajes bíblicos en su interior o incluso la presencia de una estrella de cinco puntas, símbolo mágico protector desde la antigüedad, que Dios sabe cómo habría llegado allí), hasta descargar salvas de cañón contra las nubes, quién sabe si para abatir al hi de puta del demonio que las conduce.

Dada la importancia del asunto, la demanda de conjuradores era grande y, aunque el de conjurador era un oficio itinerante (más que nada porque el fracasar en el trabajo no garantizaba continuidad en el puesto), una aldea podía contratar los servicios de un conjurador para que protegiese el lugar de forma continuada (o al menos mientras cumpliese bien con su cometido), el cual era instalado en el campanario o en otro lugar alto del lugar, para mejor vigilar los cielos en busca de señal de tormenta. En caso de necesidad y de no encontrarse conjurador, el propio sacristán (ayudante del cura) del lugar podía encargarse de la conjuración. Sobre el asunto decía Fray Martín de Castañeda en su tratado:

"Por maravilla, no hay pueblo de labradores donde no tenga su salario señalado y su garita puesta en el campanario o en algún lugar público para que el conjurador de nubes y demonios, que se ofrecen a guardar de piedra el término."

Si el conjurador era bueno en su trabajo, también se podía ocupar de alejar las plagas de insectos o de expulsar demonios, aunque en ambas tareas lograban mejores resultados los saluadores. También podían hacer los conjuradores usos menos benéficos de sus poderes, como invocar el pedrisco para perjudicar a aldeas vecinas, aunque, dado que cada población podía tener su conjurador, el asunto se podía convertir en un toma y daca de idas y venidas de la tormenta de los campos de un pueblo al otro... El oficio de conjurador no es nuevo, ni mucho menos. Ya en la antigüedad, en el Imperio romano, existía la figura del *tempestarii*, un mago especializado en llamar o expulsar las tormentas, y no era un fenómeno aislado, pues celtas y paganos también tenían su propia versión de estos hechiceros.

A la Iglesia no le hacía la menor gracia la actuación de los conjuradores, pues al fin y al cabo se fingían sacerdotes y milagrosos, y por ello los perseguía, y más por otro motivo adicional, por intrusismo (o quizás fue al revés y, en respuesta al fenómeno, se adiestraron clérigos en tales

ritos para evitar el perjuicio a la Iglesia de far-santes y supercheros), pues la iglesia disponía de un puñado de clérigos especializados en el tema (no los suficientes para toda la Península, de ahí la aparición del resto de conjuradores "oficiosos" para cubrir la demanda). Existen pruebas documentales de la utilización de dichos sacerdotes, la primera en Murcia en el año 1.515 y en Jaén en 1.618: para acabar con la langosta el ayuntamiento de Jaén encargó "enbien sacerdotes que conjuren la langosta y les pague la limosna que les pareciere" y, en 1.620, se trae un famoso clérigo de Mula, del que se decía "un sacerdote de gran opinión, de letras y experimentado, que con exorcismos auyenta la langosta". Y bien entrenados que debían ir estos sacerdotes, pues hasta disponían de un quaderno o manual en el que detallaba los pasos a seguir. Veamos algunos de sus apuntes relativos a las plagas:

"Primeramente, se advierte que se han de dezir tres missas antes de ir al conjuro que se ha de hazer. La primera ha de ser de la Santissima Trinidad, con conmemoración de S. Gregorio, obispo ostiense, y de San Pedro Mártir.

La segunda missa ha de ser de la Santissima Crus de mayo o setiembre, conmemoración de Nuestra Señora y de los Santos Apóstoles.

La tercera missa ha de ser de la Septuagésima, con conmemoración a San Marcos y a San Luis, obispo de la venerable orden de N. P. San Francisco.

Y adviértase que se ha de llevar para hazer las ceremonias de la langosta lo que se sigue:

Primeramente, un caldero con agua y un brasero con brasas; el agua es para quando se dize en el conjuro: Et sumergat in profundum maris, arrojarlas en el agua; estas langostas han de ir en una olla a donde el sacerdote o exorcista pueda coger un puño dellas para hazer dichas ceremonias, que dize el conjuro que se ha de guardar en pisarlas, en echarlas por el aire, en quemarlas y en echarlas en el agua.

El conjuro se ha de hazer en la parte que más cómodamente se pueda divisar el término; y se ha de llevar una cruz grande, en que han de estar escritas unas letras por su orden, como están al fin de este volumen; y dicha cruz ha de tener una poca de oliva bendita, y palma puesta en los brazos de la Santa Cruz. Y esta Santa Cruz ha de estar en el altar mientras se dizen las tres missas dichas, y se ha de guardar su orden en clavarla en tierra quando lo manda el conjuro, y allí la han de dexar para siempre, donde dicha cruz divise todos los campos, o los más que se pueda; y si huviere de aver processión, se ha de llevar en ella el exorcista o sacerdote que huviere de conjurar. Ha de ponerse sobrepelliz y estola; y llevarán agua bendita y una cruz pequeña, para que tenga en la mano el que conjurare. Dixe estola, entiéndese si sus órdenes la pidieren; mas si es clérigo de menores, no vsará della. Y adviértase que los animales que conjuran se han de nombrar en el conjuro, dexando los demás. Para lo qual irán puestos (claritatis gratia) todos dentro de paréntesis. Y si algunos no fueren aquí nombrados por no saberse el nombre general de animales, diziendo: Haec animalia, vel horum animalium, según lo pidiere la concordancia."

Part IV: Ars Malefica

Una variante de este ritual, ejecutado en Jaén en el año 1.708, constaba de los siguientes pasos desde las cuatro de la mañana hasta entrado el mediodía: comenzaba con la celebración de una misa en honor de San Ildefonso, de cuatro a cinco de la mañana. A continuación, procesión al Calvario, donde se celebraría otra misa a San Gregorio Ostiense "con las conmemoraciones de la Santísima Trinidad y Nuestra Señora". Acabada la misa, se volvían a repetir los tres conjuros. Realizadas estas ceremonias se colocaba una cruz sobre un pino lo suficientemente alto, donde se quedaría; y finalizaba con la ida y la vuelta cantando una letanía.

Aparte de persecuciones, el oficio de conjurador entablaba serios riesgos, porque al fin y al cabo, trataba de enfrentarse con el diablo, sus siervos o las obras de éstos, aunque eso no era lo más peligroso, pues estaban defendidos por los conjuros y oraciones. El peligro real era cuando Dios daba permiso al Diablo para liberar su cólera sobre una comarca de pecadores y el conjurador de turno trataba de impedirlo. Se cuenta que tal caso se dio el 16 de agosto de 1.642 (día de San Roque) en la provincia de Burgos, cuando se formó un nublado que descargó tal cantidad de piedra que destruyó las viñas, los árboles y muchas casas. En Torquemada cayeron piedras de siete libras y en Velligan destacó una que pesó una arroba y derribó parte de la iglesia. En Palencia, donde estaban corriendo toros, la tempestad volcó los carros "sin hacer lesión a nadie"; pero en moverlos, y dar con ellos contra los edificios, parecía que

todo el Infierno hacía alarde de su furia, pues volcó cuatro carros y puso uno encima de otro y encima de todos una rueda, que andaba, vista de todos, tan aprisa como un rodezno de molino. Estaban en las eras muchos carros cargados de mieses y llevó el aire más de treinta de ellos, que no aparecieron, ni tampoco la mies. En esa terrible tempestad, nos cuenta el Padre Benito Remigio Noydens, un clérigo estaba conjurando con la ayuda de un par de vecinos que, arrimados al Palacio del Almirante, le tenían cogido para que no lo matase la tempestad, cuando oyeron una voz en los aires que les decía:

"Dexassen á aquel clérigo, porque sino, avian de perecer juntamente con él". Soltárosle, atemorizados de la voces, y cayeron en tierra maltratados, y heridos; y vieron cómo cogieron al clérigo y dieron con él tan recio contra el edificio, que le hicieron torta; de manera que murió instantáneamente: mas como Dios nuestro Señor por este caso dio licencia al demonio para que hiciese tan gran daño, obstento también su misericordia, y clemencia con el Ermitaño de Nuestra Señora de Allende el Río, de dicha Villa, iba a tocar las campanas y oyó una voz que le dijo: que lo dejase, que ya iba tarde, que se recogiese a tal puesto, porque se había de caer la iglesia: hizolo así, y luego cayó toda la iglesia. El mismo día el cura de Villar de Miró, estaba exorcizando a una espiritada, y le dijeron los demonios, que Dios en castigo de las muchas culpas que se habían cometido,



les había dado licencia para que talasen, y destruyesen a cuarenta leguas en contorno, y sólo se ejecutó en estos lugares. Por ventura, acudirían los demás a tiempo a pedir misericordia, y al remedio de la verdadera penitencia."

ENSALMADORES

Otro tipo de benéficos eran los llamados ensalmadores, hombres que decían poseer el conocimiento de oraciones y ensalmos de gran virtud, algunos transmitidos de padres a hijos desde los albores de la cristiandad, para poner remedio a multitud de enfermedades, heridas o males. El nombre de ensalmadores les viene por usar los versos del Salterio (el libro de los Salmos). En su oficio hacen uso de oraciones o salmos mientras se hace la señal de la cruz sobre la parte afectada por el mal. Estas oraciones o ensalmos eran usados de manera "mágica" y no religiosa: a Dios o los santos no se les rogaba por la pronta curación, sino que directamente o se les ordenaba o, como se muestra en el siguiente ejemplo, se les suponía que ya estaban de parte del ensalmador. Por supuesto, dicha actitud no los hacía amistosos con la Iglesia y el Santo Oficio, que condenaban y perseguían, respectivamente, sus prácticas.

"Para quitar el dolor de vientre se debe hacer nueve cruces sobre el vientre y a cada cruz repetir: Osterum, Ostera, Malaít, Vañal, Ampolla palla, mal de vientre, huye que Dios te lo manda. Este proceso se ha de repetir tres veces, rezando a continuación tres Padrenuestros a la Santísima Trinidad."

También podían usar vendas en sus "tratamientos", como comenta Sebastián de Covarrubias sobre el asunto:

"Ensalmar a uno a veces significaba descalabrarle, porque tiene necesidad de que le aten alguna venda a la cabeza, de las cuales suelen usar los ensalmadores, bendiciéndolas primero y haciendo con ellas ciertas cruces sobre la parte de la llaga o herida."

También pueden ayudarse con otros objetos de propósito misterioso o sagrado como agua bendita, reliquias de santos (reales o ficticias) y *nominas* (trozos de pergamino con una oración o pasaje bíblico escrito). Estas *nominas* podían ser vendidas también a modo de preventivo o amuleto, para proteger al paciente de enfermedades o males (la peste, mal de ojo, etc.). Sobre tales *nominas* nos cuenta Pedro Ciruelo en su obra Reprovación de las supersticiones y hechizeries:

"Algunos dicen que la nomina ha de estar envuelta en cendal o en seda de tal o cual color. Otros que ha de estar cosida con sirgo o con hilo de tal o tal suerte. Otros que la han de traer colgada al cuello en collar de tal o tal manera. Otros que no se ha de abrir ni leer porque no pierda la virtud. Otros miran si las cosas que ponen son pares o nones, si son redondas o tienen esquinas de triángulo o cuadrado, porque dicen que mudada la figura o el número, se muda la virtud y operación de la medicina."

También podían administrar algún tipo de brebaje o medicina para facilitar la curación, no a la manera de herboristas y curanderos de la época, sino como una

LOBERAS

Si conjuradores y salutores tienen un antagonista, son sin duda las llamadas loberas: brujas que tenían el poder de llamar y comandar a los lobos. Comunes del norte peninsular (aunque han aparecido en otros lugares), especialmente en Cantabria, no todas estas mujeres dedicaban sus poderes al mal, pues algunas entraban al servicio de los poderosos, encargándose de alejar a los lobos de sus rebaños.

especie de medicina universal y maravillosa (vamos, que lo mismo te vale para aliviar un dolor de muelas como para curar unas almorranas). Pedro Ciruelo dividía los ensalmos en cuatro posibles tipos: "de palabras buenas, de palabras malas, de cosas buenas (medicinas) o de cosas malas". Como si la persecución y condena no les bastasen, los ensalmadores tenían como enemigos a las personas eruditas, que los veían como poco más que charlatanes y estafadores que jugaban con las esperanzas de las gentes más incultas (Quevedo especialmente los tenía bien enfilados). Existen multitud de ejemplos que podemos encontrar en las obras y comedias de los dramaturgos de la época. Como variantes de estos ensalmadores, más próximos a lo que hoy en día conocemos como curanderos, mentar al *curiosu* o arreglador, que centraba sus actividades en el ámbito rural, ejerciendo como veterinario (este oficio sí podía ser ejercido por mujeres, pero sólo centrándose en actividades de comadrona o partera), y el no menos curioso encañador, siendo el astorgano *El Carreto* un célebre ejemplar, cuyo método de curación consistía en tender al enfermo en el suelo, zarandearle y pellizcarlo; después le aplicaba unos polvos rojizos cubiertos con trementina y, finalmente, le pegaba estopa en el cuerpo, dejándole casi inmovilizado.

Para acabar con estos benéficos, cabe citar a un par de conocidos ensalmadores de la época: Juan de Casasola, ensalmador de Riego de la Vega, que curaba fístulas e hinchazones con ciertos rezos, y Fray Juan, monje astorgano, que se dedicaba a confeccionar cédulas benditas contra diversos males.

SALUDADORES

El último tipo de benéfico a tratar son los salutores o saludadores, también conocidos como los hijos de Santa Catalina de Alejandría y Santa Quiteria (Santa protectora contra la rabia), pues tales santas les concedían sus poderes. El número de salutores es reducido, pues dicho estatus es concedido por nacimiento y puede provenir de diversos factores: haber nacido en Navidad o Viernes Santo; tener como marca de nacimiento la cruz o rueda de Santa Catalina en el paladar o una cruz bajo la lengua; ser el séptimo hijo varón, siendo los seis anteriores varones sin que se haya parido hembra alguna; haber nacido con el mantillo en la cabeza (traer pegada la bolsa amniótica en el alumbramiento) y, los de mayor calidad y re-

Part IV: Ars Malefica

nombre, aquellos que decían haber llorado dentro del vientre materno.

A los salutores se les atribuye una saliva milagrosa capaz de curar cualquier dolencia, incluso la rabia, el poder sobre el fuego, el cual no les quemaba, pudiendo caminar sobre brasas, sumergir los brazos en aceite o agua hirviendo, sujetar hierros candentes o entrar en un horno sin sufrir daño alguno, y la virtud de extinguir incendios y otros fuegos, aplacar tempestades y ahuyentar plagas de langostas, ratones, lobos y otras alimañas. Además, se pensaba que si cobraban por ejercer su don perderían esta capacidad casi milagrosa de sanar a los incurables. En todo caso, sí que aceptaban regalos y “la voluntad” en dineros de los sanados, con lo que se podían ganar la vida más que dignamente ofreciendo sus servicios por ferias y pueblos.

El modo de empleo de estos poderes varía según el uso y el salutor en cuestión: para curar de forma general usaban su saliva o su aliento más una serie de oraciones o palabras misteriosas; para sanar heridas o llagas derramaban su saliva sobre ellas (algunas fuentes cuentan que después era necesario cubrirlas con aceite); escupían al paciente para sanar la gota; para garantizar la salud del ganado o sanarlo en caso de enfermedad, se le daba pan chupado por el salutor; para apagar incendios daban siete resoplidos, etc. Una costumbre curiosa es el ritual que se celebraba en Cartagena, en el que intervenía el salutor, destinado a expulsar plagas, y en el que a veces hacía equipo con un sacerdote o conjurador:

“El procedimiento para el conjuro era el siguiente: el salutor se constituía en juez y ante él comparecían dos procuradores, uno de parte del pueblo que demandaba justicia frente a la invasión de la plaga (langosta, gusano o pulgón) y el otro que se ponía de parte de la plaga. Después de exponer sus acusaciones el procurador del pueblo y de responderle el de la plaga, el juez condenaba invariablemente a la plaga y le conminaba a que abandonase el lugar so pena de excomunión.”

La primera referencia escrita de los salutores data de los tiempos de los Reyes Católicos, cuando los augustos reyes pidieron a uno que se hiciese cargo de una plaga de lobos que corrían por huertas y campos, pero, dado un plazo de tiempo prudencial para que cumplierse su cometido, fue despedido el 7 de marzo de 1.480 al considerarse que había fracasado y, lo que fue peor, tuvo que devolver los mil quinientos maravedíes entregados a cuenta. Otro caso célebre es el Fulgencio Sevilla que elevó en 1.696 un memorial ante el municipio de Murcia haciendo exposición de que Dios le había concedido gracia especial para saludar, por lo que deseaba comunicarlo para honra y gloria de la ciudad y beneficio de los vecinos, y, al mismo tiempo, se mostraba dispuesto a sufrir las pruebas oportunas. El Concejo atendió su petición y dispuso que varios regidores, ante el escribano mayor del ayuntamiento, presenciaran las pruebas. La primera consistió en medir con los pies descalzos una barra de hierro al rojo “encendida en la fragua”; la segunda consistió en coger dicha



barra y, tras “saludarla”, pasar la lengua por ella. Como convencieron las pruebas, Fulgencio Sevilla pasó a ser saludador de la ciudad y a cobrar su soldada correspondiente. Aunque el oficio de saludador es un oficio de hombres, existen registros de saludadoras en la Península, como Mira la Judía, por citar a una célebre.

La Iglesia tenía una postura poco definida sobre el tema, que iba desde la firme oposición, teniendo a los saludadores como sirvientes del demonio y por él obtenidos sus poderes, hasta una firme aceptación. El Padre Gaspar Navarro expresaba su opinión de la siguiente manera:

“Pero es mucho advertir, que quando estos entran en el horno ardiendo, no se detienen mucho, sino poco, porque si mucho tiempo se detuviesen, es cierto, que espulsó aquel frio grande que se introduxo, por los medicamentos frios que se untaron; luego se abraxarian, como se ha provado muchas vezes en ellos, hasta que bramavan, y se assavan. Luego si estos lo hiziessen por virtud de Dios, y su Santos, en todo espacio de tiempo que estoviesen en el horno se quemarian; porque la gracia y la virtud de Dios no esta coartada a medio cuarto, ni a un cuarto: luego siguiese, que son embaucadores, y de su santidad fingida, y que lo hazen por obra del Demonio.”

A favor se muestra Fray Martín de Castañaga, que en su obra nos dice:

“Tienen algunos hombres tal saliva en ayunas que hasta mata las serpientes y cada día vemos que la saliva en ayunas cura las se-

millas y algunas llagas sin aplicar medicina. De esta manera podría ser que algunos hombres fuesen así complexionados, que tuviesen virtud natural oculta en el aliento o en el resollo o en la saliva y aun en el tacto.”

El hecho es que el Santo Oficio oficialmente sólo perseguía a aquellos saludadores que ejercían dicho oficio sin licencia; licencia que los obispados concedían, equiparándolos a médicos y doctores, tras las consiguientes pruebas que separaban al farsante del verdadero saludador. Porque su poco número los hacían muy valiosos, especialmente en los ambientes rurales en los que sus servicios eran muy solicitados, lo cual provocaba que el número de farsantes y estafadores fuese muy elevado. Muestra de este celo de separar al falso del verdadero aparece reflejado en las Constituciones del Obispado de Oviedo, que en 1.608 incluía:

“Y mandamos que los saludadores sean examinados, y no les admita ningún cura, o concejo, ni otra persona sin nuestra licencia inscriptis, o nuestro Provisor, so pena de excomunión o de mil maravedís.”

La sociedad en general tenía en alta estima a los saludadores, buscando reyes y nobles sus servicios en casos perdidos para la medicina ordinaria; aunque no compartían esas simpatías con ciertos sectores, como algunos clérigos, que los veían como de origen demoníaco, y los eruditos que hacían burla y escarnio de sus prácticas.

Acusaciones de Brujería

Aunque la Inquisición española tiene ganada fama sobre la quema de brujas, la verdad es que no fue para tanto, que ya tenía bastante la Suprema con perseguir herejes y guardar la moral para preocuparse de cuatro viejas y sus maleficios. El auténtico motivo de la persecución de la bruja es por ser remanente de creencias paganas, ya que podía apartar a los buenos cristianos de la fe verdadera y entregarlos a cultos idólatras o demoníacos; por ello en España, de las 125.000 acusadas de brujería, sólo se terminó ajusticiando a 59 (o al menos eso es lo que comentan los escritos), mientras en Alemania el número se elevaba a 25.000 ajusticiadas, ya que el problema era tan grave (al fin y al cabo en sus fronteras se encontraba la cuna de la civilización celta), que hasta los tribunales civiles podían juzgar cuestiones de brujería. En nuestro país, la persecución de la bruja se hacía si había maleficios de por medio o si el diablo asomaba. Así, aunque Dios prohibía el uso de hechizos, la sociedad hacía un poco la vista gorda, permitiendo aquellas prácticas menores (como el quitar el mal de ojo que hacían hechiceras y desaojeadoras) e incluso permitiendo otras como la actuación de saludadores (con su correspondiente licencia para actuar “legalmente”).

En los tiempos de la Inquisición, nos recuerda Cristian González en el *Ars Medica*, algunos ejemplos de las penas y/o multas impuestas son las siguientes (destacando que aquellas

prácticas más maléficas, en que la muerte o el diablo andasen de por medio, bien podían ser castigadas con la hoguera):

- ✧ **Astrología:** 5000 maravedís.
- ✧ **Curanderismo:** dos misas y trescientos maravedís.
- ✧ **Santiguar con ensalmos:** una misa y multa de dos ducados.
- ✧ **Encomendar el ganado:** una misa y un ducado.
- ✧ **Saludar (saludadores):** no se castigaba, a no ser que se realizaran otras actividades.
- ✧ **Falsificar licencia del Santo Oficio para la práctica de la salutación:** cien azotes y ocho años de destierro.
- ✧ **Adivinación:** Vergüenza pública y destierro de diez años.
- ✧ **Hechicería:** tormento, cien azotes y destierro de seis años.
- ✧ **Superstición:** dos años de destierro.
- ✧ **Blasfemia y supersticiones:** doscientos azotes y cuatro años de galeras.
- ✧ **Invocar al demonio:** tres mil maravedís.
- ✧ **Pacto con el demonio:** doscientos azotes y destierro de cuatro años.

En la Edad Media las penas podían ser muy dispares según el delito y el capricho de la justicia, y podían ir desde varias noches en el cepo a una serie de azotes, destierro por un número determinado de años (con o sin la tradicional expulsión del pueblo empapada en brea y plumas) o muerte en la hoguera.

El proceso contra la bruja comenzaba con la acusación, normalmente por la denuncia de uno de los vecinos del lugar, o a causa de la confesión de otra bruja. Uno se puede preguntar cómo es posible que una persona sepa que otra es bruja, aunque lo normal es que, a no ser que se tratase de bruja de fama, la envidia, la mala fe o la simple paranoia andase por medio; la denuncia de que alguien era bruja siempre iba a acompañada de un "Fulanita es bruja y me ha lanzado un maleficio". De todas formas, el conocimiento popular puede ayudar, pues hay señales que las delatan:

- ✧ Alguna malformación fruto de sus tratos con el diablo (tener un ojo de distinto color, un ojo o mano de gato, una pezuña en vez de pie).
- ✧ No tener sombra (esta señal es influencia de la leyenda del Marqués de Villena).
- ✧ El fuego se torna de un color azulado delante de ellas.
- ✧ El vino se convierte en vinagre o la leche se corta.
- ✧ Los niños pequeños, inocentes ellos, detectan su maldad llorando en su presencia.
- ✧ Si al mirar a sus ojos se ven como unas patas de sapo, seguro que es bruja (su marca del diablo).
- ✧ Si sus cejas, independientemente del color de su pelo, tienen un color azafrán.

Y tres más provenientes del *Ars Medica*:

- ✧ Si estando encendidas velas a las ánimas del Purgatorio, entra una mujer y se apagan, es señal que es bruja.
- ✧ La que no se santigüe ante las cruces de los caminos, bruja es.
- ✧ Si un gato no se deja poner un lazo rojo, seguro que es una bruja transformada.

Una vez identificada y llevada ante la justicia, la bruja es interrogada. Este proceso se divide en tres partes: el interrogatorio comienza con las preguntas de rigor sobre el tema tratado. Si las respuestas no convencen al interrogador o el reo no contesta, o dice no saber nada del tema, el interrogador repite las preguntas, esta vez haciendo pasar al torturador y explicándole todos los tormentos a los que será sometido si no coopera. Si aun así sigue sin "cooperar" (sin decir la verdad, lo que significa que dice cosas tales como "que es inocente"), se procede a la tortura del reo. Teóricamente las sesiones de tortura en busca de la confesión sólo se podían repetir tres veces, aunque era práctica normal el ignorar tal límite. Aparte de la tortura, se podían buscar pruebas sobre la culpabilidad de la bruja. Una prueba común era la búsqueda de la marca del diablo, la marca que éste imponía a la bruja para presentarla como su servidora y que solía tener forma de lunar o mancha en la piel, con forma diabólica o de animal impío. Como al pinchar tal marca ni sangraba ni dolía, el torturador procedía a pinchar todo lunar o mancha que el reo tuviese en el cuerpo, para dolor y tormento del mismo. Si no había éxito, rasuraba el pelo de todo el cuerpo en busca de la marca, o se examinaba bajo la lengua o en las pupilas de los ojos. El lector se puede preguntar si el método era efectivo, pero, tras una buena sesión de tormento y pinchazos, la víctima podía caer en la inconsciencia, rendida a tanto dolor y sufrimiento, y al ser pinchada en un determinado lunar no responder al dolor por puro agotamiento, con lo que el examinador daba por terminada su búsqueda al creer haber encontrado la marca.

Otras pruebas de brujería, según nos cuenta el jesuita germano Peter Binsfeld en su *Commentarius de Maleficis*:

- ✧ Tener la marca del diablo, normalmente un lunar o marca de nacimiento, aunque existían casos en que

SATANISMO VERSUS LUCIFERISMO

Dentro de los cultos diabólicos existen dos corrientes principales:

- ✧ **Satanismo:** El satanismo es el culto al demonio del pueblo llano. En él se enfoca al diablo como al enemigo, a la figura antagónica a Dios, se hace parodia y escarnio, sacrilegio y blasfemia de la Iglesia, de su moral, sus creencias y rituales, y se perjudica a los buenos cristianos. Sus ritos podían presentar cierta herencia de tiempos paganos.
- ✧ **Luciferismo:** Es el culto de los poderosos, ya que ellos no adoran a un demonio cualquiera, pues adoran directamente al Rey de los Infiernos. El señor de los Infiernos se presenta ante sus adoradores de una forma más refinada que la del satanismo. Si Dios es el dios del otro mundo, el dios del espíritu, que nos recompensará en la otra vida, Lucifer es el dios de la carne, de la materia, el dios de este mundo. Él libera al hombre de todos los sacrificios que se deben hacer a Dios y lo colma de riquezas y placeres a cambio de su adoración como dios verdadero frente a Dios. Es, por lo tanto, un dios bueno y no malo como el cristianismo trata de hacer ver, que permite al hombre disfrutar de todo lo que la creación permite, sin poner restricción ni castigo alguno. Su culto es menos agresivo frente a la sociedad (aunque aún puede incorporar elementos blasfemos a la Iglesia), ya que hace más hincapié en la adoración de Lucifer como dios que como diablo, enemigo de Dios, presentándose con la bella imagen de Luzbel, anterior a su caída.

tal marca no eran visible (y lo más curioso eran aquellas gentes que decían encontrar la invisible marca).

- ✧ El encontrar el pacto diabólico firmado por el mismo demonio.
- ✧ Ser denunciada por otra bruja (revelar los nombres del resto del aquelarre era un buen modo de evitar la pena de muerte).
- ✧ Estar relacionada con otros brujos o brujas convictas.
- ✧ Haber cometido blasfemia.
- ✧ Haber participado en aquelarres.
- ✧ Haber hecho un daño a alguien que sólo podía haberse infligido mediante el uso de la brujería.
- ✧ Estar en posesión de herramientas o componentes para la práctica de la magia negra.
- ✧ Haber una o más brujas en la familia.
- ✧ Mostrar miedo durante los interrogatorios.
- ✧ No llorar o gritar durante los interrogatorios (esto se suponía que por la ayuda que el diablo le brindaba para soportar el tormento).
- ✧ Haber tenido relaciones con un demonio.

Otras pruebas para determinar si la víctima era bruja eran las denominadas ordalías. Tales juicios eran herencia de los "juicios de Dios" de la Edad Media, cuando

un asunto de máxima importancia debía ser decidido sin la más mínima duda. En ese caso se elegía un campeón por cada una de las opiniones que se enfrentaban en duelo, siendo Dios el único árbitro de la contienda y quien decidiría darle la victoria a aquel que tuviese la razón. Derivados de éstos, aparecieron los llamados "juicios o pruebas de brujas": pruebas a las que someter a las sospechosas de brujería para determinar si realmente lo eran. Cabe comentar que tales pruebas no se practicaban en los tiempos de la Inquisición, ya que se veía el método de la confesión (y el tormento) como método más civilizado y avanzado que los "juicios". Algunos de estos juicios o pruebas eran los siguientes:

- ✧ *Judicium aquae ferventis*, o prueba del agua caliente, en la que el acusado debía sacar un objeto (una pequeña piedra o anillo) de un caldero de agua hirviendo, sin quemarse, para demostrar su inocencia. Esta prueba también fue conocida como pena caldendaria o prueba caldaria.
- ✧ *Judicium aquae frigidae*, o prueba del agua fría, en la que el acusado, atado de pies y manos, era arrojado a un río o estanque. Si se hundía era buen cristiano y si flotaba significa que era bruja (algunos autores indican que porque el diablo lo sostenía desde abajo para que no se ahogasen y otros que porque las brujas apenas pesaban y gracias a ello flotaban y podían volar). Este juicio también se hacía en virtud de las palabras de San Dunstan, santo inglés del siglo décimo: "No dejéis que

SAN ISIDORO

San Isidoro de Sevilla, santo del siglo sexto, hace las siguientes distinciones de prácticas supersticiosas en sus Etimologías (Libro VIII, Capítulo 9):

"Magos o maléficos: conturban los elementos, trastornan las mentes humanas, y sin veneno, por la sola fuerza de los conjuros, causan la muerte. Usan también de sangre y de víctimas."

Nigromantes: aparentan resucitar los muertos e interrogarlos. Animán los cadáveres con la transfusión de sangre, mezclada de agua, porque los demonios aman mucho la sangre.

Hydromantes: evocan en el agua las sombras, imágenes o fantasmas de los demonios y de los muertos. Varrón dice que este género de adivinanza procede de los persas. A la misma clase se refieren la adivinación por la tierra (geomantía), por el aire (aeromantía), por el fuego (pyromantía).

Adivinos (divini): llamados así porque se fingen poseídos de la divinidad (pleni a Deo).

Encantadores: los que se valen de palabras y conjuros.

Ariolos: los que pronuncian nefandas preces ante las aras de los ídolos o hacen funestos sacrificios y aguardan la respuesta de los demonios.

Auspices: así llamados, quasi horarum inspectores, porque señalan los días y horas en que ha de hacerse cada cosa. También examinan las entrañas de las víctimas.

Augures y también auspices: los que entienden el canto y el vuelo de las aves. Apellidanse estas observaciones auspicia, quasi avium auspicia y auguria, quasi avium garria.

Pythones: llamados así del Pitio Apolo, inventor de la adivinación.

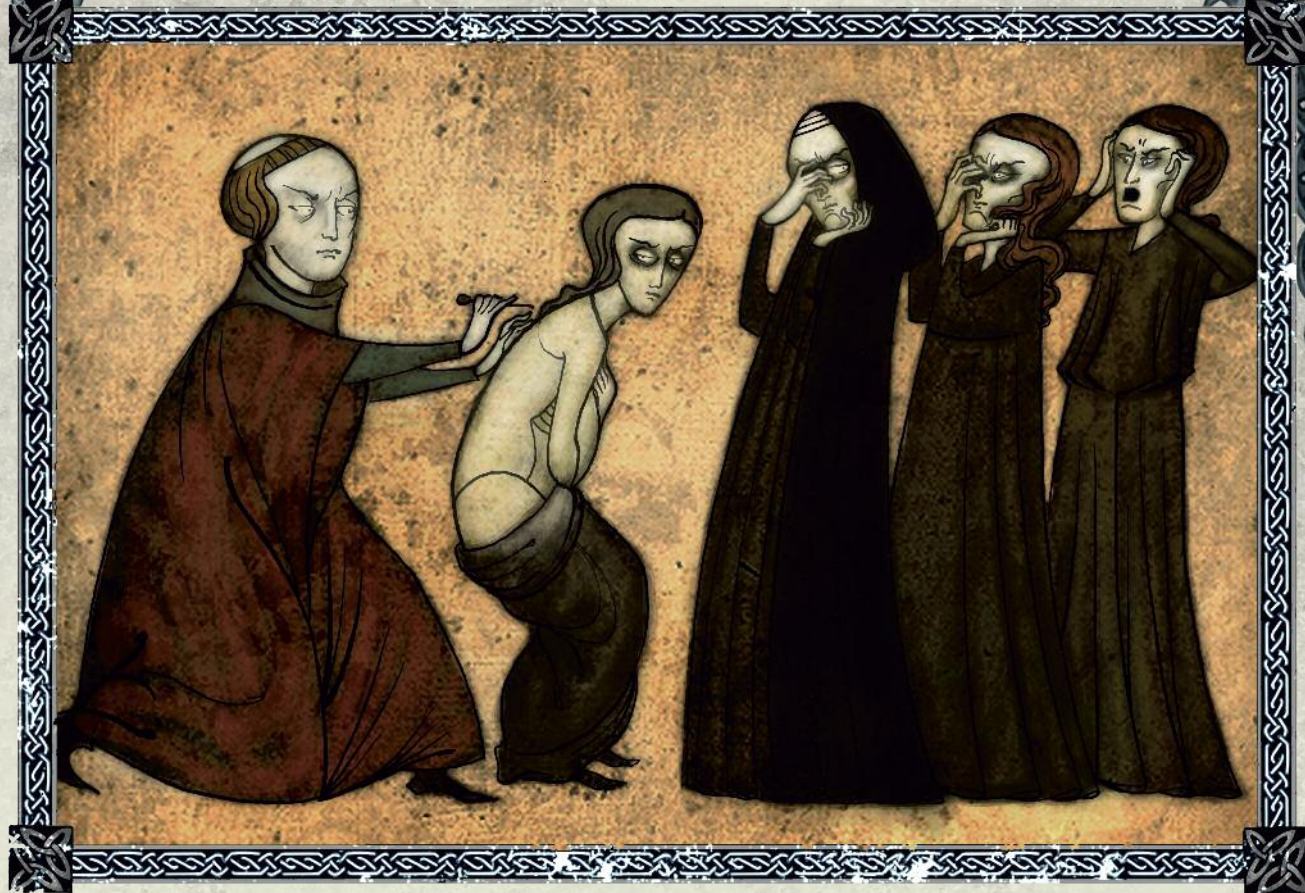
Astrologos: los que presagian por los astros (in astris augurantur).

Genethliacos: porque consideran el día natal y someten a los doce signos el destino del hombre. El vulgo los llama matemáticos; antiguamente, magos. Esta ciencia fue permitida antes del Evangelio.

Horoscopos: los que especulan la hora del nacimiento del hombre.

Sortilegos: los que con falsa apariencia de religión echan suertes invocando a los santos o abriendo cualquier libro de la Escritura (restos de las sortes homericæ y virgilianæ, tan comunes en la antigüedad.)

Salisatores: los que anuncian sucesos prósperos o tristes por la observación de cualquier miembro saliente o del movimiento de las arterias."



las aguas reciban el cuerpo de aquel que liberado del peso de su bondad, es izado por los vientos de la iniquidad”.

- ✧ *Judicium ferro* (o *ferri candentis*), o prueba del hierro candente, en la que el acusado debían andar sobre media docena o una docena completa de barras de hierro al rojo, sin quemarse. Variante de este juicio es la prueba del hierro al rojo: se obligaba al acusado a sujetar un hierro al rojo durante nueve pasos, tras los cuales se sellaba la mano en un saco que no se abriría hasta pasado sus tres días y tres noches. Si la mano aparecía sin daños, era inocente. Esta variante dio lugar a un proverbio francés que dice “no metáis la mano en el fuego”.
- ✧ La prueba de la aguja, en la que se usaba una aguja para buscar la marca del diablo. Se siguió usando aún en tiempos de la Inquisición.
- ✧ La prueba de la cruz, en la que el acusado se ponía delante del altar con el cuerpo en forma de cruz, como si estuviese crucificado, y a continuación se le leía la misa, salmos o pa-

sajes de la pasión de Cristo. Si el acusado se movía, demostraba su culpabilidad.

- ✧ La prueba del peso o la balanza, en la que se pesaba a la bruja, la cual para serlo no podía pesar más de diez o doce libras, pues era sabido que debían poder flotar y volar. El citado peso no era medida arbitraria sino que se tomaba de la creencia popular de que para volar y flotar no podían pesar más que un ganso. Variante es en la que se usa como pesos una o varias biblias. El juicio del agua era más certero que este.
- ✧ La prueba de las lágrimas, pues se pensaba que las brujas no podían llorar. Esta prueba podía ser contradictoria según algunos teólogos, como Peter Binsfeld.

Tras la confesión y búsqueda de pruebas, se procedía a dictar sentencia y a imponer la condena, que, como se ha visto, según la época, la zona, los delitos y, por qué no decirlo, los “clientes” o amigos poderosos (que se lo digan al célebre cura de Bargota que se libró de la hoguera por la intersección de su amigo el Papa) de la acusada, podían variar.

Parag V: Fascinationes, Veneficia et Cantus Abbatig



No se presenta et por recorrer los senderos de la brujería es mester ir bien aguizado con aquello que los profanos llaman fechizos, conjuros, sortilegios et encantamientos.

Conjuros de Abad

En la Edad Media ocurrió un curioso fenómeno: las prácticas mágicas estaban siendo cada vez más condenadas por la Iglesia y la sociedad, y, aunque perseguidas o mal vistas, seguía existiendo una clientela necesitada de estos servicios. Las mujeres, con sus hechicerías, aguantaron mejor el chaparrón, aunque siguieran siempre bajo el punto de mira de la Inquisición, y, si no se andaban con cuidado, podían ser acusadas de brujas; sin embargo, para el género masculino la cosa no fue tan sencilla, ya que no existía la figura de un hechicero benéfico, pues si era hombre y hechicero sin ápice de duda era brujo y sus poderes fruto de pacto diabólico con el demonio. Por ello, aquellos practicantes de magia masculinos empezaron a decorar sus hechizos y sortilegios con menciones a Dios y los Santos, junto con gestos, oraciones y latines extraídos de la liturgia cristiana.

Pasado un tiempo, el significado mágico de los hechizos fue desapareciendo, tomando mayor protagonismo las oraciones y ensalmos, originando los curiosos oficios de conjurador, ensalmador y salutador, y, con ellos, lo que el pueblo llano llamaría conjuros de abad: prácticas supersticiosas que, más que rituales de fe o hechizos convencionales, eran una extraña mezcla de ambos que aparentaba ser una particular “magia cristiana”. A la Iglesia, aunque ya no podía hablar de hechizos como los de la magia clásica, no le hacía la menor gracia esta plétora de nuevos benéficos, y los perseguía como a far-santes, milagreros y blasfemos que eran, sólo permitiendo (o más bien tolerando, en el mejor de los casos) a los salutadores auténticos que diesen pruebas de su origen y poderes.

Estos rituales, oraciones y ensalmos, prácticas supersticiosas y mágicas ejercidas por conjuradores, ensalmadores y salutadores van a ser englobados dentro un nuevo estilo mágico denominado “Conjuros de Abad”: rituales que, bajo una forma de oración o práctica religiosa, esconden una intención mágica para lograr un resultado benéfico, ordenando u obligando a Dios y los Santos a efectuar el prodigio, en lugar de rogar o implorar por dicho fin como en las oraciones ordinarias. Aquellos que practiquen estos conjuros de abad no podrán practicar magia ordinaria, entre otras cosas porque la teoría y práctica de ambos estilos es totalmente distinta. En caso de que un personaje reúna requisitos para usar ambas clases podría usar la magia clásica sin problemas, pero se encontraría la resistencia de sus propias creencias que le impedirían usar los conjuros de abad, los cuales fallarían de forma automática, pues sabría que estaría obrando mal, llamando al poder de los Cielos, cuando ya se había confiado en prácticas más perversas o

menos apropiadas¹⁶. De todas formas, los conjuros de abad son un estilo de magia mucho más limitado que la magia convencional.

Para poder usar los conjuros de abad, el personaje ha de ser cristiano, no practicar otras magias (especialmente rituales paganos, de magia negra, cábala o demonología) y tener un mínimo de 30% en Conocimiento Mágico y Teología. El número de conjuros de Abad aprendidos durante la generación del personaje se miran en la tabla de hechizos iniciales, sustituyendo la competencia de Conocimiento Mágico por la de Teología.

Los conjuros de abad están a caballo entre la magia ordinaria y los rituales de fe, por lo que su uso difiere de la magia clásica. Por un lado están divididos por niveles, como la magia ordinaria (aunque se denoten ordo, como los rituales de fe), con los penalizadores usuales, gasto de PC y tiradas de IRR para ser utilizados. Aunque por otro, dado el componente religioso, “chapucero” (mágicamente hablando) y blasfemo, los conjuros de abad sólo funcionarán si el ejecutante acierta su tirada de IRR menos los penalizadores pertinentes según ordo y el blanco acierta también una tirada de IRR, ya que como dicen desde el principio de los tiempos todos los personajes que invocan a Dios para obrar prodigios, “solo se obrará el portento si se tiene fe”¹⁷.

Esta tirada de IRR se hace siempre, aun cuando el blanco sea el propio ensalmador o se haya presentado el blanco voluntariamente o no. En caso de utilizar los conjuros de abad sobre un blanco involuntario, descreído o de otra religión, éstos siempre fallarán, salvo en contadas excepciones en que las tiradas sean forzadas. Eso sí, los animales, las brujas o hechiceros (o sea, magos que conozcan hechizos de magia negra), los seres irracionales y los demonios no entran en la anterior excepción, ni necesitan realizar tirada de IRR para que funcione, aunque hechizos tales como Amuleto (ver pág. 188/150) o Talismán de Protección (ver pág. 199/-) funcionarán de la forma habitual.

No es posible lanzar los conjuros en voz baja, pues las oraciones y rituales deben ser dichos con voz sonora, firme y decidida, y se siguen teniendo los penalizadores normales por realizar los conjuros sin pases de manos (en nuestro caso, normalmente, realizar la señal de la cruz con la mano derecha), aunque no hay un mínimo de Conocimiento Mágico o Teología para poder realizar pases de manos (al fin y al cabo el hacer el gesto de la cruz con la mano no tiene mucho misterio).

Los conjuros de abad sólo tienen cinco niveles u ordines (plural latino de ordo), con los penalizadores, gasto de PC, resultados de pifias (las pifias de IRR de los blancos

¹⁶ *Addenda:* Se deja al DJ la potestad de decidir si la mera práctica de cualquier hechizo impide el uso de los conjuros de abad hasta confesión y penitencia manifiesta, o sólo con el uso de rituales de magia negra, aunque de todas formas cabe recordar que el que se dedica a conjuros de abad no suele dedicarse a negocios de hechicerías.

¹⁷ *Addenda:* Y es también conocida su excusa favorita, cuando mirando cruelmente, hacen que el paciente se sienta todavía peor soltándole: “No ha funcionado porque no has tenido la fe suficiente”.

no cuentan) y ganancia de IRR (ya que no es muy normal que Dios y los Santos estén tan a la mano y sean tan serviciales) análogos a los hechizos de magia clásica; aquellos benéficos más poderosos pueden ayudar a sus blancos a recibir “mejor” sus ensalmos: por cada 1% que la IRR del benéfico supere el 100%, el blanco añade un +1% de bonificador a su tirada de IRR para determinar si funciona o no el conjuro (aunque el benéfico no se puede ayudar a sí mismo de esta forma). Estos conjuros se consideran todos de magia blanca, así que cualquier uso maléfico de los mismos, aunque posible en ciertos casos, es terriblemente peligroso (en caso de pifia, el DJ puede asignar dos resultados de pifias en lugar de uno, y en caso de conjuraciones de tempestades y tormentas, recibir el impacto de un rayo caído del cielo; ver hechizo Fulminar en la pág. 124 de este libro, para los efectos).

Exemplum: Juan y Pedro, dos hermanos campesinos, tras ser liberados por su señor feudal debido a los excelentes servicios prestados en una campaña a su servicio, deciden probar suerte en Burgos. Con pocos dineros, no tienen más remedio que ocupar una casucha abandonada en los arrabales de la ciudad, donde las malas lenguas dicen que vivió una bruja y que está encantada. A Juan, hombre supersticioso y carente (RR 30%, IRR 70% y Templanza 30%), el tema no le hace demasiada gracia, pero al final se deja convencer por su hermano Pedro, al que el asunto de la bruja no le quita el sueño (RR 70%, IRR 30% y Templanza 65%).

El hecho es que la casa en sí no está encantada, pero sí tiene un habitante que no gusta de visitas, un lutín (ver pág. 297/-) olvidado por su antigua dueña (IRR 115%) y que se considera dueño y señor del lugar, y al que por tanto no le ha hecho la menor gracia la visita de los campesinos. Así que la primera noche, cuando ambos hermanos se van a dormir en un jergón de paja que han conseguido reunir, les lanza un hechizo de Dolores de Parto (ver pág. 168/-). Juan falla su tirada de RR (30% -15%), empezando su calvario, mientras su hermano Pedro la acierta (70% -15%), ganando +5% de RR y siguiendo durmiendo a pierna suelta. Tras muchos esfuerzos, Juan despierta a su hermano y éste, preocupado, trata de llevárselo para buscar un curandero que le alivie. Viéndose libre de los hermanos, el lutín levanta el maleficio y Juan se ve libre de los dolores al poco rato de salir de casa.

Tras achacar el dolor a algo que ha debido comer, Pedro termina convenciendo a Juan para que vuelvan a la casa a proseguir el sueño, pues no son horas de andar por Burgos, pero Juan sigue convencido de que los dolores han sido provocados por la bruja. Tras acostarse otra vez, el lutín les lanza el hechizo de nuevo con idéntico resultado: Juan retorciéndose de dolor y Pedro durmiendo placidamente (ahora tiene RR 80, pues tras resistirse al segundo hechizo ha ganado otro +5% a la RR). Cuando el dolor vuelve a desaparecer, justo en el momento en que abandonan la casa por segunda vez, para Juan el tema está claro y se niega a regresar a la casa, y los dos se dirigen a un recodo de la muralla para seguir durmiendo.

ESPANTANDO TORMENTAS COMO DIOS MANDA...

Los sacerdotes católicos, especialmente entrenados para ello, pueden exorcizar plagas y tormentas como los conjuradores (aunque lo correcto es decir que más bien los conjuradores son una mala copia de estos sacerdotes). Para ello han de aprender los rituales de fe acordes al objeto del exorcismo: tormentas, granizo, plagas de langosta o pulgón, plagas de roedores, etc. Estos rituales son idénticos al de Exorcismo de *Tertius Ordo* (ver pág. 255/177), aunque en su puesta en práctica suelen ir acompañados con la celebración de misas en honor de santos afines a la tarea tratada, con posible ayuda de la población en forma de procesiones y rogativas (el ritual de Procesión — ver pág. 257/179 — aumenta considerablemente la efectividad). Al igual que con el ritual de exorcismo, el obispado debe dar el visto bueno para la conjuración de plagas o tormentas.

Pero quieren los hados que se encuentren con Vermudo (IRR 75%), un ensalmador, que viene resacoso de dormir en una taberna cercana. Juan le explica lo sucedido y el ensalmador se ofrece a ayudarlo, viendo la oportunidad de ganar un par de monedas. A Pedro el tema no le convence, y el ensalmador, como prueba de su poder, les recita el ensalmo de Alivio del Fatigado, acertando ambas tiradas de lanzamiento (75% -15%). Juan está encantado de recibir la bendición del ensalmador, así que hace su tirada de IRR (65%) y la acierta, sintiendo cómo su fatiga desaparece. Pedro, que no se cree los poderes de Vermudo, no se presta a sus ensalmos, así que no necesita hacer tirada de IRR (20%) para ver si funciona, ya que falla automáticamente, pero el hecho de ver cómo su hermano se recupera le plantea si de verdad los salmos del borracho tienen alguna virtud (lo que le supone una ganancia de +1 a IRR por ser testigo del conjuro de segundo orden). Tras esta prueba, el trio acuerda quedar al mediodía en la puerta de la casa, ya que Vermudo necesita de ciertos utensilios para el “exorcismo”.

El mediodía llega y el grupo se reúne, aunque Juan se niega a entrar en el lugar. Vermudo se ofrece a recitar el ensalmo de la templanza en la pareja, acertando de nuevo ambas tiradas (75 -35). Juan acepta el salmo y acierta su tirada de IRR (65), ganando el bonificador de Templaza y valor, dando un paso hacia la casa. Pedro sigue sin necesitar hacer la tirada, ya que su falta de confianza en los poderes del “clérigo” hace que su ensalmo falle, aunque vuelve a ganar IRR por ver el nuevo valor de su hermano (+3 IRR: ahora su RR está en 76).

Vermudo encabeza el grupo, exhortando al demonio a abandonar, mientras va preparando los útiles del conjuro de expulsión y exorcismo. El lutín, cansado ya de tanta tontería, sale de un agujero, encarándose al trío. Su visión provoca pavor en Juan, que falla la tirada de IRR (-25% para ver si gana IRR); sorpresa en Vermudo, que pensaba que lo del demonio eran sólo imaginaciones del campesino, y acierta la tirada obteniendo 1D10+2 de IRR (+6%, alcanzando un total de 81%); y asombro en Pedro, que saca crítico en la tirada, ganando +12 IRR (su RR se desploma hasta 64%). Y es Pedro, que no acepta que un bicho tan pequeño sea el responsable de tanto mal, el que da un paso al frente con la intención de darle un pisotón al engendro y solucionar el asunto, cosa que el lutín no le permitirá, ya que anda bien preparado y le lanza un hechizo de Tormento que la maltrecha RR del campesino no consigue impedir (otro +3% a su IRR, reduciendo la RR hasta 61%).

Viendo a su hermano retorcerse de dolor, Juan saca valor de donde no hay (le ha venido muy bien el bonificador a su Templanza) y cogiendo una jarra llena de agua bendita de Vermudo se la arroja al demonio, aunque es una lástima que el agua fuese bendecida por el ensalmador hace una semana y éste la haya usado demasiado a menudo (como unas veinte veces), así que la tirada para ver si todavía es útil, falla (IRR de Juan de 65%, -7 días, -20 usos), empapando al lutín sin más efecto destacable que el de encabronarlo aún más.

Aprovechando la distracción de Juan, Vermudo usa el ensalmo de Amparo de San Miguel con Pedro, acertando su tirada de lanzamiento, y éste, viéndose como se ve y tras ver tanto prodigio, decide confiar en los salmos haciendo la tirada de IRR (39%) para ver si el conjuro le ampara, teniendo finalmente un poco de suerte, y viendo como los dolores se desvanecen.

Al siguiente asalto, el trío toma la misma decisión: Juan sale por patas, que un demonio, aunque sea del tamaño de un ratón, no deja de ser demonio. Pedro le acompaña, que no quiere dejar solo a su hermano, ni permanecer ni un momento más en esa casa endemoniada, y Vermudo, viendo a la clientela poco dispuesta, un auténtico demonio presente y no teniendo ánimo de estar cinco horas liado con la conjuración del exorcismo, les sigue mientras no deja de recitar Padrenuestros. Se ve que la casa va a estar encantada por algún tiempo más...

Tipos de Conjuros de Abad

Los conjuros de abad no son los típicos hechizos que se pueden categorizar en maleficios, talismanes, pociones, etc. Se dividen en las siguientes categorías:

- ✧ **Conjuraciones:** Rituales principalmente usados para expulsar plagas y tormentas. Su práctica suele acarrear el uso de varios instrumentos de la liturgia cristiana y su tiempo de ejecución ser relativamente largo (de veinte minutos a varias horas). Normalmente practicados por conjuradores. No suelen requerir tirada de IRR por parte del blanco para que funcionen.

- ✧ **Ensalmos:** Prácticas consistentes en el recitado de oraciones o salmos mientras se hace la señal de la cruz sobre el blanco, luego acompañado de rezos de Padrenuestros, Avemarías o rosarios completos. Sus componentes materiales son mínimos y su tiempo de ejecución relativamente corto (de unos minutos a una hora). Normalmente practicados por ensalmadores.

Libros de Oraciones

Evidentemente los conjuros de abad no se encuentran en los grimorios ordinarios. No obstante, los PJs pueden aprender nuevos conjuros o ensalmos en algún libro de exorcismos eclesiásticos o en un librito de oraciones "de comprobada eficacia" (estos últimos no son raros entre los nobles o burgueses más beatos) que encuentren en sus aventuras. A efectos prácticos funcionan como grimorios, aunque sólo contienen oraciones, y posiblemente sólo unas pocas de éstas puedan ser adaptadas, usadas o aprendidas como conjuros de abad, así que los libros realmente útiles o dignos de atención, aunque existentes, son tan raros como los grimorios de los hechiceros. Uno de los más conocidos es el siguiente:

Enchiridion Papae Leonis

- ✧ **Autor:** El Papa León III.

- ✧ **Idioma:** Latín.

- ✧ **Porcentaje de Enseñar:** 65%.

- ✧ **Descripción:** Uno de los más conocidos "grimorios" de oraciones. Fue mandado como presente por el Papa León III al emperador Carlomagno, acompañado de una carta que comenzaba así:

"SIRE: Si creéis firmemente en la eficacia de las oraciones que os remito, y las recitáis con devoción, vuestra influencia alcanzará las más altas cumbres de la espiritualidad y vuestro poder sobre la tierra será ilimitado."

- ✧ **Enseñanzas:** Ninguna.

- ✧ **Conjuros de abad:** Oración contra toda suerte de encantamientos, maleficios y sortilegios, oración para curar un mal ignorado, las siete oraciones misteriosas de los días de la semana, ensalmo de pronta cura, ensalmo del refugio, ensalmo de voto al Altísimo, ensalmo de la dicha, ensalmo para romper maleficios, Cruz de los Ángeles, invocar el poder de San Cipriano.

Nota: Este texto ha sido "corrompido" con añadidos desde su escritura original. Los ejemplares que caigan en las manos de los PJs pueden incluir hechizos de magia blanca convencional e incluso de cábala.

EL ROSARIO

El rosario consiste en el rezo de los veinte misterios de la vida de Jesucristo y la Virgen María, al que se le añade un nuevo rezo al terminar cada misterio (un Padrenuestro, diez Avemarías y un Gloria). Los veinte misterios se agrupan en grupos de cinco, los llamados misterios Gozosos, Luminosos, Dolorosos y Gloriosos, que corresponden a la lectura de los siguientes pasajes bíblicos:

✧ Gozosos, correspondientes al Lunes y Sábado Santo:

- † La Anunciación del Ángel a María (Lucas 1, 38).
- † La visitación de la Virgen María a Santa Isabel (Lucas 1, 45).
- † El nacimiento de Jesús (Lucas 2, 6-7).
- † La presentación en el Templo (Lucas 2, 22).
- † El Niño Jesús hallado en el Templo (Lucas 2, 49).

✧ Luminosos, correspondientes al Jueves Santo:

- † El bautismo de Jesús en el río Jordán (Mateo 13, 13-17).
- † Las bodas de Canaán (Juan 2, 1-12).
- † El anuncio del Reino de Dios (Marcos 2, 3-13).
- † La Transfiguración de Jesús (Lucas 9, 28-36).
- † La institución de la Eucaristía (Mateo 26, 26-30).

✧ Dolorosos, correspondientes al Martes Santo y Viernes de Dolores:

- † La agonía de Jesús en el Huerto de Getsemaní (Mateo 26, 39).

- † La flagelación del Señor (Juan 19, 1).
- † La coronación de espinas (Juan 19, 2).
- † Jesús con la cruz a cuestas (Juan 19, 17).
- † La crucifixión y muerte de Jesús (Juan 19, 18-30).
- ✧ Gloriosos, correspondientes al Miércoles Santo y Domingo de Resurrección:
- † La resurrección de Jesús (Lucas 24, 5).
- † La Ascensión de Jesús al Cielo (Hechos 1, 11).
- † La venida del Espíritu Santo (Juan 14, 16).
- † La Asunción de la Virgen María (Lucas 1, 48-49).
- † La coronación de María Santísima como Reina de los Cielos (Apocalipsis 12,1).

Para facilitar su rezo se acostumbra a usar el rosario: un collar de cincuenta cuentas, agrupadas de diez en diez, con cinco cuentas mas gruesas, separando cada decena, que simbolizan las cinco llagas de Cristo. Las cuentas suelen terminar unidas en una medalla dedicada a la Virgen, que a su vez se unía a un pequeño crucifijo por una cadena de cinco cuentas. Una variante es el conocido como denario o rosario de dedo, un aro metálico que incorpora una cruz en el centro y diez bolitas o salientes simétricos distribuidos por todo el aro, y que era usado para seguir la cuenta de los diez avemarías de cada misterio.

Una persona “experta” puede rezar el rosario en una hora, o incluso menos, aunque a efecto de uso en conjuros de abad, el rezo del rosario necesitará siempre una hora como mínimo.

✧ **Nominas:** Consisten en la escritura de pasajes o salmos en vendas o pergamino. Son usado a veces como ayuda para otros ensalmos o como improvisados amuletos o talismanes. Normalmente usados por ensalmadores.

A su vez cada conjuro tendrá la siguiente estructura:

✧ **Nombre:** Nombre del conjuro.

✧ **Tipo y Clase de Magia:** Esta línea informará si se trata de una Conjunción, un Ensalmos o una Nomina. Además, indicará si el conjuro es magia blanca o negra. En caso de que su uso se considere magia negra, el usuario no podrá volver a usar conjuros de abad hasta que no se confiese y realice la penitencia adecuada a los actos cometidos¹⁸.

✧ **Componentes:** Los componentes materiales usados en el ritual.

✧ **Tiempo de ejecución:** Tiempo que se tarda en realizar el ritual. En el caso de ensalmos, tiempo en recitar el ensalmo principal y las oraciones pertinentes (estas últimas, normalmente, a coro con el blanco).

✧ **Tiempo de consumación:** Tiempo que se tarda desde que acaba el ritual, hasta que se empiezan a notar los efectos (suponiendo que funcionase).

✧ **Preparación:** Particularidades del ritual y su ejecución.

✧ **Descripción:** Detalle sobre los efectos.

PRIMUS ORDO

Cédula de [Nombre de Santo]

Nomina de magia blanca

✧ **Componentes:** Un trozo de pergamino bendito por el Ensalmos de Bendición, pluma, tinta.

✧ **Tiempo de ejecución:** Igual que el tiempo de las cédulas benditas.

✧ **Tiempo de consumación:** Especial. Los efectos y la posibilidad de usarlo en el futuro terminan cuando la bendición (ver Ensalmos de Bendición en la pág. 92 de este libro) expira.

✧ **Preparación:** Varía.

✧ **Descripción:** Estas cédulas son muy parecidas a las cédulas benditas con un Ensalmos de Bendición, con la sal-

¹⁸ *Addenda:* El DJ opcionalmente puede dejar que se usen conjuros de abad tras realizar magia negra, pero reduciendo su posibilidad de éxito crítico y triplicando la probabilidad de pifia.

PUREZA DEL ALMA (REGLA OPCIONAL)

El DJ puede tener en cuenta la pureza del alma del receptor de los beneficios de ensalmos, de tal forma que las personas más viles pueden rechazar, aunque sea de manera inconsciente, los beneficios de las oraciones por no merecerlas plenamente. Según los pecados cometidos, el DJ puede aplicar un penalizador a las tiradas de IRR igual a los Puntos de Fe perdidos por pecados multiplicado por cinco. De esta forma, si un PJ ha perdido 4 PF debido a pecados cometidos tendrá un penalizador igual a -20% (4 PF x 5). Para más detalles de los pecados y los Puntos de Fe ver pág. 264/187 y siguientes.

De igual forma, el DJ también puede decidir que los ensalmadores sienten el peso de sus pecados a la hora del uso de ensalmos y rezos, reduciendo sus PC máximos en tantos puntos como los PF perdidos por sus pecados.

vedad de que los pasajes son referentes a la vida de un santo o santa relacionado con el asunto al que se trata de beneficiar y de que el bonificador inicial es de un +10% (con un máximo total de +20% si se rezan dos rosarios extras, como se explica a propósito de las cédulas benditas, pág. 95). Además, su mayor potencia también se nota en su durabilidad, reduciendo los penalizadores por tiempo y uso de las tiradas de IRR a la mitad. Existe una nomina para cada santo, las cuales deben ser aprendidas por separado, aunque según las atribuciones del santo pueden servir para uno o varios propósitos. Este ensalmo no requiere de tirada de IRR del blanco (al fin y al cabo es un objeto). Los efectos no son acumulables al conjuro de cédulas benditas.

Ensalmos de Curación del Mal de [Enfermedad]

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** En un principio ninguno, aunque cada caso particular puede necesitar de algún componente.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Variable.
- ✦ **Tiempo de consumación:** El enfermo empezará a mejorar en 2D6 horas y la enfermedad remitirá totalmente en un máximo de 2D6 días.
- ✦ **Preparación:** Variable.
- ✦ **Descripción:** Este ensalmo no es único, de hecho hay un ensalmo para cada mal o enfermedad existente. Funciona exactamente igual que el Ensalmos de Curación de Enfermedades, pero sólo es efectivo contra un mal o enfermedad concreto. No me preguntéis cómo, pero incluso existe una versión bastarda entre ensalmo y Conjuración Plagas de

Langostas (ver pág. 97 de este libro) para quitarse de encima las ladillas (y otra versión contra pulgas y chinches).

Ensalmos de Curación de la Ponzoña de [Veneno]

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** En un principio, ninguno, aunque cada caso particular puede necesitar de algún componente.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Variable.
- ✦ **Tiempo de consumación:** El paciente empieza a mejorar de forma inmediata, aunque esta mejoría no empezará a ser visible hasta 1D3 horas después.
- ✦ **Preparación:** Variable.
- ✦ **Descripción:** Este ensalmo no es único, de hecho hay un ensalmo para cada ponzoña o veneno existente. Funciona exactamente igual que el Ensalmos de Curación de Venenos, pero sólo es efectivo contra una ponzoña o veneno concreto.

Ensalmos de la Sagrada Familia

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Ninguno.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Un asalto.
- ✦ **Tiempo de consumación:** Inmediato. Los efectos duran hasta que el ensalmador se aleje del foco de infección.
- ✦ **Preparación:** El ensalmador se ha de santiguar y recitar el ensalmo.
- ✦ **Descripción:** Era normal en la época, ante cualquier tipo de enfermedad o signo de ella, el santiguarse al tiempo que se soltaba algo parecido a "Jesús, María y José" (es el origen del educado "Jesús" tras el estornudo). Los ensalmadores lo adaptaron (o quizá lo crearon o fomentaron) y, tras santiaguarse y recitar un ensalmo, permitía reducir la posibilidad de contagio en el número de PC que tuviese el ensalmador en ese momento. El enfermo debe tener éxito en su tirada de IRR para que funcione (en este caso, se hará aunque sea descreído) y, aunque en un principio sólo el ensalmador se beneficie, si

¡¡QUE HAY PRISA...!!

Los conjuros de abad pueden ser acelerados en caso de necesidad. Por cada reducción en un 10% del tiempo de ejecución, o en su defecto el de consumación, se tendrá un penalizador de -10% a la tirada de IRR del conjurador o ensalmador, con un máximo de 50% para cada categoría (los modificadores por orador veloz o fervoroso, cuentan para el máximo).

alguno de los presentes “acepta” la virtud de la oración y pasa su tirada de IRR, también obtendrá el mismo porcentaje que el ensalmador.

Ensalmos de Pronta Cura

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Ninguno.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Seis asaltos por el ensalmo y un cuarto de hora para rezar un cuarto del rosario, en concreto el relativo a los misterios gozosos.
- ✦ **Tiempo de consumación:** Una semana o menos.
- ✦ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.
- ✦ **Descripción:** Tras rezar el ensalmo y las oraciones, si el conjuro tiene éxito añade un +1 a los Puntos de Vida recuperados por curación natural o tratamiento médico. En caso de curación natural, si ésta diese un resultado negativo (empeoramiento y pérdida de Puntos de Vida adicionales), se redondeará automáticamente a 0. En caso de padecer alguna enfermedad, otorga un bonificador de +10% a las tiradas para determinar una posible mejoría. Un crítico en el lanzamiento o en la tirada de IRR del blanco, permitiría a este último el poder hacer dos tiradas de curación en esa semana (una a mitad de semana y otra al final).

Ensalmos de Voto al Altísimo

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** El ensalmo se ha de usar en una iglesia, delante de un Cristo crucificado.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Cinco asaltos y cinco horas (el rezo de cinco rosarios).
- ✦ **Tiempo de consumación:** Inmediato.
- ✦ **Preparación:** El ensalmador se arrodilla ante el Cristo y, tras recitar el ensalmo, realiza un voto (idéntico a los realizados por hombres de Fe) a la imagen, rezando a continuación los rosarios.
- ✦ **Descripción:** Mientras cumpla el voto, la IRR del ensalmador se incrementa en un +5% de manera permanente. Si falta al voto, amén de perder el bonificador, pierde toda su Suerte, que se recuperará de forma normal, y el coste de PC de todos los conjuros de abad se incrementa en dos, hasta que se confiese y realice la correspondiente penitencia. Se puede repetir varias veces (el DJ puede decidir el número máximo de votos permisible).

SECUNDUS ORDO

Ensalmos de Alivio del Doliente

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Ninguno.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Cinco asaltos para el ensalmo y tres minutos para rezar un Padrenuestro, seis Avemarías y un Gloria.

✦ **Tiempo de consumación:** Cada 1D6+2 minutos el penalizador por heridas se va reduciendo en un -10%, hasta desaparecer en un máximo de media hora. Los efectos duran 1D3 horas.

✦ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.

✦ **Descripción:** Caso de tener éxito, se alivia el dolor del cuerpo del paciente producido por heridas y golpes, anulando temporalmente los penalizadores por heridas y recuperando los bonificadores al daño por características altas. Este ensalmo sólo alivia, no sana o cura.

Ensalmos de Alivio del Fatigado

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Ninguno.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Cinco asaltos para el ensalmo y tres minutos para rezar un Padrenuestro, seis Avemarías y un Gloria.
- ✦ **Tiempo de consumación:** Cada 1D6+2 minutos el penalizador por fatiga se va reduciendo en un -10%, hasta desaparecer. Los efectos duran 2D6 horas o hasta que se acueste, lo que se dé antes.
- ✦ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.
- ✦ **Descripción:** Caso de tener éxito, se alivia el dolor y la fatiga producida por un esfuerzo prolongado (trabajo, carrera, etc.) o por falta de sueño. Si se abusa continuamente de este ensalmo, sus efectos se reducen: resta -2 a la duración de los efectos por cada repetición del uso del ensalmo sin que el paciente haya descansado debidamente.

Ensalmos de la Dicha

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Ninguno.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Dos asaltos para el ensalmo y un minuto para rezar un Padrenuestro, un Avemaría y un Gloria.
- ✦ **Tiempo de consumación:** Inmediato. La ganancia (o ganancias) de Suerte se pierde la próxima vez que el blanco peque.
- ✦ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.
- ✦ **Descripción:** Caso de tener éxito, se incrementa la Suerte actual en +1D6 puntos (la actual, no la inicial). Si se repite el ensalmo, sólo se obtiene un incremento de +1, no pudiéndose superar un total de +10 sea cual sea el número de ensalmos lanzados con anterioridad.

Ensalmos de Pentecostés

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** El ensalmo se ha de usar en una iglesia, delante de la imagen de un Cristo.

✧ **Tiempo de ejecución:** Tres asaltos (ensalmo) más una hora (el rezo de un rosario).

✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato.

✧ **Preparación:** El ensalmador se arrodilla en la iglesia y reza el ensalmo, pidiendo a Dios que le mande la presencia del Espíritu Santo para que le dé fuerzas, y reza un rosario a continuación.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el ensalmador recupera 2D6 PC perdidos (no puede superar el máximo de PC).

Ensalmos para Curar un Mal Ignorado

Ensalmos de magia blanca.

✧ **Componentes:** Ninguno.

✧ **Tiempo de ejecución:** Tres asaltos por el ensalmo y diez asaltos más por el rezo de cinco Cremos a la memoria de la Pasión y Muerte de Nuestro Señor Jesucristo.

✧ **Tiempo de consumación:** 2D10 minutos. Los efectos a corto plazo duran un día y, por muy virulenta que sea la enfermedad, no morirá. Los efectos a largo plazo duran hasta el final de la próxima Semana Santa.

✧ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.

✧ **Descripción:** Este ensalmo es un tanto especial. Si el blanco tiene alguna enfermedad (o envenenamiento), incluso alguna que no conozca o que no tenga síntomas apreciables, se toma el ensalmo como *secundus ordo* y, caso de tener éxito, hace aparecer a la enfermedad en todo su “esplendor” y virulencia, como si se hubiese desarrollado totalmente, ofreciendo un bonificador de +25% a las tiradas de Medicina para detectarla y tratarla, un bonificador de +25% al lanzamiento de ensalmos de curación de la dolencia y +25% a las tiradas de IRR del blanco para aceptar los efectos del ensalmo curativo.

Si el blanco no tiene males, el ensalmo se ejecuta como de *quintus ordo* y hace aparecer una de las posibles enfermedades (sólo enfermedades) que el blanco podría contraer en el futuro. Si esta es curada antes de que terminen los efectos del conjuro, el blanco será inmune a esa enfermedad hasta la próxima Semana Santa. No es posible repetir el conjuro para inmunizarse contra varias enfermedades. El uso malintencionado de este ensalmo se considera magia negra.

Ensalmos para Sanar Golpes y Magulladuras

Ensalmos de magia blanca.

✧ **Componentes:** Ninguno.

✧ **Tiempo de ejecución:** Tres asaltos por el ensalmo y cuatro asaltos más por el rezo de dos Avemarias.

✧ **Tiempo de consumación:** Cada 1D3 minutos recupera 1 Punto de Vida perdido, hasta un máximo de 1D3.

✧ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.

✧ **Descripción:** Este ensalmo sirve para poner remedio a heridas producidas por golpes, caídas y armas contundentes. A efectos prácticos funciona exactamente igual que el hechizo *Bálsamo de Curación* (ver pág. 171/143), recuperando 1D3 puntos de una herida, aunque únicamente para las heridas o daños del origen especificado, y la recuperación de los Puntos de Vida perdidos es más lenta. Un herido sólo puede ser sanado por este ensalmo una vez al día. Caso de usarse otros ensalmos para sanar llagas, cortes o punzadas en la misma herida, estos sólo recuperarán un Punto de Vida.

Ensalmos para Sanar Llagas y Cortes

Ensalmos de magia blanca

✧ **Componentes:** Ninguno.

✧ **Tiempo de ejecución:** Seis asaltos por el ensalmo y ocho asaltos más por el rezo de tres Padrenuestros y un Gloria.

✧ **Tiempo de consumación:** Cada 1D3 minutos recupera 1 Punto de Vida perdido, hasta un máximo de 1D3.

✧ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.

✧ **Descripción:** Este ensalmo sirve para poner remedio a heridas producidas por armas de corte, así como llagas y úlceras. A efectos prácticos funciona exactamente igual que el hechizo *Bálsamo de Curación* (ver pág. 171/143), recuperando 1D3 puntos de una herida, aunque únicamente para las heridas o daños del origen especificado, y la recuperación de los Puntos de Vida perdidos es más lenta. Un herido sólo puede ser sanado por este ensalmo una vez al día. Caso de usarse otros ensalmos para sanar golpes, magulladuras o punzadas en la misma herida, estos sólo recuperarán un Punto de Vida.

Ensalmos para Sanar Punzadas

Ensalmos de magia blanca.

✧ **Componentes:** Ninguno.

✧ **Tiempo de ejecución:** Cinco asaltos por el ensalmo y diez asaltos más por el rezo de dos Padrenuestros, dos Avemarias y un Gloria.

✧ **Tiempo de consumación:** Cada 1D3 minutos recupera 1 Punto de Vida perdido, hasta un máximo de 1D3.

✧ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.

✧ **Descripción:** Este ensalmo sirve para poner remedio a heridas producidas por pinchazos y punciones, heridas de saetas, flechas y lanzas. A efectos prácticos funciona exactamente igual que el hechizo *Bálsamo de Curación* (ver pág. 171/143), recuperando 1D3 puntos de una herida, aunque únicamente para las heridas o daños del origen especificado, y la recuperación de los Puntos de Vida perdidos es más lenta. Un herido sólo puede ser sanado por este ensalmo una vez al día. Caso de usarse otros ensalmos para sanar golpes, magulladuras, llagas o cortes en la misma herida, estos sólo recuperarán un Punto de Vida.

Intercesión del Ángel Custodio

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** El ensalmo debe realizarse en domingo y el blanco debe rezar a su ángel de la guarda cuando se vaya a dormir esa noche.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Tres asaltos para el ensalmo y tres más para el rezo de un Padrenuestro, un Avemaría y un Gloria.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Los efectos no se manifiestan hasta que el blanco rece a su ángel de la guarda. Una vez hecho esto, el conjuro queda latente hasta ser necesitada la intersección, con un máximo de tiempo en el anochecer del próximo domingo. Una vez el ángel intervenga, los efectos del conjuro cesan, no pudiéndose repetir el ensalmo hasta el próximo domingo.
- ✧ **Preparación:** El ensalmador implora la protección e intercesión del ángel de la guarda del blanco (ver pág. 313/-), para que le proteja ante las dificultades, encomendándole al blanco que le rece también.
- ✧ **Descripción:** Una persona bajo la protección del ensalmo será velado por su ángel de la guarda. Una única vez, antes de que el conjuro expire, el ángel de la guarda podrá interceder por el blanco: en una única tirada de competencia del blanco para llevar a cabo alguna acción que no tenga propósitos pecaminosos, si el blanco falla su tirada (el ángel intercederá antes de conocer el resultado), podrá volver a repetirla con un porcentaje igual a 100% menos su valor en la competencia actual, con un mínimo de 5% (por ejemplo, si el blanco tiene 45% en la competencia que ha fallado, podrá repetirla con un 55%).

Exemplum: Doña Prudencia, viuda de un antiguo tejedor, sale un domingo de misa y le da limosna a un viejo ensalmador que decide recompensarla con el ensalmo de la intercesión del ángel custodio. La mujer acepta el ensalmo, que un rezo más no hará daño, rezando al ángel custodio esa noche (rezo que solía hacer de forma cotidiana). El jueves siguiente, al salir nuevamente de misa, se encuentra con un grupo de borrachos que le piden limosnas, en pos de alargar la juerga. La anciana, asustada por la forma y los modos de la petición, sale huyendo del lugar perseguida por los insistentes beodos. Aunque la mujer lo intenta lo mejor posible, los borrachos parece que terminarán cazándola, así que decide perderlos por el mercado, lanzándose a la carrera entre el gentío. Ante la situación, el ángel de la guarda decide intervenir, ya que la buena señora poca probabilidad tendría de superar una tirada combinada de Esquivar y Correr con apenas un 10%, cosa que se confirma tras la tirada. Por ello, se repite la tirada al 90% (100%-10%), consiguiéndose el éxito ansiado, perdiéndose la mujer entre la muchedumbre mientras los borrachos se tropiezan con la multitud.

Sentir el Mal

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Un símbolo sagrado (crucifijo, imagen, medalla, etc.).

✧ **Tiempo de ejecución:** Dos asaltos por el ensalmo y seis asaltos para el rezo de tres Padrenuestros.

✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato.

✧ **Preparación:** El ensalmador se sitúa frente a su objetivo y comienza los rezos, mientras examina al blanco buscando señales de la presencia del mal. La 'búsqueda' puede incluir mirarle fijamente a los ojos, examinarle los dientes, palparle el cuerpo en busca de malformaciones, etc. El ensalmador también puede intentar sentir el mal de manera 'general', aunque para ello deberá entonar sus rezos mientras da vueltas por la zona a examinar.

✧ **Descripción:** Este ensalmo detecta la presencia del mal en un blanco. A efectos prácticos funciona igual que el hechizo Intuir la Magia (ver pág. 175/144), aunque sus resultados pueden ser igualmente confusos: aplicados a una bruja y a la víctima de sus embrujos, la presencia del mal sería patente en ambos y, para todas aquellas personas no cristianas, siempre detectará 'el mal' en ellas. Si se entona de manera general, el ensalmo sólo proporcionará la dirección hacia donde se encuentra el mal, debiendo el ensalmador repetir el ensalmo varias veces hasta dar con la fuente del mismo. No necesita tirada de IRR por parte del blanco.

TERTIUS ORDO

Ensalmos del Amparo de la Virgen

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una medalla de la Virgen.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Un asalto.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Los efectos son inmediatos y se mantienen mientras el ensalmador rece Avemarias.
- ✧ **Preparación:** El ensalmador se lleva la medalla al corazón mientras se encomienda al amparo de la Virgen para que le proteja del mal.
- ✧ **Descripción:** Mientras los efectos permanezcan, todo el que acierte su tirada de IRR frente al ensalmo sufrirá un penalizador igual a la mitad de la IRR del ensalmador (o del -50%, lo que sea mayor) al lanzamiento de cualquier hechizo de invocación demoníaca.

Ensalmos de Bendición

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** El objeto a bendecir y agua bendita, o sal y agua ordinaria.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Cuatro asaltos (ensalmo) más seis asaltos (rezo de tres Padrenuestros).
- ✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato, aunque sus efectos se van debilitando con el tiempo y el uso.
- ✧ **Preparación:** Este ensalmo se puede usar para realizar bendiciones de objetos. Por un lado, con el agua, una pizca de sal, el ensalmo y tres Padrenuestros se crea agua

Part V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatis

bendita, aunque contra seres demoníacos es más débil que la católica, sólo haciendo 1D6 puntos de daño por redoma. Otra forma de crear el agua bendita es dejar caer un chorrito de agua bendita en otra sin bendecir, mientras se pronuncia el ensalmo. Para bendecir vendas, alimentos u otros objetos, tras rezar el ensalmo, se traza una cruz en el objeto con el dedo mojado en agua bendita, rezando a continuación un Padrenuestro, y repitiéndolo tres veces.

- ✧ **Descripción:** Tanto el agua como el resto de objetos benditos con este ensalmo van perdiendo sus poderes con el tiempo y el uso: cada vez que se vayan a usar se ha de hacer una tirada de IRR con un malus igual a la suma de el número de días pasados desde el día que se bendijo mas el numero de veces que se ha usado, significando un fallo que el objeto ha perdido sus propiedades. En caso de armas, sus poderes caducan de inmediato en el momento en que matan o hieren a un inocente (en el sentido amplio de la palabra) y en el de los demás objetos cuando son usados de forma blasfema o poco apropiada. A efectos de dañar a demonios y seres IRR malignos, las redomas de agua bendita hacen 1D6 puntos de daño, los objetos benditos hacen 1D4 puntos de daño y las armas tienen un penalizador de -2 al daño. Este ensalmo no requiere tirada de IRR del blanco (al fin y al cabo es un objeto).

Ensalmo de la Caridad

Ensalmo de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una cantidad variable de dinero u objetos donados por el blanco, agua bendita.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Seis asaltos para el ensalmo y tres minutos para rezar un Padrenuestro, seis Avemarias y cinco Glorias.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Los efectos no se manifiestan hasta que la donación sea efectiva (máximo de un día). Una vez donado, el bonificador de Suerte dura 2D6 horas y el de Comerciar hasta el amanecer del próximo domingo.
- ✧ **Preparación:** El ensalmador hace una cruz en la frente del blanco, mientras recita los ensalmos, invocando la caridad del blanco a la vez que reza para que Dios le conceda dicha.
- ✧ **Descripción:** Cuando el blanco done dinero u objetos a los necesitados, por cada suma de dinero donada de al menos la mitad de su sueldo mensual (su sueldo entero si son objetos y bienes materiales), obtiene un bonificador de +5% a su Suerte y un +5% a la competencia de Comerciar, con un máximo de +50%. Donar más dinero u objetos no incrementa el bonificador, aunque aumenta la duración del conjuro en +1 hasta un máximo total de 12 horas. El ensalmador puede recibir la donación, aunque el blanco no recibirá los efectos del conjuro hasta que el ensalmador los done a auténticos necesitados, sin embargo eso no quita que haga algún tipo de "chanchullo": por ejem-

plo, puede usar el dinero para comprar pan a un panadero para los pobres (al final contará como donación de objetos), pudiendo regatear o llevarse una comisión del panadero.

Ensalmo de la Fortaleza

Ensalmo de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una venda bendita, el blanco debe estar herido (haber perdido al menos un Punto de Vida por una herida aún no sanada).
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Cuatro asaltos para el ensalmo y tres minutos para rezar tres Padrenuestros, tres Avemarias y tres Glorias.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Los efectos empiezan a manifestarse de forma inmediata, quedando latente un máximo de (RES del blanco) x 3 minutos. Una vez activado, el ensalmo dura 10 asaltos o hasta que muera el blanco (lo que pase antes).
- ✧ **Preparación:** El ensalmador venda la herida del blanco mientras recita el ensalmo y termina recitando el resto de oraciones, haciéndole cruces sobre la herida vendada.
- ✧ **Descripción:** Un personaje protegido con este ensalmo ve activados sus efectos cuando sus Puntos de Vida quedan reducidos a 0 o menos, manteniéndose consciente a costa de sufrir un penalizador de -10% por cada punto negativo. El blanco pierde cualquier bonificador de características y sufre los penalizadores habituales por heridas.

Ensalmo de la Justicia

Ensalmo de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una iglesia, el ensalmador debe ayunar hasta el fin del juicio.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Diez minutos para los ensalmos y oraciones, más un número variable de rosarios.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Los efectos se manifestarán de manera progresiva, mientras se desarrolle el juicio, desapareciendo si el ensalmador deja de rezar los rosarios en la iglesia.
- ✧ **Preparación:** A las puertas de la iglesia el blanco se confiesa al ensalmador mientras este recita los ensalmos, exponiendo los hechos y las penitencias futuras (si es culpable). Tras esto, el ensalmador se retirará al interior de la iglesia, donde no parará de rezar rosarios hasta el fin del juicio. No puede hacer pausas en los rezos, aunque puede usar el Ensalmo del Alivio del Fatigado (ver pág. 90 de este libro) entre rosario y rosario, pudiendo usar estas pausas para hacer aguas menores (o mayores). El ensalmador no debe abandonar el recinto sagrado hasta el fin del juicio.
- ✧ **Descripción:** Si el ensalmo tiene éxito (el juez, o juez principal en caso de varios, debe acertar su tirada de IRR), el blanco resta un 1D6 a los puntos de juicio, no teniéndose en cuenta el +3 si era culpable. En este último caso, gane o pierda, el blanco deberá hacer penitencias acorde al

mal a enmendar o perderá toda su Suerte de manera permanente (la recuperará si se pone manos a la obra, de manera gradual si lo ha demorado demasiado, volviendo a perderla si lo deja).

Ensalmos de la Misericordia

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Ninguno.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Tres asaltos más una hora rezando un rosario.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Los efectos empiezan a manifestarse tras concluir el ensalmo. Tras concluir el rosario, el enfermo comienza a estabilizarse, recuperando un Punto de Vida por minuto (no perdiéndolo por estar en Puntos de Vida negativos) hasta llegar a cero. Si recibe daño adicional antes de llegar 0, los efectos se desvanecen.
- ✧ **Preparación:** A un moribundo (un personaje en números negativos, todavía vivo) se le coge de la mano y, sin soltarlo, se le recita el ensalmo (tarda tres asaltos, por lo que si para el momento de acabar está muerto falla automáticamente).
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, comienza a funcionar de inmediato, reduciendo la pérdida de Puntos de Vida en uno por minuto en lugar de por asalto, deteniéndose justamente a un punto de morir. El ensalmador, tras el ensalmo, debe rezar un rosario completo por la vida del paciente, sin soltarle en ningún momento la mano. Si lo logra, el paciente empieza a estabilizarse hasta llegar al umbral de los cero puntos. Cualquier daño adicional que reciba el paciente antes de estabilizarse por completo, o intento de ayuda médica o primeros auxilios, anula los efectos del ensalmo.

Ensalmos del Refugio

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Ninguno.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Cuatro asaltos para el ensalmo y tres minutos para rezar tres Padrenuestros, tres Avemarias y tres Glorias.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato. Los efectos del ensalmo duran 2D6 horas.
- ✧ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.
- ✧ **Descripción:** Caso de tener éxito, se obtiene un bonificador de +25% a las tiradas de Suerte, siempre que se use para determinar si el blanco obtiene cobijo, refugio o sustento. Este ensalmo también proporciona un bonificador de +25% a las tiradas de RR realizadas para evitar hechizos de magia negra.

Ensalmos de Templanza

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Ninguno.

- ✧ **Tiempo de ejecución:** Cuatro asaltos para el ensalmo y tres minutos para rezar tres Padrenuestros, tres Avemarias y tres Glorias.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato. Los efectos del ensalmo duran 2D6 horas.
- ✧ **Preparación:** Ante el blanco se recita el ensalmo y, juntos, se rezan las oraciones pertinentes.
- ✧ **Descripción:** Caso de tener éxito, se obtiene un bonificador de +25% a las tiradas de Templanza.

Ensalmos para quitar el Mal de Ojo

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una rama de olivo, agua bendita, cuatro cirios benditos (ver Ensalmos de Bendición, pág. 92 de este libro) y sal, el muñeco maldito si existiese (opcional).
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Doce asaltos para el ensalmo y una hora más para el rezo de un rosario.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato.
- ✧ **Preparación:** Se rodea al blanco con la sal, formando un círculo y colocando los cirios formando una cruz, se recitan el ensalmo y el rosario mientras se arroja agua bendita al blanco y se le golpea levemente con la rama. Si existiese muñeco, este debe ser destruido al finalizar el ritual, prendido con las llamas de los cirios y sumergido en agua bendita una vez se haya quemado.
- ✧ **Descripción:** Este ensalmo tiene exactamente los mismos efectos que el hechizo Desaojear (ver pág. 109 de este libro).

Ensalmos para romper Maleficios

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** El muñeco de la maldición de la víctima, agua bendita, el ritual se debe realizar en una iglesia ante la imagen de la Virgen.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Doce asaltos para el ensalmo y una hora para el rosario.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato.
- ✧ **Preparación:** De rodillas ante la imagen de la Virgen, con el muñeco asido con la mano izquierda y la derecha en el corazón, se reza el ensalmo y un rosario en honor de la Virgen para que interceda por el destino del blanco. El ritual termina haciéndole siete cruces con agua bendita al muñeco y rompiéndolo.
- ✧ **Descripción:** Este ensalmo funciona exactamente igual al hechizo Revocar Maldición (ver pág. 177/146), sólo pudiéndose usar en los hechizos en los que este hechizo pudiese actuar.

Melecina Milagrosa

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Hierbas o poción casera a determinar por el ensalmador (caso de aprender este ensalmo en la gene-

Part V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatiss

ración del personaje, el jugador decide la fórmula exacta en ese momento). La melecina debe bendecirse, usando el Ensalmos de Bendición (ver pág. 92 de este libro).

- ✧ **Tiempo de ejecución:** Preparación (un tiempo variable), más tres asaltos por el ensalmo y seis asaltos por el rezo de tres Avemarias.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Especial.
- ✧ **Preparación:** Varía.
- ✧ **Descripción:** Este ensalmo sirve para activar los poderes benéficos de una melecina, cuya fabricación es secreto del ensalmador. Usada por el blanco, antes del uso de ensalmos de sanar, cura 1 punto más de daño, ante ensalmos de curación de venenos o ponzoña aumenta el multiplicador de la tirada de RES en un +1, y usado antes de ensalmos de curación de enfermedades reduce el tiempo de consumación en 2D10%.

Oraciones Misteriosas del [Día de la Semana]

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una *nomina* bendita con el nombre escrito del ángel que preside el día.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Tres asaltos.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato. Los efectos duran hasta medianoche o cuando se quite la *nomina* del cuello, lo que ocurra antes.
- ✧ **Preparación:** Existen siete versiones de esta oración, cada una dedicada a un día de la semana y unos Santos y Apóstoles concretos. Para usarse, se ha de colocar la *nomina* al cuello (se puede llevar en una bolsita a manera de colgante) y rezar el ensalmo nada más levantarse de la cama, no pudiendo lanzarse a media mañana (cuanto más temprano mejor) y, por supuesto, debe ser el día de la semana correspondiente a la oración.
- ✧ **Descripción:** Si los rezos tienen éxito, el ensalmador obtiene un bonificador a sus tiradas de lanzamiento de conjuros de abad igual a sus PC actuales (el bonificador disminuirá a media que lo hagan los PC). Si el DJ está usando la regla opcional de la Pureza del Alma, el bonificador a obtener nunca será mayor al número de PC máximo - PF perdidos por pecados.

QUARTUS ORDO

Amparo de San Miguel

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una cédula bendita dedicada a San Miguel y una cruz u otro símbolo religioso.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Un asalto para el ensalmo. El ensalmador puede seguir rezando Padrenuestros uno o más asaltos extra (no podrá emprender ninguna acción) para extender el amparo uno o más asaltos.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato.

✧ **Preparación:** El ensalmador esgrime la cruz contra el maléfico (bruja o hechicero) que este lanzando (o justamente acabe de lanzar) un hechizo, mientras implora el amparo de San Miguel sobre el blanco de las magia negras.

✧ **Descripción:** Si el ensalmo tiene éxito (el blanco puede usar Amuleto o Talismán de Protección —pág. 188 y 199 del manual de juego respectivamente— para evitar los efectos), los efectos del hechizo del maléfico no empezarán hasta dentro de 1D6 asaltos. Si el ensalmador sigue orando, el amparo se amplía 1 asalto por cada asalto de oración y si el maléfico es abatido (muerto o inconsciente) antes que la protección del amparo expire, el hechizo retenido no surte efecto.

Cédulas Benditas

Nomina de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Un trozo de pergamino bendito con el Ensalmos de Bendición (ver pág. 92 de este libro), pluma y tinta.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Diez asaltos en escribirlas, doce asaltos en consagrarlas, más una hora por rezar un rosario.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Especial. Los efectos y la posibilidad de usarla en el futuro terminan cuando la bendición (ver Ensalmos de Bendición) expira.
- ✧ **Preparación:** El ensalmador escribe los pasajes bíblicos en la *nomina* en virtud de su uso (proteger contra el mal de ojo, contra los maleficios, contra la peste, contra la sarna, etc.) y, tras bendecirla con el ensalmo, reza un rosario en honor de todos los Santos para que concedan virtud a la cédula.
- ✧ **Descripción:** Si el ritual es efectivo se entrega al blanco, el cual podrá usar la cédula una vez al día, si pasa una tirada de IRR menos los modificadores adecuados (ver Ensalmos de Bendición), durando sus efectos hasta el amanecer del próximo día. Al crear la cédula, el ensalmador, según los pasajes escritos, proporciona un bonificador de +5% a las tiradas que se hagan para resistir el mal contra el cual la cédula es efectiva. Si en el momento de la creación se reza un rosario adicional, se gana otro bonificador de +5% (se puede rezar otro más, siendo el máximo del bonificador de la cédula un +15%). Dichos bonificadores se añaden a la tirada de IRR para ser activados. Este ensalmo no requiere de tirada de IRR del blanco (al fin y al cabo es un objeto).

Conjurar las Llamas

Conjuración de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Varían de un conjurador a otro, normalmente utensilios de la liturgia cristiana. Los más usuales son una cruz de buen tamaño, una estola bendita (banda de tela, similar a una bufanda, por poner un ejemplo gráfico, que los sacerdotes se ponen sobre los hombros du-

rante la eucaristía), agua bendita y un hisopo (herramienta para esparcir el agua bendita).

✧ **Tiempo de ejecución:** (1D6+1) x 5 minutos.

✧ **Tiempo de consumación:** El incendio detendrá su avance durante 2D6 minutos. Si el conjurador sigue repitiendo el ritual (no es necesario relanzar el conjuro, sólo seguir repitiendo el ritual) durante un cierto periodo de tiempo, las llamas detendrán su avance durante ese periodo.

✧ **Preparación:** El conjurador se presenta en el lugar del incendio y realiza el ritual cerca de él.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito detendrá el avance del incendio en todos sus frentes. Si las llamas son producto de acción demoníaca se obtiene un -1% de penalizador adicional por cada 1% que la IRR del demonio, bruja o ser irracional responsable del fenómeno supere el valor de 100%. De igual forma, si el incendio es especialmente grande o virulento, se aplicarán penalizadores acordes a su situación.

El conjuro también puede usarse para detener el avance en todos los frentes, menos en uno, aunque si se usa de esta forma con la intención de perjudicar o dañar a alguien, se considera magia negra.

Conjurar las Tempestades

Conjuración de magia blanca.

✧ **Componentes:** Varían de un conjurador a otro, normalmente utensilios de la liturgia cristiana. Los más habituales son una cruz de buen tamaño, una estola bendita (banda de tela, similar a una bufanda, por poner un ejemplo gráfico, que los sacerdotes se ponen sobre los hombros durante la eucaristía), agua bendita y un hisopo (herramienta para esparcir el agua bendita).

✧ **Tiempo de ejecución:** 1D10 x 5 minutos.

✧ **Tiempo de consumación:** La tormenta dejará de avanzar en la dirección del conjurador y empezará a amainar de inmediato, reduciéndose su potencia con cada minuto que pase, y desapareciendo completamente en 6D10 minutos.

✧ **Preparación:** El conjurador, en un monte o lugar alto cercano a la tempestad, realiza los rituales para conjurar a las nubes y a los demonios o brujas que las guíen, conminándoles por el poder de Dios Padre, Jesucristo, el Espíritu Santo y los Santos a que abandonen el lugar.

✧ **Descripción:** Caso de tener éxito el lanzamiento del hechizo, los efectos de la tormenta van amainando hasta desaparecer, aunque en realidad lo que se hace es que se desplace en dirección contraria, alejándose del lugar. Si la tempestad es producto de acción demoníaca se obtiene un -1% de penalizador adicional por cada 1% que la IRR del demonio, bruja o ser irracional responsable del fenómeno supere el valor de 100%. Si la tempestad es especialmente virulenta, aunque sea de origen natural, el DJ es libre de asignar penalizador a la tirada para reflejarlo. Este conjuro se considera de magia negra si se usa

para empujar, de manera consciente y premeditada, una tormenta sobre una población o sus campos.

Conjurar Plagas de Langosta

Conjuración de magia blanca.

✧ **Componentes:** Varían de un conjurador a otro, normalmente utensilios de la liturgia cristiana. Los más habituales son una cruz de buen tamaño, una estola bendita (banda de tela, similar a una bufanda, que los sacerdotes se ponen sobre los hombros durante la eucaristía), agua bendita y un hisopo (herramienta para esparcir el agua bendita). Como preparativos iniciales hay que realizar una misa en honor de los Santos afines y una comitiva del pueblo, encabezada por el sacerdote o el conjurador, que debe portar una cruz hecha con un par de ramas gruesas de olivo, mientras se recitan oraciones a los Santos afines.

✧ **Tiempo de ejecución:** La misa ha de comenzar, como muy tarde, a las ocho de la mañana (se recomienda que sea al alba). Los conjuros, rogativas y procesiones posteriores suelen terminar entorno al mediodía, aunque en caso de que los campos donde se encuentre la plaga estén lejos de la iglesia estos tiempos se pueden incrementar.

✧ **Tiempo de consumación:** Tras el ritual, la plaga empieza poco a poco a abandonar el lugar, para el próximo amanecer habrá sido expulsada completamente.

✧ **Preparación:** Tras la misa, el conjurador lleva a la comitiva en procesión al lugar afectado por la plaga. Durante el trayecto, que se hará a pie, presidirá la comitiva portando la cruz de olivo y entonando ruegos a los Cielos, mientras la comitiva replica con los responsos adecuados. Al llegar al lugar, se ata la cruz a un árbol del lugar y se recitan los conjuros, ordenándole a la plaga, en nombre de Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo, que abandone el lugar.

✧ **Descripción:** Si el ritual tiene éxito (si la plaga tiene origen antinatural, el DJ puede otorgar los penalizadores oportunos a la tirada), el conjuro logra expulsar todo tipo de plagas de insectos, no sólo langosta (que era la más temida), sino también pulgones, orugas, etc.

CONJUROS ANCESTRALES

Los conjuros ancestrales son similares a las conjuraciones expuestas, pero creados especialmente para tratar un mal y una comarca en concreto, y practicados desde generaciones con probada eficacia. Se consideran de ordo prima, pero sus efectos están limitados a un tipo de mal o fenómeno concreto y sólo pueden ser usados en una comarca específicamente.

Conjurar Plagas Menores

Conjuración de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Varían de un conjurador a otro, normalmente utensilios de la liturgia cristiana. Los más habituales son una cruz de buen tamaño, una estola bendita (banda de tela, similar a una bufanda, que los sacerdotes se ponen sobre los hombros durante la eucaristía), agua bendita y un hisopo (herramienta para esparcir el agua bendita). Como preparativos iniciales hay que realizar una misa en honor de los Santos afines y una comitiva del pueblo, encabezada por el sacerdote o el conjurador, que debe portar una cruz hecha con un par de ramas gruesas de olivo, mientras se recitan oraciones a los Santos afines.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** La misa ha de comenzar como muy tarde a las ocho de la mañana (se recomienda que sea al alba). Los conjuros, rogativas y procesiones posteriores suelen terminar al mediodía, aunque en caso de que los campos donde se encuentre la plaga estén lejos de la iglesia estos tiempos se pueden incrementar.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Tras el ritual, la plaga empieza poco a poco a abandonar el lugar, para el próximo amanecer habrá sido expulsada completamente.
- ✧ **Preparación:** Tras la misa, el conjurador lleva a la comitiva en procesión al lugar afectado por la plaga. Durante el trayecto, que se hará a pie, presidirá la comitiva portando la cruz de olivo y entonando ruegos a los Cielos, mientras la comitiva replica con los respuestas adecuados. Al llegar al lugar, se ata la cruz a un árbol del lugar y se recitan los conjuros, ordenándole a la plaga, en nombre de Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo, que abandone el lugar.
- ✧ **Descripción:** Si el ritual tiene éxito (si la plaga tiene origen antinatural, el DJ puede otorgar los penalizadores oportunos a la tirada), el conjuro logra expulsar plagas menores: todo tipo de pájaros y roedores (topos, ratas, conejos, etc.).

Conjurar Plagas Mayores

Conjuración de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Varían de un conjurador a otro, normalmente utensilios de la liturgia cristiana. Los más habituales son una cruz de buen tamaño, una estola bendita (banda de tela, similar a una bufanda, que los sacerdotes se ponen sobre los hombros durante la eucaristía), agua bendita y un hisopo (herramienta para esparcir el agua bendita). Como preparativos iniciales hay que realizar una misa en honor de los Santos afines y una comitiva del pueblo, encabezada por el sacerdote o el conjurador, que debe portar una cruz hecha con un par de ramas gruesas de olivo, mientras se recitan oraciones a los Santos afines.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** La misa ha de comenzar como muy tarde a las ocho de la mañana (se recomienda que sea al alba). Los conjuros, rogativas y procesiones poste-

riores suelen terminar al mediodía, aunque, en caso de que los campos donde se encuentre la plaga estén lejos de la iglesia, estos tiempos se pueden incrementar.

- ✧ **Tiempo de consumación:** Tras el ritual, la plaga empieza poco a poco a abandonar el lugar, para el próximo amanecer habrá sido expulsado completamente.
- ✧ **Preparación:** Tras la misa, el conjurador lleva a la comitiva en procesión al lugar afectado por la plaga. Durante el trayecto, que se hará a pie, presidirá la comitiva portando la cruz de olivo y entonando ruegos a los Cielos, mientras la comitiva replica con los respuestas adecuados. Al llegar al lugar, se ata la cruz a un árbol del lugar y se recitan los conjuros, ordenándole a la plaga, en nombre de Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo, que abandone el lugar.
- ✧ **Descripción:** Si el ritual tiene éxito (si la plaga tiene origen antinatural, el DJ puede otorgar los penalizadores oportunos a la tirada), el conjuro logra expulsar plagas mayores y peligrosas para el ser humano: lobos, osos, etc.

Conversión del hereje

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una cruz u otro símbolo religioso.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Un asalto para el ensalmo. El ensalmador puede seguir rezando Padrenuestros uno o más asaltos extra (no podrá emprender ninguna acción) para extender la conversión uno o más asaltos, aunque ésta finalizará en el momento en el que el blanco acierte una tirada de Templanza.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Un asalto. Al comienzo del siguiente asalto (y sucesivos, si el ensalmador continúa orando), el hereje deberá hacer una tirada de Templanza, librándose de la conversión en el momento en que la pase, momento en el cual sufrirá una leve conmoción por sus actos o pensamientos (penalizador de -25% durante 1D3 asaltos).
- ✧ **Preparación:** El ensalmador esgrime la cruz contra el hereje, implorándole por Dios, Jesucristo y todos los Santos que abandone sus pecaminosos hábitos y siga el camino verdadero.
- ✧ **Descripción:** Si el ensalmo tiene éxito (en este caso el hereje debe pasar una tirada forzada de IRR, para que el conjuro funcione), el hereje creará que el ensalmador y sus compañeros son buenos amigos, cesando cualquier actitud hostil y ayudándoles en lo posible, aunque para ello no realizará actos en contra de su naturaleza (no se suicidará, no atacará a sus amigos reales, pero bien puede defender a los PJs contra ellos sin herirlos, etc.). Este conjuro sólo funciona en herejes, o sea, toda aquella persona que no sea cristiana católica (herejes, musulmanes, hebreos, paganos, adoradores del diablo, etc.). En cristianos ordinarios (aunque sean tremendos pecadores) o seres IRR no tiene efecto alguno.



Cruz de los Ángeles

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Una venda bendita con el Ensalmos de Bendición (ver pág. 92 de este libro), una cruz de Caravaca.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Doce asaltos para consagrar la cruz con el ensalmo y una hora para el rezo de un rosario.
- ✦ **Tiempo de consumación:** Especial. Los efectos y la posibilidad de usarlo en el futuro terminan cuando la bendición (ver Ensalmos de Bendición) expira.
- ✦ **Preparación:** Tras envolver la cruz en la venda se toma entre las manos y se consagra con el ensalmo, rezando a continuación un rosario completo.
- ✦ **Descripción:** Si el ritual es efectivo, la cruz queda consagrada y actuará como si se tratase de un Talismán de Protección (ver pág. 199/-), pudiendo su portador resistir los efectos de hechizos de magia negra si pasase una tirada de IRR-50%, y si anteriormente el beneficiario había pasado una tirada de IRR menos los modificadores adecuados (ver Ensalmos de Bendición). El DJ puede hacer la tirada combinada si lo desea. Este ensalmo no requiere de tirada de IRR del blanco.

Ensalmos de Curación de Enfermedades

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Ninguno.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Diez asaltos por el ensalmo más cinco minutos aproximadamente por el rezo de diez Padrenuestros, siete Avemarías y un Gloria.
- ✦ **Tiempo de consumación:** El enfermo empezará a mejorar en 2D6 horas y la enfermedad remitirá totalmente en un máximo de 2D6 días.
- ✦ **Preparación:** El ensalmador reza el ensalmo y las oraciones por la pronta recuperación del enfermo.
- ✦ **Descripción:** Si tiene éxito, en las próximas 2D6 horas la enfermedad se irá debilitando, pasando al estado de convalecencia mínima, y siendo totalmente curada en 2D6 días como máximo.

Ensalmos de Curación de Venenos

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Ninguno.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Diez asaltos por el ensalmo más cinco minutos aproximadamente por el rezo de siete Padrenuestros, diez Avemarías y un Gloria.

Part V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatis

- ✧ **Tiempo de consumación:** El paciente empieza a mejorar de forma inmediata, aunque esta mejoría no empezará a ser visible hasta 1D3 horas después.
- ✧ **Preparación:** El ensalmador reza el ensalmo y las oraciones por la pronta recuperación del enfermo.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el paciente puede hacer una nueva tirada para resistir los efectos del veneno (en caso de que el veneno no dejase tener derecho a dicha tirada, se le permitiría una tirada de RESx1). Aquellos que beban la saliva de un salutor, obtienen un bonificador de +50% a la tirada de RES.

Invocar el Poder de [Santo]

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una reliquia verdadera del santo o santa en cuestión.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Diez asaltos para el ensalmo y cinco minutos para siete Padrenuestros, cinco Avemarias y un Gloria.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Instantáneo. Los efectos duran 2D6 horas. La duración de los bonificadores por intercesión del santo variarán según la situación, pero rara vez superará la hora.
- ✧ **Preparación:** El ensalmador, con la reliquia en la mano, pide al santo o santa en cuestión poder para mejor ayudar a sus paisanos.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el ensalmador o conjurador obtiene un bonificador al uso de conjuros de abad y, los blancos, a su tirada de IRR para determinar si funcionan. El bonificador es de +25% si es un santo menor y +50% si es un santo mayor. Si se usan conjuros de abad relacionados con las atribuciones del santo en cuestión se obtiene un bonificador adicional de +25%. Este hechizo debe ser aprendido por separado para cada santo o santa. Aunque no es goético en sí, las pifias de este ensalmo son terribles.

Este ensalmo puede ser usado de forma diferente, invocando la ayuda concreta del santo (ver rezos a los santos, pág. 268/191). De esta forma se puede usar sin la necesidad de la reliquia, invocando el poder del santo, ganándose en caso de éxito un bonificador de +10% (+20% si se disponía de la reliquia) a las tiradas en las que el santo interceda.

Llamar a las Nubes

Conjuración de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Varían de un conjurador a otro, normalmente utensilios de la liturgia cristiana. Los más habituales son una cruz de buen tamaño, una estola bendita (banda de tela, similar a una bufanda, que los sacerdotes se ponen sobre los hombros durante la eucaristía), agua bendita y un hisopo (herramienta para esparcir el agua bendita). Como preparativos iniciales hay que realizar una misa en honor de los santos afines, como Santa Bárbara, y una comitiva del pueblo, encabezada por el sa-

cerdote o el conjurador, que debe portar una cruz hecha con un par de ramas gruesas de olivo, mientras se recitan oraciones a los santos afines.

- ✧ **Tiempo de ejecución:** La misa ha de comenzar como muy tarde a las ocho de la mañana (se recomienda que sea al alba). Los conjuros, rogativas y procesiones posteriores suelen terminar al mediodía, aunque, en caso de que los campos donde se quiere llevar las lluvias estén lejos de la iglesia, estos tiempos se pueden incrementar.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Las lluvias llegarán en 2D6 horas y durarán 1D3 días.
- ✧ **Preparación:** Tras la misa, el conjurador lleva a la comitiva en procesión al lugar donde quiera llamar las lluvias. Durante el trayecto, que se hará a pie, presidirá la comitiva portando la cruz de olivo y entonando ruegos a los Cielos, mientras la comitiva replica con los responsos adecuados. Al llegar al lugar, se ata o clava la cruz en el lugar más alto posible y se realiza la conjuración a la Santísima Trinidad y a los santos afines para que manden las aguas a los sedientos campos. Si la sequía es especialmente fuerte o hay algún tipo de causa sobrenatural detrás de ella, el DJ es libre de asignar los penalizadores apropiados.
- ✧ **Descripción:** Si el ritual tiene éxito, se llama a las nubes que acudirán en breve al lugar, dejando una generosa lluvia. Este conjuro se considera de magia negra si se usa para perjudicar a una población o sus campos.

Martillo de herejes

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Un arma que no produzca derramamiento de sangre, agua bendita y una venda bendita.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Seis asaltos (ensalmo) más seis asaltos (rezo de tres Padrenuestros).
- ✧ **Tiempo de consumación:** Los efectos quedan en suspenso hasta que se descubra el arma, momento en el cual el arma se considera bendita durante 3D6 asaltos. El ensalmo caduca si no es usado antes del siguiente domingo tras su bendición.
- ✧ **Preparación:** Este ensalmo se puede usar para bendecir un arma que no produzca derramamiento de sangre y así castigar a los impuros o impíos. Se bendice una venda, la cual se inscribe con salmos concretos. Se reza el ensalmo, mojado el arma con agua bendita, y se termina envolviéndola en la venda, la cual no será retirada hasta el momento de usar el arma.
- ✧ **Descripción:** Si el ensalmo tiene éxito el arma queda bendita, aunque no podrá ser usada hasta el momento de retirar la venda, momento en el que su portador deberá pasar su tirada de IRR para activarla, durando la bendición 3D6 asaltos, debiéndose de realizar de

nuevo el ritual, si se deseara bendecir de nuevo. El arma se considera bendita (sin el -2 al daño habitual por ser bendita por un ensalmo) y logrando un bonificador al daño según aquellos a quienes golpee (no acumulables):

- † **Cristianos sin pecados:** El ensalmo caduca. Además, el golpe no produce daño si el dañado pasa una tirada de IRR.
- † **Cristiano con pecados veniales:** Daño normal.
- † **Cristiano con pecados graves:** +1 al daño.
- † **Cristiano con pecados mortales:** +2 al daño
- † **Cristiano hereje (acumulable con la posesión de pecados):** +1 al daño.
- † **Pagano (moro, judío u otros):** +2 al daño.
- † **Sin alma y/o adorador del diablo:** +3 al daño.
- † **Ser IRR benigno:** +2 al daño.
- † **Ser IRR maligno:** +3 al daño.
- † **Engendro infernal o demonio:** +4 al daño.

Nomina Consagradas

Nomina de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Una venda bendita (ver Ensalmos de Bendición, pág. 92 de este libro), pluma, tinta.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Cuatro asaltos para escribir el pasaje en la venda, más de uno a cinco (según lo grande que sea) para envolver el blanco con la venda, uno más para dibujar unas cruces en el exterior de la venda, tres para el ensalmo y seis más para el rezo de un Avemaría, un Padrenuestro y un Gloria.
- ✦ **Tiempo de consumación:** Instantáneo, los efectos duran hasta que el blanco se quite la *nomina*.
- ✦ **Preparación:** El ensalmador escribe unos pasajes acordes a los males a tratar en el blanco, enrollando la venda alrededor de la zona del mal y rezando a continuación el ensalmo, un Avemaría, un Padrenuestro y un Gloria.
- ✦ **Descripción:** Si la consagración tiene éxito, mientras el blanco lleve encima la venda, para hacer las tiradas de IRR para determinar si los ensalmos tienen éxito, se usará la IRR del ensalmador en lugar de la del blanco (siempre que ésta sea mayor). Opcionalmente, ensalmador y blanco pueden rezar juntos hasta tres rosarios, cada uno les proporcionará un bonificador adicional de +5% a la IRR proporcionada por la *nomina*. Este ensalmo no requiere de tirada de IRR del blanco (al fin y al cabo es un objeto).

¡Santiago y cierra España!

Ensalmos de magia blanca.

- ✦ **Componentes:** Una cruz u otro símbolo religioso.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** Tres asaltos para diez o menos personas (incluido el ensalmador), tres más por cada decena extra.

✦ **Tiempo de consumación:** Instantáneo, los efectos duran 2D10 minutos o hasta que acabe el combate, lo que pase antes (en caso de crítico, hasta que termine la batalla).

✦ **Preparación:** El ensalmador enseña el símbolo al grupo a exaltar recitando una plegaria al Apóstol Santiago, infundiéndole ánimos, mezclando latines con palabras más vulgares (en todos los sentidos), mientras llama a los buenos cristianos a cumplir con su deber, y terminando su arenga con un sonoro “¡Santiago y cierra España!”.

✦ **Descripción:** Si la “plegaria” tiene éxito, todos los que acertaron su tirada de IRR se verán inspirados, obteniendo un bonificador de +10% a sus competencias de combate y Templanza. Si el resultado es crítico y los inspirados forman parte de un ejército, el furor y moral de los afectados será “contagioso”, inspirando al resto de componentes, obteniéndose los mismos beneficios que los ganados con el hechizo Guerra (ver pág. 183/-). Este hechizo sólo puede beneficiar a personajes cristianos que defiendan una causa justa, fallando de manera automática en otros casos (por ejemplo, una cabalgada contra los moros bien puede ser “causa justa”, a efectos del conjuro).

QUINTUS ORDO Absolución Negra

Ensalmos de magia negra.

- ✦ **Componentes:** Una hostia bendita por el ensalmador, vino tino.
- ✦ **Tiempo de ejecución:** El tiempo de la confesión y un buen número de oraciones rezadas a dúo, por ensalmador y blanco; rara vez dura menos de quince minutos.
- ✦ **Tiempo de consumación:** Inmediato.
- ✦ **Preparación:** En soledad, ensalmador y pecador se reúnen. Tras recitar varios ensalmos, el ensalmador escucha la confesión de los pecados del blanco, tras lo que se moja la hostia en vino y se parte en dos trozos, tomando una el ensalmador y otra el blanco, orando a dúo durante unos minutos.
- ✦ **Descripción:** Si el ensalmo tiene éxito y el blanco pasa su tirada de IRR, el pecador recupera el estado de gracia, recuperando sus PF si fuese el caso, mientras que el ensalmador recibe tales pecados como si él los hubiese cometido. En ese estado de impureza, el ensalmador no podrá usar ningún otro conjuro de abad más que el de Absolución Negra (el ensalmo es un sacrilegio en sí), debiendo confesarse ante un sacerdote, confesando los pecados ajenos como propios y pasando las debidas penitencias para poder volver a usar su repertorio habitual de conjuros de abad.

Bendición del Desebre

Conjuración de magia blanca.

Part V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatis

✧ **Componentes:** Una talla de la Virgen, sal, agua bendita, laurel, tres virgenes.

✧ **Tiempo de ejecución:** Del amanecer al mediodía.

✧ **Tiempo de consumación:** Los efectos son inmediatos y se mantienen hasta el amanecer del próximo Viernes Santo.

✧ **Preparación:** El conjurador lleva a cabo la ceremonia con la ayuda de las mujeres, que irán respondiendo a sus respuestas y oraciones, terminando el ritual espolvoreando la sal y las hojas de laurel por las esquinas del lugar mientras las mujeres le siguen rezando el rosario.

✧ **Descripción:** Esta conjuración bendice un recinto cerrado con los efectos del Ensalmos del Amparo de la Virgen (ver pág. 92 de este libro), no pudiendo entrar ningún ser IRR maligno en él que tenga una IRR igual o menor a la del conjurador en el momento del ritual (o 100%, lo que sea mayor). Los humanos malvados no cuentan.

Conjuro de Expulsión y Exorcismo

Conjuración de magia blanca.

✧ **Componentes:** Como mínimo una cruz, un mínimo de Teología 75% y Conocimiento Mágico 50%.

✧ **Tiempo de ejecución:** Cinco horas.

✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato.

✧ **Preparación:** La usual para un ritual de exorcismo.

✧ **Descripción:** Este conjuro es una muestra de lo que los conjuros de abad pueden crear: una mezcla entre el hechizo de Expulsión (ver pág 203/156) y el ritual de Exorcismo (ver pág. 255/177), tan blasfemo, tan extraño y tan genial, que... ¡funciona! Este conjuro se utiliza exactamente igual que el hechizo de Expulsión con los penalizadores normales de -1% por cada 1% que supere 100 la IRR del demonio, aunque con un tiempo de ejecución más largo y la posibilidad de usar como bonificador de IRR los bonificadores de RR del ritual de Exorcismo y viceversa.

Ensalmos del Mártir

Ensalmos de magia blanca.

✧ **Componentes:** Agua bendita, dos hostias consagradas (por un sacerdote), vendas benditas.

✧ **Tiempo de ejecución:** Doce asaltos para los ensalmos y una hora para el rosario.

✧ **Tiempo de consumación:** Las heridas se irán transfiriendo, a razón de un punto por minuto, hasta el total de heridas.

✧ **Preparación:** El ensalmador pone una hostia en la parte del cuerpo herida del blanco (cabeza, pecho, torso, brazo o pierna derecha o izquierda) y otra en su cuerpo, envolviendo ambas partes con las vendas mientras recita los ensalmos. A continuación, de rodillas, reza un rosario completo.

✧ **Descripción:** Si el ensalmos tiene éxito y el blanco falla su tirada, las heridas de la localización van sanando, mientras se van abriendo en la misma localización del ensalmador. Este conjuro no transfiere secuelas u enfermedades, sólo heridas físicas.

Ensalmos del Mea Culpa

Ensalmos de magia blanca.

✧ **Componentes:** Una cruz, medalla u otro icono sagrado.

✧ **Tiempo de ejecución:** Dos asaltos.

✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato.

✧ **Preparación:** El ensalmador recita los salmos y oraciones, entonando el mea culpa, mirando al blanco y dándose golpecitos en el pecho con el icono sagrado, mientras recrimina su comportamiento al blanco.

✧ **Descripción:** Si el ensalmos tiene éxito y el blanco pasa su tirada de IRR (que deberá pasar obligatoriamente, incluso si el blanco es pagano), el blanco queda conmovido (como el hechizo Maldición del Gul — ver pág. 207/158 —) durante tantos asaltos como los PF perdidos a causa de sus pecados, suponiéndose que el blanco pudiese usar rituales de Fe. Si el blanco usase rituales de Fe, la duración se dobla. Si el blanco es pagano (judío, moro u otros), la duración se divide a la mitad (la tirada de IRR es forzada en este caso). Los seres IRR, aquellos con una IRR superior a 100, los que hayan vendido su alma o aquellos con Templanza 0% son inmunes a este ensalmos.

Esparantar los Demonios

Conjuración de magia blanca.

✧ **Componentes:** Acceso a la iglesia local, al altar y sus campanas, utensilios de la liturgia, dos colaboradores cristianos en estado de gracia (sin pecados, aunque el DJ puede permitir excepciones a costa de aplicar los penalizador pertinentes).

✧ **Tiempo de ejecución:** 2D6+20 minutos. La presencia de orantes aumenta el tiempo en un minuto por cada 1D6 orantes que estén presentes.

✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato. Los efectos continúan hasta que el conjurador deje de rezar y sus colaboradores de tocar las campanas (lo que ocurra antes).

✧ **Preparación:** El conjurador prepara una ceremonia ante el altar, con sus colaboradores, consagrándose a su misión, mientras se pide la ayuda del Altísimo para que aleje el mal del lugar. Tras haber ofrecido un sorbo de vino consagrado a todos los participantes, se arroja ante el altar y no parará de rezar hasta que se desee que el conjuro expire, mientras sus colaboradores empiezan a tocar las campanas vigorosamente. Este conjuro puede ser ayudado por cualquier cristiano que rece en el templo durante la duración del hechizo, otorgando un bonificador a la IRR del conjurador, mien-

tras continúe sus rezos: si el orante no está en estado de gracia otorga un +1% de IRR (si tiene demasiados pecados, ni siquiera eso); si está en estado de gracia, +2%; si es una persona especialmente virtuosa, +3%; si está ordenado (puede usar rituales de fe), +5%; por cada voto (no obligatorios, en caso de eclesiásticos) que cumpla, +3% (los modificadores no son acumulables, salvo si la persona es virtuosa o cumple votos).

- ✧ **Descripción:** Si el conjuro es exitoso, mientras duren sus efectos, todos los demonios o seres IRR malignos con IRR menor (más posibles modificadores) a la del conjurador, sentirán un intenso dolor ante los tañidos de las campanas, que les obligarán a abandonar el lugar. Las brujas y hechiceros goéticos también se sentirán importunados por el sonido, sufriendo un penalizador a sus hechizos de magia negra igual al penalizador por IRR alta del conjurador. Aquellas personas que escuchan las campanas y recen fervorosamente (no necesariamente en el templo), obtendrán un bonificador a sus tiradas de RR y Templanza a la hora de resistir hechizos y otros poderes infernales igual a la IRR del conjurador (más posibles modificadores) - 100 (ignorar en caso negativo).

Invocar el Poder del Altísimo

Ensalmos de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Una reliquia verdadera e importante: astilla de la Vera Cruz, espino de la Corona de Espinas, clavo de la Cruz, trozo de la Sábana Santa, etc.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Quince asaltos para el ensalmo y una hora para el rosario, rezado en honor de la Santísima Trinidad.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Instantáneo. Los efectos duran 2D6 horas.
- ✧ **Descripción:** Versión más poderosa del ensalmo de Invocar el Poder de [Santo] (ver pág. 99 de este libro) en el que se invoca el poder del mismo Jesucristo. Funciona igual que dicho ensalmo, aunque el bonificador ganado es de +100% (sólo a efectos de lanzar conjuros de abad). Aunque no es goético en sí, las pifias de este ensalmo son terribles.

Llamar al Pedrisco

Conjuración de magia negra.

- ✧ **Componentes:** Varían de un conjurador a otro, normalmente utensilios de la liturgia cristiana. El más usual es una réplica de la vara o bastón del obispo. El conjurador debe conocer al menos tres pecados públicos de la población, o privados, si son campos de un sólo dueño.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Cinco horas.
- ✧ **Tiempo de consumación:** El cielo empezará a oscurecerse, desatándose la tormenta en 2D6 horas y durando igual cantidad de tiempo.

- ✧ **Preparación:** Lo primero, el uso de este conjuro se considera magia negra, así que el conjurador está avisado. En un monte o lugar alto, cercano al lugar donde se producirá la invocación, el conjurador comienza el ritual, que consistirá en una serie de oraciones gritadas lo más alto posible mientras se recuerdan los pecados públicos de la población y se increpa a Dios Padre y a los Santos afines, como Santa Bárbara, para que envíen el pedrisco para castigar a tan pecadora congregación.

- ✧ **Descripción:** Si el conjuro tiene éxito, se desatará una tremenda tormenta de granizo y pedrisco (piedra o granizo grueso que cae de las nubes en abundancia y con gran violencia) en la población o campos objetivos, provocando grandes daños y arruinando cosechas; si no se anda con cuidado, algún vecino puede quedar descalabrado (1D3 puntos de daño por impacto de un granizo enorme si falla una tirada de Suerte). Este conjuro es en suma peligroso, más aun porque rara vez se usaba realmente con buena intención (todo lo buena que puede ser la intención de castigar a alguien), sino por vecinos envidiosos para fastidiar a poblaciones o campos cercanos. El DJ es libre de aumentar el rango de pifia y su severidad.

Llamar al Rayo

Conjuración de magia negra.

- ✧ **Componentes:** Varían de un conjurador a otro, normalmente utensilios de la liturgia cristiana. El más usual es una réplica de la vara o bastón del obispo. El conjurador debe conocer al menos tres pecados del blanco (si es una persona).
- ✧ **Tiempo de ejecución:** 6D10 minutos.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato.
- ✧ **Preparación:** En un monte o lugar alto, cercano al blanco, el conjurador comienza el ritual que consistirá en una serie de oraciones gritadas lo más alto posible mientras se recuerdan los pecados públicos del blanco y se increpa a Dios Padre y a los Santos afines, como Santa Bárbara, para que envíen el rayo para castigar al pecador. Si el blanco no es una persona, las letanías varían.
- ✧ **Descripción:** Lo primero, el uso de este conjuro se considera magia negra, así que el conjurador está avisado. Si el conjuro tiene éxito, un rayo caerá sobre el blanco (tiene tirada forzada de IRR). Si el blanco es una persona, el conjuro actúa de la misma forma que el hechizo Fulminar (ver pág. 124 de este libro). Este conjuro es muy peligroso, porque rara vez se usaba realmente con buena intención (todo lo buena que puede ser la intención de castigar a alguien). El DJ es libre de aumentar el rango de pifia y su severidad.

Oración contra toda Suerte de Encantamientos, Maleficios y Sortilegios

Ensalmos de magia blanca.

SALUTADORES

Un salutor verdadero (por rasgo de carácter u orgullo adecuado) y no farsante (todos aquellos que posean la profesión salutor sin el orgullo, que no son más que ensalmadores disfrazados), tiene los siguientes poderes:

- ✧ Inmunidad total, directa o indirecta (agua o aceite hirviendo, metal al rojo), al fuego y al calor extremo.
- ✧ Dominio del fuego, como el hechizo del mismo nombre. Puede usarlo sin tiradas de activación, ni gasto de PC, sólo soplando siete veces al fuego que desee dominar (un asalto).
- ✧ Posibilidad de realizar todo tipo de conjuraciones sin más componente que su aliento o saliva. Los tiempos de ejecución se tiran al azar según la ocasión (de cinco horas, se pasa a un 1D5 horas, de cuatro a 1D4, etc.). Usando los conjuros de Conjurar las Llamas y Sofocar Incendios (ver págs. 95 y 103 de este libro), se reduce al mínimo el tiempo de ejecución y se obtiene un bonificador de +50%.
- ✧ Posibilidad de realizar todo tipo de ensalmos (pero no nominas) usando únicamente su aliento o saliva junto con una simple oración que tardará un asalto por nivel de ordo del ensalmo en rezarse, sin oraciones adicionales.

nales. La potencia de su saliva añade un bonificador de +25% a las tiradas de uso de ensalmos estrictamente curativos y un bonificador de +50% a las tiradas de IRR de los blancos para determinar si los ensalmos funcionan.

- ✧ El conocimiento de los conjuros de abad es algo innato para el salutor, que empezará conociendo como mínimo, los siguientes conjuros: Ensalmos de Santa Catalina (Curación de la rabia), Melecina milagrosa (su saliva), Invocar el poder de Santa Catalina (puede usar su saliva para sustituir la reliquia), Conjurar las llamas y Sofocar el incendio. Más adelante puede aprender conjuros de abad, de forma normal o simplemente al “descubrir” sus poderes: al final de cada aventura puede “aprender” de forma inmediata un determinado conjuro de abad, simplemente pagando el doble de puntos de Aprendizaje de su ordo.
- ✧ Inmunidad parcial a la enfermedad: El porcentaje de contagio se reduce a la mitad, con un bonificador de +25% a la hora de determinar el grado de padecimiento.
- ✧ Inmunidad parcial al veneno: Ante cualquier veneno tomado por vía oral tiene un bonificador de +50% a la hora de resistir sus efectos.

- ✧ **Componentes:** Dos cédulas benditas, una dedicada a San Cipriano y otra a San Miguel.
- ✧ **Tiempo de ejecución:** Seis asaltos para el ensalmo y aproximadamente cinco minutos para las oraciones pertinentes: tres Padrenuestros, tres Avemarias, tres Glorias y seis Credos.
- ✧ **Tiempo de consumación:** Inmediato. Los efectos duran una hora o hasta que el blanco deje de portar las cédulas.
- ✧ **Preparación:** Apretando las cédulas contra el pecho del blanco, el ensalmador recita la letanía, pidiendo la protección de San Miguel y San Cipriano.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el blanco sufrirá los mismos efectos que el hechizo Guarda contra Maleficios (ver pág. 204/-), extendiendo la protección a los hechizos Embrujar, Encantar, Sortilegio (ver págs. 106, 110 y 113 respectivamente) y aquellos lanzados a través del anillo de Gizez o que usen un anillo o sortija como componentes.

Sofocar el Incendio

Conjuración de magia blanca.

- ✧ **Componentes:** Varían de un conjurador a otro, normalmente utensilios de la liturgia cristiana. Los más usuales una cruz de buen tamaño, una estola bendita (banda de tela, similar a una bufanda, por poner un ejemplo gráfico,

que los sacerdotes se ponen sobre los hombros durante la eucaristía), agua bendita y un hisopo (herramienta para esparcir el agua bendita).

- ✧ **Tiempo de ejecución:** (1D6+1) x 5 minutos.
- ✧ **Tiempo de consumación:** El incendio se empezará a sofocar, reduciendo su amplitud en 1D10% por minuto, hasta (IRR del conjurador/2)%. Si se vuelve a lanzar el conjuro de forma inmediata, caso de tener éxito, se incrementa el porcentaje sofocado en un +(IRR del conjurador/2)%.
- ✧ **Preparación:** El conjurador se presenta en el lugar del incendio y realiza el ritual cerca de él.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito comenzará a sofocar el incendio en todos sus frentes. Si las llamas son producto de acción demoníaca se obtiene un -1% de penalizador adicional por cada 1% que la IRR del demonio, bruja o ser irracional responsable del fenómeno supere el valor de 100%. De igual forma, si el incendio es especialmente grande o virulento, se aplicará penalizador acorde a su situación.

Este conjuro se puede usar en conjunción con el conjuro Conjurar las Llamas (ver pág. 95 de este libro). Si ambos conjuros se realizan de forma consecutiva con éxito, se incrementa el radio de sofoco por minuto de 1D10% a 2D10% (aunque no aumenta el porcentaje máximo sofocado).

Hechicerías y Brujerías

Tratados ya los poderes de los benéficos, repasemos a continuación un repertorio de los (no siempre) maléficos. Los siguientes hechizos siguen las reglas ordinarias de magia ya presentadas en el manual (ver pág. 150/130), nada que ver con los vistos anteriormente, siendo la inmensa mayoría de hechizos de origen popular para mejor práctica del oficio de bruja o hechicera, junto alguna que otra goecia, que bien pudo ser inspirada por el mismo diablo, y algún otro ritual que puede ser de utilidad para oficiantes mágicos en general. Muchos de los hechizos descritos tienen utilidad “profesional” para brujas y hechiceras, pero si su número abruma a los PJs a la hora de decidirse por sus hechizos iniciales que no duden en consultar el capítulo de Ars Malefica (ver pág. 66 de este libro), donde encontrarán perfiles mágicos para cada profesión.

VIS PRIMA

Cadena Negra

Poción/Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 2D6+1 días.
- ✧ **Duración:** 2D6 semanas (Poción)/ 2D6 horas (Maleficio).
- ✧ **Componentes:** Ajenjo, artemisa, borraja, cardo, centeno y helecho negro.
- ✧ **Preparación:** En forma de poción basta prepararla de forma normal. En forma de maleficio no se necesitan componentes, pero sólo se puede lanzar si el blanco está intentando “obrar” en ese mismo instante. El brujo debe colocarse enfrente del blanco, enganchando los dedos meñiques de ambas manos formando una cadena y recitar el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo se puede lanzar de dos formas. En forma de poción se mezclan los componentes y se da de beber a la víctima. Si falla su tirada de RR se verá víctima de un potente estreñimiento que hará que le sea casi imposible obrar. Si la víctima desea obrar, deberá “invertir” su RES en minutos y deberá sacar una tirada de FUEx1, o no lo conseguirá. Si no lo consigue, deberá tirar Templanza y, caso de no pasarla, se verá presa de un justificado malhumor que le dará un penalizador de -10% a todo durante las próximas 1D6 horas y no podrá intentar obrar al menos hasta el día siguiente. Si supera la tirada podrá intentar de nuevo obrar repitiendo el proceso (los penalizadores son acumulativos).

Si se lanza en forma de maleficio y el blanco no pasa la tirada de RR, se verá totalmente incapaz de obrar en ese momento, ni en las 2D6 horas siguientes. Este hechizo es de magia negra, aunque en manos de algún duende guasón se podría considerar de magia blanca, aunque sólo a efectos humorísticos.

Cláusula de Apolonio

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Una gota de sangre del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante pone una gota de sangre en uno de los componentes (o poción, ungüento o talismán) del hechizo objetivo y recita el hechizo, estipulando las condiciones.
- ✧ **Descripción:** Si se lanza con éxito, cuando el hechizo objetivo sea lanzado (sólo la primera vez en el caso de talismanes), su duración terminará cuando se cumpla lo estipulado por la cláusula. Este hechizo no funciona si tiene como blanco a un hechizo de invocación. Puede ser usado en conjunción con la Prohibición Mágica.

Exemplum: Una bruja intuye que su joven aprendiz se está desviando del buen camino cuando la ve preparando un Ungüento de Bruja. Disimuladamente usa la Cláusula de Apolonio, reclamando que el hechizo sea efectivo mientras no se utilice en magias negras. Días después su aprendiz intenta invocar a un demonio usando el poder del ungüento, momento en el cual la duración del hechizo expira. Mala suerte esta vez.

Convertirse en Bruja

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** No aplicable.
- ✧ **Componentes:** Ninguno.
- ✧ **Preparación:** Para poder lanzar este hechizo el ejecutante debe tener 60% o menos de Conocimiento Mágico y conocer tres o menos hechizos (incluido este). Durante el crepúsculo, tendrá que dirigirse a una iglesia o ermita y dar siete vueltas a la misma mientras reniega de su fe, tras lo cual le dará la espalda al edificio y recitará el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el brujo o bruja goética más cercana tendrá esa noche un sueño, mostrándole al ejecutante, dónde puede encontrarle y su deseo de unirse a las filas del Maligno. En los próximos días, dicho personaje se pondrá en contacto con el ejecutante para iniciarlo (el citado personaje no tiene por qué tener intenciones “altruistas” y puede aprovecharse del entusiasmo del ejecutante en su propio beneficio). Si hubiese algún familiar infernal huérfano en las cercanías podría recibir el sueño él, en lugar del brujo, o incluso, en caso de crítico, ser enviado uno expresamente para que se encargue de su instrucción.

Gesto de Poder de Agaliaretp

Maleficio de magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.

Parte V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatiss

✧ **Duración:** Hasta que el hechicero lo desee (liberando su mano del gesto).

✧ **Componentes:** Ninguno.

✧ **Preparación:** El hechicero entona una plegaria al poder de Agaliarethp al tiempo que realiza un complicado gesto con su mano izquierda, gesto que deberá mantener mientras duren los efectos del maleficio.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, todos los hechizos que lance el hechicero mientras mantenga el gesto gastarán de forma permanente sus PC utilizados, sin que puedan ser recuperados de forma alguna. A cambio, estos hechizos elevan su categoría de éxito de lanzamiento en uno: si las tiradas pifian, se consideran fallos normales; si fallan, se consideran éxitos; si son exitosos, se consideran críticos (tirada de RR/2 para el blanco); y si son críticos, el hechizo funciona de manera automática, sin permitir tirada de RR al blanco, aun estando bajo los efectos de Talismán de Protección (ver pág. 199/-), Amuleto (ver pág. 188/150) o similares. Los hechizos prohibidos o de tipo sagrado (cabalísticos, por ejemplo) no pueden ser potenciados por este hechizo, pifiando de manera automática en caso de usarse. Aquellos hechizos que gasten PC de manera permanente en su lanzamiento o inviertan sus PC (Anillo de Nigromancia —ver pág. 188/150—, Vínculo Mágico, —ver pág. 232/- —, etc.), tampoco pueden ser afectados por el hechizo a no ser que el hechicero tenga PC de sobra para invertirlos.

***Ejemplum:** Una bruja desea animar un cuerpo con el Anillo de Nigromancia y usa el gesto de poder para asegurarse el éxito, por lo que deberá gastar tres PC de manera permanente y dejar invertidos otros tres que recuperará cuando el hechizo expire, seis en total.*

Los hechizos potenciados por el gesto son más “sobrenaturales”, doblando la IRR ganada por contemplar sus efectos. Este hechizo, además de todos los que se lancen bajos sus efectos (aunque en un principio no lo sean), se consideran de magia negra. Es más, Agaliarethp jamás se negará a enseñar este hechizo, pues a medida que el hechicero gaste sus PC, el demonio se irá alimentando de su alma, reclamándola cuando gaste de manera permanente su último PC.

Gloria a Agaliarethp

Maleficio de magia negra de origen infernal.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Instantánea.

✧ **Componentes:** Un cuchillo que haya cortado a un inocente.

✧ **Preparación:** Este hechizo debe realizarse nada más pifiar en el lanzamiento de un hechizo. El ejecutante desenvaina el cuchillo y se hace un profundo corte, dejando correr la sangre mientras lanza loas a Agaliarethp.

✧ **Descripción:** De tener éxito, el resultado de la pifia queda anulado (aunque el hechizo anterior sigue habiendo fallado) y el ejecutante pierde tantos Puntos de Vida por la

perdida de sangre como PC costó el hechizo pifiado. Si el brujo es pagano, este hechizo evita 1D3 tiradas en la tabla de pifias. Este hechizo es de magia negra y no puede ser usado para prevenir pifias de hechizos prohibidos.

Lengua de Lobo

Maleficio de magia blanca de origen popular

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta el alba o el ocaso, lo que pase antes.

✧ **Componentes:** Ser lobera o haber recibido el don, mediante el hechizo Conceder el Don (ver pág. 119 de este libro), de una de ellas (una lobera sólo puede transmitir sus poderes de lobera a una única aprendiz, aunque podrá conceder el don varias veces).

✧ **Preparación:** La lobera pronuncia el hechizo mientras mira a los ojos de un lobo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la lobera podrá entender y comunicarse con los lobos (pero no con los perros). Hay que tener en cuenta que los lobos no dejan de ser animales, así que la conversación debe ser bastante simple en sus conceptos.

Provocar el Aborto

Poción de magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** 2D6 días.

✧ **Duración:** Instantánea.

✧ **Componentes:** Ruda, perejil y cornezuelo.

✧ **Preparación:** Con todos los componentes se fabrica un brebaje verdoso de desagradable sabor, aunque nada impide a la bruja el añadir algún componente adicional para disimularlo.

✧ **Descripción:** Si se da de beber a una mujer en cinta y falla su tirada de RR, sufrirá terribles dolores y tendrá un aborto en las próximas 1D6 horas. Este hechizo es de magia negra.

Roca del Maligno

Maleficio de magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Instantánea.

✧ **Componentes:** Una haba.

✧ **Preparación:** La bruja se mete el haba en la boca mientras mira fijamente a su blanco y recita el hechizo, mordiendo fuertemente la semilla en la última palabra del maleficio.

✧ **Descripción:** Este hechizo era usado por las brujas como advertencia contra aquellos que les desagradaban u ofendían. Si el blanco no pasa una tirada de RR se morderá fuertemente la lengua produciéndose un gran dolor, sabiéndole a sangre todo lo que beba o coma, además de sufrir -25% a las tiradas de las competencias de Comunicación durante un día. Si la bruja tiene motivos

para odiar a la víctima puede elegir gastar el doble de PC y lanzar el hechizo como si fuera de una *vis* superior, lo que haría que la víctima sufriera la pérdida de 1D3-2 Puntos de Vida (ignorar resultados negativos) debido al descomunal mordisco. Aquellos con IRR 100 o mayores son inmunes a este hechizo. Si la bruja tiene IRR 100 o mayor y posee la marca del diablo, puede lanzar este hechizo sin componentes a costa de sufrir un penalizador de -50%.

Susurrar al Familiar

Talismán de magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido o el nudo deshecho.
- ✧ **Duración:** 2D6 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Mechones de pelo, plumas o similares del familiar, una gota de sangre del familiar, una gota de sangre del mago, cuarzo, un lazo rojo.
- ✧ **Preparación:** Con el mechón se hace una pequeña trenza, colocando el cuarzo en su interior. Se moja la sangre del familiar en un extremo y la del mago en el otro, finalmente atando el conjunto con el lazo y realizando un nudo especial.
- ✧ **Descripción:** Para usar este hechizo el ejecutante debe sujetar el talismán y recitar el hechizo. Si tiene éxito, podrá mandar o recibir un pensamiento del familiar (este detectará cuándo se usa), aunque no podrá enviar y recibir a la vez (caso de empate, ganará el que tenga mayor IRR). Este pensamiento siempre será muy sencillo, algo que se pueda expresar en una única palabra. El vínculo se mantiene durante la duración del hechizo, pudiendo enviarse varios pensamientos (uno por asalto).

Verrugas

Ungüento de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 2D6 días.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta ser extirpadas.
- ✧ **Componentes:** Sangre de carrizo, cardo, chirivía, mijo, orines, tierra baldía.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica un ungüento con los componentes. Para lanzar el hechizo, la bruja ha de activar el ungüento y frotarlo en la víctima sobre la zona deseada.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR verá como en el plazo de 1D6 días le crecen unas horribles verrugas, que normalmente reducirán su Aspecto en 1D4 puntos (a discreción del DJ, es posible anular la reducción si se ocultan las verrugas). Este hechizo se puede lanzar múltiples veces, pero la pérdida de Aspecto nunca superará el 50% del valor original.

Vis Secunda

Descanso

Poción de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 2D6+3 días.

- ✧ **Duración:** 1 día por dosis.

- ✧ **Componentes:** Artemisa, ruda, tomillo, hierba buena, perejil, vino blanco o agua de manantial.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una poción de agradable olor y sabor.
- ✧ **Descripción:** Aquel que la beba verá cómo los penalizadores por un exceso de trabajo físico, caminata, falta de sueño o de reposo desaparecen, pudiendo aguantar esa noche sin dormir. Se pueden tomar varias dosis de la poción acumulándose los efectos (si se toman siete, el blanco se sentirá descansado durante una semana, durante la cual no necesitará dormir si así lo desea). Al terminar los efectos, por cada día sin dormir, existe un 10% de probabilidad de que un terrible sopor se cebe en el blanco, obligándole a dormir durante un día entero por cada noche que no durmió. Si se acumulan los efectos y duerme varios días, sufrirá los efectos del hambre y la sed (ver pág. 108/95).

Embrujar

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Uno o más asaltos.
- ✧ **Componentes:** Un cordel hecho de mechones de pelo de demonios, engendros infernales o seres IRR malignos (no se gasta).
- ✧ **Preparación:** La bruja aferra el cordel y mira a los ojos a la víctima, gesticulando de forma exagerada mientras recita el conjuro, que es una elaborada amenaza invocando la cólera de multitud de demonios contra el blanco si este no cumple su voluntad.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, será embargado por un gran terror hacia la bruja y sus "poderes", haciendo lo que ella le pida. La bruja puede ordenar lo que le plazca al blanco, que lo cumplirá. Si la orden va contra su naturaleza, podrá evitarla con una tirada exitosa de Templanza, aunque seguirá bajo los efectos del hechizo. Podrá ordenarle cualquier cosa si el blanco es cobarde (debido a un Rasgo de Carácter o una Vergüenza), o si la bruja hubiese sacado crítico en el lanzamiento o el blanco pifia en la tirada de RR o posteriores de Templanza. Si la orden implica una acción que dure más de un asalto, el blanco tiene derecho a una tirada adicional de Templanza tras un número determinado de asaltos (el DJ decide el momento). Caso de conseguirla, recupera la compostura y será consciente de lo sucedido, pudiendo ignorar los deseos de la bruja. Si la bruja tiene la marca del diablo o tiene IRR 100+, puede lanzar este hechizo sin el cordel, a costa de sufrir un penalizador de -35%.

Expulsar Lobos

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta encontrarse de nuevo con los lobos.

Parte V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatiss

✧ **Componentes:** Ser loba o haber recibido el don, mediante el hechizo Conceder el Don (ver pág. 119 de este libro), de una de ellas (una loba sólo puede transmitir sus poderes de loba a una única aprendiz, aunque podrá conceder el don varias veces).

✧ **Preparación:** La loba pronuncia el hechizo mientras mira a los ojos de uno de los lobos de la manada, haciendo exagerados aspavientos.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, los lobos presentes abandonarán el lugar a la carrera, sin dañar a la loba o acompañantes, ni a su ganado o monturas. Este hechizo sólo afecta a los lobos ordinarios, no afectando a lobos IRR tales como los mandados por el lobo de Santiago o los que están al servicio de dioses paganos. Lobos encantados, como los afectados por el hechizo de Comandar Lobos o Invocar al Pequeño Servidor (ver págs. 108 y 35 respectivamente), pueden verse afectados por este hechizo si se supera la tirada junto al penalizador por IRR alta del encantador.

Ligadura de Amor

Maleficio de magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** Los componentes mantienen los poderes mientras no se rompa el hechizo.

✧ **Duración:** Permanente, mientras nadie toque los componentes del maleficio.

✧ **Componentes:** Los mismos que Atadura del Deseo (ver pág. 166/139), más un cordel parcialmente quemado, un mechón de pelo del antiguo amante y una rama de espinos.

✧ **Preparación:** Este hechizo es una variante de Atadura del Deseo, aunque de efectos más desagradables si cabe. Su lanzamiento es prácticamente igual, aunque se cambia la fórmula mágica y se incorporan nuevos componentes.

✧ **Descripción:** Si el blanco no pasa la tirada de RR, 2D6 asaltos después de que haya comenzado a realizar el acto sexual (en cualquiera de sus variantes) sufrirá unos terribles dolores en su miembro o sexo, el equivalente a que un lobo se lo esté devorando (en el caso de los varones) o de ser penetrada con un miembro cubierto de agujas y cuchilla (en el caso de las féminas). El resultado es extremadamente doloroso, dejando conmovido al blanco durante 3D6 asaltos después de que pare. La única persona con la que podrá copular sin sufrir los efectos del maleficio es su antiguo amante.

Llamar a los Lobos

Maleficio de magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta encontrarse con la loba.

✧ **Componentes:** Ser loba o haber recibido el don, mediante el hechizo Conceder el Don, de una de ellas (una loba sólo puede transmitir sus poderes de loba a una única aprendiz, aunque podrá conceder el don varias veces).

✧ **Preparación:** La loba pronuncia el hechizo y aúlla lo más fuerte posible.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito la manada más cercana a la loba acudirá a la carrera a su presencia. Esto puede tardar más o menos, según lo lejos que se encuentre. Al llegar a su presencia, la manada permanecerá durante unos minutos, sin hacerle daño y, si no son mandados (mediante el hechizo Comandar Lobos), pueden abandonar el lugar.

Malfario

Maleficio de magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Instantánea.

✧ **Componentes:** Sangre del ejecutante.

✧ **Preparación:** El brujo ha de mirar fijamente a los ojos de su víctima y lanzar el hechizo. Ha de saborear su propia sangre mientras lo hace (un pequeño mordisco en el labio o lengua puede bastar).

✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR pierde 1D8 puntos de Suerte. Esta pérdida se recupera normalmente, como si los puntos se hubiesen gastado. Si se lanza este hechizo en el mismo momento en que el blanco decide usar sus puntos de Suerte y falla su tirada de RR, pierde esa cantidad de puntos en lugar de 1D8, sin ganar ventaja alguna. Si estuviese bajo los efectos de un hechizo de Suerte, sólo perdería la mitad de ellos. Con este hechizo se puede reducir la Suerte del blanco a números negativos: por cada -10% completo que tenga su Suerte, el blanco incrementa su porcentaje de pifia en uno. Este hechizo se considera de magia negra y, en algunas personas conocidas popularmente como "gafes", puede ser una habilidad natural.

Nostalgia de Amor

Maleficio de magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** Los componentes mantienen los poderes mientras no se rompa el hechizo.

✧ **Duración:** Permanente, mientras nadie toque los componentes del maleficio.

✧ **Componentes:** Un lazo rojo, un mechón de pelo del blanco y otro de su antiguo amante, raíz de achicoria.

✧ **Preparación:** Con el lazo se atan los componentes mientras se pronuncia el maleficio para que el blanco nunca olvide a su antiguo amante. Si no hubiese existido un auténtico sentimiento de amor por parte del blanco hacia el amante, se entenderá a éste como tal si como mínimo la pareja ha compartido acto carnal (de esta forma, una mujer seducida por un revolcón puntual aún podría avisar el deseo en un antiguo donjuan).

✧ **Descripción:** Caso de fallar la tirada, el blanco se sentirá embargado constantemente con el recuerdo del antiguo amor, recordándole sus virtudes y los buenos momentos pasados. Este recuerdo no nublará su mente obligándole a

volver con su antiguo amante, ni actuará como Filtro Amoroso (ver pág. 182/148), aunque puede ayudar a que el blanco se lo piense. Efectos secundarios del hechizo son un bonificador de +25% a la hora de resistir hechizos de tipo sexual o amoroso (salvo provenientes del antiguo amor, en cuyo caso tendrá un penalizador de -25%) y -25% a cualquier tirada de Seducción hecha o recibida hacia cualquiera que no sea su antiguo amor (aunque si proviene de su antiguo amor, será de +25%). En caso de que el blanco no tenga un amor o deseo que recordar sufrirá una tristeza inexplicable, cercana a la melancolía, sin ningún tipo de efecto en términos de juego más allá de sacar de quicio al resto de PJs con sus constantes suspiros, al menos hasta que se enamore o encuentre quien le quite la tontería (o sea, hasta que se sienta atraído carnalmente por alguien por causas "naturales"). Este hechizo se considera de magia negra si se lanza con malos propósitos (la obsesión puede ser mala, a discreción del DJ).

Romper el Vínculo

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Permanente, hasta que se vincule el familiar de nuevo.
- ✦ **Componentes:** El familiar del ejecutante, sangre del ejecutante.
- ✦ **Preparación:** El ejecutante dibuja un círculo mágico con su propia sangre, encerrándose en él. Mirando al familiar se empieza a recitar el hechizo, concluyendo a la vez que se le da la espalda.
- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el vínculo con el familiar se rompe, sufriendo éste como si el ejecutante hubiese muerto. El hechizo se puede usar también para ceder el familiar a otra persona. Si se hace de esta forma, el familiar deberá llegar a un pacto con su futuro señor. Tras esto, su futuro señor pondrá una gota de su sangre en la boca del familiar y dejará que su antiguo señor ejecute el hechizo de romper el vínculo y, cuando éste termine, inmediatamente recitará el texto del hechizo Invocación de Familiares (ver pág. 152 de este libro), sin necesidad de más componentes que la gota de sangre usada. El uso de esta combinación de hechizos no provoca daño alguno al familiar ni posibilidad que de éste muera. Este hechizo no se ve afectado por la IRR alta del blanco. El hechizo se considera magia negra sólo si se deja morir al familiar.

Sarpullido

Ungüento de magia negra de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** 2D6 días.
- ✦ **Duración:** Permanente, hasta ser curado.
- ✦ **Componentes:** Sangre y huesos de rata, zarza, escupitajo del ejecutante, moscas, tierra baldía.
- ✦ **Preparación:** Se fabrica un ungüento terroso con los componentes. Para lanzar el hechizo, la bruja ha de activar

el ungüento y frotarlo en la víctima sobre la zona deseada.

- ✦ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR verá como en el plazo de 1D6 días le aparece un molesto sarpullido en el lugar donde ha sido tocado. En un plazo máximo de un mes el sarpullido se extenderá a toda la parte del cuerpo afectada, provocando grandes picores y molestias, lo cual provocará la pérdida de 1D6 puntos de características (HAB si está en brazos, AGI si en piernas, RES si en pecho y abdomen, Aspecto y COM o PER si está en la cara o cabeza). Además la víctima se estará rascando constantemente, lo cual puede provocar penalizador en tiradas de interacción social. Para evitarlo, puede tirar Templanza para evitar rascarse durante RES minutos. La medicina ordinaria no puede curar el sarpullido, sólo la magia u opcionalmente la alquimia.

Ungüento de la Abuela

Ungüento de magia blanca de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** 2D6+3 días.
- ✦ **Duración:** Instantánea.
- ✦ **Componentes:** Ajo, albahaca, grasa de cerdo, betónica, cálam, centáurea, hiedra.
- ✦ **Preparación:** Con los componentes, se realiza un ungüento de olor ligeramente agradable.
- ✦ **Descripción:** Este ungüento puede curar los efectos de los hechizos Sarpullido, Cadena Negra y Verrugas (ver págs. 108, 104 y 106 respectivamente) si se aplica en la parte afectada. Además, aplicado dos veces por semana, incrementa la curación natural de las heridas en un 1D3 puntos.

Vis TERTIA

Comandar Lobos

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Hasta que la orden sea cumplida. En caso de encantar a un lobo, hasta que la lobera lo quiera.
- ✦ **Componentes:** Ser lobera o haber recibido el don, mediante el hechizo Conceder el Don (ver pág. 119 de este libro), de una de ellas (una lobera sólo puede transmitir sus poderes de lobera a una única aprendiz, aunque podrá conceder el don varias veces).
- ✦ **Preparación:** La lobera pronuncia el hechizo mientras mira a los ojos de los lobos a los que se quiera ordenar.
- ✦ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, los lobos deberán cumplir una única orden de la lobera. Esta orden deberá ser simple, que los lobos no dejan de ser animales ("Ataca a este", "Quietos", "Seguidme sin dañarme", etc.). Este hechizo puede usarse para encantar a un lobo y que esté permanentemente al servicio de la lobera, aunque la lobera no recupera los PC invertidos en el hechizo hasta que libere al animal (puede encantar más lobos, pero será ne-

cesario un lanzamiento exitoso por cada uno). Este hechizo sólo afecta a los lobos ordinarios, no a lobos considerados como criaturas irracionales, tales como los mandados por el Lobo de Santiago (ver pág. 334/-) o los que están al servicio de dioses paganos. Lobos encantados, como los afectados por el hechizo de Invocar al Pequeño Servidor (ver pág. 35 de este libro), pueden verse afectados por este hechizo si se supera la tirada junto al penalizador por IRR alta del encantador.

No hay límite al número de lobos a mandar, siempre y cuando todos los lobos formen parte de la misma manada y la orden sea la misma para todos. Si la lobera se molesta en reunir varias manadas en una misma lobera (o sea, en una trampa, un "calleón sin salida" natural que los cazadores utilizan para acorralar a varias manadas de lobos para su posterior exterminio) deberá repetir el hechizo varias veces. Si desea ordenar a los miembros de una manada una cosa y a otra manada una cosa diferente, deberá repetir el hechizo para cada grupo de caza.

Convocar

Invocación/maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que la víctima llegue al lugar rompiendo el círculo, el círculo sea roto por otra causa o la vela se apague antes de consumirse (si se apaga a causa de agotarse la vela, no hay problema), lo que se dé antes. El hechizo Sueño Reparador (ver pág. 178/-) interrumpe temporalmente los efectos del hechizo, pero no los anula.
- ✧ **Componentes:** Un cirio o vela, objeto personal de la víctima o pelos o uñas, sangre del ejecutante, una cuerda o cadena, carbón.
- ✧ **Preparación:** La bruja traza un círculo en el suelo con el carbón, colocando en el centro el cirio o vela, encadenándola con la cuerda o cadena al objeto personal, los pelos o uñas. A continuación, la bruja se hace un pequeño corte y usa su sangre para marcar los cuatro puntos cardinales en los bordes del círculo y recita la invocación, llamando al blanco.
- ✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, cuando duerma se levantará sonámbula y, tras vestirse, se dirigirá al lugar donde se encuentran la vela y el círculo. Caso de que algo o alguien se lo impida, tratará de buscar la manera de evitar el obstáculo, llegando incluso a usar a la violencia. Si alguien trata de despertar al blanco (gritándole, zarandeándolo, mojándolo, etc.) existe una posibilidad igual a la tirada de PERx3 del blanco de que se logre. Si además el blanco recibe algún daño físico estando sonámbulo añade un bonificador de +10% por cada punto de daño recibido a la tirada anterior para que el blanco se despierte. Caso de despertarse, los efectos del hechizo se anulan temporalmente, hasta dormirse de nuevo. El hechizo de Sueño Reparador bloquea, pero no anula, los efectos de este hechizo. La bruja ha de tener la precaución de que la vela no se apague antes de consumirse, pues acabaría el hechizo (para evitarlo puede usar opcional-

mente un farol para contenerla). El hechizo no puede usarse en seres IRR (no es lo bastante fuerte).

Cuerda Quemada

Talismán de magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 1D3 horas.
- ✧ **Componentes:** Una honda, el cadáver de un brujo, sangre de inocente, cuerno de carnero, hostia consagrada, carbón.
- ✧ **Preparación:** Se coloca la hostia envuelta en la honda y se introduce en el corazón del cadáver. Se cubre al cadáver de carbón y se le prende fuego, hasta reducirlo a cenizas. Tras esto se recupera la honda (que estará chamuscada, pero no destruida) y con la sangre y el cuerno se procede a grabar los caracteres mágicos.
- ✧ **Descripción:** Para usarse, el brujo se ha de atar la honda en la mano izquierda y recitar el hechizo. Durante la duración de los efectos, si el brujo es de alguna forma distraído (incluso dañado) durante el lanzamiento de un hechizo, podrá continuar con el lanzamiento del hechizo, aunque se considerará como de un nivel de *vis* superior (sólo a la hora de calcular penalizador y PC gastados). Puede lanzarse incluso si se le hace suficiente daño como para llevar al brujo a puntos negativos. Si el golpe lo mata, no podrá realizar el hechizo. Este hechizo es de magia negra y lo enseñan por igual Frimost y Agaliareth.

Desaojear

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser aojado o maldito de nuevo.
- ✧ **Componentes:** Agua bendita, ruda, ramas de olivo, el muñeco maldito (sólo si existiese).
- ✧ **Preparación:** La hechicera mezcla la ruda con el agua mientras recita el maleficio para liberar a la víctima del temible mal de ojo. Acto seguido, moja las ramas de olivo y golpea levemente al blanco para "limpiarlo" de toda influencia maléfica.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el blanco se libera de cualquier efecto que perjudique su Suerte —hechizos tales como Malfario, Infortunio, Mal de Ojo, etc.— recuperando su Suerte habitual (sólo la arrebatada por los hechizos o poderes; la que haya gastado se recupera de forma normal). Si el brujo o aojador que maldijo al blanco era especialmente poderoso será más complicado de limpiar, teniendo un penalizador igual a un -1% por cada 1% que supere 100 la IRR del maléfico. Si el hechizo original usase algún tipo de muñeco para atar la mala suerte del blanco y este no fuese usado durante el Desaojear, los efectos del hechizo sólo durarían un mes lunar, volviendo a ser afectado el blanco tras ese tiempo (si los efectos de los hechizos originales de mala suerte aún estuviesen activos).

Esfigie del Buen Amigo

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Una gota de miel, un pelo (varios si son cortos) de la víctima, un anillo de oro.
- ✧ **Preparación:** Se ata el pelo en el anillo y se recita el hechizo, dejando caer la gota de miel en el nudo al finalizar.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y el blanco falla su tirada de RR cualquiera que porte el anillo será visto (y oído) por el blanco bajo la apariencia de su mejor amigo (el ejecutante no tiene que saber quién es). El hechizo puede repetirse un poco antes de que sus efectos expiren, para extender su duración en otras 2D6 horas.

Encantar

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Uno o más asaltos.
- ✧ **Componentes:** Una pequeña trenza hecha con cabellos de hadas u otro ser IRR capaz de encantar o embelesar con su canto (lamias, sirenas, etc.).
- ✧ **Preparación:** Para lanzar el maleficio, el ejecutante debe hablar con voz melosa y susurrante al blanco mientras sujeta la trenza y recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo está ligado al poder feérico, así que si el personaje no tiene relación directa con el mundo de las hadas no podrá conocerlo. Si el blanco falla su tirada de RR, el blanco tomará una postura favorable frente al ejecutante, volviéndose susceptible a sus órdenes y sugerencias. No se podrá obligar al blanco a realizar acciones contra su naturaleza, sólo pudiendo sugerirle acciones que le apetezca cumplir o que le sean neutrales (le den igual), teniendo en ambos casos la posibilidad de ignorarlas si se saca una tirada de Templanza. Si la sugerencia implica una acción que dure más de un asalto el blanco tiene derecho a una tirada adicional de Templanza tras un número determinado de asaltos (a decidir por el DJ). Caso de conseguirla, recupera la compostura y será consciente de lo sucedido, pudiendo ignorar las sugerencias del encantador. Un crítico en el lanzamiento, o una pifia en la tirada de Templanza o RR, hará que el blanco realice la sugerencia, creyendo que la cumple por idea y voluntad propia, olvidando que el encantador se la pidió. Si el ejecutante tiene sangre feérica o una IRR superior a 100 y la bendición de un hada, puede lanzar este hechizo sin componentes con un penalizador adicional de -15%.

***Ejemplum:** Un chaval va por el bosque y se encuentra un hada. Ésta le encanta y le dice que le acompañe. El muchacho se niega ya que su madre le avisó contra la "buena gente". El hada le comenta que en su casa tiene deliciosos pastelillos de miel. El chaval se relame y hace la tirada de Templanza, ya que aunque vaya (un*

poco) contra su naturaleza desobedecer a su madre tiene ganas de comer pastelillos, que a nadie le amarga un dulce...

Escutar el Alma

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Especial.
- ✧ **Preparación:** Para poder lanzar este hechizo, un mítico poder de las brujas, el ejecutante necesita que la sangre de alguien que pueda lanzar este hechizo corra por sus venas, para lo que basta con haber hecho anteriormente un "pacto de sangre", haciéndose un corte ambos y compartiendo su sangre, o también tener parentesco directo (ser descendencia de quien posea la visión). Otra opción es haber recibido el don (mediante el hechizo Conceder el Don — ver pág. 119 de este libro —) de alguien que ya poseyese el poder. Para lanzar este hechizo el ejecutante hace unos exagerados movimientos de manos mientras recita el hechizo pidiendo a su dios o dioses que le muestren un atisbo de la verdad de la creación.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo confiere a su ejecutante "la visión": el poder de vislumbrar, o al menos intuir, la naturaleza de las personas. Mientras duren los efectos del hechizo el ejecutante podrá "escutar", o lo que es lo mismo, mirar fijamente a los ojos de la persona en cuestión; mientras le clavan una profunda mirada, el blanco sentirá como si le atravesasen. Si el ejecutante tiene éxito, al mirar a los ojos a su blanco tendrá (o no) una sensación con respecto a su víctima. La sensación indicaría si el blanco es un ser especial. Lo que significa exactamente ser especial quiere decir multitud de cosas: que es o será una persona excepcional (en el buen o mal sentido), que está llamado a un destino glorioso o infame, que es un mago o brujo poderoso, que tiene una capacidad innata para la magia ("la visión" era usada a menudo para buscar potenciales aprendices), que es un ser IRR, que es un demonio, que es un ángel, que está poseído, que está bajo una poderosa maldición (para hechizos más corrientes ver Intuir la Magia — ver pág. 175/144 —), etc. Evidentemente, el ejecutante no tiene ni remota idea de qué hace "especial" al blanco (un crítico podría dar alguna pista). La visión puede usarse también en objetos, lugares de poder o para "intuir" la presencia de ánimas. Si el hechizo esta activo, aunque el visionario no se este concentrando en blanco alguno, es posible detectar seres o cosas especiales si se obtiene un crítico en una tirada de IRR (por ejemplo, una bruja que vuelva a su hogar, tras escutar una posible aprendiz y que pase casualmente por un lugar de poder, no lo percibirá si no saca crítico en su tirada de IRR). El hechizo no admite tirada de RR y, como curiosidad, lanzado sobre un PJ, siempre dará como resultado una "sensación" (y es que, con la vida que llevan, son sin duda especiales).

Filtro de Desamor

Poción de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 2D4 semanas.
- ✧ **Duración:** Permanente si no se ve al objeto del amor en al menos un mes. El filtro amoroso se rompe de inmediato, sin necesidad de esta cuarentena.
- ✧ **Componentes:** Hollín, achicoria, aloe, altramuces, sangre de golondrina, agua, aceite y vinagre, lágrimas de una mujer desechada.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea un brebaje de inquietante aroma y agrio sabor.
- ✧ **Descripción:** Si un enamorado bebe la poción y falla su tirada de RR verá como su amor se disipa. Los efectos son permanentes mientras en el próximo mes no se encuentre con el objeto del amor. Este hechizo es de magia negra, a no ser que se use para anular los efectos de un Filtro Amoroso (ver pág. 182/148).

Hablar al Familiar

Ungüento de magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** 2D3 meses.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Cuarzo molido, incienso, acónito, helecho, laurel, serpentaria, agua de manantial, un componente (pelo, escama, diente, uña o fluido) del familiar.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes, se fabrican una serie de pastillas. Para poder lanzar el hechizo, el mago se sienta ante un fuego, brasero o similar y quema las pastillas, respirando el humo que producen.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la mente del mago y el familiar se funden: el mago pierde la noción de lo que pasa a su alrededor, entrando en una especie de trance, mientras siente (ve, oye, etc.) a través del familiar, pudiendo comunicarse con él sin el menor problema. El mago no puede usar más hechizos mientras esté en este trance. La duración del hechizo dependerá de la concentración del mago. El hechizo terminará cuando el mago deje de concentrarse o su cuerpo físico sufra algún tipo de perturbación, como puede ser una herida o un simple, pero bien arreado, bofetón.

Maldecir el Arma

Maleficio de magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta ser destruida, bañada durante al menos un día en una pila de agua bendita o exorcizada.
- ✧ **Componentes:** Sangre de un demonio o ser IRR maligno.
- ✧ **Preparación:** Usando la sangre, la bruja dibuja en el arma unos caracteres mágicos y recita una letanía, pidiendo al diablo que maldiga el arma y a aquellos que la porten.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, cuando el portador del arma pifíe, el arma atacará al aliado que se encuentre

más cerca o al portador si no lo hubiese. Caso de ser un arma de fuego o proyectiles lista para ser disparada, ésta se disparará sólo a la primera ocasión que pueda alcanzar a una víctima: el DJ puede pedir en un momento dado una tirada general de Suerte, por si alguien tiene la mala suerte de cruzarse delante de ella (así que nada de apuntar “en broma” a nadie, ni de apoyar la mano). Este hechizo no permite tirada de RR a los portadores del arma.

Maldecir la Batida

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser rota o destruida.
- ✧ **Duración:** Un año lunar o hasta que alguien recoja la rama del suelo.
- ✧ **Componentes:** Rama de saúco, pergamino hecho de piel de liebre, sangre de gallina negra.
- ✧ **Preparación:** Se saca la médula de la rama en ambos extremos y se introduce una nota hecha con el pergamino, donde se habrán escrito ciertas fórmulas mágicas usando la sangre de la gallina. Para ser usado, se debe soltar la rama en un determinado lugar y recitar el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, todo aquel que pase por el lugar deberá hacer una tirada de RR o no cazarán nada en todo el día. Aquellos que realicen el Ritual del Cazador (ver pág. 32 de este libro), están a salvo de este hechizo.

Maldición del Ratón

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el pote se saque de debajo de la cama del ejecutante, el pote se abra o el blanco pierda todos los dientes.
- ✧ **Componentes:** Una rata o ratón de campo, un trapo negro, un pote de barro con tapa, un cuchillo, orines del ejecutante y un trozo de diente del blanco.
- ✧ **Preparación:** En el pote, con los orines, el ejecutante corta la cabeza al ratón e introduce el cadáver, junto al diente del blanco, en el trapo, atándolo mientras recita el maleficio; termina metiendo el trapo en el pote, tapándolo y colocándolo debajo de la cama.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y el blanco falla su tirada de RR, cada mañana se levantará con molestias en uno de sus dientes. Esas molestias se convertirán en un terrible dolor en 1D6 días, que provocará un penalizador de -25% a cualquier acción y, caso de que no se extirpase, el diente caerá podrido y quebrado en los siguientes 2D6 días, tras lo cual, a la mañana siguiente, el blanco tendrá molestias en otro diente, repitiéndose los efectos. Los efectos del hechizo continúan hasta que el blanco se quede sin dientes (el DJ puede decretar una bajada de Aspecto por dicha pérdida). Si el ejecutante no duerme en su cama alguna noche, los efectos del hechizo se suspenden temporalmente hasta que vuelva a dormir en ella.

Matar al Inocente

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** Esputo de bruja (o en su defecto del ejecutante).
- ✧ **Preparación:** El hechizo se puede lanzar de dos formas. La primera es lanzar el esputo sobre el vientre de una embarazada, al tiempo que se hacen los pases y se recita el hechizo. La segunda manera es mirar fijamente al vientre de la embarazada, escupirse en la mano izquierda y realizar los pases, mientras se recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y la madre falla su tirada de RR (si se lanza el esputo sobre el vientre no tiene derecho a tirada de RR), el feto muere, por lo que nacerá muerto. Algunos fetos "especiales" pueden ser inmunes a este hechizo.

Melecina de Sangre

Poción de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** La poción pierde sus propiedades rápidamente, caducando al siguiente amanecer tras su fabricación.
- ✧ **Duración:** Hasta volver a enfermar.
- ✧ **Componentes:** La sangre y las mantecas de uno o más niños de no más de diez años, sacrificados para la fabricación de la melecina.
- ✧ **Preparación:** Se sacrifica al infante, extrayendo cuidadosamente la sangre y mantecas, con la que se fabrica la poción, siendo necesaria al menos una víctima por cada dosis que se vaya a fabricar.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito aquel que beba la poción se curará de la enfermedad más grave que sufra, como el hechizo de Piedra de Sanación (ver pág. 185/149), aunque en caso de varias enfermedades, serán necesarias varias dosis. Esta curación no es instantánea, empezando a mejorar el enfermo desde que toma la poción, estará totalmente restablecido en el amanecer del próximo día. Este remedio es especialmente potente, siendo especialmente indicado contra algunas enfermedades de origen sobrenatural: aquellas dolencias que penalicen por una IRR alta en el brujo que las desató verán estos penalizadores reducidos a la mitad si se curan con este hechizo.

Padecimiento

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta que sea curado usando un medio sobrenatural.
- ✧ **Componentes:** Esputo del lanzador, que debe conocer al menos una docena de hechizos de magia negra.

- ✧ **Preparación:** La bruja escupe en la frente del blanco, que deberá padecer algún tipo de enfermedad, usándolo para dibujar un signo maléfico y recitando el maleficio a continuación.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito y el blanco falla su tirada de RR, la enfermedad que le acucia no se curará jamás, convirtiéndose en crónica. La enfermedad no podrá provocar la muerte del blanco, aunque sí llevarlo al límite de la misma, mejorando después para seguir sufriendo. El hechizo dura hasta que el blanco sea curado con un remedio sobrenatural, aunque la probabilidad de que éste funcione se verá afectada por los modificadores por IRR alta de la bruja. Este hechizo es de magia negra, aun usada con buenos fines.

Presentir

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se destape la olla.
- ✧ **Componentes:** Una olla o pote con tapa, una campanilla, una pluma de lechuza, cera virgen, un cordel, pelos, uñas o sangre del blanco.
- ✧ **Preparación:** En el badajo de la campanilla se ata la pluma y los pelos, uñas o la sangre del blanco, colocándolo todo en la olla mientras se recita el hechizo, cerrándolo a continuación y sellándolo con la cera.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito (el blanco no tiene derecho a tirada de RR), el ejecutante "sentirá" la presencia del blanco siempre que éste se encuentre a treinta y tres pasos o menos de él, o si el blanco fijase su mirada en el ejecutante. El ejecutante no sabrá dónde se encuentra el blanco, simplemente que se encuentra cerca. Este hechizo se puede repetir varias veces con varios blancos distintos, aunque el ejecutante no será capaz de distinguir cuál de los blancos es el que se encuentra cerca, sólo sentirá la presencia de "alguien".

Roce de Ferro

Ungüento de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 3D6 días.
- ✧ **Duración:** 2D6 días o hasta que se dé un baño de al menos una hora.
- ✧ **Componentes:** Limaduras de hierro, fango, tres gotas de sangre del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante ha de rozar con el ungüento creado a la víctima.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, cualquier alma, muerto sin reposo, fantasma, hada, duende o ser feérico en general sentirá gran repulsión y aversión (lo cual puede llevar a hostilidad) por el blanco. Además, cualquier hechizo de invocación que lance el blanco tendrá un penalizador de -25%.

Sortilegio

Talismán/maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** En el caso del talismán, hasta ser destruido. En el caso del maleficio, hasta que alguien se ponga el anillo.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Para ser usado como talismán, un eslabón de un grillete, metal precioso (se desaconseja la plata si se va a usar con magia negra), artemisa, belladona y raíz de mandrágora (planta), sangre de un mago o bruja poderosa (IRR 140 o más) o, en su defecto, un ser IRR capaz de usar la magia. Como maleficio un anillo del blanco (debe ser robado) y el esputo del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo se puede usar para crear un talismán o lanzarse bajo la forma de maleficio. Para el talismán, el ejecutante ha de fundir el metal con el eslabón y fabricar un par de anillos. En noches sucesivas, siempre en conjunciones astrológicas concretas, se calientan en un fuego hecho por las hierbas y se van grabando una serie de símbolos mágicos en los anillos (en el interior en el anillo de la víctima y en el exterior en el del brujo). Una vez encantados los anillos, nada impide añadirles alguna joya o engarce para hacerlos más bellos. El brujo ha de entregar un anillo a un blanco y quedarse con el otro. Lanzado bajo

la forma del maleficio, el ejecutante ha de escupir sobre el anillo al tiempo que se pronuncia el maleficio.

- ✧ **Descripción:** Usado como talismán, si el ejecutante lanza el hechizo con éxito en el anillo de la víctima y ésta se lo pone, fallando su tirada de RR, le será imposible quitárselo, sólo pudiendo hacerlo cortándole el dedo, cuando la víctima muera o si el brujo se lo ordena expresamente (darle permiso para quitárselo no serviría). Si se lanza el hechizo con éxito sobre el anillo del brujo, éste podrá usar el anillo en cualquier hechizo que necesite un componente material de la víctima que porte el otro anillo (objeto personal, sangre, pelos, uñas, semen, etc.), sustituyendo a dicho material (el anillo es reutilizable, basta con que toque los componentes, durando la activación del talismán una noche entera).

Si el hechizo es lanzado con éxito como maleficio, el anillo se puede usar para sustituir a componentes materiales del blanco. Caso de realizar varios hechizos sobre la víctima, es necesario lanzar el maleficio antes de usar cada hechizo que utilizará el anillo como componente material. El hechizo es, en principio, de magia negra, ya que rara vez es usado con buenas intenciones. Se podría considerar de magia blanca si el ejecutante se ciñe únicamente a usarlo para hechizos de dicha magia.



Varita de Bruja

Talismán de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que se rompa la varita o el lazo se retire.
- ✧ **Duración:** 2D6 asaltos o hasta que la varita produzca un daño físico.
- ✧ **Componentes:** Una rama de almendro o avellano, cuchillo nuevo, chirivía, elébore negro, sangre de un inocente, sangre de bruja o mago, lazo de cuero, vinagre y grasa de carnero.
- ✧ **Preparación:** En el amanecer de la noche de San Juan, la bruja busca una rama apropiada y la corta con el cuchillo. A continuación empezará a grabar en ella una serie de símbolos mágicos, untando las hendiduras con el ungüento producido con el resto de componentes. Por último, enrolla el lazo de cuero, tapando las hendiduras y deja secar la pasta en un lugar donde no le dé el sol.
- ✧ **Descripción:** Una vez activada la varita, si toca a alguien (ojo, no golpear: si el blanco sufre daño físico, por nimio que sea, el hechizo expira), éste sentirá como si un repentino frío le envolviese, provocándole 1D6 puntos de daño, que las armaduras físicas no puede absorber. El daño sufrido no está localizado en ninguna parte del cuerpo y no deja marca alguna de su origen. Si se tocara las suficientes veces a un blanco para producirle la muerte y alguien posteriormente tratase de dictaminar la causa de la muerte, se encontraría en un dilema, ya que no encontraría causa aparente de la defunción, simplemente que la víctima murió (o más bien dejó de vivir). El blanco no puede hacer una tirada de RR para evitar este daño, aunque cualquier ser con IRR 200 o más es inmune a este daño. Un brujo habilidoso puede usar la varita como arma, pero habrá de desarrollar una competencia propia, Varita, basada en HAB (sin bonificador o penalizador, ya que no golpea realmente) y doble gasto de Puntos de Aprendizaje para incrementarla; para poder usarla en combate, dada la peculiaridad de su uso (debe apenas rozar, no golpear), y ante cualquier fallo, hará una tirada de Suerte o de la competencia de Varita (lo que sea mayor), para evitar romper accidentalmente el talismán. Mientras esté la varita activada puede ser usada en el lanzamiento de otros hechizos de magia negra, proporcionando un bonificador de +10%.

Ver el Rostro del Amor Verdadero

Poción de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 2D6+1 días.
- ✧ **Duración:** La visión dura unos instantes.
- ✧ **Componentes:** Corazón y sangre de abubilla, romero, verbena y vino blanco. Un espejo o superficie reflectante.
- ✧ **Preparación:** Para usarse, el blanco ha de desnudarse y quedarse a solas en una habitación con un espejo o, en su defecto, un paraje campestre con un río, lago, charco o superficie reflectante. Se le da la espalda a dicha superficie

o espejo y se bebe la poción (activándola, si no lo estaba ya).

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, al darse la vuelta, en lugar de ver su reflejo, verá el rostro de su amor verdadero, la persona que le está (y a la que está) destinada.

VIS CUARTA Arrebatat la Belleza

Maleficio/poción de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Los componentes no pierden sus poderes con el paso del tiempo. Los frutos "cargados" pueden pudrirse si no son conservados adecuadamente.
- ✧ **Duración:** La pérdida de Aspecto es permanente y el hechizo dura hasta reducir el Aspecto de la víctima a 1. La ganancia de Aspecto se va perdiendo a razón de un punto por día, hasta volver a su valor original.
- ✧ **Componentes:** Semillas de camaleón negro, un espejo donde la última imagen de persona reflejada sea la de la víctima o semen o sangre de su menstruación.
- ✧ **Preparación:** Idéntica al hechizo Arrancar la Esencia (ver pág. 188/-).
- ✧ **Descripción:** La ejecución y efectos del hechizo son exactamente iguales a los del hechizo Arrancar la Esencia, con la excepción de que cada noche el blanco verá cómo su Aspecto va reduciéndose en 1, hasta llegar a 1. Con los frutos (de una apariencia más hermosa que los resultantes del hechizo Arrancar la Esencia) de una o más víctimas, se puede fabricar una poción para absorber los puntos robados, aunque la suma total de Aspecto no podrá superar los 30 puntos. Los efectos se van disipando a razón de un punto por día (si una persona de Aspecto 10 llegó a 20 con la poción, el segundo día tendría 19, el tercero 18 y así hasta llegar a sus 10 originales).

Bastón de Poder

Talismán de magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser roto o destruido.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas o hasta que se suelte el bastón, lo que pase antes.
- ✧ **Componentes:** Rama de saúco, cuchillo nuevo, hierba sagrada, la bendición de un hada, una pequeña medalla de electrum, perfume lunar.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica con los componentes un bastón, donde se inscriben distintos caracteres mágicos, y en su tope se coloca la medalla con un poderoso círculo mágico inscrito, todo esto tras atraer las influencias astrales más poderosas. Para poder usar este talismán es necesario que el ejecutante lo reclame para él. Para ello, tras tres días de ayuno y purificación, en la medianoche de una noche de luna llena, vestido con ropas nuevas, ha de realizarse un corte y dejar caer la sangre sobre el bastón, a la vez que se reclama el bastón y se recita el hechizo. Ese ritual anula cualquier bonificador acumulado por su anterior dueño.

Parte V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatiss

Si el fabricante del bastón es el mismo ejecutante, sin que nadie lo haya reclamado aún, no necesita realizar el ritual. Para activar correctamente el talismán, el ejecutante ha de cerrar los ojos y recitar el hechizo mientras extiende el bastón hacia los cuatro puntos cardinales.

- ✧ **Descripción:** El bastón es un acumulador místico. Si mientras el hechizo está activo el ejecutante saca una tirada crítica en el lanzamiento de un hechizo, hay una posibilidad igual al (nivel de la *vis* del hechizo x 10)% de que el bastón incremente su factor de poder en +1D3%. Mientras esté activo, el bastón proporciona su factor de poder como bonificador a cualquier tirada de magia que haga el ejecutante, siempre que la suma de su IRR y el bonificador no supere 200%, en cuyo caso disminuye hasta llegar a ese límite. Caso de usarse junto con otros hechizos que aumenten la IRR, el bastón proporciona un bonificador igual a la quinta parte de su factor de poder, pudiendo superar en este caso el límite de 200%.

Cadena de Hechizos

Maleficio/talismán de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta el próximo amanecer.
- ✧ **Componentes:** Varios componentes de maleficios, talismanes, pociones o ungüentos, sangre del ejecutante (el equivalente, al menos, a la pérdida de 1D3 Puntos de Vida). Opcionalmente una tabla de roble, sangre de un ser IRR capaz de usar magia, un clavo de hierro.
- ✧ **Preparación:** Como maleficio, el brujo ha de colocar los componentes en el centro y dibujar tres círculos concéntricos con su sangre. A continuación, romper los círculos trazando cuatro líneas que deben coincidir con la dirección de los puntos cardinales y recitar el hechizo.

Como talismán, se repiten los pasos anteriores usando una tabla de roble, grabándose los círculos con un hierro candente, usando la sangre del ejecutante y la de un ser IRR capaz de usar la magia.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, la próxima vez que cambie de forma (por ejemplo, con hechizos como Guardián Sagrado, Pellejo de Bestia, Aspecto de Lobo, etc.) podrá usar la magia, aunque sólo maleficios (necesitará el tiempo normal, como si lo usase), ungüentos (deberá tocar al blanco), pociones (deberá besar o morder al blanco) o talismanes cuyos componentes estén contenidos en el círculo. Cada vez que se use un hechizo de tipo poción o ungüento, una de las pociones o ungüentos caducará (si caducan todos los de un tipo no se podrán usar esos hechizos). Lo mismo sucede con aquellos componentes materiales de hechizos de uso único, que quedarán inservibles tras lanzarse el hechizo.

Los efectos del hechizo se pueden hacer permanentes, si se usa como talismán. Se ha de activar para una persona en concreto, para ello deberá lanzarse el hechizo, perdiendo de forma permanente 3 PC y 1D3 puntos de RES, usados en crear el vínculo de manera permanente con la

cadena. Si tiene éxito, el hechizo durará hasta la muerte del ejecutante o hasta que otra persona active el talismán (en cuyo caso recuperará los PC y la RES perdida).

Canalizar

Maleficio de magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el blanco "lance" el hechizo o el ejecutante cese los cánticos.
- ✧ **Componentes:** El ejecutante ha de conocer el hechizo objetivo, debiendo tener un mínimo de 80% en Conocimiento Mágico (y opcionalmente el blanco 25%), la poción, ungüento, talismán o componentes del hechizo objetivo.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante ha de instruir al blanco sobre el hechizo que va a lanzar, sobre cómo usar los componentes, poción, ungüento o talismán, así como las palabras y pases que ha de realizar. Una vez ambos preparados, el ejecutante da tres vueltas alrededor del blanco y recita el hechizo, canturreando a continuación, en voz baja, el hechizo que el blanco va a lanzar.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el blanco, aun no teniendo conocimientos mágicos suficientes, no conociendo el hechizo (más allá de una somera introducción) o no teniendo la IRR necesaria, podrá lanzar el hechizo, aunque la tirada de IRR (y los PC gastados) será realizada por el canalizador. Si el hechizo que el blanco se dispone a lanzar es de una *vis* mayor a cuarta, el lanzamiento de Canalizar se considera de la misma *vis* que el hechizo objetivo (a efectos de penalizador de IRR y gasto de PC). Si el blanco no tiene al menos 25% en Conocimiento Mágico, el hechizo se supondrá siempre de un nivel superior (de esta forma no se podrían canalizar hechizos de *vis septima*). Este hechizo es especialmente delicado de ejecutar y en caso de pifia, se debería doblar el número de pifias de la tabla de pifias mágicas (ver pág. 145 de este libro). El hechizo se considera de magia negra si se usa para canalizar hechizos de magia negra.

Escos del Cazador

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se apaguen los cirios.
- ✧ **Componentes:** Una campana o campanilla, pellejo de un animal depredador (lobo, oso, zorro, etc.), tres cirios, hueso de muerto, sangre, uñas o pelos del blanco.
- ✧ **Preparación:** Se ata en el badajo de la campana, usando el pellejo, la sangre, uñas o pelos de la víctima, colocándose los cirios formando un triángulo, anteriormente se les habrá inscrito un carácter mágico en la base, usando el hueso. Se encienden los cirios y se recita el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR cualquier persona a la que se acerque a menos de 33 pasos, o a la

que mire, sentirá su presencia como si estuviese bajo los efectos del hechizo de Presentir —ver pág. 112 de este libro— (la persona en cuestión no puede hacer una tirada de RR para evitarlo). El hechizo expira al consumirse los cirios, aunque nada impide alargarlo cambiando los cirios a medida que estén casi a punto de consumirse. Un cirio especialmente grande puede durar 12 horas. Este hechizo, en un principio, no es de magia negra, aunque si se usa con malos fines se puede considerar como tal.

Jarreteras de los Caminantes

Talismán de magia blanca de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** Hasta ser rotas o destruidas. El talismán no funciona si no se dispone de ambas jarreteras.
- ✦ **Duración:** 2D6 horas o hasta que termine la jornada de camino, lo que se dé antes.
- ✦ **Componentes:** Dos jarreteras de piel de ciervo, artemisa, sangre de liebre, dos ojos de barbo, aguja e hilo.
- ✦ **Preparación:** Se fabrican dos jarreteras (una especie de ligas) en forma de tubo y se rellenan de artemisa, escribiendo en su interior ciertas palabras mágicas con la sangre, tras lo cual se tapa con el ojo del barbo y se cose.
- ✦ **Descripción:** Para usarse, se ha de colocar cada jarretera en una pierna y recitar el hechizo. Una vez activadas, permiten a su portador recorrer el triple de distancia a pie de la que andaría normalmente, terminando la jornada sin fatigas, agujetas o ampollas. Este hechizo sólo sirve para caminar distancias largas, no incrementa la velocidad del PJ en combate o su movimiento por acción de andar o correr. La acción del hechizo no es evidente: el mago sentirá que va algo más rápido de lo normal y los viajeros con los que se cruce sólo notarán que anda rápido, pero, al finalizar la jornada, el camino recorrido será mayor que el habitual (si va al paso de otros viajeros no avanzará distancia extra).

La Voz de su Amo

Ungüento de magia blanca de origen alquímico.

- ✦ **Caducidad:** 1D4+1 semanas.
- ✦ **Duración:** Hasta que el familiar libere el especial aliento. No se puede usar este hechizo en un familiar que no haya liberado aún los vapores de un hechizo anterior.
- ✦ **Componentes:** Laurel, cerezo, serpentaria, una gota de sangre del mago, agua de lluvia, centáurea, polvo de mar-maja, musgo, resina.
- ✦ **Preparación:** Con los componentes se fabrican unas pastillas resinosas. Para usarse, el brujo mezcla el ungüento con la poción, ungüento, componentes del maleficio o talismán (este último no se destruye, bastaría sólo el que tocase el ungüento, pudiéndose retirar después) del hechizo objetivo. Después se encierra al familiar en un círculo y se quema las pastillas mientras se recita el hechizo, dejando que el familiar absorba los vapores.

- ✦ **Descripción:** El pueblo sabía de los familiares de brujos y brujas, y aprendía a temerlos. Quizá el uso de este hechizo ayudó en esa particular leyenda negra. Si el hechizo tiene éxito, el hechizo objetivo queda en suspenso, decidiendo el familiar sobre quién o cuándo lo lanza. Para ello, sólo ha de acercarse a su víctima mientras dice el nombre de su amo en voz alta (lo cual sonará como un gruñido, maullido, etc.) y exhalarle su aliento. Si la víctima falla su tirada de RR, sufrirá los efectos del hechizo objetivo. Si se lanza de esta forma, el hechizo objetivo no necesita entre sus componentes un elemento material de la víctima a la que va a afectar (pelos, sangre, semen, etc.). Este hechizo no es, en un principio, de magia negra, aunque la mayoría de las veces se use con esa intención.

Maldición de Medusa

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Hasta que la bolsa se desentierre.
- ✦ **Componentes:** Uñas y/o mechones de la víctima, uñas de gato, pelo de la cola de un asno, serpentaria, hojas de acónito, hueso de lobo, sangre del ejecutante, bolsa negra, lazo rojo.
- ✦ **Preparación:** Se atan los componentes con el lazo y se lanza el maleficio, poniendo el contenido en la bolsa y enterrándolo. Esta operación se ha de realizar en una noche sin luna.
- ✦ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR se verá afectado por la maldición y cada mañana descubrirá que su pelo y/o uñas (depende de los componentes) han crecido el equivalente de 2D6 meses.

Manto del Maligno

Talismán de magia negra de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** Hasta ser destruido (el manto puede ser remendado si no pierde más del 50% de sus puntos).
- ✦ **Duración:** 2D10 minutos.
- ✦ **Componentes:** Paño negro, un macho cabrío totalmente negro de al menos seis años, sangre de un inocente, mandrágora (planta), belladona, tierra donde se haya celebrado un aquelarre, azufre, Artesanía (Costura) al menos al 45%.
- ✦ **Preparación:** La bruja sacrifica al carnero en una noche sin luna y empapa con su sangre el paño. Con el cuerno izquierdo del animal se fabrica una especie de punzón con el que se inscriben diversos caracteres mágicos, usando una tinta fabricada con la sangre del inocente, la mandrágora y belladona. Con el cuerno derecho se fabrica una especie de broche para el manto, donde grabará el nombre del demonio al que sirva o más estime. Por último, tamiza la tela con la tierra del aquelarre y guarda el manto en un lugar donde no le de luz alguna. Para usarlo, la bruja ha

Part V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatiss

de ponerse el manto y, llevándose las manos al broche, recitar el conjuro.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito, se vuelve invisible, aunque no totalmente, pues su sombra es aún visible (el DJ puede reducir los penalizadores o bonificadores de ataques si los oponentes se dan cuenta de dicho detalle).

Marchitar el Conocimiento

Maleficio de magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta desenterrar la cabeza o el cuerpo del muñeco.

✧ **Componentes:** Tierra o polvo de la puerta de un maestro, universidad o similar, vino tinto, sangre de burro o asno, sangre de un perro rabioso, pluma de escribir usada, pelos o uñas de la víctima, cuchillo.

✧ **Preparación:** Se hace con la tierra y la sangre del asno un muñeco y una "tinta" con la sangre del perro y el vino tinto. A continuación, durante una noche sin luna, el ejecutante recita el hechizo, dibujando con la pluma y la "tinta" diversos símbolos en el muñeco. El ritual termina cortando la cabeza al muñeco y cavando dos hoyos, enterrando en uno el cuerpo y en otro la cabeza del muñeco.

✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, al amanecer de cada día el blanco perderá 1D3 puntos de una competencia al azar (que no sea ya negativa). El hechizo termina si se desentierra la cabeza o el cuerpo del muñeco, aunque los efectos de éste permanecen hasta que se lance un hechizo de Revocar Maldición (ver pág. 177/146) usando la cabeza del muñeco.

Robar el Miembro

Ungüento de magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** Un mes lunar.

✧ **Duración:** Permanente, hasta ser de nuevo "reimplantado". La cópula se ha de realizar como máximo 1D3 horas después de la aplicación del ungüento.

✧ **Componentes:** Tierra de la tumba de una mujer desechada, sangre del menstruado de una bruja, carne de serpiente, belladona y mandrágora (planta).

✧ **Preparación:** La bruja se unta sus partes más íntimas con el ungüento y a continuación procede a la cópula con el blanco, por fuerza un hombre (el ejecutante puede ser un hombre, aunque en este caso el asunto será más complicado).

✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, en el momento del orgasmo "perderá" su miembro, el cual será absorbido en las cavidades femeninas. El blanco no notará nada en absoluto y puede que no se dé cuenta de lo ocurrido hasta que se decida a mirar posteriormente sus partes, sufriendo, desde que sea consciente de lo ocurrido un penalizador de -25% a cualquier tirada de Seducción y Templanza que realice. La bruja, por su parte, puede usar

el miembro robado para sustituir cualquier componente material de la víctima, a la hora de lanzarle futuros hechizos (no se gasta), o usarlo como talismán para los hechizos Tormento (ver pág. 199/153) y Latón de Nuevas (ver pág. 219/-) contra el dueño del miembro. Para volver a "reimplantar" el miembro, se ha de untar el miembro con otro ungüento del hechizo (el cual actuará como "pegamento" durante unas horas) y proceder a una nueva cópula con el ejecutante. Este hechizo se puede usar para trasplantar miembros de un hombre a otro (el miembro reimplantado no tiene por qué ser el propio).

Los miembros robados "sobreviven" sin su dueño durante un mes lunar, aunque si la bruja lo guarda en una caja o nido y lo alimenta con avena, trigo o mijo, el miembro puede permanecer "fresco" indefinidamente¹⁹.

Sombra del Gato

Talismán de magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** 2D10 minutos.

✧ **Componentes:** Agua de manantial, un caldero con su tapa, leña de vides blancas, leña de sauce, un gato negro, un espejo, paño de hilo.

✧ **Preparación:** Se llena de agua el caldero y se pone a hervir usando la leña de vides blancas y sauce. Cuando empiece a hervir, se mete dentro al gato negro, vivo, dejándolo cocer hasta que los huesos se separen de la carne. Tras esto, se cogen todos los huesos del animal con un paño de hilo, colocándose delante del espejo. Para hallar el hueso correcto para el talismán hay que ponerse hueso tras hueso en la boca hasta que la propia imagen se empiece a hacer invisible en el espejo, lo cual indicará el hueso correcto con el que se terminará la fabricación. Para usarse el talismán sólo hay que metérselo en la boca y recitar el hechizo.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el brujo se vuelve invisible, aunque no completamente, pues los animales podrán intuir su presencia, aunque no verlo. La excepción será cualquier felino o ser irracional, para los cuales el blanco será totalmente visible.

Títere

Talismán de magia negra de origen infernal.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** Hasta que el brujo suelte la muñeca.

✧ **Componentes:** Arcilla, paja, dulcamara, mandrágora (planta), mijo, sangre de un animal doméstico, zarza, tela de los ropajes de un personaje con autoridad, cordel de esparto.

✧ **Preparación:** Con todos los componentes se hace una muñeca, que se envuelve en la tela de los ropajes, y en su ex-

¹⁹ *Addenda:* Sobre esta cuestión la sabiduría popular contaba de brujas que mantenían miembros en cajas, alimentándolos como pajarillos, los cuales se movían en sus cajas o nidos, teniendo auténticos corrales de miembros aquellas brujas más prolíficas en esta magia negra (y aunque los autores del *Malleus Maleficarum* eran tajantes en este tema, indicando que las brujas no podían arrebatarse el miembro, sólo ocultarlo con algún tipo de ilusión o maleficio, creo que darle más credibilidad a la sabiduría popular en esta cuestión es mucho más divertido).

terior se escriben multitud de símbolos mágicos, invocando el poder de Silcharde. Para poder lanzarse el hechizo sobre un blanco es necesario, adicionalmente, un mechón de pelo que se ata a la cabeza de la muñeca. Se puede volver a reutilizar la muñeca en otros blancos simplemente cambiando el mechón de pelo de la cabeza.

- ✧ **Descripción:** Si el brujo tiene éxito, podrá controlar los movimientos y acciones de la víctima “escenificándolos” con la muñeca (cuando cese de “escenificar”, el blanco recuperará el control de sus actos). El blanco será consciente de que está embrujado, pero poca cosa podrá hacer más que gritar pidiendo ayuda (suponiendo que el brujo no le haya obligado a taparse la boca). Si el blanco se opone activamente al hechizo puede hacer una tirada de Templanza por asalto para intentar por todos los medios impedir sus forzadas acciones, aunque en la práctica el éxito en la tirada simplemente reduce todas las tiradas de competencias del blanco a la mitad. El brujo puede matar a su víctima si la obliga a realizar un acto suicida (como hacer que se clave un cuchillo o saltar por una ventana), pero la víctima tiene derecho a una tirada de Templanza por cada intento (puñalada, salto, etc.) para evitar realizar tal acción (aunque seguirá bajo los efectos del hechizo). Este hechizo es de magia negra, aunque el DJ puede hacer una excepción para duendes especialmente guasones.

Viaje al Aquelarre

Ungüento de magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** 1D3 semanas.
- ✧ **Duración:** Una noche o hasta que abandone la zona del aquelarre.
- ✧ **Componentes:** Grasa humana o de cerdo sin sal, flor de cáñamo, flor de amapola, raíz de eléboro, semilla de girasol, belladona, un puñado de tierra del lugar del aquelarre.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se crea un grasiento ungüento. La bruja se debe untar con él en el cuello, detrás de las orejas, en las axilas y en la planta de los pies, recitando el hechizo y acostándose a dormir.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, su espíritu será trasladado al lugar del aquelarre, quedándose el cuerpo donde dormía. En el lugar del aquelarre, la bruja será tan sólida como siempre y, si algo le produjese mal o fuese herida, a la mañana siguiente despertaría con tales males en su cuerpo. La bruja puede también quedarse embarazada de esta forma.

Vis Quinta Atadura Negra

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que la cajita se abra o el blanco muera.

- ✧ **Componentes:** Mechón de pelo de un familiar en línea directa de sangre del blanco o de un muy buen amigo del ejecutante (que se convertirá en el blanco), mechón del brujo, cinta negra hecha de tripas de carnero, cajita de plomo, cera virgen, tres gotas de sangre de comadreja.

- ✧ **Preparación:** Para lanzar este hechizo, el blanco necesita conseguir un mechón de pelo de un familiar en línea directa de sangre (hermanos, padres, abuelos, tatarabuelos, hijos o nietos) o en su defecto de un amigo que tenga por el brujo una amistad pura y sincera (que es posible que no dure si se lanza este hechizo). Con este mechón y el del brujo se hace una trencita, atándola con la cinta, y se coloca en la cajita, momento en el que se recita el maleficio y se moja con las tres gotas, tras lo cual se procede a cerrar la caja y sellarla con la cera, momento en que se recita la última parte del maleficio.

- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR queda atado irremediablemente al brujo, el cual lo usará como escudo contra hechizos y maldiciones. Si el brujo es blanco de un hechizo (perjudicial) y falla su tirada de RR (o Amuleto o Talismán de Protección), puede repetir esta tirada a la mitad de su porcentaje normal. Si la supera, el brujo se libra de los efectos del hechizo, sufriendo el blanco de la atadura negra sus consecuencias, no pudiendo hacer tirada de RR alguna para evitarlo. Si el brujo falla también esta tirada, sufrirá las consecuencias del hechizo al igual que el blanco de la atadura negra.

Aspecto de Lobo

Talismán de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas o hasta que lo desee el ejecutante.
- ✧ **Componentes:** Sangre de lobo, piel de lobo, grasa de lobo, manteca de infante no bautizado.
- ✧ **Preparación:** El brujo encanta la piel de lobo con los componentes. Cabe indicar que el talismán no tiene por qué tener la forma de una piel de lobo sin curtir, el brujo puede hacer que tenga forma de una prenda de vestir: capa, capucha o incluso cinturón. Para usarse, el brujo se ha de vestir la piel y recitar el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, en tres dolorosos asaltos se transformará en un lobo. El ejecutante retendrá su mente e inteligencia, aunque no podrá usar la magia (a no ser que use una Cadena de Hechizos — ver pág. 115 de este libro —) y sentirá sus emociones de forma más intensa y animal. Si un brujo usa este hechizo porque desea matar a alguien, no sólo lo matará, sino que también puede sentir la necesidad de desgarrar y devorar su cuerpo, al menos parcialmente.

Beso de Bruja

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.

Parte V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatiss

✧ **Duración:** Hasta que la luz del sol toque al blanco o éste muera.

✧ **Componentes:** Sangre de demonio o engendro infernal.

✧ **Preparación:** La bruja moja con la sangre la parte del cuerpo aquejada por el mal y, a continuación, se moja los labios. Después recita el conjuro y le da un "apasionado" beso en los labios al blanco.

✧ **Descripción:** Si la víctima no pasa su tirada de RR, el mal (sólo uno) es transferido de la bruja a la víctima. Como mal se entienden enfermedades, heridas (localizadas en una parte concreta del cuerpo —un número en la tabla de localizaciones de daño—), verrugas, cicatrices, malformaciones, cegueras, sorderas, cojeras, pero no ningún tipo de maldición mágica o posesión demoníaca.

Cegar

Maleficio de magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que muera o se libere al ave.

✧ **Componentes:** Un ave de presa, una jaula de plomo, un cuchillo de hierro frío, sangre del ejecutante, hollín, tierra de la tumba de un ciego.

✧ **Preparación:** La bruja traza un círculo mágico usando el hollín, creando un círculo más pequeño en el interior con su sangre, donde coloca la jaula. A continuación toma el ave de presa y lo ciega con ayuda del cuchillo, al tiempo que recita el maleficio. Tras esto coloca al ave en la jaula, terminando de recitar el maleficio en el momento en que cierre la puerta de la misma.

✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR, queda ciego, lo que supone que se le resten 5 puntos a Percepción, fallará de forma automática todas sus tiradas de *Descubrir* y tendrá un -50% en todas las tiradas que requieran al menos un mínimo de capacidad visual.

Conceder el Don

Maleficio de magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** El ejecutante ha de tener más de 100% en IRR y el blanco menos.

✧ **Preparación:** La bruja hace arrodillarse a su blanco, le pone ambas manos en la cabeza y recita el hechizo, terminando con una profunda exhalación de su aliento. Si el brujo o bruja está agonizando, basta con que coja la mano del blanco y recite el hechizo, obteniendo un bonificador de +40% al lanzamiento.

✧ **Descripción:** Este hechizo era usado por brujas y magos moribundos para designar a su aprendiz favorito, cediéndole parte de su poder, aunque nada impide lanzarlo en cualquier momento. Si el hechizo tiene éxito, la bruja pierde 3D10 puntos de IRR y el blanco incrementa su IRR

en esa cantidad. Además, desde ese momento podrá lanzar hechizos, aunque normalmente no reúna los requisitos mínimos para hacerlo, aplicando los penalizadores correspondientes por no saber realizar los pases de manos. De igual forma podrá preparar pociones, ungüentos y talismanes usando la competencia de Alquimia, aunque si no tuviese el mínimo necesario siempre tardará 2D6 días, 2D6 semanas y 2D6+6 meses respectivamente, necesitando al final una tirada de la competencia de Conocimiento Mágico para ver si se han realizado correctamente. Caso de ser un PJ, podrá usar sus puntos de aprendizaje para aprender, hasta un máximo del 50%, las competencias de Alquimia, Conocimiento Mágico y Astrología, sin necesidad de haber marcado la casilla durante la aventura anterior. La ganancia de IRR sumada a la IRR del blanco no puede superar a la IRR original del ejecutante. No se puede lanzar este hechizo dos veces sobre el mismo blanco. Si el blanco no desee el don, puede intentar una tirada de RR, para impedir recibirlo.

Entereza Mística

Talismán de magia blanca de origen alquímico.

✧ **Caducidad:** Hasta romperse el hilo o el talismán protector.

✧ **Duración:** Especial.

✧ **Componentes:** Un talismán de Protección Mágica, Amuleto o Cruz de los Ángeles, un hilo de electrum, una dosis de Tinta Prodigiosa (ver pág. 179/-), pincel nuevo, perfume de Júpiter.

✧ **Preparación:** Se enrolla el hilo en el talismán al tiempo que se dibujan unos símbolos mágicos, se termina el proceso atando el hilo con un nudo especial y perfumando el conjunto. El hechizo se ha de lanzar el siguiente asalto a aquel en que se activó Protección Mágica, Amuleto o Cruz de los Ángeles.

✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito el blanco puede obtener un beneficio extra en aquellas ocasiones en que resista hechizos u otros poderes sobrenaturales perniciosos: si la tirada de resistencia está entre 01% y 05% el poder del blanco se crece ante el ataque, aumentando su IRR en +1D3 puntos. Una vez lanzado el hechizo, el ejecutante decide cuándo finalizarlo, no recuperando los PC hasta el día siguiente a que el hechizo expire. Nada viene gratis, así que si un jugador gana IRR por este hechizo durante una aventura, recibe cinco puntos de aprendizaje menos al acabar la misma.

Estulticia

Maleficio de magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que se lance un Revocar Maldición (ver pág. 177/146) con el muñeco.

✧ **Componentes:** Calavera de asno, pelos o uñas de la víctima, tierra de la puerta de una universidad o similar,

polvo de libro viejo, sangre de estudiante o go-liardo, cuchillo, un pedacito de la hoja de un grimorio, tres astillas de un pupitre o similar.

- ✧ **Preparación:** Se hace un muñeco con los componentes y, recitando el hechizo, se le clavan las tres astillas en la cabeza, encerrándolo en la calavera de un asno y enterrándolo todo.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR verá reducidas sus tiradas de Enseñar o aprender a la mitad (incluido el aprendizaje de hechizos) y, a la hora de gastar sus puntos de aprendizaje, el coste será el doble. El hechizo se puede anular si se desentierran el muñeco y la calavera antes de un mes lunar. Pasado ese tiempo sólo será posible anularlo mediante el hechizo de Revocar Maldición.

Invocar al Familiar

Invocación de magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte del animal o del ejecutante.
- ✧ **Componentes:** Un animal, hollín, piedra de ara, siete cirios benditos, hierba sagrada (según religión), una gota de sangre del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** Sobre un lugar con suelo de piedra donde entre la luz de la luna, el ejecutante traza un círculo mágico usando la piedra de ara para raspar el suelo. En el círculo central se hace un círculo con el hollín, donde se colocará al animal, rodeándolo con la hierba. Alrededor del círculo central se colocan los cirios, formando una estrella de siete puntas. Para la ceremonia, el ejecutante se prepara ahogando al animal, dejándolo inconsciente, y poniendo una gota de su sangre en su boca, tras lo que se comienza el ritual en el que se invoca al familiar.
- ✧ **Descripción:** El hechizo invoca a un familiar cualquiera que ocupa el cuerpo del animal, con prioridad sobre aquellos que hubiesen ocupado especies similares. Si el ejecutante conoce el nombre del familiar que desea invocar, deberá proveer un animal acorde a los requisitos de éste, pudiendo invocar a ese familiar en particular. Si la invocación tiene éxito, se creará un vínculo entre el invocador y el familiar, que vivirá a través de la vida del ejecutante (este perderá un punto permanente de RES mientras el familiar viva). En un principio, el familiar no le debe obediencia o lealtad al hechicero.

Mano de Fátima

Maleficio de magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Un año lunar.
- ✧ **Componentes:** La mano de Fátima (una palma abierta) ha de ser grabada en el dintel de la morada, el lanzador y los habitantes de la casa deben estar presentes en el ritual y en estado de gracia.
- ✧ **Preparación:** Tras grabar el símbolo en el dintel, el mago ha de recitar el encantamiento, tras lo cual recita suras

protectoras que todos los presentes han de repetir a coró.

- ✧ **Descripción:** Ritual de origen musulmán que bien puede ser conocido por hechiceros sin remilgos. Si el hechizo tiene éxito, la casa queda protegida contra ifrits (ver pág. 372/-), dibbiks (ver pág. 345/-) y gules (ver pág. 373/205), los cuales no podrán entrar en el lugar.

Melancolía

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que la muñeca vea la luz del sol.
- ✧ **Componentes:** Tierra de cementerio, orines, sangre de abubilla, un pañuelo con las lágrimas de una viuda o melancólica, ramas de espino, uñas o pelos del blanco.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica una muñeca con los componentes. Para lanzarse el maleficio, en una noche sin luna, se envuelve la muñeca en el pañuelo, atándola con una cuerdecilla fabricada con los espinos, y se recita el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR se verá embargado por una tremenda melancolía que le tendrá sumido en una terrible depresión y apatía. Cada mañana deberá hacer una tirada de Templanza y, caso de fallarla, perderá un punto de una característica al azar si decide levantarse de la cama (puede recuperar un punto de características perdidas si pasa una semana sin perder puntos). La vida diaria será un suplicio difícil de aguantar, no apeteciéndole hacer las tareas cotidianas. Cualquier acción de mediana complejidad que el blanco deba hacer requerirá una tirada de Templanza o se hará con la mitad del porcentaje ordinario. La víctima perderá también el apetito, necesitando de otra tirada de Templanza para poder comer, aunque sea a la fuerza (cuidado con la desnutrición). Cualquier pifia en las tiradas de Templanza, hará que la víctima se eche a llorar, dejándola incapacitada por 2D6 minutos. Dos pifias seguidas despertarán en la víctima tendencias suicidas.

Nublar el Pasado

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta ser anulado con un hechizo de Revocar Maldición (ver pág. 177/146).
- ✧ **Componentes:** Tierra de cementerio, beleño negro, hueso de difunto, pelos o uñas de la víctima, sangre de cuervo o urraca, agua estancada, madera.
- ✧ **Preparación:** Se hace un muñeco con los componentes y se maldice a la víctima a la vez que se hunde el hueso del difunto en la cabeza el muñeco. A continuación, se entierra el muñeco, colocando la madera encima y prendiéndola, y se la hace arder hasta que ésta quede reducida a cenizas.
- ✧ **Descripción:** Si la víctima falla su tirada de RR, sufrirá una severa amnesia. Esta pérdida de memoria sólo afec-

Part V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatiss

tará a sus recuerdos, manteniendo sus niveles de competencias (incluidos sus hechizos). La víctima sufrirá un penalizador permanente de -50% a su competencia de Memoria y, cuando quiera recordar algo en concreto, deberá hacer una tirada de Memoria con el citado penalizador, más el siguiente modificador dependiendo de lo lejano del recuerdo:

- † Algo sucedido en el mismo día o desde que lleva despierto: +100%
- † Algo sucedido ayer: +75%
- † Algo sucedido durante la semana: +50%
- † Algo sucedido entre una y tres semanas: +25%
- † Algo sucedido hace un mes: +0%
- † Algo sucedido entre dos meses y un año: -25%
- † Algo sucedido entre uno y dos años: -50%
- † Algo sucedido entre tres y seis años: -75%
- † Algo sucedido hace siete o más años: -100%

Hay que contar todos los días, meses y años respecto al día de hoy. El hechizo de Filtro de Memoria (ver pág. 174/144) no anula el hechizo, aunque, amén del bonificador, permite hacer dos tiradas a la hora de recordar, quedándose con el mejor resultado.

Prohibición Mágica

Maleficio de magia negra de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el blanco no la cumpla, la levante el ejecutante o éste muera.
- ✧ **Componentes:** Poción, ungüento, talismán o componentes del hechizo objetivo, un mechón de pelo de la víctima, una gota de sangre del ejecutante.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante recita el maleficio, mojando el mechón con la sangre y tocando la poción, ungüento, talismán o componentes del hechizo objetivo.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, inmediatamente ha de lanzar el hechizo sobre el blanco (si hubiese fallado y el objetivo fuese una poción o ungüento, estos caducarían). Si nuevamente tiene éxito, el hechizo no surtirá efecto, quedando “en suspenso”, mientras el blanco no cometa los actos que se hayan estipulado en la prohibición mágica (los términos de la prohibición no tienen por qué ser conocidos por el blanco). La prohibición mágica dura hasta que sea incumplida (momento en que actuará el hechizo objetivo), la levante el ejecutante o éste muera. El hechizo objetivo debe ser algún tipo de maldición o hechizo goético de efectos malignos (no funciona con invocaciones). Este hechizo puede combinarse con la Cláusula de Apolonio (ver pág. 104 de este libro) para lograr efectos aún más complejos. Los PC gastados en el hechizo objetivo no se recuperan hasta que la prohibición sea incumplida o levantada por el ejecutante. Este hechizo, aun usado con buenas intenciones, es de magia negra.

***Exemplum:** Volviendo a la bruja y su aprendiz, la primera, aún preocupada, decide usar una Prohibición Mágica con su aprendiz, usando un hechizo de Sarpullido, el cual le aplica sigilosamente cuando la pupila duerme. Al día siguiente le recuerda a su aprendiz que no debe lanzar magia negra (“niña, caca”). A la semana, su aprendiz, que no aprende, lanza un hechizo de magia negra y el hechizo de Sarpullido se dispara sobre ella.*

Refugio de Bruja

Ungüento de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 2D6 días.
- ✧ **Duración:** 1 año lunar.
- ✧ **Componentes:** Sangre de carnero, sangre del ejecutante, sangre de un inocente, hollín, belladona y mijo.
- ✧ **Preparación:** Con el ungüento, la bruja empieza a dibujar distintos símbolos mágicos en las paredes de su refugio. Si éste es demasiado grande, necesitará varias dosis del ungüento. Tras haber cubierto con caracteres todo el refugio, se lanza el hechizo.
- ✧ **Descripción:** De tener éxito el hechizo, cualquier persona dentro del refugio no tiene derecho alguno a realizar cualquier tirada de RR o Templanza para resistir, o retrasar, hechizos o poderes sobrenaturales de criaturas IRR. Los hechizos de Talismán de Protección (ver pág. 199/-), Amuleto (ver pág. 188/150) y Cruz de Caravaca (ver pág. 191/-) todavía son efectivos. Los hechizos lanzados dentro del refugio cuestan un Punto de Concentración menos, con un mínimo de uno.

Robar la Voz

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que muera o se libere al ave.
- ✧ **Componentes:** Un gallo, una jaula de plomo, un cuchillo de hierro frío, sangre del ejecutante, hollín, tierra de la tumba de un mudo.
- ✧ **Preparación:** La bruja traza un círculo mágico usando el hollín, creando un círculo más pequeño en el interior con su sangre, donde coloca la jaula. A continuación toma al gallo y le corta la lengua con la ayuda del cuchillo, al tiempo que recita el maleficio. Tras esto coloca al ave en la jaula, terminando de recitar el maleficio en el momento en que cierre la puerta de la misma.
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR queda mudo, no pudiendo decir palabra alguna. Esta falta de voz, sin embargo, no le impide lanzar hechizos, aunque se le aplican los penalizadores normales por no decirlos en voz alta.

Sordera

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que muera o se libere al conejo.

✧ **Componentes:** Un conejo o liebre, una jaula de plomo, un cuchillo de hierro frío, sangre del ejecutante, hollín, tierra de la tumba de un sordo.

✧ **Preparación:** La bruja traza un círculo mágico usando el hollín, creando un círculo más pequeño en el interior con su sangre, donde coloca la jaula. A continuación toma al conejo y le corta las orejas con ayuda del cuchillo, al tiempo que recita el maleficio. Tras esto coloca al animal en la jaula, terminando de recitar el maleficio en el momento en que cierre la puerta de la misma.

✧ **Descripción:** Si el blanco falla su tirada de RR queda totalmente sordo, perdiendo 5 puntos de Percepción y fallando automáticamente todas las tiradas de Escuchar.

Último Suspiro

Maleficio de magia blanca de origen alquímico.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta que se expulse mediante un ritual de Exorcismo (ver pág. 255/177) o Expulsión (ver pág. 203/156) o hasta la muerte del mago.

✧ **Componentes:** El verdadero nombre del familiar, piedra de ara reducida a polvo.

✧ **Preparación:** Para poder lanzarlo, el mago debe conocer el verdadero nombre del familiar, algo bastante complicado, ya que éste sólo lo revelará si confía ciegamente en su mago regente. Si lo conoce, han de encerrarse el familiar y el mago dentro de un círculo formado por el polvo de la piedra y mirándose ambos a los ojos, recitar el hechizo.

✧ **Descripción:** Este hechizo es el final del eterno camino de los familiares. Si se tiene éxito, el espíritu del familiar poseerá el cuerpo del ejecutante, muriendo su antiguo cuerpo animal. El espíritu del ejecutante queda aletargado, dejando total control al familiar.

Vis Sexta

Anillo de Gígez

Talismán de magia blanca de origen alquímico.

✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.

✧ **Duración:** Varía.

✧ **Componentes:** Chapa de mercurio, azoth, piedra de abubilla, tafetán de colores rojo, verde, blanco y amarillo, caja de mercurio fijado, perfumes planetarios de Mercurio, Venus, Júpiter, la Luna y el Sol, los componentes de los hechizos a implementar.

✧ **Preparación:** La fabricación del anillo es compleja, pues requiere ser cuidadosamente constelado. Una vez hecho esto, debe envolverse en el tafetán, encerrarlo en la cajita y llevarlo al nido de abubilla de donde se sacó la piedra, dejándolo allí un cierto tiempo para que el encantamiento del talismán sea completo.

✧ **Descripción:** Uno de los talismanes más famosos de la magia, citado en multitud de grimorios, en los cuales

se le suelen asociar distintas propiedades. Se dice que, gracias a este talismán, el famoso mago Gígez obtuvo el trono de Libia, pues usándolo se tornó invisible, cometiendo adulterio con la reina y matando al rey. A la hora de fabricar el anillo, el mago debe decidir hasta tres hechizos de *vis prima* a *cuarta*, cuya suma de niveles de *vis* no sea superior a siete (no deben ser invocaciones), que serán implementados en el anillo, de tal forma que el anillo actuará como talismán para el lanzamiento de dichos hechizos. Sin embargo, a la hora de lanzar esos hechizos se considerarán de *vis sexta* a efectos de calcular los penalizadores al lanzamiento y el coste de PC. Este hechizo se considerará de magia negra si alguno de los hechizos implementados es de ese tipo.

Lo primero y más importante: el DJ puede restringir el conocimiento de este hechizo si lo estima conveniente (luego no digas que no te avisé). Este hechizo se puede aprender de forma general o particular. Si es de forma particular, por ejemplo aprenderlo de un libro en el que diga que el anillo tiene los hechizos de Sombra del Gato, Liberación y Bendición de San Nuño, sólo se podrá crear con los hechizos implementados especificados, desconociendo cómo hacerlo de forma general (aunque su tiempo de fabricación será el ordinario de cualquier talismán). Como curiosidad, los hechizos implementados en el anillo de Gígez original eran dos: Manto de Sombras y Revocar Maldición.

Si se aprende de forma general, se podrán implementar los hechizos que desee el encantador, aunque para ello tendrá que investigar cada combinación de hechizos que no haya implementado anteriormente. Para ello deberá invertir tanto tiempo investigando el modo y encantando el anillo como si estuviera fabricando un talismán, pero multiplicando el resultado por el número de hechizos contenidos más uno (por ejemplo, si el mago tuviera Alquimia 75% y tardara normalmente 1D3+2 meses en fabricar un talismán, si quiere crear un Anillo de Gígez con tres hechizos implementados tardará 4 veces esa cantidad de tiempo), logrando tras esta primera vez descubrir el método particular para esa combinación de hechizos. Como inconveniente adicional, si un PJ elige conocer este talismán como hechizo inicial bajo su forma general no recibirá talismán alguno (al fin y al cabo no sabe fabricar ninguna combinación concreta de hechizos aún) durante la generación del personaje, a no ser que sacrifique uno de sus hechizos iniciales, en pos de conocer una implementación particular del talismán (a elegir de entre los hechizos que conozca).

Atadura del Alibante

Maleficio/talismán de magia negra de origen infernal.

✧ **Caducidad:** No aplicable o hasta ser destruido el objeto.

✧ **Duración:** Hasta la muerte del blanco, que éste sea exorcizado o expulsado, o ser destruido el objeto.

✧ **Componentes:** Sentir algún tipo de emoción fuerte (buena o mala) por el blanco o sangre del ejecutante, perfume de Saturno, raíz de un árbol centenario, pluma de cuervo, un

¶ Pars V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatis

objeto afectado por el hechizo Encadenar el Alma (ver pág. 124 de este libro).

- ✧ **Preparación:** Este hechizo se puede lanzar de dos formas. Como maleficio, este hechizo se ha de lanzar cuando se esté a punto de morir. Para crearlo como talismán es necesario un objeto hechizado con Encadenar el Alma, teniendo al ejecutante como blanco, con el cual se fabrica un talismán, inscribiendo ciertos símbolos en él que desaparecerán cuando termine de ser encantado.
- ✧ **Descripción:** En caso de tener éxito el maleficio, el alma del ejecutante queda atado al blanco bajo la forma de un alibante (ver pág. 291/-). Bajo este estado inmaterial no podrá usar la magia, sólo será visible y audible al blanco (aunque puede volverse invisible a él durante cierto tiempo, si así lo decidiese) y no podrá separarse de él más del 10% de su IRR en pasos. Su comportamiento ya será cosa del ejecutante: si actúa de forma clásica, atormentado al blanco hasta su muerte, o si intenta ayudarlo en un afán de redimirse o redimirlo.

Cuando el ejecutante lanza con éxito el hechizo usando el talismán, su alma quedará, cuando muera, atada al objeto. Cualquier persona que posteriormente entre en posesión del objeto, podrá ver y oír al espíritu del ejecutante como si se hubiese lanzado sobre él el hechizo de Atadura del Alibante, y no se podrá librar de él hasta que se separe del objeto al menos 13 veces 13 pasos, durante al menos 13 veces 13 días (ambos casos deben darse al mismo tiempo). Si esto se diese, el alma del ejecutante podría “aparecerse” al próximo dueño del objeto. Si el hechizo se lanza de este modo, se considera de *vis septima* y los PC gastados no se recuperan hasta que el objeto sea destruido. Este hechizo es, aun usado para un fin justo, de magia negra.

Baño de Juventud

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta envejecer de nuevo.
- ✧ **Componentes:** La sangre de siete vírgenes.
- ✧ **Preparación:** La bruja hace un agujero en la tierra y coloca a las vírgenes formando una estrella de siete puntas, degollándolas a continuación y haciendo que su sangre llene el hoyo. A continuación, la bruja se baña en ella a la vez que recita el hechizo.
- ✧ **Descripción:** De tener éxito el hechizo, la bruja rejuvenece 3D6 meses. Este rejuvenecimiento puede deshacer la pérdida de algún punto de característica por causa de edad (si la bruja ha perdido un punto de FUE por causa de edad en este año, al rejuvenecer un año puede recuperarlo). Si alguna de las vírgenes no fuese tal, la bruja envejece 3D6 meses.

Desdoblamiento

Talismán de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser rota o destruida (la capa puede ser remendada, mientras el broche no resulte afectado).

- ✧ **Duración:** Hasta que se retire la capucha al doble, el desdoblado toque su cuerpo original, un rayo de sol directo ilumine la capa del talismán o el desdoblado reciba al menos un punto de daño (lo que se dé antes).

- ✧ **Componentes:** Oro, raíz de mandrágora, sangre de demonio o de una criatura IRR que pueda cambiar de forma, una capa con capucha de paño negro, plomo, estaño, cenizas de un muerto de al menos 100 años, pluma de cuervo o urraca, espinos, una dosis de tinta prodigiosa.

- ✧ **Preparación:** Con los componentes se fabrica una capa negra con un broche de oro. Para ser usada, el ejecutante se debe resguardar en un sitio oscuro donde no dé el sol, ponerse la capa con la capucha, arrodillarse y, mientras se lleva la mano al broche de la capa, recitar el hechizo.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, su sombra se separa de su cuerpo, convirtiéndose en el doble exacto del ejecutante (ni el cuerpo original ni el desdoblado proyectarán sombra hasta la expiración del hechizo). Todas las pertenencias del ejecutante se duplicarán también, a excepción de talismanes, pociones, ungüentos o cualquier tipo de objeto mágico o bendito (caso de perder alguna de las pertenencias duplicadas, desaparecerán cuando expire el hechizo). A este doble no será posible verle el rostro, que siempre estará en tinieblas, y, en caso de que alguien le retire la capucha, el doble desaparecerá, terminando el hechizo. La voz del doble sonará lúgubre y cavernosa, debiendo hacer el ejecutante una tirada de COMx3 para hacer que suene de forma parecida a su voz de siempre. El ejecutante obtendrá el control de ese doble, mientras su cuerpo original permanece en un estado similar al coma. Mientras esté desdoblado, el ejecutante podrá usar los hechizos de los talismanes que porte su cuerpo original, sin componentes, debiendo usar para el resto de hechizos las pociones, ungüentos, talismanes y componentes de costumbre.

Mientras esté desdoblado no sentirá hambre, ni sed, ni necesidad de dormir o descansar, aunque el cuerpo original sí sentirá todo esto. Por cada día sin beber o comer, el cuerpo original sufrirá los penalizadores y pérdidas de características de costumbre, aunque su doble no sentirá ni sufrirá ninguna de ellas. Para evitarlo, el ejecutante puede tomar, antes de lanzar el hechizo, una poción de frutos de camaleón negro “cargados” (véase el hechizo Arrancar la Esencia —pág. 188/-—), pudiendo aguantar un día sin comer o beber por cada punto, o usar el hechizo de Elixir de Vida (ver pág. 226/162), en cuyo caso aunque sufra penalizadores o pérdidas de características no morirá. Si el cuerpo original muere por inanición, el hechizo no termina, aunque cuando éste expire, evidentemente el ejecutante morirá. Si el doble sufre el menor daño físico se desvanecerá, terminando el hechizo y sufriendo el ejecutante la mitad del daño infligido a su doble en la misma localización (con una pérdida mínima de un punto).

Encadenar el Alma

Maleficio de magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** Los componentes se usan en el lanzamiento.
- ✧ **Duración:** Hasta que se destruya la reliquia.
- ✧ **Componentes:** Una reliquia de un ánima, un objeto personal de la víctima, tierra de una iglesia profanada.
- ✧ **Preparación:** El brujo ha de reunir los componentes y lanzar el maleficio.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, el alma de la víctima queda atada a la reliquia, aunque no se dará cuenta de ello hasta que muera, momento en el cual se convertirá en un ánima errante (contra su voluntad, se supone).

Fulminar

Maleficio de magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Instantánea.
- ✧ **Componentes:** Tener la marca del diablo o una varita de bruja o una piedra de rayo, blanco y ejecutante deben estar al aire libre y bajo una tormenta.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante coge la varita o la piedra de rayo (o se toca la marca del diablo) con la mano izquierda, mientras mira a su víctima y recita el maleficio a grito pelado.
- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, un rayo de la tormenta caerá sobre el blanco ocasionándole 3D6 puntos de daño directamente a sus Puntos de Vida totales y, en el caso de llevar una armadura metálica, le provocará una secuela extra por cada cinco puntos de daño que haga el rayo. El blanco no tiene derecho a tirada de RR, pero en el caso de hacerse con éxito (por ejemplo gracias al hechizo de Amuleto – ver pág. 188/150 –), o si se está bajo los efectos del hechizo de Protección contra el Rayo, el rayo seguirá cayendo, pero se desviará 2D6+3 metros del blanco (tirar 1D8 para determinar la dirección siendo 1 el norte y los restantes números el resto de direcciones siguiendo el orden de las manecillas de un reloj: 2 el noreste, 3 el este, 4 el sureste, etc.), no dañándolo a él aunque puede que sí a otros personajes cercanos.

Maldición del Aquelarre

Maleficio de magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Especial.
- ✧ **Componentes:** Un caldero lleno de agua, al menos tres brujos o brujas (incluido el ejecutante) con IRR 90% o más, restos de un sacrificio al diablo (huesos, cenizas, etc.), una dosis de Ungüento de Bruja (ver pág. 200/154), azufre, mandrágora (planta), laurel, cerezo, belladona y eléboro negro (las hierbas deben ser recogidas bajo la

luna llena). El hechizo ha de ser lanzado en un lugar mágico, demoníaco o donde se haya celebrado un aquelarre o invocación de demonio mayor o superior.

- ✧ **Preparación:** Práctica habitual como plato final del aquelarre, en el cual los brujos y brujas se reunían para lanzar terribles maldiciones a sus vecinos o provocar violentas tempestades que echaran a perder los cultivos. Las brujas, mientras arrojan los componentes al caldero, entonan las maldiciones pertinentes.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, en cualquier lugar hasta la línea del horizonte se desencadenará un efecto similar al logrado con el hechizo Maldición de Bruja, a elegir por el ejecutante, aunque normalmente cada aquelarre gustaba de lanzar siempre el mismo tipo, siendo los más usuales tempestades que arruinen las cosechas y aterren a los campesinos. Si el caldero usado es un Caldero Mágico (ver pág. 215/-), se obtiene un bonificador de +25% al lanzamiento del hechizo. Si se quiere afectar a un lugar más allá de la línea del horizonte se ha de usar la Prohibición Mágica (ver pág. 121 de este libro) antes de lanzar la maldición, recoger un poco del contenido final del caldero y esparcirlo por el lugar elegido, provocándose el efecto. En este último caso, se considera que el efecto comienza en el momento en que se termine de lanzar la Maldición del Aquelarre, así que en caso de tardar mucho en derramar el líquido del caldero en el lugar objetivo la duración será mucho menor (lo normal era que las brujas cogiesen el líquido y, volando sobre la zona objetivo, lo derramasen).

Maldición del Gaeko

Maleficio de magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta la muerte del blanco o hasta que al muñeco le dé la luz.
- ✧ **Componentes:** Sangre de mago o bruja muerta, el cráneo y las entrañas de un mastín totalmente negro, mandrágora (planta), un paño negro, tierra de cementerio, sangre (o pelos, semen o menstruó) del blanco.
- ✧ **Preparación:** El brujo debe estar en un lugar totalmente a oscuras y, en esa oscuridad, realizará los preparativos: preparará un muñeco con las entrañas, la tierra, la mandrágora, la sangre de mago o bruja y los pelos (o sangre, semen o menstruó) de la víctima. Tras esto se recita el hechizo, se coloca el muñeco dentro del cráneo y se envuelve en el paño (usualmente se entierran todos los componentes).
- ✧ **Descripción:** Si el blanco falla la tirada de RR, cada vez que se encuentre a oscuras o en penumbra el primer asalto escuchará un gruñido y, a partir de ese momento, cada asalto sufrirá un mordisco o arañazo que le hará 1D3 puntos de daño e ignorará cualquier tipo de armadura. Si el blanco enciende una luz, o va a una habitación iluminada, los efectos cesarán hasta que vuelva a estar a oscuras o en

Parte V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatiss

penumbra. Este hechizo es de magia negra y suele ser enseñado por el Gaueko a sus adoradores. Si el brujo no es adorador (o al menos simpatizante) del Gaueko, el DJ puede hacer una tirada oculta de Suerte, a ver si éste aparece a conocer a aquel que usa su nombre sin permiso. Evidentemente, este detalle no tiene por qué ser conocido por el PJ cuando aprenda este hechizo. El hechizo también se considera magia pagana vasca.

Venganza del Lobo

Maleficio de magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta quemar la piel de lobo.
- ✧ **Componentes:** Una piel de lobo completa, una cantidad importante de sangre del ejecutante, reliquia de un ánima en la que el ejecutante debe haberse lanzado a sí mismo el hechizo Encadenar el Alma (ver pág. 124 de este libro), cuchillo nuevo.
- ✧ **Preparación:** En una noche de luna llena, el ejecutante extiende la piel en un lugar bañado por la luz de la luna y se arrodilla. Con el cuchillo se hace un corte en la mano izquierda, mientras sostiene con dicha mano la reliquia y deja caer la sangre en la piel, al mismo tiempo, repite constantemente el hechizo. El ejecutante debe perder una importante cantidad de sangre (el equivalente al 75% de sus Puntos de Vida). Terminado el ritual, el ejecutante entierra en el lugar la piel, el cuchillo y la reliquia.
- ✧ **Descripción:** Si el maleficio tiene éxito, cuando el ejecutante muera su alma poseerá la piel del lobo y, en la próxima luna llena, la piel se convertirá en un enorme lobo que saldrá de la tierra y asolará (presumiblemente) la región. El lobo no podrá usar los hechizos que conociese en vida. Si muere en esta forma animal, el ejecutante continuará su existencia como ánima errante (véase el hechizo Encadenar el Alma).

Voto Místico

Maleficio de magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta cumplirse el voto.
- ✧ **Componentes:** Un sacrificio adecuado a la deidad en la que crea el ejecutante (sacrificios de animales para paganos, sacrificios humanos para adoradores del diablo, limosnas y actos de caridad importantes para religiones monoteístas), símbolo sagrado de la religión, hierba sagrada de la religión, ayuno y abstinencia durante una semana, estar en la cima más alta del reino.
- ✧ **Preparación:** El ejecutante se prepara durante una semana, ayunando, evitando vicios y tratando de conseguir un estado de pureza (incluso si es un servidor infernal o practicante de magia negra). Tras ello se dirige a la cima más alta del reino y en ella hace un círculo con las hierbas, se hace el sacrificio en el interior, colocando el símbolo sagrado dentro (en caso de monoteístas el sacrificio puede haberse hecho antes de subir a la montaña), y se recita el

maleficio a voz en grito, añadiendo la naturaleza del voto o promesa personal que se va a realzar.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante queda ligado al voto, siendo su propio poder mágico el beneficiario y el perjudicado de sus actos. Siempre que sus pasos vayan encaminados a cumplir el voto obtiene un bonificador de +10% al lanzamiento de hechizos y a la resistencia contra los mismos (sólo con uso de *Talismán de Protección* — ver pág. 199/- — o similares), y en aquellas ocasiones en que pueda incrementar su IRR por visión de seres IRR tendrá siempre un mínimo de un 10% de lograrlo, aunque sólo obtendrá la mitad de la ganancia de puntos si se obtienen los puntos sólo por el porcentaje del voto. Mientras cumpla el voto, en aquellas ocasiones que pueda perder IRR, tendrá una posibilidad del 10% de evitar tal pérdida. En caso de no seguir el voto, todos los beneficios anteriores se invierten: penalizador de -10%, -10% a los porcentajes de ganancia de IRR y 50% más de ganancia de RR. La naturaleza del voto puede ser temporal (“Defender la ciudad frente al asedio al que se enfrenta”) o permanente (“Aprender la mayor cantidad de hechizos posibles”), aunque los PC del hechizo no se recuperan hasta cumplirse el voto. Los poderes a los que se invoca en el hechizo no toman a la ligera su ayuda, así que el PJ restará diez puntos de aprendizaje al final de cada aventura si durante la misma ganó o evitó perder IRR a causa del hechizo. Si el ejecutante muere sin cumplir el voto, tiene un 10% de posibilidades de convertirse en un ánima errante. Este hechizo, en principio, no es de magia negra, aunque esto dependerá de la naturaleza del voto y los dioses (o demonios) implicados en la súplica.

Vis Septima

Ceremonia Mágica

Maleficio de magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Un año lunar o hasta que se use.
- ✧ **Componentes:** Altar, espada mágica (cualquiera), bastón o varita mágica (cualquiera), cáliz de electrum, velas, túnicas limpias, tiza, brasero, carbón vegetal, inciensos planetarios, Astrología y Conocimiento Mágico al menos a 75% y un Mando adecuado, uno o varios seguidores con al menos Conocimiento Mágico 50% e IRR 75%, agua de manantial.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo potencia los efectos de otros hechizos de *vis sexta* o menores (los hechizos de *vis septima* son demasiados complicados para ser potenciados de esta forma) realizando una poderosa ceremonia mágica, la cual se realizará en unas fechas concretas cuando los astros sean propicios. En esa ceremonia se encanta el hechizo objetivo que podrá ser un talismán, poción, ungüento o maleficio (en ese caso se encantan los componentes). Técnicamente también se podría usar para potenciar invocaciones, pero la práctica ha demostrado dar muy

malos resultados. Tras reunir los componentes, lo primero es determinar la fecha óptima para la ceremonia, para lo que se debe tener éxito en una tirada de Astrología con un penalizador de -25%. Si se acierta, se determina la fecha (en los próximos 1D8-1 días), y la hora aproximada indicada (tira 1D8 en la siguiente tabla y sumale a continuación [1D6-1]x30 minutos a la hora resultante):

- † Maitines (medianoche).
- † Laudes (3 de la madrugada).
- † Prima (6 de la mañana).
- † Tercia (9 de la mañana).
- † Sexta (mediodía).
- † Nona (3 de la tarde).
- † Vísperas (6 de la tarde).
- † Completas (9 de la noche).

Llegada la fecha, todos los participantes en la ceremonia se purifican y visten con las túnicas. El número de participantes máximo (sin contar el ejecutante) es un 10% de su porcentaje en la competencia de Mando (redondeando hacia abajo, con un mínimo de uno) y cada uno de ellos debe tener un Conocimiento Mágico e IRR de al menos 75%, conociendo los hechizos de Ceremonia Mágica y el hechizo objetivo y siendo capaces de lanzar este último por sus propios medios (con al menos un 1% de posibilidad). Tras esto, se coloca el talismán, poción, ungüento o componentes del maleficio en el altar y se comienza la ceremonia. Durante la ceremonia, los participantes siguen las indicaciones del ejecutante, respondiendo ritualmente, realizando distintos pases con la espada y la varita, así como quemando los inciensos. La ceremonia suele durar unos diez minutos aproximadamente por el nivel de *vis* del hechizo objetivo (así un hechizo de *vis sexta* tardaría una hora aproximadamente). Tras este tiempo, el ejecutante realiza la tirada del lanzamiento del hechizo y, si tiene éxito, todos los participantes pierden 10 PC. Si alguno de los participantes no tuviesen disponible esa cantidad de puntos, se ignora a la hora de calcular los resultados del hechizo.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el hechizo objetivo queda potenciado durante un año lunar o hasta que se use (sólo una vez, en caso de talismanes y maleficios se debería volver a celebrar otra ceremonia si se quisiese potenciar de nuevo). Los beneficios que se consiguen son los siguientes:

- † En el momento en que se vaya a lanzar el hechizo se podrá repetir la tirada de lanzamiento un número de veces igual al número de participantes menos el ejecutante y quedarse con la mejor de las tiradas.
- † El efecto del hechizo se incrementa en uno (si es de alguna forma cuantificable) por cada participante en la ceremonia, menos el ejecutante. Si no es cuantificable o es discutible, el DJ tiene la última palabra.

- † La duración del hechizo se incrementa en uno por cada participante en la ceremonia, menos el ejecutante. Si, gracias a este bonificador, se supera la duración máxima ordinaria del hechizo, se resta la duración máxima al resultado y la escala de tiempo de la duración del hechizo se incrementa en uno siguiendo esta escala: Asaltos / Minutos / Horas / Días / Semanas / Meses / Años / Lustros / Décadas.

Exemplum: Francesc es hijo de un miembro de la Cofradía Anatemata. En su casa siempre se ha hablado de magia y leyendas, que el muchacho siempre ha creído que son cuentos contados para entretenerlo, y, aunque suele decir no creer mucho en ello, la verdad es que no está muy seguro (IRR 60%, Conocimiento Mágico 40%). Su padre deseaba que su hijo siguiese sus pasos, por ello le contaba tales relatos con la esperanza de encontrar algún día a su hijo preparado y revelarle la verdad. Pero, lamentablemente para su padre, no va a poder ser, pues el muchacho le ha salido aventurero y una mañana le dice a su padre que parte a la guerra y, aunque el padre está en claro desacuerdo, poco puede hacer contra la terquedad de su vástago. Resignado, al menos quiere ayudarlo, así que quiere regalarle un talismán de Bendición de Hada (ver pág. 189/150), potenciado con una Ceremonia Mágica. Tras observar las estrellas, encuentra una buena conjunción en 3 días, una hora después de medianoche. Avisa a cuatro compañeros de la cofradía para que lo asistan (Mando 43%) y, llegado el momento, realizan la ceremonia con éxito. Un día antes de partir, el padre le da el talismán al hijo, diciéndole cómo activarlo y que lo use cuando más lo necesite. Y ese día llega en la víspera de una gran batalla. El muchacho hace los pases y pronuncia las palabras estipuladas teniendo un 45% de posibilidad de acierto, aunque como el hechizo estaba potenciado, puede repetir la tirada cuatro veces y quedarse con el mejor resultado. Tiene éxito, así que su suerte se duplica, además de proporcionarle un 40% más de Suerte, un 10% por cada participante (llegados a este punto es previsible una discusión entre PIs y DJ, reclamando que el +1 al efecto se aplique al multiplicador, algo que puede resultar excesivo, de ahí que el DJ opte por una solución de compromiso). Se procede a calcular la duración (1D6 horas) más 4 por los participantes: dando el dado 5 horas, sumaría 9 en total. Como 9 supera el máximo ordinario del hechizo (6 horas), la duración se incrementa en una unidad de tiempo y se resta el máximo ordinario al valor, durando el hechizo 3 días.

La Gran Maldición

Ungüento de magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** El ungüento no caduca, a no ser que se sumerja en agua bendita.
- ✧ **Duración:** Permanente hasta el fin de los tiempos, hasta que la bruja la retire o se encuentre algún medio mágico lo suficientemente poderoso para anularla (de manera individual es posible anular los efectos de forma ordinaria, aunque los descendientes, o los descendientes de los mismos, seguirán malditos).
- ✧ **Componentes:** Conocer los hechizos de Condenación, Maldición, Prohibición Mágica, Cláusula de Apolonio y otro hechizo “perjudicial” que se usará como venganza, sangre del ejecutante, sangre de demonio, un objeto personal muy querido del blanco o, en su defecto, algún com-

Part V: Fascinationes, Beneficia et Cantus Abbatis

ponente material de su cuerpo (sudor, carne, pelos, sangre, etc.), madera podrida, carbón, azufre, perfume de Saturno, poción, ungüento o talismán (o los componentes si fuese maleficio) de la magia negra objetivo, cuchillo encantado (por un hechizo de magia negra).

✧ **Preparación:** En una noche sin luna, en lo alto de un monte o montaña, la bruja cava un pequeño foso. En él, apila el carbón y la madera y les prende fuego, bailando alrededor de la hoguera mientras blasfema e insulta con el mayor de sus odios al blanco, quemando mientras tanto el perfume de Saturno. Tras varios minutos, se coloca en el extremo de la fogata orientado al este y lanza el hechizo goético de la poción, ungüento, talismán o maleficio sobre el objeto personal de la víctima (se ha de realizar la tirada correspondiente y tener éxito, aunque no se hará aún tirada de RR alguna). A continuación, la bruja se aplica la sangre de demonio en su mano izquierda y se hace un profundo corte, dejando que la sangre caiga sobre el objeto, mientras recita el hechizo. Tras esto, se arroja el objeto a la fogata y se danza alrededor de la misma hasta que sólo quedan cenizas. Más tarde, entre las mismas, si el hechizo ha tenido éxito, se distinguirán unas cenizas de color sangre que siempre parecerán estar ligeramente templadas y que serán el ungüento resultante. Con este ungüento se ha de dirigir a su víctima y lanzarle el hechizo delante de ella, dándole a conocer los efectos (y condiciones si las hubiese) de la maldición, terminando por arrojarle las cenizas (éstas deben tocar al blanco para que la maldición surta efecto). El blanco sólo puede hacer una tirada de RR a su mitad de porcentaje, a no ser que esté bajo los efectos del hechizo de Amuleto (ver pág. 188/150), en cuyo caso podrá hacer la tirada de RR ordinaria. Los descendientes que estén vivos en ese momento sólo pueden hacer tirada de RR si están bajo los efectos de Amuleto.

✧ **Descripción:** Este hechizo es una de las maldiciones más poderosas que una bruja puede lanzar, ya que no sólo afecta a la víctima, sino a toda su progenie y a la progenie de su progenie, y así hasta el fin de los tiempos. Los PC invertidos en el lanzamiento del hechizo contra el blanco (no los que se usaron en el encantamiento del ungüento), caso de tener éxito, no se recuperan de forma alguna, pues son gastados de forma permanente para mantener una magia tan poderosa. Al lanzar el hechizo, la bruja elige la magia negra con la que dañará al blanco y a su progenie, así como sus condiciones. A grandes rasgos, la maldición funciona como si se hubiese lanzado la magia negra objetivo sobre el blanco y sus descendientes y se usase una Prohibición Mágica (ver pág. 121 de este libro), para decidir cómo y cuándo actúa, y, opcionalmente, una Cláusula de Apolonio (ver pág. 104 de este libro), por si quisiese dar condiciones de anulación a título individual de descendiente o total para toda la gran maldición. Se rumorea que existe una versión prohibida de este hechizo que permite lanzarla como si fuese un maleficio, sin componentes, a la manera del hechizo de condenación.

El DJ puede usar este hechizo para que algún PNJ cree una gran maldición de efectos más extraños o poderosos.

Algunos ejemplos de grandes maldiciones y los hechizos a usar pueden ser los siguientes:

- † **“Que todos tus hijos te salgan tontos”:** Estulticia, Demencia o Nublar el Pasado a toda la descendencia.
- † **“Que tú y tus descendientes perdáis lo máspreciado si aquellas que amáis no os son fieles” (para hombres):** Atadura de Eunuco o Robar el miembro la primera vez que la novia o mujer le sea infiel.
- † **“Que tú y tus descendientes destruyáis a aquellos (o aquellas) que más améis”:** En el momento de mayor felicidad, Furia.
- † **“Que tú y tus descendientes fracaséis en el momento que más os necesiten”:** Maldición de Gul, Tormento u opcionalmente otro hechizo como Alma de Estatua, Danza, Bebedizo de Sueños, en el momento más apurado.
- † **“Que al perder tu virtud, tus descendientes se conviertan en bestias hasta que encuentren su verdadero amor y sean correspondidos”:** Tras perder la virginidad, Maldición de Lobisome o incluso Sangre de Upiro, hasta que sea correspondido por su verdadero amor (aquí se podía elegir terminar los efectos de la gran maldición para todos los descendientes o sólo para el que lo logre en concreto).
- † **“Que en ti y en tus descendientes se cebe el infortunio, hasta que en una noche con sol, sacrifiqueis aquello que más améis”:** Infortunio hasta que se sacrifique lo más amado en un eclipse solar.

Invocar a la Muerte

Talismán (de un sólo uso) de magia blanca de origen prohibido.

✧ **Caducidad:** Hasta que se rompa.

✧ **Duración:** Un asalto (en la práctica más tiempo).

✧ **Componentes:** Azogue, marfil, piedra sin nombre, el último suspiro de doce personas cada una de igual profesión que cada uno de los apóstoles y que mueran de forma natural (o no tanto, pero en cuya muerte que el mago no halla intervenido de ninguna forma).

✧ **Preparación:** Se trabaja la piedra con el azogue hasta convertirla en un espejo, enmarcándolo después en un marco de marfil, reuniendo los suspiros y realizando los encantamientos posteriores. Para usarse el talismán, se deberá ir a un cementerio de al menos cinco siglos de antigüedad y, a medianoche, lanzar el espejo hacia atrás (rompiéndolo) a la vez que se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si se tiene éxito en el lanzamiento del hechizo, el tiempo se detendrá (pues es la única forma en que la entidad encontrará un momento para charlar) y la Muerte (con mayúsculas) aparecerá a las espaldas del mago (algunos sugieren que es el propio Ángel de la Muerte, aunque dependerá de las creencias y religión del ejecutante). El mago podrá hablar con la Muerte

todo el tiempo que desee, aunque deberá tener cuidado de no darse la vuelta o morirá sin tirada de RR que valga (ni talismán de Protección Mágica o Amuleto que lo salve). Se puede intentar conseguir algún beneficio de la entrevista, aunque la cosa será hartó complicada (no se permiten tiradas milagrosas de Elo-cuencia). Cuando la conversación termine, la Muerte desaparecerá y el tiempo volverá a transcurrir.

Este talismán tiene propiedades mágicas innatas que no necesitan ser activadas, siendo lo que se conocía como "el espejo de los brujos": un espejo que refleja a toda ánima, espíritu o fantasma invisible, como si fuese visible. Existen otras versiones de este hechizo para otras culturas o estilos mágicos. El presente es la versión cristiana del mismo, usada normalmente sólo por las más poderosas y osadas hechiceras.

Maldición de la Mano de Gloria

Talismán de mano negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Los efectos de este talismán no se pierden con el paso del tiempo, aunque la vela se va gastando con el uso.
- ✧ **Duración:** Hasta que se apague la vela o ésta se consuma.
- ✧ **Componentes:** Los mismos que el hechizo Mano de Gloria (ver pág. 195/151).
- ✧ **Preparación:** Como la Mano de Gloria.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo hace uso del talismán Mano de Gloria, aunque tiene efectos "menos académicos". Este hechizo era temido en toda la Europa medieval, pues gracias a él un ladrón podía desvalijar una casa sin el menor problema. Una vez recitado el hechizo y activada la vela correctamente, toda aquella persona que viese la luz de la vela (no necesariamente la llama, ni el mirarla directamente) era afectada por los efectos del hechizo Alma de Estatua (ver pág. 201/154) o, en caso de estar dormida, no despertaría por mucho ruido que escuchase (aunque sí por sufrir daño físico). Si el testigo está lo suficientemente lejos no se vera afectado (100 varas aproximadamente), al igual que si cierra los ojos antes de ver la luz. Si se es blanco de los efectos de la vela, los efectos desaparecerán cuando la vela sea apagada o abandone la casa o edificio. Si no se está bajo techo, los efectos se dejan de sentir cuando se deje de ver la luz. Todo aquel inquilino que esté durmiendo cuando el portador de la vela entra en el edificio, sigue durmiendo, no pudiendo despertar por mucho ruido que se haga, hasta que la vela se apague o abandone el lugar. El portador de la vela es inmune a los efectos de la misma. El hechizo no permite tirada de RR.

Había multitud de remedios para impedir la acción de este hechizo, el más conocido era mojar el dintel de la casa con sangre de cordero. El uso de Amuleto (ver. 188/150) y Cruz de Caravaca (ver pág. 191/-) dan la oportunidad de resistir sus efectos, al igual que se sea presa de la vela en una habitación con Refugio del Hechicero (ver pág. 209/-). Durante el Medioevo, los charlatanes hacían su particular agosto vendiendo dijes y amuletos que se suponía protegían de este hechizo. Su posible utilidad se deja a discreción del DJ.

Préstamo de Poder

Talismán de magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** Hasta ser destruido.
- ✧ **Duración:** 2D6 minutos, horas, días, semanas o meses (el ejecutante elige) o hasta que uno de los dos muera.
- ✧ **Componentes:** Oro filosófico, electrum o metal extraído de un talismán metálico de al menos cinco años de antigüedad, sangre de hada, demonio o ser IRR que conozca al menos siete hechizos, una piedra sin nombre o una gema de calidad constelada a su planeta regente, punzón nuevo, perfume solar.
- ✧ **Preparación:** Se fabrica con los componentes una medalla, en la que se inscribe un círculo mágico con la piedra en su centro. Para usarse, el ejecutante y el blanco han de estrecharse la mano derecha, poniendo el talismán entre ellas, y lanzar el hechizo.
- ✧ **Descripción:** Este hechizo era usado normalmente por hechiceros con sus aprendices cuando mandaban a estos a alguna misión arriesgada. Si tiene éxito el hechizo, el ejecutante y el blanco intercambian sus valores de IRR y RR (el ejecutante cambia su IRR con el blanco y viceversa). A partir de ese momento los valores IRR/RR cambiados se consideran como propios y, si por alguna razón fuesen alterados (una ganancia o pérdida de RR, por ejemplo), al término del hechizo el legítimo propietario recuperará el valor actualizado. El hechizo no funciona con criaturas IRR, aunque se rumorea que pueda existir un hechizo prohibido con tales efectos.

Reclamar al Arrebatado

Maleficio de magia negra de origen prohibido.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** El cuerpo del arrebatado, hierba sagrada, el padre, madre o tutor del arrebatado, cadenas de plata, inciensos planetarios, tres cirios benditos, brasero de plata, carbón vegetal, una piedra sin nombre reducida a polvo.
- ✧ **Preparación:** Para poder lanzarse este hechizo se debe contar con el padre, madre o tutor del niño y que no haya pasado una puesta de sol desde que el niño murió (fecha límite para la partida del alma). Además, el niño ha de ser un inocente. Esta condición es peliaguda y puede leerse de diversas formas: que no se haya bautizado, que no le hayan crecido aún todos los dientes (los de leche), que tenga menos de un año, etc. Si el niño no es un inocente, el hechizo fallará. El DJ tiene la última palabra sobre la inocencia del niño, pero si este no es un bebé las posibilidades de inocencia serán mucho, mucho menores.

Con el polvo de la piedra se dibuja un triángulo y, en su centro, se coloca el cuerpo encadenado, colocando un cirio en cada punta. Se procede a comenzar la ceremonia, en la que el mago y el padre, madre o tutor de la víctima realizarán varias invocaciones a los poderes su-

Part V: Fascination, Beneficia et Cantus Abbatis

periores mientras andan en círculo alrededor del triángulo, quemando los inciensos en el brasero. El hechizo terminará cuando el padre, madre o tutor, secundado por el ejecutante, demande que se le devuelva lo arrebatado.

- ✧ **Descripción:** Si el hechizo tiene éxito, el alma del niño se convierte en un espíritu familiar.

Vínculo Místico

Maleficio de magia blanca de origen prohibido.

- ✧ **Caducidad:** El ritual deberá ser completado antes de 1D8-1 días (si el resultado es 0, el mismo día).
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Astrología y Conocimiento Mágico a 100% o más, un lugar místico, sangre del ejecutante, conocer el hechizo de Ceremonia Mágica (ver pág. 125 de este libro) y la ayuda de dos magos con al menos 125% de IRR.
- ✧ **Preparación:** Se reúnen los componentes del hechizo objetivo a los que se les realiza siete ceremonias mágica en el lugar místico, ayudado de los dos magos, cada una en

el mayor momento de influencia del Sol, la Luna, Mercurio, Marte, Venus, Júpiter y Saturno (es necesario superar una tirada de Astrología con un penalizador de -50% para determinar el momento exacto). Si se realizan correctamente, ya sólo queda lanzar el hechizo objetivo en el momento adecuado (nueva tirada de Astrología con -50%), tras lo cual, se moja con la sangre del mago el blanco y, alzando los brazos a los cielos, se recita el encantamiento.

- ✧ **Descripción:** Este complejo ritual permite extender la duración de un hechizo vinculándolo a las mismas fuerzas de los astros del firmamento, haciendo, de esta manera, que el hechizo sea eterno. Lanzarlo es extremadamente peligroso, pues es el mago el que tiene que canalizar el poder místico del cosmos: si tiene éxito, deberá hacer una tirada en la Tabla de Envejecimiento (ver pág. 107/95) y, en caso de pérdida, aunque sea de un punto, el ejecutante muere, sin tirada de RR que valga, aun con Amuleto (la pifia convertiría al mago en un espíritu condenado o en algo peor). Además, los PC perdidos nunca se recuperan y el mago resta 2D6+3 puntos a su IRR actual y máxima.

LISTADO DE COMPONENTES

Habrás observado que algunas fórmulas y hechizos utilizan extraños componentes, aunque no siempre lo que se requería era literalmente lo que se pedía, pues muchas veces se denominaba a ciertos componentes por un nombre simbólico. He aquí una lista de algunos de ellos:

Animales

- ✧ **Aroma de Cronos:** Leche de cerda
- ✧ **Cabeza de serpiente:** Sanguijuela
- ✧ **Sangre de cinocéfalo:** Sangre de lagarto
- ✧ **Semen de toro:** Huevo de escarabajo

Vegetales

- ✧ **Corazón de halcón:** Corazón de artemisa
- ✧ **Flores de las siete estrellas:** Mejorana, lirio, loto, he-refilino, narciso, alelí y rosa
- ✧ **Grasa de un pie:** Siempreviva
- ✧ **Grasa del vientre:** Camomila
- ✧ **Hueso de Ibis:** Espino
- ✧ **Lágrimas de cinocéfalo:** Jugo de eneldo
- ✧ **Lenteja solar:** Haba de Egipto
- ✧ **Pelos de cinocéfalo:** Semilla de eneldo
- ✧ **Sangre de Ares:** Portulaca
- ✧ **Sangre de ganso egipcio:** Leche de moral
- ✧ **Sangre de Hefesto:** Artemisa

- ✧ **Sangre de Hestia:** Camomila
- ✧ **Sangre de la cabeza:** Altramuz
- ✧ **Sangre de la cadera:** Camomila
- ✧ **Sangre de ojo:** Agalla de tamarisco
- ✧ **Sangre de titán:** Lechuga silvestre
- ✧ **Sangre de hombro:** Cardo
- ✧ **Semen de Amón:** Crisantemo
- ✧ **Semen de Ares:** Trébol
- ✧ **Semen de Hefesto:** Inula
- ✧ **Semen de Hermes:** Eneldo

Mínerales

- ✧ **Excremento de cocodrilo:** Tierra de Etiopía
- ✧ **Hueso de médico:** Piedra arenisca
- ✧ **Sangre de serpiente:** Piedra de sangre (hematites)
- ✧ **Serpiente enroscada:** Piedra de cera (alabastro)

Sustancias

- ✧ **Sustancia de Cronos:** Resina
- ✧ **Sustancia de Zeus:** Hoja de cinamomo
- ✧ **Sustancia de Ares:** Kóstos
- ✧ **Sustancia de Helios:** Incienso
- ✧ **Sustancia de Afrodita:** Nardo indio
- ✧ **Sustancia de Hermes:** Canela
- ✧ **Sustancia de Selene:** Mirra

Part VI: Res Maleficarum



Donde fablaremos con alongança et hondura daquellas materias intuidas et apenas catadas en capitulos anteriores, por que non finque el profano sin conoçimiento nin el vergado sin asseveración.

Que vas Profesiones

Alcahueta

No se preocupe vuestra merced, que esa muchacha no hará ascos a tan apuesto mocetón, que si los años me han enseñado algo es que la mujer fácil es de complacer si le ofrece algo de su agrado. Perded cuidado que vuestros regalos le serán entregados por mi persona y que le hablaré maravillas de vos. Olvidad a sus otros pretendientes, que vuestra merced, con vuestra gallardía y presencia, pronto haréis que ella los deje de lado y, si alguno de ellos siguieran insistiendo o se pasase de listo, conozco yo a un par de fornidos primos que le pueden entregar el recado de que mejor deje de meter las narices en asuntos ajenos. ¿Aún turbado? No lo estéis, que si todo lo anterior fallase, aún dispongo de medios mágicos para garantizar el amor y los favores de incluso la más virtuosa, ¿o es que acaso no conocéis mi bien merecida fama?

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo femenino de posición social villano.

Se podría decir que la alcahueta es una versión urbana de la bruja rural mezclada con una buscavidas que no hace ascos a encargos. Normalmente mujeres de cierta edad²⁰, que no tienen medios para valerse (viudas sin recursos, ancianas, antiguas prostitutas, etc.), que usan su ingenio y su conocimiento de la ciudad en la que viven (especialmente de los bajos fondos, donde la necesidad las ha tenido confinadas) para salir adelante. Los apuros han hecho que se adapten a las necesidades de su alrededor, así que no es raro que actúen como mensajeras o sirvientes para recados confidenciales o ilegales, como casamenteras para aquellas familias con menos recursos económicos, y como improvisadas mediadoras, a la manera de los medieros judíos, para conseguir mercancías robadas o ilegales o para concertar ciertos servicios delicados (como contratar a unos matones para darle una paliza a alguien). Aparte de estos servicios, también usan su picaresca para ganarse la vida, siendo común que se hagan pasar por una medio bruja, capaz de preparar filtros y pócimas para conseguir los más diversos fines (en ocasiones, incluso pueden tener ciertos conocimientos mágicos).

- ✦ **Mínimos en Características:** 15 en Comunicación y Percepción.
- ✦ **Competencias principales:** Conocimiento de área, Empatía, Elocuencia y Escuchar.
- ✦ **Competencias secundarias:** Alquimia, Conocimiento Mágico, Corte, Descubrir, Disfrazarse, Escamotear, Sigilo y Ocultar.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje de Elocuencia en maravedías.
- ✦ **Hechizos habituales de una alcahueta:** Amuleto de protección, Amuleto del fullero, Deseo carnal, Discordia, Embrujar, Filtro amoroso, Polvos de seducción, Provocar el aborto, Ver el rostro del amor verdadero, Virtud de doncella, Verrugas.

Azti

El azti llevaba sentado en medio de los campos de cultivo más de una hora. El nervioso campesino no le había quitado el ojo en todo ese tiempo y lo esperaba con impaciencia contenida, caminando nervioso por el linde del campo. El labriego miró a los pájaros que volaban por el lugar, preguntándose qué señal estaría buscando el adivino, pues, para él, su vuelo era el de siempre. Al apartar los ojos de los pájaros vio como el azti se levantaba y se dirigía hacia él.

—Has hecho bien en llamarme —dijo al llegar hasta el campesino—. He leído en el vuelo de los pájaros que la plaga de pulgón que asola a tus vecinos pronto llegará a tus campos. Mejor harías en recogerlos.

—Pero, eso no es posible —replicó el campesino angustiado—. Todavía es pronto y apenas tengo a quien me eche una mano para recoger tanta cantidad.

—Yo ya te he avisado. Obra en consecuencia —y, tras una pausa, añadió—: Lo más que puedo recomendarte es que acudas esta noche al akelarre y le lleses una buena ofrenda a Akerbeltz. Llegados a este punto, sólo Él tiene potestad en este asunto.

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo masculino, de posición social campesino y que pertenezcan al pueblo vasco.

En Euskadi, mientras el peso principal de la dirección del culto a Mari lo lleva la sorguina, el papel de sacerdote masculino de los dioses también puede recaer en el azti. Es él quien lleva la cabeza del cabrón, representando a Akerbeltz, dirigiendo el akelarre y las celebraciones, ofrendas, ritos o actos de adoración de los dioses, encargándose también de los rituales de augurio o adivinación. En ambientes rurales es respetado por ello, más aún cuando sus consejos, obtenidos leyendo el vuelo de los pájaros, ayudan a evitar males en las cosechas. Aunque, a los ojos de extraños, no deja de ser un brujo más.

- ✦ **Mínimos en Características:** 12 en Comunicación y 15 en Percepción y Cultura.
- ✦ **Competencias principales:** Conocimiento mágico, Elocuencia, Teología (Pagana) y Leyendas.
- ✦ **Competencias secundarias:** Alquimia, Astrología, Conocimiento Animal, Conocimiento de Área, Conocimiento Vegetal, Empatía, Leer y Escribir (Escritura Sagrada²¹) y Memoria.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedías como su porcentaje en Suerte.
- ✦ **Hechizos habituales de un azti:** Augurios, Aullido del Gaueko, Bendición de las semillas, Bendición de los campos, Bendición de los animales, Maldición de Mari, Malos Presagios, Llamar a las lluvias, Incubatio, Preguntar a los huesos, Preguntar a las aves.

²⁰ *Addenda:* Para lo que se recomienda adquirir la vergüenza Vejez (ver pág. 67/59).

²¹ *Addenda:* Se trata de una variante de la competencia Leer y Escribir que sólo puede ser utilizada para leer o escribir inscripciones sagradas usadas en el culto. No puede ser usada con otro idioma.

Conjurador

El viento golpeaba con gran fuerza mientras el cielo se convertía en noche, entre tanto nubarrón, sólo iluminando la creciente oscuridad el ocasional relámpago. Una pequeña multitud se había reunido, aunque permanecía temerosa, a una prudencial distancia del conjurador. Sobre lo alto de la colina, acompañado por los campesinos más robustos que pudo encontrar, el conjurador hacía un último repaso a los utensilios que había traído, un auténtico altar portátil. Tras unos breves instantes en que recordó a sus ayudantes que lo sujetasen a él con fuerza y ayudasen en todo lo posible, empezó a leer el conjuro de su pequeño librito ayudado sólo por el candel de uno de sus asistentes:

"Per sanctam et individuum Trinitatem et per sacrosanctum sanguinem Domini Nostri Iesu Christi et per admirabile nomen eius Iesu, in quo omne genescit, coelestium, terrestrium et infernorum, ego tam quam Ecclesiae Catholicae minister et sacerdos (licet indignus) vos coniuvo, compelo et constringo Apolion, Behemet, Belcebu duces atque..."

No pudo terminar el conjuro: una fuerte ráfaga de viento le arrancó el librito de las manos, empujando al que le alumbraba con el candel, que, de no ser de por la ayuda del otro campesino, hubiese acabado rodando colina abajo. El conjurador frunció el ceño, mientras el librito de conjuros volaba colina abajo, pensando que la tarea no iba a ser tan fácil como la había imaginado. Y no solía equivocarse.

Esta profesión sólo puede ser practicada por personajes de sexo masculino que pertenezcan a una sociedad cristiana. Si el personaje tiene doble profesión y alterna esta con una de tipo religioso (sacerdote, clérigo, etc.), se tratará de un verdadero conjurador y pertenecerá a la posición social de burguesía o incluso mayor. Si no se da esa circunstancia, el personaje se considerará un farsante o imitador y tendrá una posición social de villano o campesino. En cualquier caso, si se dan las condiciones necesarias para que el personaje conozca hechizos, sólo podrá aprender conjuros de abad —al menos durante la generación del personaje—.

Los conjuradores eran hombres que se hacían pasar (algunos lo eran realmente) por sacerdotes y que iban de pueblo en pueblo ofreciendo sus servicios para conjurar, en nombre de Dios, para que se marchase el pedrisco, así como otras plagas, mediante latines y rituales cercanos al de exorcismo. Dada la importancia de las cosechas en la vida rural y que una mala podía significar el hambre y la muerte para la comunidad, era oficio tenido en muy alta estima y muy solicitado. Si el conjurador hacía bien su trabajo, los mismos vecinos podían contratarlo de forma permanente, aunque si no era así... También es cierto que los verdaderos conjuradores sí eran sacerdotes especialmente adiestrados en rituales para expulsar plagas y tormentas (en las que se veía un origen demoníaco), pero su escaso número fomentó la aparición de numerosos imitadores y farsantes.

- ✧ **Mínimos en Características:** 10 en Comunicación y 15 en Percepción y Cultura.
- ✧ **Competencias principales:** Descubrir, Elocuencia, Idioma (Latín) y Teología.
- ✧ **Competencias secundarias:** Conocimiento mágico, Leer y Escribir, Leyendas, Memoria, Empatía, Palo o Cuchillo, un idioma (a escoger entre los idiomas de la Península) e Idioma (Griego) (para auténticos conjuradores) o Disfrazarse (para falsos conjuradores).

✧ **Ingresos Mensuales:** Los falsos conjuradores obtienen unos ingresos iguales a su porcentaje de Elocuencia. Los auténticos obtienen lo habitual por su profesión religiosa más un bonificador igual a la mitad de su Teología.

✧ **Conjuros de abad habituales de un conjurador:** Cruz de los Ángeles, Conjurar las llamas, Conjurar las tempestades, Conjurar plagas de langosta, Conjurar plagas menores, Conjurar plagas mayores, Conjuro de expulsión y exorcismo, Llamar a las nubes, Invocar el poder de Santa Barbara, Llamar al Pedrisco y Llamar al Rayo.

Devoto

El joven Juan miraba con envidia los rebaños colina abajo mientras soltaba un suspiro de nostalgia. Algunos pensaban de la profesión de pastor que era triste oficio y mal pagado, pero el hecho era que lo echaba de menos. Ahora debía atender otras obligaciones, no por él, sino por el destino de la comunidad. Debía aprender los viejos ritos del anciano eremita de la cueva, pues, en poco tiempo, suyo sería el deber de aplicarlos correctamente. Era una tarea importante, pues el dios de la montaña siempre había protegido a sus fieles y, aunque cada vez eran menos los que seguían las antiguas enseñanzas, bien podía constatarse que eran más efectivos los sacrificios y ofrendas al dios que las de los cristianos a sus santos. Juan volvió a mirar por última vez los rebaños antes de volver con el viejo, sabiendo que antes o después volvería con su añorado rebaño, a sus quehaceres cotidianos, tareas más simples y menos importantes, pero no por ello menos necesarias.

Esta profesión sólo se puede ejercer junto a otra como una doble profesión (pero nunca junto a otra profesión de tipo pagano) y es para personajes de posición social campesino.

Los devotos son aquellos que están más cerca a los dioses más antiguos de la Península, cuyos cultos y ritos se pierden en la más remota historia. Habitan en cuevas y grutas, cerca de los lugares de culto ancestral de los *genius loci*, aceptando las ofrendas por los dioses y realizando los ritos adecuados para mayor beneficio de la comunidad. Aunque cumplen tareas propias de un sacerdote pagano, la verdad es que los devotos no encomiendan su vida al servicio de la deidad, simplemente cumplen una necesidad práctica: alguien debe atender las necesidades religiosas de la comunidad y no hay nadie que pueda realmente dedicarse plenamente a ello. Por ello, el oficio de devoto es temporal, turnándose los habitantes de la comunidad en su desempeño, volviendo a sus quehaceres cotidianos cuando su período termine. Los devotos pueden aprender misterios sagrados, pero normalmente sólo se instruirán en aquellos relativos al culto a los dioses o los necesarios para sus fieles.

- ✧ **Mínimos en Características:** 12 en Cultura.
- ✧ **Competencias principales:** Teología (Pagana), Leer y Escribir (Escritura Sagrada), Idioma (Ancestral²²) y Leyendas.

²² *Addenda:* El idioma de antaño, perdido en el tiempo, que sólo ha perdurado en la memoria de los sacerdotes paganos. Consulta el capítulo de *Vetus Religio* (ver pág. 12 de este libro), para determinar cuál es en función de la comarca de origen del PJ.

Parte VI: Reg Maleficarum

- ✧ **Competencias secundarias:** Astrología, Conocimiento Animal, Conocimiento de Área, Conocimiento Mágico, Conocimiento Vegetal, Enseñar, Memoria y Palo.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Un devoto que ejerza como tal no recibe ingreso alguno, aunque tampoco tiene gastos mensuales, pues sus necesidades básicas son mantenidas por la comunidad.
- ✧ **Hechizos habituales de un devoto:** Augurios, Bendición de los campos, Bendición de los animales, Bendición de los amantes, Bendición de los dioses gemelos, Cremación, Iniciación, Ritual de madurez, Sacrificio a las diosas matres, Suplica y Venerar a los ancestros.

Ensalmador

Habéis hecho bien en llamarme. ¿Para qué llamar a médicos y cirujanos que todo lo arreglan con dolorosas sangrías cuando no con amputaciones? ¡La única medicina que se necesita para cualquier dolencia es la Fe en Cristo! Bueno, eso y el conocimiento de los ensalmos y oraciones pertinentes, pero en eso perded cuidado, pues sabed que las conozco todas. Dejadme aplicarle esta nomina bendita alrededor de la pierna, y ¡por Dios! ¡Mudad esa expresión de congoja de vuestra cara! El muchacho salvará la pierna, ninguna gangrena aparecerá en el miembro. Y mientras empiezo los preparativos para el ensalmo, ¿os importa abonarme la cantidad estipulada? No penséis mal, pero el que me paguéis antes no deja de ser una muestra de Fe en mi trabajo y, sin Fe, todos mis trabajos son inútiles. Pero no hay que preocuparse, porque vos tenéis una Fe sólida en el poder del Altísimo, ¿verdad?

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo masculino de posición social campesino o villano.

Los ensalmadores eran personajes que se ganaban la vida ofreciendo sus servicios recitando salmos y oraciones de reputadísima eficacia, junto a la aplicación de nominas benditas que, según decían, tenían la virtud de curar todo mal. Se las daban de santones y milagreros que podían curar toda clase de enfermedades gracias a sus rezos y conocimientos religiosos. Tenían cierto éxito entre las clases más humildes, que preferían acudir a alguien que imploraba a Dios y los Santos por la sanación más que a doctos (y caros) médicos, cuyos métodos podían llegar a ser mucho más largos y dolorosos. La mayoría de los ensalmadores eran farsantes y timadores que lo más que hacían era propiciar la curación “psicológica” de sus pacientes, en vez de obrar curaciones divinas, por lo que solía ser oficio itinerante. Si se dan condiciones para que conozca hechizos, el ensalmador sólo podrá aprender conjuros de abad, al menos durante la generación del personaje.

- ✧ **Mínimos en Características:** 15 en Comunicación y Cultura.
- ✧ **Competencias principales:** Elocuencia, Leer y Escribir, Idioma (Latín) y Teología.

- ✧ **Competencias secundarias:** Correr, Conocimiento Mágico, Disfrazarse, Empatía, Esquivar, Medicina, Pelea o Cuchillo y Sanar.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje de Elocuencia en maravedíes.
- ✧ **Conjuros de abad habituales de un ensalmador:** Cédulas benditas, Cruz de los Ángeles, Ensalmos de la dicha, Ensalmos de curación de enfermedades, Ensalmos de Penticostés, Ensalmos de pronta cura, Ensalmos para curar un mal ignorado, Ensalmos para quitar el mal de ojo, Ensalmos para romper maleficios, Melecinas milagrosas y Nominas consagradas.

Hechicera

Ven, mi niña, siéntate y deja de llorar, que en asuntos más extraordinarios que el tuyo he obrado prodigios. ¿Recuerdas cuando le quité la verruga a tu abuela? ¿Y cuando le quité el mal de ojo que aquel tuerto le había lanzado a tu tío? ¿Y no olvidarás la cantidad de veces que te he dado buenos y valiosos consejos? Venga, mi niña, apaga tu llanto y toma asiento, que si de algo sé, es de mal de amores y, por muy grande que sea tu aflicción, seguro que tengo un remedio adecuado, ¡aunque tenga que invocar al mismísimo diablo cojuelo para encontrarlo!

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo femenino con posición social de villano.

La hechicera es un personaje que verdaderamente suple el vacío mágico dejado en las ciudades, siendo la contrapartida urbana de la bruja rural. Su papel se centra en dar consejos y remedios mágicos para resolver los problemas amorosos, así como otros relacionados con la anulación de maleficios, ya sea quitando el siempre temido mal de ojo o rompiendo algún tipo de maldición. Dado lo benéfico de sus servicios, la sociedad puede medio respetarla (o al menos su clientela habitual) frente al temor y desprecio que se tenía a la bruja diabólica. Aunque también es cierto que nada impide que una hechicera se pierda y se aficione a las goecias. Si esto ocurriese, hará bien en llevar sus actividades con más secreto y disimulo, y aunque su clientela es probable que disminuya considerablemente, seguro que la que quede pagará mejor por sus servicios y su discreción.

- ✧ **Mínimos en Características:** 12 en Comunicación y Percepción, 15 en Cultura.
- ✧ **Competencias principales:** Elocuencia, Conocimiento Mágico, Empatía y Escuchar.
- ✧ **Competencias secundarias:** Alquimia, Astrología, Conocimiento Vegetal, Cuchillo o Palo, Descubrir, Memoria, Leyendas y Teología.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedíes como su porcentaje de Suerte.
- ✧ **Hechizos habituales de la hechicera:** Amuleto de protección, Escutar el alma, Desaojear, Filtro amoroso, Filtro de desamor, Nostalgia de amor, Provocar el aborto, Revocar maldición, Ver el rostro del amor verdadero, Virtud de doncella y Ungüento de la Abuela.

Lobera

Martin, Martin, ya le dije a tu hermano hace tres lunas que este bosque nos pertenece a nosotros. Ni se te ocurra salirme con que lo manda el conde, que si son sus tierras y todas esas sandeces. Dejé escapar a tu hermano con un par de mordiscos en el trasero como advertencia, pero ya estoy cansada de la gente del pueblo. Creo que tú serás un buen escarmiento. Y una buena cena para mis amiguitos...

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo femenino, de posición social campesino y, preferentemente, que procedan de reinos y pueblos de la zona norte peninsular.

Mientras que brujas y brujos viven en la periferia de los pueblos a los que “sirven”, las loberas son auténticas “mujeres salvajes” que habitan en el bosque, a veces en grutas o cavernas, sin más compañía que los animales de la foresta. Desprecian el contacto humano, prefiriendo la soledad de los bosques y de sus habitantes. Su origen puede ser variado: una hija perdida de un leñador o cazador, la prole de otra bruja o lobera, o incluso puede que sea la última opción de una mujer que ha sido proscrita y debe abandonar la sociedad ya sea por vergüenza o por salvar la vida. A las loberas se las teme porque se dice que son brujas y que hablan con los lobos, no teniendo reparos en azuzarlos contra quien las ofenda; no tienen especial cariño por los cazadores que acosan a sus “amigos”.

- ✦ **Mínimos en Características:** 10 en Fuerza, 15 en Agilidad y 10 en Cultura.
- ✦ **Competencias principales:** Conocimiento Animal, Conocimiento Vegetal, Descubrir y Rastrear.
- ✦ **Competencias secundarias:** Alquimia, Conocimiento Mágico, Correr, Escuchar, Leyendas, Palo o Pelea, Sigilo y Tregar.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Aquellas que sean auténticas loberas (o sea, que posean el rasgo u orgullo Lobera — ver pág. 134 de este libro —) ganan su competencia de Conocimiento Animal en maravedís. Las farsantes (aquellas brujas de los bosques que se hagan pasar por auténticas loberas) ganan la mitad de la competencia.
- ✦ **Hechizos habituales de una lobera²³:** Amansar Fieras, Bálsamo de curación, Cadena negra, Descanso, Esencia de Hostilidad, Invocar, Maldecir la batida, Maldición de la Bestia, Ojos de Lobo, Pellejo de Bestia, Varita de bruja.

Sacerdote Pagano (Genérico)

El día ha llegado y, con él, la esperada noche en que los fuegos de Bel volverán a iluminar los campos y colinas. Es tiempo de practicar los ritos de antaño, dar las gracias a los dioses por sus muchas recompensas y participar de la fertilidad de la naturaleza. Y mientras nosotros hacemos esto, dejad que los sacerdotes del dios del libro y los hipócritas de sus seguidores duerman tranquilos en sus camas, porque cuando llegue

el momento de partir al Otro Mundo, podremos decir con orgullo que fuimos nosotros, y no ellos, los que estuvimos más cerca de los auténticos dioses.

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes con posición social campesino.

Profesión general que representa a todos aquellos hombres y mujeres que persisten en las enseñanzas de la vieja religión, practicando el culto a los dioses de antaño, dirigiendo sus cultos y rituales. Este oficio no puede ser practicado abiertamente, a no ser que se pertenezca a una comunidad rural especialmente cerrada con una mayoría de paganos frente cristianos o practicantes de otras religiones. Si la comunidad realiza las prácticas religiosas en secreto se recomienda que el PJ la seleccione como profesión secundaria, frente a una primaria que usará como fachada ante extraños y gentes ajenas al culto.

- ✦ **Mínimos en Características:** 12 en Comunicación y 15 en Cultura.
- ✦ **Competencias principales:** Elocuencia, Teología (Pagana), Idioma (Ancestral, ver Addenda 23) y Conocimiento Mágico.
- ✦ **Competencias secundarias:** Alquimia, Astrología, Conocimiento Animal, Conocimiento de Área, Conocimiento Vegetal, Enseñar, Leer y Escribir (Escritura Sagrada) y Leyendas.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedís como su porcentaje de Suerte.
- ✦ **Hechizos habituales de un sacerdote pagano:** Augurios, Bendición de las semillas, Bendición de los campos, Bendición de los animales, Cremación, Fuego de Lug, Iniciación, Invocar a servidor, Invocar la justicia divina, Sentir las vouivres, Súplica.

Salutador

Andrés se tenía como uno de los mejores médicos de la ciudad. A él iban los ricos y pudientes a consultarle sus males, así que cuando fue requerido para tratar la enfermedad del hijo de Don Julián, no se sorprendió demasiado. Pero en aquella ocasión casi hubiese preferido que no le llamasen, pues el infeliz vástago había contraído la rabia y poco se podía hacer por él. De todas formas, por expreso deseo del padre, acudía todos los días a verlo, aunque era descorazonador verlo babeando, atado con cuerdas a la cama y perdiendo cada día un poco más de su ya escasa cordura.

Y una tarde estaba en la habitación del paciente, observando que ya quedaban pocos días para el fatal desenlace, cuando acudió el padre harto alegre y contento, pues, según parecía, había encontrado a aquel que podía curar a su hijo. Curioso, el médico se dispuso a preguntarle el nombre de tan insigne físico cuando en la habitación entró un campesino desgarrado y desaliñado que, tras un breve saludo a la concurrencia, empezó a examinar al rabioso.

— ¡Por Dios! — no pudo reprimir exclamar Andrés—. ¿No habréis llamado a un curandero? ¿A caso no sabéis que son gente inculta que con sus burdos remedios pueden hacer más mal que bien?

El campesino se giró hacia el médico, enojado, y, tras lanzarle una

²³ Addenda: No se incluyen los hechizos propios de las loberas, pues se obtendrían de forma gratuita con el orgullo.

dura mirada que fue respondida por parte del médico con otra llena de desprecio, se acercó a la chimenea, metiendo ambas manos en la misma y, ante la sorpresa de los presentes, cogió una de brasas de mayor tamaño. Tras esto, se acercó lentamente hacia el estupefacto médico y lamio la brasa sin la menor urgencia, tomándose su tiempo en hacerlo. El médico iba a decir algo cuando el campesino soltó la ardiente brasa de improviso, jugándole al físico sus reflejos una mala pasada, pues la recogió en el aire, para soltarla casi de inmediato al notar cómo se le quemaban las manos.

— Señor, habéis de saber que me llamo Alberto García, saluador por la gracia de Dios, y que, aunque hace tiempo que mis pasos están alejados de los designios de Santa Catalina, no dejaré que este muchacho muera si está dentro de mis facultades el impedirlo.

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes que posean una posición social de campesino o villano, siempre que se trate de saluadores farsantes, ya que los auténticos pueden proceder de cualquier clase social (aunque es muy raro encontrar saluadores burgueses o nobles). El personaje puede tener cualquier sexo, pero recomendamos que si son mujeres sean saluadoras auténticas, ya que una saluadora farsante no duraría mucho, al considerarse oficio más bien masculino.

Los saluadores eran individuos que desde el nacimiento habían sido bendecidos con poderes milagrosos. Se los podía identificar unívocamente por una serie de señales, la más clara la de portar una rueda de Santa Catalina en el paladar o una cruz bajo la lengua. Dicho estigma proporcionaba a la saliva y aliento del saluador propiedades prodigiosas, siendo las más conocidas sus propiedades curativas, especialmente eficaces con los afectados de rabia. El número de saluadores era escaso y estaba controlado por la expedición de una licencia por parte de los obispados, que a su vez era observada por el Santo Oficio. Este perseguía a aquellos que practicaban la salutación sin permiso, tolerando a aquellos que poseían dicha cédula, que en la práctica los equiparaba a los propios doctores y practicantes de medicina. Muy apreciados en los ambientes rurales, pues podían expulsar plagas o tormentas con mayor eficacia que los propios conjuradores, teóricamente no podían cobrar por sus servicios, aunque los regalos de los agradecidos pacientes bien que les daban para vivir de forma holgada. Debido a ello, aparecieron multitud de farsantes que se automutilaban grabándose la rueda de Santa Catalina en el paladar para hacerse pasar por saluadores. Aquellos jugadores que elijan esta profesión, a menos que tengan el rasgo de carácter u el orgullo *Saluador* — ver pág. 138 de este libro —, son farsantes que lo más que pueden llegar a hacer es curar utilizando veladamente conjuros de abad.

✧ **Mínimos en Características:** Los farsantes tienen un mínimo de 15 en Comunicación. Los auténticos saluadores no tienen mínimos de características.

✧ **Competencias principales:** Elocuencia, Empatía, Escuchar y Disfrazarse (falsos saluadores) o Descubrir (auténticos saluadores).

✧ **Competencias secundarias:** Conocimiento Mágico, Correr, Esquivar, Sanar, Medicina, Pelea o Cuchillo, Sigilo y Teología.

✧ **Ingresos Mensuales:** Los falsos saluadores reciben su porcentaje de Elocuencia en maravedíes. Los auténticos exceden en mucho dicha cantidad, sobre todo si trabajan para pueblos, ayuntamientos, nobles o burgueses. Mensualmente pueden recibir regalos por valor de 300 maravedíes y, si son contratados por un pueblo o personas pudientes, pueden ganar como mínimo el equivalente a 500 maravedíes en obsequios y donativos.

✧ **Conjuros de abad habituales de los saluadores²⁴:** Amparo de San Miguel, Cruz de los Ángeles, Conjurar las tempestades, Conjurar plagas de langosta, Conjurar plagas menores, Conjurar plagas mayores, Conjuro de expulsión y exorcismo, Ensalmos de curación de enfermedades, Ensalmos de curación de venenos, Ensalmos del alivio del doliente y Espantar los demonios.

Sorguiña

No me hables ni de tu Dios ni de tu Diablo, pues ni adoro ni temo a uno o a otro. Mis dioses son más antiguos que el tuyo, y mi Mal, más terrible. Bien es cierto que poco o nada hacen fuera de su tierra, pero aquí, en estas montañas, son los amos de todo lo que te rodea, hasta del aire que respiras. Y cuando se te hiele el corazón por la noche y el Gaueko se arrastre a tus espaldas para sorberle el alma, no lo ahuyentará una oración de tus labios, sino la luz del Gauargui. Pero tú no sabes de qué hablo, claro está...

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo femenino que pertenezcan al pueblo vasco.

Muy parecida a la profesión de sacerdote pagano, la sorguiña es la hechicera vasca adoradora de Mari, la dama de Amboto, y de los otros *numen* de Euskadi. Es la cabeza visible del culto a Mari, asistida por varios azti.

✧ **Mínimos en Características:** 15 en Comunicación y 20 en Cultura.

✧ **Competencias principales:** Alquimia, Astrología, Conocimiento Mágico y Teología (Pagana).

✧ **Competencias secundarias:** Conocimiento de Animales, Conocimiento de Minerales, Conocimiento de Vegetales, Elocuencia, Empatía, Leer y Escribir (Escritura Sagrada), Leyendas y Sanar.

✧ **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedíes como su porcentaje en Suerte.

✧ **Hechizos habituales de la sorguiña:** Amuleto de Protección, Bendición de los Campos, Bendición de los Animales, Conceder el Don, Expulsar Enfermedades, Maldición de Mari, Incubatio, Invocar al Servidor (Buitre parlante, mensajero de Mari), Revocar Maldición, Súplica y Sacrificio a las Diosas Matres (Bendición de Mari).

²⁴ *Addenda:* Se le supone auténtico, ya que si no fuera así debería consultar los conjuros habituales de los ensalmadores. Se supone que ya conoce sus conjuros iniciales por ser saluador.

Nuevos Orgullos y Vergüenzas

Nuevos Orgullos

Alquimista Extraordinario (Variable)

Requisitos: Alquimia 90% o más y el permiso del DJ.

El PJ comprende la alquimia mejor que muchos otros, lo cual le permite, por cada punto de orgullo, obtener una poción o ungüento cuando se fabrica o, en el caso de los talismanes, reducir el tiempo de fabricación en un nivel.

Aojeador (4 o 5 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ es un aojeador, ha recibido el raro don, o maldición, de poder lanzar el temible mal de ojo, el cual funciona como el hechizo Malfario (ver pág. 107 de este libro) aunque sin tiradas de activación ni gasto de PC. Si se elige el orgullo de cinco puntos significa que el personaje es un aojeador poderoso, pudiendo, además de los poderes ordinarios de aojeador, usar los hechizos de Mal de Ojo (ver pág. 175/145) o Infortunio (ver pág. 205/-) como si de un poder innato fuese, sin necesidad de componentes, letanías o pases de manos, pero con las habituales tiradas de activación y gasto de PC. Incrementa la IRR del personaje en +5 si ha elegido el orgullo de 4 puntos o en +10 si ha escogido el de 5 puntos. Recomendamos al DJ que haya un máximo de un aojeador en el grupo de juego.

Aura Abrumadora (Variable)

Requisitos: El PJ debe ser usuario de magia.

El aura mágica del PJ es muy poderosa, abrumando la voluntad de sus víctimas a la hora de resistirse a sus poderes: por cada punto, sus objetivos sufren un penalizador adicional por IRR alta de -10%. Este orgullo obliga al personaje a elegir la vergüenza Aura Manifiesta de al menos un punto (sin importar los puntos del orgullo escogidos).

Aura impávida (5 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha sido tocado por el Cielo o el Infierno, o es sin duda un ser excepcional, pues no se ve afectado por penalizadores de IRR alta en sus tiradas de RR. El jugador deberá explicar de dónde viene tal bendición, usando alguna vergüenza afín (Destino es una buena elección).

Candidato del Maligno (3 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

Las señales de nacimiento del PJ indican que su vida está "bendita" por el Maligno, siendo un candidato perfecto para ser brujo o bruja, y haciendo de él un excelente practicante de goecias. Cualquier demonio tratará de tentarlo para que entre al servicio del Infierno, lo cual puede ser es una ven-

taja en ciertas ocasiones en las que los demonios atacan sin preguntar. El PJ tiene un bonificador de +25% cuando use hechizos de magia negra. Se recomienda al DJ que haya como máximo un candidato del maligno en un grupo de juego.

Desaojeador (3 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha sido bendito con cualidades que lo convierten en un magnífico desaojeador (o desaojeadora): tiene un bonificador de +50% a la hora de usar los hechizos Revocar maldición (ver pág. 177/146) y Desaojear (ver pág. 109 de este libro), así como otros que deshagan males inflingidos mágicamente. También obtiene un bonificador de +25% en el uso del hechizo de Expulsión (ver pág. 203/156) y rituales de fe tales como Confrontación, Exorcismo, Disipación, Purificación, Purga y Armadura de Dios (ver pág. 252/175 y siguientes). Se recomienda al DJ que haya como máximo un desaojeador por grupo de PJs.

Educación Pagana (1 punto)

El PJ fue educado por un sacerdote pagano en las Viejas Tradiciones: obtiene +15% en Teología (Pagana) y Conocimiento Mágico. Lo normal es que sólo lo puedan escoger personajes de posición social campesino, pero el DJ puede ampliarlo a otras clases, con un buen trasfondo por parte del jugador.

Espíritu Familiar (3, 4 o 5 puntos)

Requisitos: Sólo puede ser escogido por PJs usuarios de lamagia o con el orgullo Educación Arcana (ver pág. 59/52) u otro orgullo sobrenatural similar. Además se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha recibido en herencia un espíritu familiar bajo la forma de un animal de pequeño tamaño a determinar por el DJ. Con tres puntos, el familiar es demoníaco (lo sepa el PJ o no) y actuará como los lutines, intentando corromper al PJ o a sus acompañantes para que se unan al Averno. Si el orgullo es de cuatro puntos, habrá una posibilidad de que se trate de un familiar demoníaco (una posibilidad del 35% de que sea neutral), mientras que si se elige el orgullo de cinco puntos, el familiar será neutral o incluso "bueno". Se recomienda al DJ que haya como máximo un familiar en un grupo de juego.

Hechicero Experimentado (3 puntos)

Los experimentos mágicos del PJ le han concedido una mayor pericia en sus rituales mágicos: el PJ añade el porcentaje que tenga de obtener un crítico en Conocimiento Mágico al máximo de PC que puede usar.

Hechizo favorito (3 puntos)

Requisitos: Se debe tener, al menos, un 10% de posibilidad de lanzar el hechizo escogido y, además, se necesita el permiso del DJ.

Parg VI: Reg Maleficarum

El PJ tiene un hechizo favorito, el cual ha usado cientos de veces, lo que le permite usarlo con gran facilidad. Obtiene un bonificador de +25% a la hora de lanzarlo, no sufriendo penalizadores por no usar pases de manos o lanzarlo en voz baja, reduciendo en uno los PC usados y el tiempo de elaboración (con un mínimo de uno en ambos casos) y sumando uno a las dosis obtenidas (en el caso de que se tratase de una poción o ungüento). Aunque se pierda el 10% de posibilidad a la hora de lanzar el hechizo durante el juego, no se anulan los beneficios de este orgullo.

Héroe de antaño (Variable)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ es la reencarnación de un poderoso héroe pagano de la antigüedad. Cualquier tirada social con paganos gana un bonificador de +15%, ya que instintivamente reconocen la grandeza del alma del PJ. Los seres IRR reconocerán también el poder del PJ, pudiendo actuar de manera peculiar según el caso (para bien o mal). También obtiene algo de su valor pasado, aumentando su Templanza en +15%. El coste básico del orgullo es de tres puntos, aunque por cada punto extra aumenta en un +5% el bonificador pagano, la Templanza y acentúa las reacciones de los seres IRR. Por cierto, el PJ no tiene recuerdo de ningún conocimiento o competencia de su vida pasada. Se recomienda al DJ que haya, como máximo, un héroe de antaño en cada grupo de juego.

Iniciado en los Misterios (1 punto)

Requisitos: Sólo PJs paganos.

El PJ ha sido iniciado debidamente en los misterios paganos, con lo que se considera un sacerdote de la Vieja Tradición con todos los derechos (por tanto puede usar hechizos de magia sagrada si reúne los requisitos) y deberes asociados a los mismos. Aquellos PJs que tengan una profesión de sacerdote pagano, azti o sorguiña ya se suponen debidamente iniciados, obteniendo los beneficios de este orgullo de manera automática.

La Visión (3 o 5 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha sido bendecido con la visión, con el mismo efecto que el hechizo Escrutar el Alma (ver pág. 110 de este libro), pero sin tiradas de activación ni gasto de PC. Haber gastado cinco puntos en el orgullo indica que el PJ ha sido agraciado con una visión poderosa, la cual le permite escrutar de forma automática sin necesidad de concentrarse. En este segundo caso, la tirada crítica de IRR se hace ahora para obtener detalles sobre lo que se escruta, incluso pudiendo ver seres invisibles como ánimas o espíritus. Incrementa su IRR en +5 si se adquiere con 3 puntos y +10 si se adquiere con 5 puntos. Se recomienda que haya, como máximo, un vidente por grupo de juego.

Lobera (4 puntos)

Requisitos: El PJ debe tener la profesión de bruja, hechicera o lobera, pertenecer al sexo femenino y se necesita el permiso del DJ.

La PJ es una lobera y tiene poder sobre los lobos. Conoce de manera automática los hechizos Lengua de Lobo, Ojos de Lobo, Llamar Lobos, Expulsar Lobos y Comandar Lobos, ganando un bonificador de +25% en el lanzamiento de estos hechizos. La lobera puede transmitir su don a una única aprendiz mediante el hechizo de Conceder el Don (el DJ puede poner reparos a que se transmita a otra PJ), aunque contará como un orgullo de dos puntos sin bonificador al lanzamiento (a los siete años, se incrementa a tres y los siguientes siete a cuatro, ganando el bonificador y pudiendo transmitir el don) y deberá aprender los hechizos para usar sus poderes. La PJ incrementa su IRR en +10% (si recibe el don durante el juego, no se incrementa la IRR por este motivo).

Magia Poderosa (2 puntos)

Requisitos: Sólo para PJs usuarios de magia y con el permiso del DJ.

La magia del PJ es más poderosa de lo normal. Los hechizos lanzados por el personaje incrementan en uno su duración y efectos (esto último sólo aplicable si el efecto del hechizo es cuantificable numéricamente).

Mago Experto (3 puntos)

Requisitos: El PJ debe escoger, al menos, la mitad de sus hechizos del tipo elegido y, además, se necesita el permiso del DJ.

El mago es un experto en un tipo determinado de hechizos: invocaciones, maleficios, pociones, talismanes o ungüentos, obteniendo un bonificador de +10% al lanzamiento de ese tipo de hechizos, además de a cualquier tirada de conocimiento sobre los mismos. Además, dependiendo del tipo, obtiene un bonificador adicional para el campo mágico elegido:

- ✦ **Pociones o ungüentos:** El PJ puede elegir entre un -1 a su tiempo de fabricación o un +1 al número de dosis obtenidas, a elegir para cada elaboración en particular que lleve a cabo.
- ✦ **Talismanes:** El PJ resta uno al tiempo de fabricación de talismanes.
- ✦ **Invocaciones o maleficios:** El PJ no sufre penalizador por lanzar hechizos en voz baja a la hora de realizar invocaciones o maleficios.

Marca del demonio (1, 2 o 3 puntos)

Requisitos: Sólo para PJs con la vergüenza Sin Alma (ver pág. 140 de este libro).

El PJ ha sido marcado por el diablo con su sello. Esta marca tiene la forma de lunar o antojo con forma demoníaca o de animal impío. Aparte de identificar al PJ como servidor del Maligno ante otros adoradores y demonios (y cualquiera que sepa qué busca), concede un bonificador de +10% al lanzamiento de hechizos de magia negra. Con un punto, la marca estará en lugar visible (cara o manos), con dos puntos la marca se encuentra en un lugar fácilmente ocultable (por ejemplo con el simple uso de ropa) y con tres puntos la señal está en un

sitio realmente complicado de encontrar (bajo los genitales, en el reverso del parpado, bajo la lengua, etc.).

Orador fervoroso (Variable)

Requisitos: Sólo a PJs practicantes de conjuros de abad.

Los conjuros de abad del PJ, ya sean por su experiencia o fervor, se consuman en menor tiempo. Por cada punto, reduce en un 10% el tiempo de consumación de todos los conjuros de abad.

Orador veloz (Variable)

Requisitos: Sólo a PJs practicantes de conjuros de abad.

El ensalmador o conjurador es extremadamente rápido en sus rezos, sin que ello reste el menor ápice de potencia a sus conjuros de abad. Por cada punto, reduce en un 10% el tiempo de ejecución de todos los conjuros de abad.

Receptor del Don (3 puntos)

El maestro del PJ le ha transmitido el "don". A efectos prácticos, el PJ comienza sus aventuras habiendo recibido el hechizo Conceder el Don (ver pág. 119 de este libro) y se ha beneficiado de sus efectos.

Reliquia (2, 3, 4 o 5 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha recibido una reliquia de un santo (el jugador deberá justificar cómo). Con dos puntos es un santo menor, con tres un santo conocido, con cuatro un Santo mayor y con cinco una reliquia mayor (astilla de la Vera Cruz, fragmento de la Sabana Santa, etc.). Para ver el uso de las reliquias en el juego consulta la pág. 270/191.

Salutador (5 puntos)

Requisitos: No es compatible con los orgullos Aojeador y Candidato del Maligno y, además, se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha nacido con las señales que lo delatan como un salutador, incrementando su IRR en +15. El inconveniente es que no puede cobrar por sus servicios "salutatorios" (aunque nada le impide aceptar regalos o trabajar en labores convencionales), ya que en este caso perdería sus poderes, aunque el DJ le puede permitir recuperarlos si se confiesa y sufre una penitencia apropiada. Se recomienda que, como máximo, haya un salutador por grupo de juego.

Sangre Feérica Débil (Variable)

El linaje del personaje se ha visto manchado con la presencia de algún cambiado, del que el personaje ha heredado alguno de sus rasgos. El coste básico del orgullo es de tres puntos, obteniendo un aumento de +1D6+4 IRR, +1 a una característica importante para la criatura feérica (lo que debe decidir el DJ) y algún rasgo físico menor que delate el origen feérico del antepasado (exceso de bello, voz ronca, gran altura, ligera palidez, ojos de color muy claro, pelo de color infrecuente, etc.). Por cada punto extra, se aumenta en +1 la característica, se obtiene un

bonificador de +3% al lanzamiento de hechizos y se acentúan los rasgos físicos que delatan el linaje del personaje, aunque no llegarán al extremo de la vergüenza Aspecto Feérico (ver pág. 138 de este libro).

Talento de otra vida (1 o 3 puntos)

Requisitos: Sólo PJs paganos y se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha heredado parte del conocimiento obtenido en su vida anterior. Con un punto en el orgullo, el pagano puede incorporar una competencia de la profesión de su vida anterior (a determinar entre el jugador y el DJ), como competencia secundaria extra, durante la generación del personaje. Con tres puntos, igual que el caso anterior pero comienza con un valor de Características3.

Venganza de Brujo (1, 2 o 3 puntos)

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia.

El PJ no va a permitir que aquel que lo mate se vaya de rositas. Por cada punto en el orgullo, obtiene un bonificador a su IRR de +25% a la hora de lanzar el hechizo Condenación (ver pág. 216/-). Si la IRR con el bonificador supera el 100%, el blanco obtendrá el penalizador habitual por IRR alta, caso que pueda resistir el hechizo. Si el blanco es un ser IRR, el PJ puede usar su Suerte para burlar su IRR alta, que aumentará para este tipo de asuntos tantos puntos como los puntos invertidos en el orgullo más uno.

Zahorí (3 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ está, de alguna forma, conectado a las *vouivres* o líneas de ley, lo cual le dota de una especial sensibilidad. Usando una rama horcada y si pasa una tirada de IRR, el PJ es capaz de localizar cauces subterráneos, ríos o líneas de ley, así como lugares místicos (a la manera del hechizo Varita de Búsqueda —ver pág. 185/149—). El PJ puede buscar objetos o personas, pero debe haberlos tocado o conocido con anterioridad. Obtiene un bonificador de +50% en los hechizos Lámpara de Búsqueda (ver pág. 169/141) o Varita de Búsqueda. Un PJ de tipo supersticioso (brujas, sacerdotes paganos, hechiceras, conjuradores, ensalmadores, etc.) ve doblados sus ingresos mensuales si posee este orgullo.

Nuevas Vergüenzas

Alquimista Chapucero (Variable)

Requisitos: Sólo para PJs alquimistas o usuarios de magia y se necesita el permiso del DJ.

Los conocimientos alquímicos del PJ están plagados de inexactitudes que dificultan la aplicación práctica del Arte. Por cada punto de la vergüenza, incrementa en uno el tiempo de fabricación de ungüentos, pociones y talismanes.

Aspecto Feérico (Variable)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

Parte VI: Reg Maleficarum

El linaje del personaje ha sido manchado por un ser IRR (a determinar por el DJ y/o el jugador) y el PJ se está llevando la peor parte, pues está mostrando algunos rasgos físicos muy pronunciados de su ancestro. Por cada punto de vergüenza, el PJ obtiene uno de estos rasgos. Algunos ejemplos: bello muy exagerado (lobisomes, sátiros), piel costrosa (mandrágoras), piel o pelo verde (mandrágoras), palidez antinatural (hadas y xanas), ojos de color imposible, estatura desproporcionada (+1/-1 vara), habla de animal (hablar como mugiendo, ladrando...), etc. El jugador debe elegir los rasgos en función del ancestro IRR y no obtiene ventajas de su condición a no ser que tenga el orgullo Sangre Feérica Débil (ver pág. 138 de este libro), en cuyo caso no hace falta que elija rasgos débiles (que ya va bien servido).

Aura Manifiesta (Variable)

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia.

El aura mágica del PJ es muy poderosa y perceptible, haciendo que los seres IRR la detecten con mayor facilidad y dificultando al PJ el pasar desapercibido: por cada punto, cualquier ser IRR obtiene un bonificador de +10% a toda tirada de competencia basada en la Percepción que tenga al PJ como blanco (las competencias de ataque, tales como arcos o ballestas sólo obtienen un +5%). Los humanos con una IRR alta (por encima de 100) también son capaces de intuir al PJ, ganando por cada punto un bonificador de +5% (+1% en competencias de ataque).

Aura Neutra (3 puntos)

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia.

El aura mágica del PJ no es capaz de afectar a sus blancos. El PJ no puede aplicar penalizadores por IRR alta a ninguno de sus blancos.

Concentración Deficiente (Variable)

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia y se necesita el permiso del DJ.

Aunque el PJ usa magia, aún se pone algo nervioso al lanzar hechizos, lo cual perjudica su concentración. Por cada punto en la vergüenza, aumenta en uno el coste de PC a la hora de lanzar hechizos y añade un +5% a la posibilidad de perder la concentración por recibir daño al lanzar un hechizo.

Destino (2 puntos)

El destino reserva al PJ un papel importante. El personaje está destinado a cumplir un determinado destino que le habría sido revelado por astrólogos o adivinos, consciente de lo especial de su nacimiento. Si el PJ trata de evitarlo, sufre un penalizador de -25% a sus tiradas de Suerte y Templanza. El destino en cuestión es ideado por el DJ, aunque es libre de aceptar sugerencias por parte de todos los jugadores.

Estigma de Brujo (Variable)

Requisitos: El PJ debe tener una IRR de 75 o superior, ser usuario de magia, conocer más hechizos de magia negra que de magia blanca y se debe obtener el permiso del DJ.

El PJ carga con uno o varios estigmas de brujo que van a dificultar su integración en la comunidad. Por cada punto, obtiene un estigma. El DJ puede hacer que el estigma se haga presente en una determinada situación, caso de que el PJ falle una tirada de Suerte. Algunos estigmas pueden ser: el fuego se vuelve azul, el vino se agria, la leche se corta, los niños lloran en su presencia, los animales se vuelven inquietos y nerviosos, los animales preñados abortan (las mujeres también si el contacto es prolongado y fallan una tirada de RR), las plantas no mágicas (posibles ingredientes) se van marchitando poco a poco, etc.

Gafe (Variable)

El personaje iba para aojeador y se quedó en el camino, o puede que sea un auténtico aojeador que no controla demasiado bien sus poderes. El hecho es que es un gafe, trayendo la mala suerte a él y a todos los que le rodean. Por cada punto en la vergüenza, incrementa en uno el porcentaje de pifia en todas las tiradas que se hagan en presencia del PJ (incluidas las suyas).

Geas (Variable)

El PJ ha sido maldito con un geas, por ello hay un acto que nunca jamás debe cometer o morirá en el acto. El coste de la vergüenza dependerá de la dificultad del geas. Algunos ejemplos:

- ✧ **Un punto:** No dar las gracias a los dioses cada noche por seguir vivo.
- ✧ **Dos puntos:** No beber leche, no ofrecer un sacrificio a los dioses cada mes.
- ✧ **Tres puntos:** No beber bebidas alcohólicas, no ofrecer un sacrificio a los dioses cada semana.
- ✧ **Cuatro puntos:** No practicar sexo, no entrar en tierra sagrada de cristianos, no ofrecer un sacrificio a los dioses cada día.
- ✧ **Cinco puntos:** No hablar con mujeres, no beber agua, no dormir dos veces en el mismo sitio, nunca iniciar un combate (sólo puede contraatacar cuando sea atacado directamente).

Hombría Robada (4 puntos)

Requisitos: Sólo PJs de sexo masculino.

El PJ ha sufrido un incidente con una pérfida bruja en el pasado, la cual le ha arrebatado el miembro viril. El PJ sufre los inconvenientes del hechizo Robar el Miembro — ver pág. 117 de este libro — (-25% a las tiradas de Seducción y Templanza) hasta que lo recupere.

Licántropo (5 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ es descendiente de un guardián sagrado que ha abandonado su deber. El PJ puede o no conocer su origen, pero es muy improbable que pueda cambiar su destino. Cada noche de luna llena, el PJ se transforma en un lobisome, preso de un ataque de rabia, que matará a todo ser viviente hasta el amanecer del día siguiente. El PJ deberá pasar estas noches en algún lugar apartado y debidamente encadenado, o antes o después será cazado.

Líñaje maldito (3 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ procede de un linaje maldito mediante una gran maldición a determinar por el jugador y el DJ. Evidentemente dicha maldición debe ser lo suficientemente molesta para garantizar el coste de tres puntos, aunque el DJ puede aligerarla, a costa de reducir su coste o aumentarla, incrementando la vergüenza.

Magia Débil (2 puntos)

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia y se necesita el permiso del DJ.

La magia del PJ es más débil de lo normal. Los hechizos lanzados por el personaje restan uno a su duración y efectos (esto último sólo aplicable si el efecto del hechizo es cuantificable numéricamente).

Marcado (3 puntos)

Requisitos: Sólo PJs usuarios de magia con una IRR de 75 o superior y se necesita el permiso del DJ.

Hay algo del poder del PJ que la gente normal nota, aunque no sabe qué es, produciéndole un terrible desasosiego. Todas las competencias sociales tienen un -25%, aparte que el PJ no se ganará las simpatías de nadie de primeras. Con los niños e inocentes es todavía peor: si sacan una tirada de IRR, les vendrá inconscientemente la palabra "brujo" a la cabeza. Los que sepan magia negra parecen ser inmunes a los efectos que el PJ inspira.

Melancólico (4 puntos)

El PJ sufre de melancolía, soportando continuas depresiones, llorando sin motivo y no teniendo humor para hacer nada (efectos similares al hechizo Melancolía —ver pág. 120 de este libro—, aunque sin pérdida de características por fallo en tiradas).

Muy Supersticioso (3 puntos)

Requisitos: El PJ debe tener una IRR de 50 o superior.

El PJ es una persona muy, pero que muy supersticiosa. Llevará algún tipo de amuleto de buena suerte del que nunca se desprenderá y al que echará mano compulsivamente cuando se encuentre en peligro o ante alguna posible causa de mala suerte. Si por mala suerte (valga la redundancia) lo perdiese, sufriría un penalizador de -25% a su Suerte y a su Templanza hasta que lo recupere o reemplace. Además, cuando se nombre (la muerte, el diablo, etc.) o se esté cerca de algo que de mala suerte (un gato negro, una lechuza, etc.), el PJ echará mano a su amuleto, recitando

“conjuros” para alejar la mala suerte y, si falla una tirada de IRR, perderá un punto de Suerte. Si es objeto de una acción de mala suerte (se le cruza un gato negro, rompe un espejo, se mata a un sacerdote, etc.), deberá hacer otra tirada de IRR, aunque en caso de fallo se perderá de 1D3 a 1D10, según el “poder” de la mala suerte. Si en esos momentos de “mala suerte” el PJ no tuviese a mano su amuleto, fallaría automáticamente la tirada. Por último, cualquier hechizo o poder que afecte la suerte del PJ, dobla su efectividad.

Rechazo a la magia (1 punto para PJs normales o 3 puntos para usuarios de magia)

Ya sea por una nefasta experiencia pasada o por simple excesiva mentalidad racional, el PJ siente (aun siendo hechicero) un rechazo a la magia, obligándole de manera inconsciente a realizar siempre una tirada de RR para resistir los efectos de la magia, aun de los hechizos de magia blanca o beneficiosos (los hechizos que no permitan tirada de RR, siguen sin poder ser resistidos).

Servidor de las Tinieblas (Variable)

Requisitos: El PJ debe tener la vergüenza Sin Alma y se necesita el permiso del DJ.

El PJ manifiesta un estigma asociado a los adoradores del demonio mayor al que sirva. Con un punto obtiene un estigma no visible (sólo poder copular con personas ancianas, etc.) y con dos puntos, uno visible (sus huellas queman la madera, no tener sombra, etc.).

Sin Alma (4 puntos)

Requisitos: Se necesita el permiso del DJ.

El PJ ha entregado su alma a un demonio mayor. Ya fuese voluntaria o involuntariamente, el hecho ya no importa. Sufre los perjuicios habituales a los sin alma y debe acudir a los aquelarres de su señor demoníaco, sirviéndole debidamente si no quiere que su señor se cobre el alma antes de tiempo.

Nuevas Tablas de Eventos por Edad

Para aquellos jugadores que deseen crear personajes mayores de 26 años (ver pág. 44/37) y que tengan profesiones relacionadas con la magia, o para todos aquellos que simplemente quieran que sus personajes obtengan Puntos de Aprendizaje mediante el ejercicio de su profesión (ver pág. 93/84) pueden hacer uso de las siguientes tablas en lugar de la tabla habitual de eventos (pág. 94/85).

Parc VI: Reg Maleficarum

Tabla de Eventos para hechiceras, brujas, alcahuetas y demás gente que se gane la vida con magias y hechizos.

1D100 Eventos

- 1 El PJ se ha topado con una criatura irracional, ha contemplando los efectos de un hechizo o incluso ha asistido a un ver dadero aquelarre, lo que ha reforzado su creencia en la magia y su IRR aumenta en +1D10.
- 2-3 La actuación del PJ en un caso de extrema necesidad de un poderoso resulta crucial para el éxito de la empresa. Muy agradecido, el noble o burgués recompensa con una fanega de tierra al PJ, para su uso y disfrute.
- 4-5 **Gran Amistad:** El PJ hace buenas migas con una persona con mucho poder en la zona en la que se encuentra, como un alto cargo eclesiástico, el corregidor del rey o el señor feudal de la región, convirtiéndose directamente en amigo suyo.
- 6-8 **Aventura Amorosa:** El PJ conoce a una persona especial —o al menos eso le parece a él—, así que si así lo desea el jugador (en este caso el DJ no puede imponer su criterio), puede contraer nupcias y casarse. La esposa o marido pasará a ser generado como un PJ normal y corriente, pero sólo se reparten 75 puntos en sus Características y no tendrá puntos que asignar a sus competencias. El PJ adquiere la vergüenza Compañero de Infortunios (ver pág. 63/55), pero también recibe como “dote” los ingresos mensuales de la pareja multiplicados x5.
- 9-11 Un misterioso personaje se ofrece al PJ para enseñarle un nuevo hechizo por sólo cien maravedíes. Si el PJ acepta, cumple lo pactado y sigue su camino. El DJ puede actuar en un futuro en relación a este resultado.
- 12-13 **Conocimientos Lingüísticos:** Además de empaparse del idioma local, el PJ se relaciona con comerciantes, marineros o viajeros de otras ciudades o reinos, aprendiendo a chapurrear sus idiomas. El personaje obtiene 10 P.Ap para aumentar el idioma que decida el DJ y que todavía no conozca.
- 14-15 **Tiempo Libre:** Durante este año, el PJ ha tenido tiempo suficiente para entrenarse en una habilidad que no tenía nada que ver con su profesión. Ganas 10 P.Ap adicionales para gastar exclusivamente en una competencia a tu elección, siempre que cuentes con el beneplácito del DJ y expliques cómo la has entrenado o estudiado (nada de aumentarte Conocimiento Mágico por la cara, por ejemplo).
- 16-20 **Amistad:** Igual que el evento Gran Amistad, pero ahora se trata de una persona que sólo cuenta con cierto grado de poder en la región (el cura, el tabernero del pueblo, un capitán de la guardia, un mercader adinerado...).
- 21-29 Una epidemia de maleficios, infidelidades u otras actividades “beneficiosas” para el negocio, parece haberse abatido sobre la comarca, doblándose los Puntos de Aprendizaje y los ingresos mensuales durante todo el año, debido a los trabajos extras.
- 30 Un extraño sueño, no se sabe bien su origen, avisa al PJ de un peligroso suceso que ocurrirá en el futuro (un resultado negativo de esta tabla). Llegado el momento, si se acierta una tirada de Memoria, se evita, ganando 1D6 puntos de IRR al comprobar que era cierto.
- 31-70 La tranquilidad absoluta de este año inquieta sobremanera al PJ, preguntándose si no será la calma antes de la tempestad. Y puede que así sea: si el PJ obtuvo un 66 en los dados, ¡felicidades! La Suerte del Loco: Tira de nuevo y dobla los efectos del resultado obtenido.
- 71-80 **Uno de los dos sobra en esta ciudad, forastero:** La presencia de otro brujo o hechicera en el pueblo o ciudad está reduciendo a la mitad los ingresos mensuales, por no decir que ni el PJ ni su rival serán especialmente amistoso el uno con el otro. La reducción se mantiene hasta que el PJ actúe en consecuencia, ya sea encargándose de la competencia o cambiando de ciudad.
- 81-83 **Muerte en la Familia:** Uno de los miembros de la familia del PJ (alguno de sus padres, hermanos o incluso su esposa o uno de sus hijos, si es que los tiene) muere en este intervalo de tiempo.
- 84 Un personajillo con un montón de ideas raras en la cabeza (a determinar) pide al PJ que le enseñe magia y brujería. Aunque el PJ se ha negado, no cesa de perseguirle e importunarle para que cambie de idea.
- 85-87 El consejo o hechicerías del PJ provoca la muerte de alguien amado o muy apreciado para un cliente, convirtiéndolo en el enemigo mortal del PJ: determinar clase social y profesión.
- 88-89 Tanto nombrar el PJ al diablo cojuelo en sus hechizos le cobra factura invocando a un demonio menor que se encapricha del PJ (o quizás de su alma), apareciendo de cuando en cuando para tentarle e importunarle. Ganancia de 2D10 puntos si falla una tirada de IRR, por las molestias.
- 90-91 Una anciana viuda le ruega al PJ que tome al inútil de su hijo o hija como aprendiz, para que el día de mañana sea una persona de provecho. Tendrá que alimentarlo (cuenta como un hijo). El aprendiz cuenta como la vergüenza Compañero de Infortunios (ver pág. 63/55).
- 92 Una sucesión de resultados desastrosos en los hechizos del PJ hace perder confianza en sus poderes. Ganancia de +1D10 de RR.

- 93 **Un día malo lo tiene cualquiera y hoy le tocó al PJ:** pifia un hechizo (ver reglas de pifias en la pág. 145 de este libro). Tirada de Suerte adicional y, en caso de fallo, la pifia se habrá hecho delante de un cliente que, dependiendo de los efectos, podrá denunciar al PJ por brujería.
- 94-95 Una clienta (o el marido, amante o primo de esta) poco satisfecha viene a “quejarse” del resultado del anterior servicio, “sacudiéndole el polvo” al PJ, provocándole una secuela y dándose por satisfecha.
- 96-97 A raíz de unos desafortunados rumores sobre las actividades del PJ, el populacho se reúne en masa y quema la casa del mismo. Aunque afortunadamente el PJ salva la vida, pierde todo lo que no llevase encima en ese momento (el dinero escondido puede que esté aún intacto).
- 98-99 El PJ es acusado de brujería, con la consecuente investigación, juicio y posible condena. Si resulta declarado culpable y es la primera vez que ha sido acusado, el asunto termina en una multa (2D6x100 maravedíes). Si no es la primera vez y resulta culpable, resultados a discreción del DJ. De una forma u otra, recibe un +2 de modificador a la tirada de juicio.
- 100 **Enfermedad:** El PJ contrae una enfermedad durante este periodo: se considera que ha sido contagiado de forma automática, así que deberá realizar la tirada de RESx3 de forma automática y aplicar el resultado obtenido (consulta el capítulo de salud y heridas para más información, pág. 103/92). Tira otro 1D100 para averiguar de qué enfermedad se trata exactamente:
- 1-50 **Pulmonía.**
 - 51-70 **Enfermedad Venérea** (siempre que la profesión y los ánimos del PJ lo permitan; si no es así, será una pulmonía).
 - 71-80 **Tétanos.**
 - 81-90 **Cólera.**
 - 91-98 **Tifus.**
 - 99-100 **Peste Bubónica.**

Tabla de Eventos para conjuradores, ensalmadores y salutores

1D100 Eventos

- 1 El PJ no sabe muy bien cómo, pero gracias a sus conjuraciones y ensalmos ha conseguido expulsar a un demonio que se ha ido con el rabo entre las piernas: ganancia de +1D10 IRR.
- 2 Un PNJ especialmente rico e importante recompensa al PJ con 1D10x300 maravedíes por un excelente trabajo realizado.
- 3 Un desalmado traficante de reliquias de santos le ofrece al PJ una reliquia auténtica de un santo menor al azar por sólo 500 maravedíes. Del PJ depende aceptar.
- 4-5 **Gran Amistad:** El PJ hace buenas migas con una persona con mucho poder en la zona en la que se encuentra, como un alto cargo eclesiástico, el corregidor del rey o el señor feudal de la región, convirtiéndose directamente en amigo suyo.
- 6-8 Una anciana viuda burguesa y beatona ruega al PJ que tome a su bienamado hijo como aprendiz, pues piensa que el conocimiento de rezos y ensalmos le será útil en un futuro, ofreciendo 500 maravedíes como incentivo. Si el PJ acepta tomará al muchacho como aprendiz, contando como la vergüenza Compañero de Infortunios (ver pág. 63/55), aunque la vieja mujer proveerá bien al muchacho, que se costeará sus propios gastos.
- 9-11 Un monje o sacerdote falto de dineros le ofrece al PJ un pequeño librito de oraciones, que dice son muy valiosas, por 2D6x30 maravedíes. Si acepta, tirada de Suerte y en caso de pasarla, tira un 1D3 adicional:
 - 1 **Nada de interés.**
 - 2 **Ninguna oración de utilidad**, aunque sí algo de conocimiento teológico: ganancia de 1D6+1 Puntos de Aprendizaje en Teología.
 - 3 **Aprendizaje de 1D3-1 conjuros de abad** (si el resultado es cero, ya es mala suerte, pues el único conjuro útil ya lo conocía el PJ).
- 12-13 **Conocimientos Lingüísticos:** Además de empaparse del idioma local, el PJ se relaciona con comerciantes, marineros o viajeros de otras ciudades o reinos, aprendiendo a chapurrear sus idiomas. El personaje obtiene 10 P.Ap para aumentar el idioma que decida el DJ y que todavía no conozca.
- 14-15 **Tiempo Libre:** Durante este año, el PJ ha tenido tiempo suficiente para entrenarse en una habilidad que no tenía nada que ver con su profesión. Ganas 10 P.Ap adicionales para gastar exclusivamente en una competencia a tu elección, siempre que cuentes con el beneplácito del DJ y expliques cómo la has entrenado o estudiado (nada de aumentarte Conocimiento Mágico por la cara, por ejemplo).

Parte VI: Reg Maleficarum

- 16-20 **Amistad:** Igual que el evento Gran Amistad, pero ahora se trata de una persona que sólo cuenta con cierto grado de poder en la región (el cura, el tabernero del pueblo, un capitán de la guardia, un mercader adinerado, etc.).
- 21-29 Una epidemia de granizos, plagas, enfermedades u otras actividades “beneficiosas” para el negocio parece haberse abatido sobre la comarca, doblándose los Puntos de Aprendizaje y los ingresos mensuales durante todo el año, debido a los trabajos extras.
- 30 La estancia del PJ en un monasterio o biblioteca resulta muy provechosa: aprendizaje de un nuevo conjuro de abad (el DJ decide cuál).
- 31-70 La tranquilidad absoluta de este año inquieta sobremanera al PJ, preguntándose si no será la calma antes de la tempestad. Y puede que así sea: si el PJ obtuvo un 66 en los dados, ¡felicidades! La Suerte del Loco: Tira de nuevo y dobla los efectos del resultado obtenido.
- 71-80 Una epidemia de granizos, plagas, enfermedades u otras actividades similares parece haberse abatido sobre la comarca, aunque poco provecho sacará el PJ de la situación, pues las autoridades creen que el PJ tiene algo que ver en todo ello. Condenado a un año de prisión. No hay ganancia de puntos de Aprendizaje este año, ni gastos, ni ingresos mientras permanezca preso.
- 81-84 **Muerte en la Familia:** Uno de los miembros de la familia del PJ (alguno de sus padres, hermanos o incluso su esposa o uno de sus hijos, si es que los tiene) muere en este intervalo de tiempo.
- 85-87 El consejo o ensalmo del PJ provoca la muerte de alguien amado o muy apreciado para un cliente, convirtiéndolo en el enemigo mortal del PJ: determinar clase social y profesión.
- 88-89 Al obispo ya se le están hinchando las narices con los actos del PJ, así que hará voto personal de darle un buen escarmiento al blasfemo del PJ (los conjuradores religiosos se libran).
- 90 Un silfo o demonio de la enfermedad, especialmente perjudicado por el PJ en el pasado, se ha propuesto fastidiarlo hasta que reniegue de Dios y se una al Infierno. Especialmente mordaz y bromista, acudirá de cuando en cuando para meter al PJ en problemas.
- 91 Un beato o beata especialmente fanática y un poco hereje (a determinar) pide al PJ que le enseñe a conjurar o ensalmar como medio de acercarse a Dios. Aunque el PJ se ha negado, no cesa de perseguirle e importunarle para que cambie de idea.
- 92 Entre tanto ensalmo y conjuro, el PJ es testigo de un auténtico milagro realizado por un santo. El hecho hace replantearse sus creencias al personaje: +1D10 RR.
- 93 **Un día malo lo tiene cualquiera y hoy le tocó al PJ:** pifia un hechizo (Ver reglas de pifias). Tirada de Suerte adicional y, en caso de fallo, la pifia se habrá hecho delante de un cliente, que, dependiendo de los efectos, podrá denunciar al PJ por brujería. Los conjuradores religiosos se libran.
- 94 Un cliente (o una amigo o familiar de este) poco satisfecho viene a “quejarse” del resultado del anterior servicio, “sacudiéndole el polvo” al PJ, provocándole una secuela y dándose por satisfecho.
- 95 Uno de los dos sobra en esta ciudad, forastero: La presencia de otro conjurador o ensalmador en la comarca está reduciendo a la mitad los ingresos mensuales, por no decir que ni el PJ ni su rival serán especialmente amistoso el uno con el otro. La reducción se mantiene hasta que el PJ actúe en consecuencia, ya sea encargándose de la competencia o cambiando de región.
- 96-97 Una racha de ensalmos o conjuraciones inefectivas ha enervado los ánimos del pueblo, el cual ha echado al PJ del lugar en pelota picada, sin más vestimenta que un baño de brea y una arroba de plumas. El PJ pierde todo lo que llevase encima.
- 98-99 El PJ es acusado de brujería, blasfemia y herejía, con la consecuente investigación, juicio y posible condena. Si resulta declarado culpable y es la primera vez que ha sido acusado, el asunto termina en una multa (2D6x100 maravedíes). Si no es la primera vez y resulta culpable, resultados a discreción del DJ. El PJ recibe un +2 de modificador a la tirada de juicio debido a su particular profesión (si es conjurador religioso, -2).
- 100 **Enfermedad:** El PJ contrae una enfermedad durante este periodo. Se considera que ha sido contagiado de forma automática, así que deberá realizar la tirada de RESx3 de forma automática y aplicar el resultado obtenido (consulta el capítulo de salud y heridas para más información en la pág. 103/92). Tira otro 1D100 para averiguar de qué enfermedad se trata exactamente:
- 1-50 **Pulmonía.**
 - 51-70 **Enfermedad Venérea** (siempre que la profesión y los ánimos del PJ lo permitan; si no es así, será una pulmonía).
 - 71-80 **Tétanos.**
 - 81-90 **Cólera.**
 - 91-98 **Tífus.**
 - 99-100 **Peste Bubónica.**

Tabla de Eventos para aztís, sorguínas y sacerdotes paganos.

1D100 Eventos

- 1 Los logros del PJ llaman la atención de los dioses, los cuales lo llevan en sueños al Otro Mundo para tener una audiencia privado con 1D6 de ellos. Lo que suceda en esa reunión sólo depende de los dioses y el PJ, aunque al menos recibe +1D10 de IRR como prueba del prodigio.
- 2-3 **Riquezas:** El PJ aumenta de la noche a la mañana sus posesiones, ya sea por una herencia, por un estupendo botín, el encuentro casual de un tesoro, viejas deudas que le son pagadas finalmente, etc. Lo importante es que el PJ suma 1D10x300 maravedíes a su capital.
- 4-5 **Gran Amistad:** El PJ hace buenas migas con una persona con mucho poder en la zona en la que se encuentra, como un alto cargo eclesiástico, el corregidor del rey o el señor feudal de la región, convirtiéndose directamente en amigo suyo.
- 6-8 El PJ siente los rigores de la edad y cree que ha llegado el momento de transmitir sus conocimientos para que no se pierda el culto a los antiguos dioses. Se toma bajo su cargo a un (o una) joven para iniciarla en los misterios paganos. El PJ adquiere la vergüenza Compañero de Infortunios (ver pág. 63/55), aunque al menos el iniciado se siente honrado por la elección y se costea sus propios gastos.
- 9-11 Un ser del Otro Mundo (a determinar por el DJ) se aparece al PJ proponiéndole enseñarle un nuevo hechizo a cambio de que en un futuro le ayude en un asunto delicado. Si el PJ se niega, desaparecerá sin más. Ganancia de +1D10 de IRR.
- 12-13 **Conocimientos Lingüísticos:** Además de empaparse del idioma local, el PJ se relaciona con comerciantes, marineros o viajeros de otras ciudades o reinos, aprendiendo a chapurrear sus idiomas. El personaje obtiene 10 Puntos de Aprendizaje para aumentar el idioma que decida el DJ y que todavía no conozca.
- 14-15 La presencia de otros sacerdotes paganos en la zona permite liberar de sus obligaciones al PJ, lo que le permite hacer otros trabajos, teniendo un incremento de 3D6+2 maravedíes en sus ingresos mensuales, además de usar los Puntos de Aprendizaje ganados en el año para aumentar, si lo desea, la competencia de Artesanía.
- 16-20 **Amistad:** Igual que el evento Gran Amistad, pero ahora se trata de una persona que sólo cuenta con cierto grado de poder en la región (el cura, el tabernero del pueblo, un capitán de la guardia, un mercader adinerado, etc.).
- 21-29 **Ley del retorno:** si los actos del PJ han sido buenos y justos, los dioses le conceden la abundancia este año, doblándole sus ingresos mensuales y Puntos de Aprendizaje del año. En caso contrario, ambos se reducen a la mitad.
- 30 Un sueño, enviado por los dioses, avisa al PJ de un peligroso suceso que ocurrirá en el futuro (un resultado negativo de esta tabla). Llegado el momento, si se acierta una tirada de Memoria se evita, ganando 1D6 puntos de IRR al comprobar el prodigio.
- 31-70 La tranquilidad absoluta de este año inquieta de sobremanera al PJ, preguntándose si no será la calma antes de la tempestad. Y puede que así sea: si el PJ obtuvo un 66 en los dados, ¡felicidades! La Suerte del Loco: Tira de nuevo y dobla los efectos del resultado obtenido.
- 71-80 El PJ se ha convertido en el blanco del Servidor Totémico de uno de los dioses, el cual ha tomado al personaje como el pito del sereno y se dedica a importunar con sus ordenes y “misiones divinas” al PJ, que no tiene otra opción que obedecer. Este año no recibe ingresos por dedicación plena a tan “divina” causa.
- 81-83 **Muerte en la Familia:** Uno de los miembros de la familia del PJ (alguno de sus padres, hermanos o incluso su esposa o uno de sus hijos, si es que los tiene) muere en este intervalo de tiempo.
- 84 Un día malo lo tiene cualquiera y hoy le tocó al PJ: pifia un hechizo (ver reglas de pifias, pág. 145 de este libro). Será necesaria una tirada de Suerte o si no la pifia habrá sido delante de gentes no paganas o poco amistosas. Dependiendo de lo patentes que sean los resultados, el PJ puede ser denunciado a las autoridades (cristianas) por brujería.
- 85-86 El consejo, hechizo o augurio del PJ ha provocado la muerte (directa o indirectamente) de alguien amado o muy apreciado para un paisano, convirtiéndolo en el enemigo mortal del PJ: tirar para determinar clase social y profesión.
- 87 Tras proteger al pueblo del ataque de un genio maligno, el PJ se gana la enemistad de este y de todo su clan (el DJ determina el tipo entre los seres IRR malignos de la zona).
- 88 El PJ ha ofendido a un sacerdote de alto rango, a un poderoso ser del Otro Mundo o incluso a algún dios. Es indiferente si lo hizo adrede o fue un accidente, el ofendido le ha lanzado un geas como castigo y penitencia por sus actos (a determinar por el DJ).
- 89 Un dios especialmente perverso se aparece ante el PJ y le ordena que introduzca (o fomente aún más) su culto ante la comunidad. Si acepta, se convierte en su servidor y aprende 1D3 hechizos de magia negra, fomentando un culto especialmente sangriento y perverso. Si se niega, desaparece, convirtiéndose en el enemigo del PJ (se puede temer lo peor, que ser el enemigo de un dios nunca trae nada bueno).

Parte VI: Reg Maleficarum

- 90-91 **(Sólo hombres):** Una mujer especialmente fanática se ofrece al PJ para tener un hijo suyo, esperando que este sea tocado por los dioses. No es que sea fea (o quizás sí, el DJ sabrá), pero parece estar un poco loca y el aceptar puede traerle problemas en el futuro. No obstante, que decida el PJ.
- 92-93 El PJ es testigo de un milagro por parte de un santo cristiano, lo cual le hace replantearse las cosas: +1D10 de RR.
- 94-95 El pueblo es asaltado por bandidos que no parecen paganos o respetar demasiado las antiguas tradiciones, porque el PJ cobra su cuota de palos como cualquier hijo de vecino, sufriendo una secuela y perdiendo el dinero que llevase encima (pongamos 1D100 maravedíes, a no ser que sea de ese tipo de PJs que siempre lleva encima todo su dinero).
- 96-97 Los rituales de Beltaine de este año han sido especialmente intensos: tras ser elegido por una desconocida joven de una belleza sobrehumana para ser su compañero durante la noche, a la mañana siguiente descubre que se ha llevado su ropa y pertenencias. Sin duda era algún tipo de ser del Otro Mundo: ganancia de 1D6 de IRR y pérdida de todo lo que se llevaba encima.
- 98-99 El PJ es acusado de brujería, con la consecuente investigación, juicio y posible condena. Si resulta declarado culpable y es la primera vez que ha sido acusado, el asunto termina en una multa (2D6x100 maravedíes). Si no es la primera vez y resulta culpable, resultados a discreción del DJ. Si el PJ tiene fama de brujo (no tiene doble profesión donde esconderse) tiene un +2 a la tirada de juicio.
- 100 **Enfermedad:** El PJ contrae una enfermedad durante este periodo: se considera que ha sido contagiado de forma automática, así que deberá realizar la tirada de RESx3 de forma automática y aplicar el resultado obtenido (consulta el capítulo de salud y heridas para más información, pág. 103/92). Tira otro 1D100 para averiguar de qué enfermedad se trata exactamente:
- 01-50 **Pulmonía.**
 - 51-70 **Enfermedad Venérea** (siempre que la profesión y los ánimos del PJ lo permitan; si no es así, será una pulmonía).
 - 71-80 **Tétanos.**
 - 81-90 **Cólera.**
 - 91-98 **Tifus.**
 - 99-100 **Peste Bubónica.**

PÍFIAS MÁGICAS

Pifiar en asuntos mágicos en una actividad ciertamente peligrosa. El DJ normalmente decide el resultado de la pifia según el hechizo usado, pero hay veces en que determinar qué ocurre puede resultar complicado. Para facilitar ese trabajo se presenta la siguiente tabla. El DJ puede usarla de diversas formas: eligiendo un resultado acorde al hechizo usado o realizando una tirada para determinar el resultado. En este último caso, la tirada debe ser oculta y el DJ se encargará de escenificar la pifia, tomándose el tiempo que necesite (no todas las pifias son obvias y puede que el PJ tenga que descubrirlas). Caso de que el resultado obtenido no se ajuste al hechizo (por ejemplo, una pifia de invocación, cuando en realidad se pifie un hechizo de Varita de Búsqueda), el DJ puede hacer otra tirada, avanzar una casilla en la tabla hasta encontrar un resultado adecuado

o dejar que el personaje se libre por esta vez. Recuerdo la ley del retorno para aquellos paganos que usen magia negra: deben tirar tres veces en la tabla y quedarse con el peor resultado posible y, si el pagano abusa especialmente de la magia negra, el DJ es libre de asignarle los dos peores resultados o directamente los tres.

Librarse de los efectos de las pifias es tarea complicada. La gran mayoría de ellas son permanentes. Si algún PJ afectado por una pifia quisiese deshacer el mal que esta le ha producido, sólo debemos recordar la ley del retorno: todo lo que el mago haga a los demás, se lo hará a sí mismo. Así pues, deshacer entuertos o posibles maleficios a los blancos de las pifias, y resarcirlos por los perjuicios, puede ser un medio, o la búsqueda de soluciones mágicas que puedan llevar a nuevas aventuras. El DJ, por supuesto, tendrá siempre la última palabra.

Tabla de Pifias Mágicas

1D100 Resultado

- 1 **Nada:** El PJ ha pifiado de la mejor manera posible, sólo provocando el fallo del hechizo. No obstante el DJ es muy libre de no decírselo, dejándolo que sufra preguntándose lo que le espera, así como hacer tiradas de dados ocultas y ponerle muecas para mosquearlo.
- 2-3 **Ataque de nervios:** El PJ ha pifiado y lo sabe, aunque no sabe las consecuencias concretas que producirá. Esto provoca un profundo nerviosismo y desasosiego, lo que le otorga un penalizador de -25% a todo durante 4D6 horas.
- 4-5 **Inseguridad:** El PJ empieza a dudar de sí mismo y de sus conocimientos por lo mal que lo ha hecho. Toda tirada de magia dobla su posibilidad de pifia durante 4D6 horas (o hasta que se saque un crítico de magia, a discreción del DJ).
- 6-7 **Insensibilidad (sólo ungüentos):** El blanco sufrirá una insensibilidad permanente ante el dolor, de hecho, nunca sabrá cuantos Puntos de Vida pierde por los ataques, debiendo pasar una tirada de Medicina para tener una idea aproximada. La ventaja es que no pierde los bonificadores al daño ni verá su movimiento penalizado debido a las heridas.

- 8-9 **Pérdida del gusto (sólo pociones):** El blanco perderá el sentido del gusto, de hecho todo lo que beba siempre le sabrá como la poción que originó la pifia. Cualquier tirada de Degustar fallará automáticamente.
- 10 **Verrugas:** La fama de verrugas de las brujas quizá tenga origen en esta pifia. El PJ pierde 1D3 puntos de Aspecto, ganando en su lugar ese número de "hermosas" verrugas.
- 11-12 **Pérdida de confianza en la magia:** Lo dicho. El PJ gana 2D6 de RR.
- 13 **Recuerdo traumático:** Esta pifia ha marcado al PJ. Si vuelve a lanzar un hechizo en condiciones exactas a las tenidas cuando se pifió, habrá un 50% (o más) de posibilidades de que se ponga extremadamente nervioso y no logre lanzar el hechizo. Si no se dan todas las condiciones el porcentaje se reducirá, según criterio del DJ. Ejemplo: alguien que intentase enamorar a una bella morenaza en la noche de San Juan bajo una luna llena.
- 14-15 **Pesadillas:** A partir del día de la pifia, el PJ ve sus sueños perturbados por voces susurrantes que le hablan en un extraño lenguaje, no dejándole dormir. Necesitará un hechizo de Revocar Maldición (ver pág 177/146) o Sueño Reparador (ver pág. 178/-) para poder descansar. Efectos iguales al hechizo Maldición (ver pág. 170/142).
- 16 **Perturbación mágica*:** Gracias a los esfuerzos del ejecutante, el hechizo funciona, aunque no al 100%, ya que en el momento que más falta le haga al PJ o que mayor perjuicio pueda producirle, los efectos se disiparán (el DJ con todo su mal juicio decidirá cuándo).
- 17 **Exhausto*:** En un intento de salvar el hechizo, el PJ da el todo por el todo. EL PJ pierde 3D6 PC. Si no tiene bastantes, perderá un punto de vida por cada dos PC que le falten (redondeando hacia arriba).
- 18 **Consunción*:** Variante mucho más peligrosa de la anterior, pues en lugar de usar su fuerza mística, el PJ usa su fuerza vital, envejeciendo 2D6 años y debiendo tirar inmediatamente en la tabla de envejecimiento (ver pág. 107/95) si sobrepasa los 35 años.
- 19 **Locura*:** El hechizo no sólo ha salido mal, sino que al intentar remediarlo ha perturbado la mente del PJ, volviéndolo loco. Además de los efectos obvios de una locura (a determinar por el DJ), se añaden los efectos del hechizo Demencia (ver pág. 202/155).
- 20 **Balbuces*:** Algo ha salido mal, tan mal que el PJ no es capaz de expresarlo, de hecho ha afectado a su capacidad de habla. Cada vez que el PJ quiera hablar deberá hacer una tirada de Idioma con -50% o sólo dirá un galimatías sin sentido. Esto también afecta a la magia, debiendo hacer una tirada de Conocimiento Mágico o el hechizo fallará. Debe realizarse una tirada cada asalto que el PJ desee hablar.
- 21 **Razonamiento perturbado*:** Al intentar remediar el desastre en el último momento, algo ha cambiado en la forma de razonar del PJ haciéndole tomar un sentido totalmente extraño e ilógico a toda acción compleja que emprenda: -50% a cualquier competencia que implique concentración plena, como por ejemplo leer, escribir, matemáticas, arquitectura, criptografía, cábala, etc. El lanzamiento de hechizos no se ve afectado.
- 22 **Comprensión perturbada*:** Variante de las dos anteriores. El PJ no comprende a quien le hable, escuchando toda conversación como un galimatías. Tirada de Idioma -50% para poder enterarse. Debe realizarse una tirada cada asalto.
- 23 **Adicción mágica*:** El PJ ha experimentado un subidón al intentar arreglar el hechizo. Esa agradable sensación le ha marcado e, inconscientemente, quiere volver a repetirla. El PJ sufrirá una adicción a la magia y deberá al menos lanzar un hechizo diario o sufrir los efectos del hechizo Maldición (ver pág. 170/142) debido a la abstinencia.
- 24 **Alergia mágica*:** El PJ ha experimentado la peor sensación de toda su vida al tratar de salvar el hechizo. De hecho ahora siente una extraña sensación de rechazo ante la magia. Si lleva algún objeto mágico encima, sufre un malestar físico que le provoca un penalizador de -20% a todas sus acciones físicas. Si está bajo los efectos de un hechizo, otro penalizador de -10% por cada hechizo distinto. Si está cerca de gente con objetos o bajo los efectos de un hechizo entre -10% y -20% (según su número). Si está cerca de seres IRR entre -25% y -50% (según tipo y número). Eso no significa que el PJ abandone el mundo de la magia, sólo que ya no será tan agradable como antes. Todos los penalizadores son acumulables.
- 25 **Inspiración caótica*:** Al intentar salvar el hechizo, el PJ ha empezado a asociar términos mágicos de una forma extraña. Esto le producirá un ensimismamiento (una inconsciencia en que el PJ sólo delirará sobre términos mágicos) que le durará 2D6 horas. Al término de esta, si acierta una tirada de Conocimiento Mágico -75%, habrá aprendido o inventado un nuevo hechizo. Si falla, el cacao mental le habrá hecho perder 2D10 puntos en Conocimiento Mágico.
- 26-27 **Pérdida de hechizo*:** Al intentar salvar el hechizo, la memoria y el caos mental del momento le juegan una mala pasada al PJ, pues olvida de forma permanente cómo se prepara, usa o lanza el hechizo. En un futuro podrá aprenderlo otra vez, aunque le costará el doble de tiempo y la posibilidad de aprenderlo será la mitad (se resiste a volver el puñetero).
- 28 **Pérdida de orientación*:** Al intentar salvar el hechizo, la capacidad de orientación del PJ se ha hecho añicos completamente (no distingue los puntos cardinales, la derecha de la izquierda y si se le deja sólo, se perderá fijo). El DJ puede permitir una tirada de Memoria para permitirle orientarse en un sitio conocido.

Parte VI: Reg Maleficarum

- 29 **Memoria débil*:** El esfuerzo de intentar salvar el hechizo se ha llevado buena parte de la capacidad memorística del PJ. En un futuro todas las tiradas de Memoria tendrán un -50%.
- 30 **Mala fortuna:** La mala suerte no ha hecho más que empezar: -25 a la Suerte total del PJ hasta que se saque un crítico de Suerte (o de cualquier otra competencia si el DJ lo permite).
- 31 **Psicopompos:** El hechizo, no se sabe muy bien cómo, ha llamado la atención de un psicopompos (ver pág. 63 de este libro) que a partir de ese momento querrá cosechar el alma del PJ y llevársela al Inframundo, adore el ejecutante la fe que sea.
- 32 **Gafe:** La mala suerte se ha fijado en el PJ y aunque no parece afectarle sí que fastidia a los que se le acercan. Los que rodeen al PJ verán sus posibilidades de pifia dobladas, mientras este esté presente.
- 33 **Heraldo del infortunio:** La mala suerte ha hecho del PJ su mensajero. Cada persona que cruce su mirada con él pierde 1 punto de Suerte (sin tirada alguna para evitarlo). Si pasa un día sin que el PJ produzca este efecto, es él el que pierde un punto de Suerte. Si se consigue descubrir la naturaleza de la pérdida de suerte, los amigos del PJ podrán rehuirle la mirada, aunque en situaciones de estrés (como en medio del combate) el DJ puede pedir una tirada de Suerte para no hacerlo.
- 34-36 **Estigma de brujo** (sólo hechizos de magia negra): El PJ gana un estigma de brujo: el fuego se vuelve azul, el vino se agria, la leche se corta, los niños lloran en su presencia, los animales se vuelven inquietos y nerviosos, los animales preñados abortan (las mujeres también si el contacto es prolongado y fallan una tirada de RR), las plantas no mágicas (posibles ingredientes) se van marchitando poco a poco, etc.
- 37 **Tormento de Ley:** El ejecutante ha tenido la mala suerte de pifiar el hechizo sobre una línea de Ley y, de alguna forma, ha quedado marcado por ella. Cada vez que permanezca dentro de una línea de Ley, sufrirá una terrible mi-graña que le dará un penalizador de -25% a todas sus tiradas (los sitios místicos también cuentan).
- 38-40 **Servidor de las tinieblas** (sólo hechizos de magia negra): El PJ gana un estigma asociado a los adoradores de los demonios mayores (véase los hechizos de Aquelarre, pág. 211/163 y siguientes) en concordancia con el hechizo lanzado.
- 41 **Engendro** (sólo hechizos de magia negra): Determina al azar una secuela en una localización al azar y, si sale algo distinto a cicatriz, el PJ pierde la parte del cuerpo asociada (mano, pie, brazo, ojo, -1D3 RES permanente si es torso), la cual cae al suelo y en 1D3 asaltos se transforma en un engendro del Infierno, el cual saldrá corriendo. El PJ no tiene ningún control sobre él, aunque en un futuro se establecerá una relación amor/odio entre ellos.
- 42 **Alibante** (sólo hechizos de magia negra): Los paganos hablaban de la ley del retorno y el PJ la va a experimentar. El hechizo no ha fallado, más bien ha funcionado, pues los fallos del PJ al lanzarlo han creado una peligrosa variante de invocación de ánimas. A partir de ese momento el PJ se verá perturbado por un alibante (ver pág. 291/-) de al-guien que el PJ haya matado, que ha vuelto del Infierno con más mala idea que nunca.
- 43 **Intercambio de poder** (hechizos con blanco distinto al lanzador): El PJ y el blanco conectan de forma extraña sus poderes mágicos, provocando una reacción: intercambia los valores de RR e IRR de ambos (el PJ tendrá la IRR y RR del blanco y viceversa).
- 44 **Intercambio de almas** (hechizos con blanco distinto al lanzador): Todo se vuelve oscuro para el PJ y el blanco du-rante unos segundos. Al abrir los ojos descubrirán que cada uno ocupa el cuerpo del otro.
- 45 **Concepción mística** (sólo mujeres): La PJ cae el suelo sufriendo terribles dolores, que le duren 1D3 asaltos, tras los cuales parecen remitir. Pero con el tiempo descubrirá que está preñada. Ni decir tiene que el niño será muy es-pecial.
- 46-47 **Amor:** Si el hechizo usado es de magia negra, el PJ se enamora de su blanco. Si es de magia blanca el blanco se en-amora del PJ. De una forma u otra el amor triunfa.
- 48 **Sapos y culebras:** Parece no haber pasado nada, pero el PJ descubrirá que cada vez que pifie una tirada en que se implique hablar, se verá afectado por un ataque de arcadas y vómitos que le duren 3D6 asaltos y en los que vo-mitará sapos (1-29%), culebras (30-50%), áspides (51-59%), gusanos (60-79%), un moco verde corrosivo (80-89%) o sólo bilis y el almuerzo (90-00%). Repetir la tirada cada asalto. Todo lo que el PJ expulse no le producirá daño físico, aunque tampoco es que sea un proceso agradable de presenciar.
- 49-50 **La Marca:** Algo ha marcado al PJ tras la pifia, algo que la gente normal nota, aunque no sabe qué es, produciéndole un terrible desasosiego. Todas las competencias sociales tienen un -25%, aparte de que el PJ no se ganará las sim-patías de nadie de primeras. Con los niños e inocentes es todavía peor: si sacan una tirada de IRR, les vendrá in-conscientemente la palabra "brujo" a la cabeza. Los que sepan magia negra parecen ser inmunes a los efectos que el PJ inspira.
- 51 **Ecos del cazador:** El ejecutante queda marcado de una forma terrible y palpable para todos, como los efectos del hechizo Ecos del Cazador (ver pág. 137 de este libro). Los efectos son permanentes, hasta encontrar la manera de anularlos.

- 52 **Marcado por Dios** (sólo hechizos de magia negra): El PJ descubrirá que el mismo Dios parece acusarlo. Los crucifijos verán cómo sus cadenas o cordeles se rompen, cayendo al suelo en la presencia del PJ. Las imágenes empezarán lentamente a llorar sangre si el PJ permanece mucho tiempo ante ellas. El agua bendita se volverá poco a poco sangre en la presencia del PJ, etc.
- 53 **Castigo del Cielo** (sólo hechizos de magia negra): En 3D6 minutos se forma una tormenta alrededor del área del PJ, tras lo cual de los cielos cae un rayo que intentará dañar al PJ. Si está a cubierto, impacta en el edificio, cayendo 1D6 rayos adicionales en los asaltos sucesivos (1 por asalto), hasta que alguno acierte al PJ. Caso que estos 1D6 rayos adicionales fallen, la tormenta se disipa en 3D6 minutos, sin provocar más perjuicios. Para saber los efectos de un rayo sobre un PJ, consulta el hechizo Fulminar (ver pág. 124 de este libro). Si hay algún personaje relativamente cerca del PJ objetivo, puede ser dañado accidentalmente.
- 54-56 **Magia cambiada:** ¿El hechizo ha funcionado? Sí, pero no como se pensaba. El blanco se ve afectado de la siguiente forma por un hechizo aleatorio que el PJ o el blanco conociesen: si el hechizo original era de magia negra, el nuevo será de magia blanca, y viceversa.
- 57 **Riada mística:** El ejecutante ha tenido la mala suerte de pifiar el hechizo bajo una línea de Ley y se verá arrastrado volando 1D100x1D100 metros siguiendo la dirección de dicha línea. Si está clara la línea de Ley se debe tirar un dado para determinar el sentido del empujón (par un sentido, impar el otro). Si no es así, se tira un 1D8, siendo 1 el norte y el resto de las direcciones en el sentido de las agujas del reloj, lo que determinará hacia dónde es empujado. El empuje puede determinar que el PJ debe atravesar árboles o edificios; si es el caso, el DJ puede hacer una tirada de Suerte para ver si el empuje le envía a través del ramaje, puerta o ventana, o se estampa directamente contra una pared (daño a determinar por el DJ, según la distancia a recorrer).
- 58 **Chivatazo** (sólo hechizos con blanco no presencial): El blanco cae al suelo y siente cómo su espíritu es arrastrado desde su posición actual hasta donde se encuentra el PJ que estaba intentando hechizarlo, volviendo instantes después a su cuerpo (el blanco recordará el trayecto que recorrió su alma, por si quiere "visitar" al ejecutante).
- 59 **Ilusión de libertad:** El DJ hace tirar otra vez al PJ. El PJ se ve afectado por el nuevo resultado, aunque puede librarse momentáneamente de él durante al menos 1D3 días si besa durante al menos 1D3 asaltos a alguien. El PJ no conoce este detalle, ya lo descubrirá (o no) con el tiempo.
- 60-61 **Suceso inexplicable:** Se produce un hecho inexplicable: llueven sapos, el agua "llueve" hacia arriba, todos los vasos de la posada explotan, los fuegos se apagan, los bancos y mesas de madera florecen, se congelan todos los líquidos, etc. Tirada de IRR general o ganancia de 1D6 puntos.
- 62 **Llamada de ultratumba** (sólo hechizos de magia negra): Si hay algún cadáver cerca en el momento en que se pifia, este se anima y ataca al brujo, y después al resto de los vivos de la zona. Si no lo hay, alguien asesinado por el PJ se levanta de su tumba y va en su busca (según la distancia, tardará en alcanzarle, pero antes o después lo conseguirá).
- 63-64 **Maldición** (sólo hechizos de magia negra): El PJ se ve afectado por un hechizo de tipo "maldición" o alguna maldición que al imaginativo DJ se le ocurra.
- 65 **Ofensa mágica:** El PJ parece haber ofendido a la misma magia. Todos los talismanes, pociones y ungüentos que lleve encima caducan automáticamente.
- 66-67 **Magia simpática:** El hechizo original ha fallado, pero en su lugar un talismán, poción o ungüento aleatorio que el blanco o el ejecutante llevaba encima se ha activado, afectando al blanco o al ejecutante (todo esto lo decidirá el DJ para mayor perjuicio del PJ o provecho del blanco). De hecho, si alguien de los presentes portaba un talismán, ungüento o poción igual al afectado, también se activará.
- 68 **Desgarro en la misma Creación** (sólo hechizos de invocación de *vis quinta* o superior, o de magia pagana): Algo ha ido rematadamente mal, algo que ha abierto una brecha en la misma creación, arrastrando al PJ y a aquellos que no saquen una tirada de Suerte al Otro Mundo (Cielo, Infierno, Purgatorio, Inframundo, lugar encantado, etc.). A ver cómo vuelven a casa, si es que vuelven.
- 69-72 **Blanco erróneo:** El hechizo ha funcionado, aunque no en el blanco que debía. El DJ determina sobre quién ha funcionado. Caso de ser un hechizo lanzado sobre el propio hechicero y si este se encontraba solo, el DJ puede determinar que el blanco es la persona que se encuentre más cerca de él, sin importar la distancia (el nuevo blanco se puede llevar un buen susto, pero la magia es así).
- 73 **Nunca más:** La pifia del hechizo ha sido tan desastrosa que incluso el mismo espíritu de la magia se revuelve contra el ejecutante. El PJ recibe un geas muy particular: si alguna vez intenta usar de nuevo el hechizo pifiado, morirá sin tirada de RR posible para evitarlo.
- 74 **Heridas** (hechizos de poción, ungüento o que tengan como blanco una parte concreta del cuerpo): En la zona afectada del hechizo se abre una profunda herida que le produce 2D6 puntos de daño. En caso de pociones, se vuelve corrosiva, quemando la boca y las entrañas.

Parte VI: Reg Maleficarum

- 75 **Llamada** (sólo hechizos de magia blanca con ejecutante distinto al blanco): Un extraño vínculo se ha forjado entre el blanco y el ejecutante cuyos efectos son iguales al hechizo Convocar (ver pág. 109 de este libro) (el blanco se dirigirá hacia donde se encuentre el ejecutante). Los efectos son permanentes, hasta encontrarse la forma de anularse, y no son obvios (ejecutante y blanco pueden tardar en darse cuenta de lo sucedido).
- 76-78 **Invitado inesperado** (sólo hechizos de invocación): El hechizo de invocación ha fallado al intentar traer al que debía, pero en su lugar a traído a otro ser a determinar por el DJ.
- 79 **Némesis** (invocaciones demoníacas): La invocación ha ido rematadamente mal, haciendo aparecer ante el invocador a la Némesis del solicitado. A falta de una mejor definición, se puede considerar como "némesis" al "enemigo natural" del invocado: en caso de demonios puede invocarse a un ángel, aunque lo más normal es que aparezca algún otro demonio que tenga rencillas o asuntos pendientes con el solicitado, el cual no se tomará a bien hallarse ante un posible aliado o servidor potencial de su rival (cómo salga el PJ de esta, es otra historia).
- 80 **Blasfemia mágica**: La pifia de las pifias. La propia magia parece haberse ofendido con el PJ y, en un futuro, le mandará mensajes para que no vuelva a practicarla. Cada vez que el PJ falle un hechizo, se considerará pifia.
- 81-82 **Fogonazo mágico**: La pifia ha hecho literalmente explotar el hechizo. De hecho, aquellos que tengan una IRR de 100 o superior verán un fogonazo. El mago se "quemará", perdiendo 1D3 Puntos de Vida. Aquellos con una IRR de 100 o superior o los seres irracionales que se encuentren en un radio igual a la línea del horizonte, sentirán este fogonazo y es muy posible que se acerquen a ver qué lo ha producido.
- 83 **Tintineo**: La pifia ha marcado al PJ de una forma muy extraña, dejando en él una extraña marca. Aquellos con una IRR de 100 o superior, sentirán/oirán cuando se acerque el PJ como si este estuviese llevando una multitud de campanillas. En realidad no es sonido, aunque esta es la comparación que mejor se expresa en palabras.
- 84 **Invocación de alimañas**: Si el hechizo tenía algún componente animal, ese tipo de animal se verá atraído hacia el PJ. De hecho, los animales de ese tipo de la región que se encuentren en el radio del horizonte, empezarán a hacer un peregrinaje hacia donde se encuentre el PJ. No se mostrarán hostiles hacia el PJ, pero intentarán por todos los medios estar cerca de él.
- 85 **Crecimiento/segregación anómala**: Si el hechizo contenía pelo, uñas, saliva, lágrimas o sangre, el PJ empezará a sentir cómo empieza a crecer o a segregar uno de ellos (aleatoriamente), de forma extraña: el pelo le crecerá en un día como en una semana, salivará constantemente, llorará constantemente, etc.
- 86 **La calma antes de la tempestad**: En un principio parece no haber pasado nada, pero en el transcurso de un tiempo (tira 1D6: 1-minutos, 2-horas, 3-días, 4-semanas, 5-meses, 6-años, y multiplica el resultado por 1D100) el resultado de la pifia se desencadenará el doble de fuerte de lo que debería haber sido (se tira de nuevo en la tabla, doblando el efecto del resultado si es aplicable o haciendo una tirada adicional en la tabla si no lo es). La tirada, por supuesto, está oculta y chitón al jugador hasta el momento de la "tempestad".
- 87 **Ecos mágicos**: La pifia ha perturbado la misma capacidad de usar la magia del PJ, creando ecos. Cuando el PJ vaya a lanzar un hechizo provocará la manifestación de un "eco" relativo a algo que sucedió cuando se dio la pifia, el cual será visible y palpable para los presentes y sólo durará hasta que se termine de lanzar el hechizo. Ejemplo: si se pifió al tratar de lanzar un hechizo de Discordia en una posada muy calentita, durante una noche que nevaba, el eco puede ser uno de los siguientes: un sensación de discordia, un olor como de vino, un aumento de la temperatura, que empieza a nevar, etc.
- 88 **Ecos perseguidores**: Parece como si el mismo destino no quisiera que el PJ olvidase la pifia. Si el PJ se queda más de 1D3 noches en el mismo lugar, verá como cada día se empezarán a manifestar "ecos" de la situación en que se dio la pifia. En el ejemplo anterior: si el mago llega a un pueblo, al día siguiente puede empezar a nevar, al otro, aún nevando, donde esté el PJ siempre parecerá estar calentito, al otro día se empezará a oler a vino alrededor del PJ, etc. Si el PJ abandona el lugar los efectos remiten en el lugar y en él mismo, hasta que los ecos le "vuelvan" a alcanzarle.
- 89-90 **Castigo** (sólo hechizos de *vis quinta* o superior): La pifia ha ofendido a algún ente mágico asociado a la magia, que aparecerá para castigar al PJ por su falta de respeto a la misma (Escoto, etc.).
- 91-92 **Posesión** (sólo hechizos de invocación): El PJ es poseído en el acto por la entidad que trataba de invocar o por otra aún más malévol. Si el DJ lo decide puede cambiar el blanco de la posesión, afectando en lugar de al PJ a un ser querido de este, para así hacerle sufrir más.
- 93 **Metamorfosis** (hechizos con componentes animales): El blanco (hechizos de magia blanca) o el ejecutante (magia negra) se ven transformados en un animal que fuese parte de los componentes del hechizo original. Si el hechizo original era Pellejo de Bestia (ver pág. 208/158), los efectos se pueden hacer permanentes (siempre perjudicando al mago, claro).
- 94 **Irracionalización** (sólo hechizos de *vis quinta* o superior): La pifia es tan grande que cambia de forma drástica al PJ, convirtiéndolo en un ser IRR con sus propias ventajas y desventajas (piensa, por ejemplo, en Escoto —ver pág.

334/-). Normalmente el jugador pierde el personaje, a no ser que el DJ decida lo contrario (quizá dándole en un futuro la oportunidad de volver a su estado anterior).

- 95 **Tempestad** (sólo hechizos de *vis quinta* o superior): La magia se revuelve ante la pifia del PJ, provocando una terrible y violenta tempestad que asolará la región durante al menos 1D6 días.
- 96 **Brucolaco** (hechizos que usen sangre o provoquen derramamientos de esta): El PJ se ve maldito, convirtiéndose en un brucolaco (ver pág. 293/-). En un principio mantiene el personaje, pero si pierde la facultad de aparentar ser humano puede perderlo (a discreción del DJ).
- 97 **Adversario divino** (sólo si el blanco tenía Fe o era cura, o similar, y el hechizo era de magia negra): Alguien de arriba ha sido testigo de todo. Un miembro de la Jauría de Dios (ver pág. 313/-) se levantará al amanecer del día siguiente con la única misión de acabar con el PJ. Este miembro no será tonto (suicida), teniendo todo el tiempo del mundo para lograr su objetivo; de hecho, actuará siempre que pueda a través de otros y tendrá siempre una intuición divina de por donde anda el PJ y lo que anda tramando.
- 98 **Ancla de difuntos** (hechizos de combate o muerte): El PJ se ve afectado por una oscura maldición: cada persona que mate en el futuro se convertirá en un ánima errante (ver pág. 344/201), la cual estará siempre atada al PJ, no pudiendo separarse de él más de treinta pasos, como si de su reliquia se tratase, siendo totalmente visible (y audible) para él. Estas ánimas no pueden poseer a nadie. El hechizo Sueño Reparador (ver pág. 178/) logrará que el PJ no escuche sus voces cuando vaya a dormir, pero el resto del tiempo seguirán estando allí...
- 99 **Atención desafortunada:** La pifia del hechizo llama la atención de un demonio menor relacionado con los efectos del mismo. Este se presentará a la noche siguiente, insistiendo en convertirse en su "tutor" para que no vuelva a fallar de forma tan estrepitosa. Si el PJ es suficientemente juicioso se negará, volviéndose el demonio a aparecerse de vez en cuando, importunando al PJ.
- 100 **Desafortunada blasfemia** (hechizos de magia negra de *vis quinta* o superior): El ejecutante ha confundido las palabras del hechizo, no sólo fastidiando el hechizo, sino también insultando al mismísimo Agaliarethp. El ejecutante es transportado de inmediato a los dominios del demonio mayor para dar explicaciones.

**: Aquellos efectos que tengan este símbolo indican que el mago, durante la ejecución del hechizo, se ha dado cuenta de que pifiaba y ha intentado remediarlo a última hora. El mago tiene derecho a una tirada de Conocimiento mágico a la mitad, combinada con otra de IRR con un penalizador igual al penalizador por lanzar ese nivel de hechizo (tirará donde tenga menos porcentaje). Si la sacase, el hechizo se conseguiría lanzar con éxito en extremis, aunque el mago seguiría sufriendo los efectos de la pifia.*

Demonios Familiares

La tradición medieval, cuando nos habla de brujas, también suele nombrar a sus demonios familiares. Los familiares son un tipo de demonios que se encuentran al servicio de una bruja y que la ayudan en sus malas obras. La forma de estos seres varía según la leyenda: en unas aparecen bajo las formas de animales domésticos, en otras como seres demoníacos que acuden cuando la bruja se encuentra en peligro, mientras que en otras aparecen como diminutas y horrendas criaturas que la bruja guarda en pots, cajas y redomas, sólo sacándolas de estas cuando necesita de sus servicios. Independientemente de su forma, la labor de estos seres no sólo se limita a realizar servicios a la bruja, sino también a instruirla en las malas artes y a actuar como un mensajero con el mismísimo diablo.

El lector habrá podido ver a demonios elementales, lutines, diablillos y otros seres IRR en el texto anterior, pero quizá no sepa concretar qué son esos demonios con forma animal: ¿algún tipo de demonio metamorfoseado o quizás otra cosa?

ESPIRITUS FAMILIARES

Origen

Confundidos en ocasiones con los demonios familiares se encuentran unas entidades a las que se llama espíritus fami-

liares. El origen de estos seres es confuso, mientras que hay quien sostiene que son poderosos magos de la antigüedad, malditos por Dios o el Diablo a penar eternamente sirviendo a otros hechiceros de menor categoría, otros sostienen que fueron creados por antiguos y poderosos hechiceros de tiempos y lugares remotos (hechiceros caldeos, brujos sumerios o incluso el mismo Hermes Trismegisto). Sin embargo, la leyenda más contada sobre el origen de estos seres es la siguiente:

"Se cuenta que en tiempos bíblicos, cuando los hebreos sufrían el cautiverio a manos de los egipcios, existía un mago sacerdote egipcio de nombre Idris. Fiel a sus dioses, era un hombre erudito de gran curiosidad y sagacidad que no perdía oportunidad de aprender nuevos conocimientos allí donde los hubiese. Esto le llevó a estudiar otras culturas y otras formas de practicar la magia. Le intrigaba sobremanera la cultura de los hebreos y, sobre todo, su particular magia: la cábala; pero pese a todos los esfuerzos que hacía para aprender más de ella, no obtenía éxito alguno, pues todos negaban su existencia. Dada su insistencia, él mismo hubiese creído estas afirmaciones si no hubiese encontrado accidentalmente algunos textos sobre el tema. El tiempo pasaba y sus avances en sus investigaciones eran bastante escasos, pero entonces algo pasó: el incidente de Moisés.

Como sacerdote de la corte, Idris había presenciado la condena de Moisés y también fue testigo de su regreso. Ese día estaba presente cuando Moisés compareció por primera vez ante el faraón y, cuando el judío arrojó su bastón, transformándolo en serpiente, Idris también arrojó el suyo a petición del faraón. Lo que sucedió a continuación ya es historia, pues la serpiente de Moisés devoró al resto. Esto preocupó sobremanera a Idris, que se preguntaba dónde podía haber aprendido Moisés tales artes mágicas que le permitiesen derrotar a los mayores magos de Egipto. Las preocupaciones de Idris aumentaron aún más con la aparición de las plagas, a las que ni los más poderosos encantamientos ni las más generosas ofrendas a los dioses parecían detener. Alarmado, intentó que el faraón negociase con el hebreo, pero sólo obtuvo una enojada negativa, recordándole que todas las penurias se debían a los fracasos de magos y sacerdotes a la hora de detener las calamidades de Moisés. Idris desistió de insistir más, sabiendo que si lo hiciese, bien podía mandar el faraón ejecutarlo.

Las plagas se sucedieron hasta llegar a las vísperas de la última, en la que el azar hizo que Idris acompañase al faraón en su reunión con Moisés con objeto de protegerle de los hechizos del hebreo. En esta reunión, Moisés, a través de crípticas palabras, selló el destino de los primogénitos egipcios. El faraón no fue capaz de ver la amenaza en las palabras del hebreo, pero Idris sí lo hizo y se desesperó. El faraón nunca le creería, pero no era eso lo que le inquietaba. Lo que más le preocupaba era su propio hijo, un bebé de apenas días de vida, que el egipcio había conseguido engendrar usando los más potentes conjuros y encantos que conocía, ya que su simiente era débil. Turbado, acudió a los hebreos que conocían la cábala con la esperanza de conseguir que estos protegiesen a su hijo, pero fue en vano: los hebreos conocían de sobra a Idris y sus intentos para conseguir conocimientos del don de Dios, que en algunas ocasiones habían llegado al robo. Desesperado, trató de encontrar otro modo de salvar a su hijo. Usando su magia, creó un hechizo que arrebataría el espíritu a su hijo y lo llevaría temporalmente a un lugar intermedio entre la tierra de los vivos y la de los muertos, de donde podría reclamarlo cuando la amenaza hubiese terminado.

En el atardecer del fatídico día, Idris llevó a cabo el ritual. Todo parecía haber ido bien, pero al Ángel Exterminador no se le puede engañar tan fácilmente y, si bien no pudo llevarse el alma del hijo de Idris, sí que segó su vida. El mago egipcio se desmoralizó al ver que sus rituales no conseguían resucitar a su hijo, comprendiendo que sus artes no podrían retornar el alma de su hijo a un cuerpo muerto, pero trató de buscar una solución. Usando el cuerpo de uno de los gatos sagrados de Bast, Idris invocó de nuevo el alma de su hijo. De esta forma fue como nació el primer familiar. Idris se conformó con su éxito parcial, pudiendo convivir con su hijo, aunque fuese en su nueva forma felina.

Durante mucho tiempo trató de devolverle su forma humana, terminando en fracaso todos sus empeños. En un intento de conseguir su objetivo, compartió los conocimientos de los hechizos relativos a los espíritus familiares con otros magos y sacerdotes, para ver si entre todos pudieran devolver la forma humana a su hijo. Tiempo después se arrepentiría de haberlo hecho, al ver el error que había cometido, pues ciertos magos hacían mal uso de las artes que había desarrollado. Es más, cuando él muriese, su hijo moriría, pero no descansaría, quedando para siempre

atrapado entre este mundo y el otro, pudiendo ser invocado (y explotado) por otros hechiceros sin escrúpulos. Idris consagró el resto de su vida a dos objetivos, a erradicar el conocimiento que había compartido y a buscar la manera de liberar a su hijo de su cruel destino, sólo teniendo cierto éxito en el primer caso, gracias a la ayuda de un grupo de sacerdotes que veían como algo blasfemo el impedir el reposo de un espíritu. Lástima que no todo el mundo pensase igual."

Un espíritu familiar es creado usando el conocimiento prohibido del hechizo Reclamar al Arrebatado (ver pág. 128 de este libro). Este hechizo trae de vuelta del Limbo al espíritu de un inocente, convirtiéndolo por toda la eternidad en un espíritu familiar. En principio, el familiar es creado como último medio para que un padre o madre no pierdan a su hijo, encarnando al espíritu de su retoño en un animal, lo cual les proporciona a los progenitores cierto consuelo. Los padres que ceden a la tentación de usar este hechizo no suelen darse cuenta del cruel destino al que están condenando a su hijo, pues al "morir" su cuerpo físico, el espíritu vuelve al Limbo, hasta que algún pérfido brujo vuelva a invocarlo, lo cual traerá de vuelta al familiar a nuestro mundo de nuevo. Lo peor de este proceso no es la mala vida que el brujo puede darle, sino que para un inocente que no haya vivido, la estancia en el Limbo puede no parecer demasiado mala, pero para alguien que sí ha vivido (de hecho, varias vidas), puede convertirse en una terrible tortura.

Y es que, como se ha dicho, el alma inicial del infante va madurando, dándose cuenta con el tiempo de su condena. Esto, unido a las buenas o malas influencias de aquellos que lo invoquen y con los que conviva, puede hacer del familiar un ser más o menos resignado a su suerte o un ser resentido ante la humanidad en general, que buscará a cualquier precio liberarse de su carga. Tras años de investigación mágica, el familiar puede encontrar dos sendas para escapar a su maldición: una mala y otra menos mala. Si elige el mal camino, sólo es cuestión de tiempo que se ponga en contacto con un demonio que le proponga un tentador pacto: liberarle de su condena a cambio de entrar al servicio del Infierno por toda la eternidad, convirtiéndolo al espíritu en un auténtico demonio familiar. Si elige el buen (al menos no el mal) camino, con el pasar de los siglos es posible que el familiar descubra una salida a su maldición. Esta salida es más simple de lo que parece, simplemente ha de morir como un ser humano ordinario. Al morir como tal, como pasa con todos los mortales, según sus actos ascenderá a los Cielos o descenderá a los Infiernos. Pero lograr esto no es fácil, primero ha de descubrir el hechizo que le permitirá morir como humano, que no es más que un hechizo que lo que hace es poseer el cuerpo de su anfitrión. El hacer que este colabore es complicado (el familiar ha de morir en el cuerpo del anfitrión, en la práctica muriendo ambos). Además, para lanzarse el hechizo con éxito, debe ser el anfitrión quien lo lance, debiendo conocer el verdadero nombre del familiar, algo que sólo los familiares más confiados revelarán, pues el nombre proporcionará a cualquier mago un poder absoluto sobre el espíritu. Una vez encarnado, el espíritu ha de actuar de la forma más pura para merecer, a su muerte, entrar en los Cielos. Si no lo hace así, o simplemente se suicida, el espíritu del familiar descen-

derá a los Infiernos, aunque este destino es menos malo de lo que parece, pues algún demonio puede proponerle librarle de su condena a cambio de convertirse en un auténtico demonio familiar. Estas sendas de redención o condena de las que se ha hablado rara vez son conocidas por aquellos que invocan al familiar, más interesados en sus servicios que en los problemas o angustias de sus sirvientes.

Invocación

¿Qué hace a un brujo invocar a un familiar? La respuesta es sencilla: sus conocimientos mágicos.

Los espíritus familiares son seres que tienen varias vidas a sus espaldas, en las cuales siempre han estado al servicio de magos y brujas. Esto hace que, aunque no lo deseen, aprendan los conocimientos de su “hábitat” (más aún si están buscando la manera de liberarse de su maldición) y, junto a la madurez adquirida tras siglos de existencia, los convierte en estupendos maestros. El Infierno usa a sus espíritus familiares de manera frecuente, otorgándolos a los aprendices de bruja para su educación e instrucción, así que el demonio puede pedir al familiar que se presente ante el aprendiz sin que este tenga necesidad de invocarlo.

Para invocar a un familiar, suponiendo que el hechicero conozca el hechizo, deberá de proveerse de un animal que actuará como el anfitrión del espíritu. Si el hechicero conoce el nombre de invocación del familiar que trata invocar, el animal deberá ser acorde al familiar invocado (un familiar que se haya encarnado en un gato durante siglos no aceptará encarnarse en otro animal). Conocer el nombre ordinario o de invocación del familiar (no confundir con el auténtico nombre) es importante, ya que sin él el hechicero sólo podrá invocar a un espíritu familiar al azar, que se ajuste al animal de la invocación, algo que puede ser peligroso si el espíritu invocado resulta ser un familiar resentido o demoníaco²⁵. Un último apunte sobre el tema: no se puede usar a un humano como anfitrión del familiar, aunque los hechiceros no se ponen de acuerdo en el por qué. Unos dicen que simplemente el ritual falla, mientras otros comentan, entre susurros, que lo invocado no es lo esperado. Lo curioso del caso es que en la cultura popular se cree que los demonios familiares se pueden aparecer a sus amos bajo forma humana, quién sabe si porque son de alguna forma metamorfoseados o porque simplemente son otro tipo de demonios o seres IRR.

Durante el ritual de invocación, el hechicero estrangulará o ahogará al animal sin llegar a matarlo (también puede drogarlo), dejándolo entre la vida y la muerte, y procediendo a continuación a colocar en la boca del animal una gota de sangre, la cual vinculará la vida del familiar a la de su invocador. Si la invocación se realiza con éxito, el espíritu poseerá al animal, no envejeciendo ni un solo día a partir de ese momento al estar vinculado a la esencia vital del hechicero y, si este muriese, el familiar moriría con él, volviendo al Limbo; aunque se puede dar el caso, si el familiar es lo suficientemente poderoso, de que soporte la muerte de su invocador, pudiendo sobrevivir él solo durante cierto tiempo en nuestro mundo a costa de consumir su propio cuerpo físico. Una vez

invocado, la apariencia del animal puede cambiar de forma, a la manera que cambian los poseídos por un ánima errante, pareciéndose a su primera forma animal, aunque estos cambios nunca serán tan drásticos como para cambiar la raza del animal.

Tras realizar la invocación con éxito, suele ser costumbre el establecimiento de un pacto con el familiar, ya que el hechicero no tiene ningún poder sobre el espíritu (hay algunos brujos que se dejan de negociaciones y directamente encantan a sus familiares mediante hechizos de Cadena de Silcharde – ver pág. 180/147 – o Dominación – ver pág. 172/143 –). Estos pactos no son como los que se llevan a cabo con entidades demoníacas (a no ser que el familiar sea demoníaco y se descubra como tal) y rara vez se pide el alma. El pacto es un trámite necesario para conseguir la cooperación del familiar, ya que aunque esté feliz de estar vivo de nuevo, nada le obliga a servir a su invocador. En el caso de los familiares demoníacos, el pacto no es necesario, ya que sirven al hechicero por orden del demonio y es precisamente a él al que realmente deben su lealtad, aunque aceptarán el pacto si se les presenta como muestra de buena educación (aunque luego tergiversen las órdenes y hagan lo que les plazca).

Lo solicitado por cada familiar para servir a su nuevo señor suele ser variado, teniendo cada espíritu sus propias preferencias y gustos: acceso a libros de magia, alquimia o astrología, beber sangre humana, comer una determinada dieta, sólo trabajar de noche, etc. Sin olvidar, por supuesto, sus propios planes, ya que como seres con varias vidas a sus espaldas pueden tener asuntos sin resolver que bien pueden intentar zanjar: librarse de la maldición (por las buenas o las malas), castigar a un antiguo enemigo, beneficiar o proteger a un antiguo amigo, etc. Hay que destacar que una vez establecido el pacto, este no es tan riguroso como los de tipo demoníaco, pudiéndose (que no debiéndose) romper en cualquier momento, con la consiguiente represalia del otro participante. Si el hechicero conoce el verdadero nombre del familiar puede usarlo para atarlo a su voluntad. En este caso, el familiar poco puede hacer para evitar ese funesto destino.

Cualidades de los Familiares

Una vez realizado el pacto, el familiar estará al servicio de su señor normalmente hasta su muerte. Ambos se podrán comunicar con el otro, entendiendo éste su lengua: el hechicero entenderá los graznidos, ladridos o maullidos de su familiar (aunque no los del resto de animales de ese tipo) y el familiar entenderá a su señor, hable en la lengua que hable (aunque no será capaz de entender tales lenguas habladas por otros, a no ser que las hubiese aprendido anteriormente). Existe un modo por el cual un familiar puede comunicarse con cualquier persona, hablándole cuando esta duerme. En ese estado, el durmiente entenderá las palabras (es un decir) del familiar, pudiendo, si quiere, comunicarse con él hablando en sueños, usando para ello su lengua materna, la cual deberá conocer el familiar o nada comprenderá. A la mañana siguiente, la persona que habló con el familiar deberá superar una tirada de IRR o no recordará nada de la conversación. Aun recordándola, no sabrá a ciencia cierta con quién ha hablado, pues sólo recordará haber escuchado una voz sin ver a nadie (normal, estaba durmiendo).

²⁵ *Addenda:* Los demonólogos estiman que el número de espíritus familiares demoníacos oscila entre dos tercios y tres cuartos del total de espíritus familiares.

Parte VI: Reg Maleficarum

El familiar, una vez encarnado, no envejece ni un solo día, aunque seguirá necesitando satisfacer las necesidades básicas: comer, beber y dormir. Su forma física irá cambiando poco a poco, a la manera de los cambios que provoca un ánima errante al poseer a su víctima; esto puede provocar aumento o disminución de características con el pasar del tiempo, hasta que el familiar complete su forma original (la que tuvo la primera vez que se encarnó). Esto es bueno o malo, pues puede que el animal poseído sea más fuerte o que por recrear la forma original se debilite.

La fuerza vital del familiar está ligada a aquel que le invocó, viviendo mientras este viva, aunque si el invocador muere, deberá pasar una tirada de IRR con un penalizador de -100%, muriendo si la fallase y volviendo al Limbo. En caso de superarla, resistirá el trauma de perder a su invocador y retendrá parte de su fuerza vital, proporcionándole una breve pausa antes de volver al Limbo: cada día que pase perderá un punto de una característica al azar. Para evitar morir, sería una buena idea el encontrar un nuevo mago o bruja del que ponerse al servicio, el cual vuelva a realizar el ritual para vincularlo.

Es conocido por todos que, aunque poderosos en conocimientos mágicos, los familiares no pueden lanzar hechizo alguno, aunque esto no es del todo cierto, pero lo habitual es que el familiar no se moleste en explicar esto a su invocador, a no ser que le sea especialmente fiel. El problema reside en que el proceso de encarnación y simplemente vivir drena místicamente al familiar, el cual comienza su "vida" con 0 PC y sin posibilidad de poder regenerarlos de manera natural o mágica (pueden usar el hechizo Polvos de Hechicería —ver pág. 177/146—). Existe un único medio para recuperar parte de esos PC, la propia fuerza de voluntad del familiar: cuando este saque una tirada crítica, recupera 1D3 PC (sin exceder el máximo), el doble si la tirada era para lanzar un hechizo. Estos PC recuperados no se pierden hasta que se usan.

Por último cabe destacar que los familiares son especialmente perceptivos, poseyendo todos ellos "la visión" (como el hechizo Escutar el Alma —ver pág. 110 de este libro—, aunque siempre esta activa, sin necesidad de concentrarse en lo observado), así como los demoníacos pueden saber cosas que suceden en otros lugares o que en un principio no deberían conocer, por su conexión con el Maligno. Adicionalmente, todos los familiares pueden intuir la magia (como el hechizo del mismo nombre), sin perjuicio por "sobrecargas" mágicas.

Las características físicas del familiar serán las del animal poseído, aunque con el paso del tiempo se transformarán en las del primer animal en el que se encarnó el espíritu familiar.

Altura: Variable
Peso: Variable
RR: 0%
IRR: 100/200%

Protección: Variable.

Armas: Normalmente las armas naturales del animal.

Competencias: Varían según la "edad" del familiar, pero como mínimo debería tener Alquimia 80%, Conocimiento Mágico 85%, Conocimiento Animal 70%, Conocimiento Vegetal 70%, Conocimiento Mineral 70%, Astrología 80%, Leer y Escribir 90%, 1D6 Idiomas entre 50% y 100%, Descubrir 50%, Escuchar 50%, Correr/Volar/Nadar/Tregar 70%, Sigilo 60%, Empatía 50%, Enseñar 50%.

Hechizos: Varían, pero como mínimo conocerán 3D6 hechizos.

Thoth

Bajo este nombre se conoce al que todos piensan que fue el primer espíritu familiar, rumoreándose que fue el familiar del mismísimo Hermes Trismegisto. Se aparece como un hermoso halcón de bello plumaje y mirada penetrante. Dice la leyenda que Hermes liberó de su servicio a su familiar antes de morir, pero antes le concedió la vida eterna como recompensa a sus servicios. Lo que fue de él tras esto es un misterio, pero hay hechiceros que dicen haberse topado con el familiar, recibiendo un críptico consejo en forma de acertijo o una severa advertencia aquellos que abusan de las goecias. Thoth no puede ser invocado de forma ordinaria.

FUE:	18	Altura:	1 vara
AGI:	25	Peso:	60 libras
HAB:	15	RR:	0%
RES:	24	IRR:	200%
PER:	30		
COM:	20		
CUL:	30		

Protección: Plumas (2 puntos de protección).

Armas: Garras 65% (1D6+1D4), Picotazo 50% (1D4+1+1D4).

Competencias: Alquimia 170%, Conocimiento Mágico 170%, Astrología 170%, Conocimiento Animal 120%, Conocimiento Vegetal 120%, Conocimiento Mineral 120%, Leer y Escribir 110%, todos los idiomas al 99%, Descubrir 90%, Escuchar 90%, Volar 125%, Corte 125%, Escamotear 100%, Sigilo 100%, Empatía 125%, Enseñar 99%.

Hechizos: Todos.

Poderes Especiales:

Los mismos que un familiar, pero con las siguientes ventajas:

- ✧ No necesita vincularse a hechicero alguno.
- ✧ Puede lanzar hechizos sin gastar PC.
- ✧ Está bajo los efectos del hechizo Elixir de la Vida.
- ✧ Puede comunicarse mentalmente con cualquier persona.

Fabula: Actas Luporum

INTRODUCCIÓN

Aventura para un grupo de PJs “buscavidas”, especialmente cazadores o similares. Otro tipo de profesiones pueden acudir a la llamada con idea de sacar algo de provecho de la situación del condado (ver más adelante), tales como comerciantes que proporcionen pertrechos, médicos o curanderos que atiendan a heridos, etc. Los PJs de clases sociales más altas pueden haber sido enviados al lugar a petición de algún allegado del conde de cierto poder o influencia que desee ayudar y, “curiosamente”, conozca a los personajes. Aunque no es importante si los PJs usan magia o no, sí que es muy interesante su religión, ya que si alguno fuese pagano podría facilitar el desarrollo de la aventura; o al contrario, algún cristiano (o incluso fráter de la Fraternitas Vera Lucis) especialmente fanático podría añadir un enfoque “interesante” (como por ejemplo, la reacción de un PJ con Fe al tema pagano).

La aventura se desarrolla en dos condados ficticios en la frontera de León y Castilla, aunque el DJ es libre de trasladar estos condados a cualquier otra parte que desee (el desplazamiento determinará la lengua antigua pagana).

hace Mucho, Mucho Tiempo...

En tierras cercanas a lo que serían más adelante los reinos de León y Castilla vivían dos tribus paganas separadas por un frondoso bosque. Mientras que una de ellas adoraba con especial devoción a la Diosa Madre, portadora de la fertilidad de los campos, en la otra tenía gran importancia el Dios del Bosque, que daba leña, caza y otros bienes a los hombres. Cada una vivía ajena a la otra, dedicándose a lo suyo y mirando quizás con cierto recelo a la tribu vecina. Era cuestión de tiempo que el enfrentamiento ocurriese, pues esa es la naturaleza humana, y dicho conflicto se presentó cuando ambas tribus proclamaron que el bosque era de su exclusiva propiedad, no deseando la intrusión de sus vecinos. El conflicto fue creciendo en intensidad, hasta que los sacerdotes paganos de ambas tribus, tras consultar sus augurios, informaron a sus líderes del descontento de los dioses por tan tensa relación y de que, en caso de continuar, desatarían su cólera sobre toda la comarca.

Para evitar tan funesto destino, los líderes de ambas tribus se reunieron y llegaron a un entendimiento, sellando la paz con un ritual de *hospitium*, dejando de ser enemigos y convirtiéndose en aliados que se ayudarían en los tiempos de dificultad. Fruto de este ritual se confeccionaron tres téseras de oro con forma de lobo, el animal sagrado del Dios del Bosque, entregándose una al caudillo de cada tribu y siendo otra colocada en el *nemeton* del bosque, donde ambos pueblos rendirían culto a los dioses. Y de esta forma, y con el pasar del tiempo, ambas tribus forjaron profundos lazos de amistad y entendimiento, con algunas consecuencias visibles tales como el comercio, los matrimonios mixtos o la incorporación de los dioses y creencias de la tribu vecina en la propia. Y según dicen las leyendas, el Dios del Bosque y la Diosa Madre de la tierra, complacidos, tuvieron una hija para señalar tan dichoso momento, la Diosa del Manantial, nacida entre el bosque y la montaña, a la que los lugareños identificaban con una fuente que empezó a manar por aquellas fechas.

Pero todo lo bueno llega a su fin y con la llegada de las religiones monoteístas, poco a poco, se fueron abandonando las creencias antiguas. Un desplante especialmente importante ocurrió cuando un antiguo creyente de la vieja religión se convirtió a una de las nuevas y robó la tésera de oro de uno de los caudillos. Éste, devoto de los dioses, removió cielo y tierra hasta que dio con el ladrón y su botín, entregando ambos a los sacerdotes paganos, los cuales ajusticiaron al infiel, negándole los rituales funerarios y condenándolo a penar por siempre entre este mundo y el Otro, y guardaron la tésera para que no se repitiese la ofensa. Este incidente, y otros protagonizados por muchos de los que antes seguían la antigua religión, terminaron por agotar la paciencia de algunos de los dioses: el Dios del Bosque y la Diosa Madre, ofendidos, abandonaron al hombre a su suerte, retirándose al Inframundo. Y, con su partida, la fertilidad de los campos y la abundancia del bosque menguó, pero aun así la amistad entre los descendientes de ambas tribus no desapareció, permaneciendo, aun cuando los dioses que la originaron ya no eran adorados. Con el tiempo las dos tribus se terminaron convirtiendo en dos condados feudales y la religión de antaño prácticamente acabó desapareciendo: el condado de Calvero y el condado de Bosquejo.

HACE NO TANTO TIEMPO...

La situación dio un giro inesperado por causa de un hombre: Gregorio de Bosquejo. Éste, desde pequeño, demostró ser una persona desalmada y sin escrúpulos que, junto a su carácter caprichoso, lo hicieron una persona difícil de tratar. Ya en su juventud había tenido que pasar ciertos “apuros” en sus vicios y caprichos, ya que su padre, un hombre justo, reducía los tributos de sus súbditos cuando las cosechas eran malas. El joven Gregorio nunca entendió la actitud de su padre y, harto de sus desplantes, aun a riesgo de ser desheredado, abandonó el feudo, marchándose a la guerra en busca de fortuna.

Los años pasaron y el viejo conde murió. Un mensajero informó a Gregorio de la noticia, indicándole que su padre no le había olvidado y le había legado el condado. De esta forma, Gregorio regresó al feudo, esta vez como señor absoluto del lugar junto a un grupo de compañeros de armas de igual ideología y personalidad. Esto significó el comienzo de los malos tiempos para las gentes del condado, pues el nuevo conde resultó ser brutal e inmisericorde con respecto a los tributos, los cuales aumentaron considerablemente para pagar sus caprichos. Para asegurar el pago, concedió generosos sueldos a sus antiguos compañeros de armas, ahora su fiel guardia, junto al permiso para que hiciesen lo necesario para “convencer” a los campesinos. Ni decir tiene que cumplieron con su tarea, para desgracia del pueblo llano.

Fueron tiempos oscuros, aunque cierto es que pudieron haber sido peores, pues el enlace matrimonial del conde con la hija de un noble gallego mitigó en parte los males del pueblo, pues la mujer, una buena cristiana, actuó más de una vez como la voz de la conciencia del insensible conde y atenuó algunas de las acciones del noble. La muerte de la mujer años después sólo hizo que el conde volviese a su antiguo temperamento con renovadas fuerzas. Mientras, los vecinos del condado del Calvero enfriaron sus relaciones con los de Bosquejo, por culpa de la actitud de Gregorio.

La situación del feudo fue empeorando aún más con el pasar de los años, siendo las cosechas cada vez menores y los tributos mayores. El momento crítico ocurrió durante el último invierno, cuando toda la región, sufriendo por varias malas cosechas consecutivas, recibió un invierno excepcionalmente duro. El mismo conde del Calvero, temiendo por los habitantes de su pueblo, pidió ayuda a Gregorio, el cual no sólo no le socorrió, sino que tuvo la osadía de acusarlo de debilidad y de no saber “tratar” a sus vasallos para prepararse para el invierno. Muchas fueron las consecuencias de ese acto: por un lado la muerte de hambre y enfermedad de mucha gente en ambos feudos, una de las víctimas la mismísima condesa de Calvero, pero por otro también significó la ruptura de un antiguo pacto que ya no recordaba prácticamente nadie, un pacto que se había jurado cumplir hasta el final de los tiempos, poniendo como testigos a los mismos dioses del Inframundo. Los hombres podían haber olvidado a los dioses, pero estos no habían olvidado a los hombres.

PRIMAVERA

Primavera del año de nuestro Señor de 13...

El gélido invierno ha obligado a los PJs a pasarse todo el tiempo al lado de la candela, bebiendo vino caliente y viendo cómo sus ahorros menguaban. Pero ya ha terminado, la primavera ha llegado. Es tiempo de siembra y de renovación, y ¿por qué no? también es tiempo de conseguir algún trabajo remunerado que saque a los PJs de su penuria. Y he aquí que la oportunidad se presenta: se rumorea que el conde de Bosquejo ofrece una suculenta recompensa a aquellos que puedan librar su feudo de una plaga de lobos que, con la llegada de la primavera, asolan sus tierras.

El viaje al lugar será relativamente dificultoso por encontrarse cerca de la frontera, en una zona con no demasiados caminos en buen estado, pero, durante el trayecto, cualquier PJ que acierte una tirada de Descubrir o Rastrear, notará que el camino ha sido transitado recientemente por un gran número de viajeros.

Bosquejo

El pueblo de bosquejo es apenas una aldea grande con una gran cantidad de casas de adobe y madera mal dispuestas, que apenas dan impresión de calles. Destacar que hacia el noreste se extiende un frondoso bosque, al este se emplaza el castillo del conde y al sur y oeste se encuentran multitud de campos de cultivo (una tirada combinada exitosa de Descubrir y Conocimiento Vegetal con un bonificador de +30%, alertará de que la siembra de la nueva cosecha aún no ha comenzado, es más, ni siquiera los preparativos previos a la propia siembra). Las gentes del lugar parecen tristes y melancólicas, aunque no es de extrañar, pues la palidez de sus rostros y la delgadez que presentan indican que hace mucho que no comen en condiciones. Hay pocos lugares de interés en el pueblo: la herrería al oeste del pueblo, una iglesia románica medio destartada al noreste y una gran “plaza”, por llamarla de alguna forma (en realidad más una explanada que otra cosa), con un pozo en el centro, varios cepos al este y la única posada del lugar al sur. Si algún PJ curiosease por los cepos notará algunos detalles extraños: hay ocho cepos, cantidad excesiva para un pueblo tan pequeño, y la mitad de ellos están ocupados. El comportamiento de los pueblerinos con los apresados tampoco es corriente, pues aunque era normal en la época el hacer burla de los criminales apresados, los locales, al contrario, miran con lástima y pesar a los aprisionados, incluso acercándose a darles de beber o limpiarlos, aunque a la vista del primer guardia se retiran rápidamente. Preguntar a los presentes sobre esta situación de poco servirá, ya que rehuirán temerosos a los PJs, no queriendo llamar la atención.

La posada del pueblo está atestada de gente, en su inmensa mayoría aventureros y buscavidas venidos por la llamada del conde. Encontrar habitación para pasar la noche es algo complicado, ya que la posada está completa, pero si se le pregunta al posadero enviará a los

PJs a ver a la Señora Engracia, una anciana viuda que alquila su casa para pasar la noche (tiene una casa bastante grande, de una única habitación, con un buen jergón de paja en una de las esquinas). Respecto a la comida y la bebida puede suplir a los PJs si se atienen a pagar. Sobre este tema los PJs pronto descubrirán que los precios de la posada son en torno a un 20% más caros. Si alguno de los PJs se queja, el posadero dirá que la vida está muy cara y que apenas gana algo (lo cual es cierto, por culpa de los tributos al conde). Si la discusión sube de tono, alguno de los guardias del conde fuera de servicio (incluso puede que el Quebrantahuesos o el Buitre) meterán cartas en el asunto, intentando calmar las cosas y/o apresando a los alborotadores, recompensándolos con una noche en el cepo.

Al anochecer, Gregorio de Bosquejo se acercará a la posada para hablar con los allí reunidos. Se presentará a los recién llegados (como los PJs), explicándoles la situación, mientras que al resto les pedirá nuevas sobre cómo va el exterminio de la plaga, tras lo cual pedirá buen vino y se sentará en una mesa con el Quebrantahuesos y aquellos guardias que no estén de servicio, jugando a dados y cartas hasta bien entrada la noche. Una tirada de Descubrir permitirá darse cuenta, de cómo los pocos lugareños que están en la posada, minutos antes de que aparezca el conde, estarán especialmente atentos a la puerta, como si esperasen algo, y, en un momento dado, se harán señas, abandonando después todos apresuradamente el local, entrando momentos después el conde.

El conde expondrá la situación a los recién llegados, aunque es de dominio público y cualquier persona a la que se pregunta puede informar a los PJs sin problemas:

“Con la llegada de la primavera una plaga de lobos ha surgido de los bosques, lo cual no deja de ser extraño, pues con lo frío y duro que ha sido el invierno se esperaba que su número se hubiese reducido. El caso es que atacan a animales de granja, incluso a animales de carga o tiro. La situación es más grave si cabe, pues no parecen temer al hombre y ya han matado a media docena de labriegos que se dirigían al alba a preparar los campos para la siembra. El resto de campesinos se niega a reanudar el trabajo hasta que la plaga se haya erradicado. Tenéis permiso para entrar en el bosque, pero no de cazar más presa que a los lobos. De tal forma, ofrezco 100 maravedíes por cada lobo muerto y 1200 más si se consigue dar con el modo de acabar con la plaga (esto último lo dirá mirando a los posibles conjuradores y saludadores reunidos)”.

Tras lo expuesto, ya es tarea de los PJs buscar solución al embrollo, para lo cual sería buena idea informarse primero.

Gentes y Rumores

Según a quién se le pregunta, podrá informar de más o menos cosas a los PJs. La mayoría de los temas tratados necesitarán de algún incentivo, ya sea una invitación a una buena jarra de vino caliente (en caso de los lugareños, pedirán algo de pitanza, en especial algún plato de carne), un soborno adecuado y/o una tirada exitosa de Elocuencia.

✧ **Paco el Pocero:** Antiguo pastor al servicio del conde, ahora se ocupa de controlar el acceso al pozo, cobrando una moneda de vellón por cada cubo de agua. Odiado por todos por su nuevo trabajo, él está contento, pues ahora come mejor. No tendrá problemas en decir lo que sabe del asunto de los lobos a cambio de una jarra de vino: su hijo Francisco perdió una pierna, y a Dios gracias no la vida, a mano de esas bestias cuando llevaba el rebaño cerca del bosque. Según le contó su hijo, aunque los lobos se despacharon a gusto con el rebaño, se abalanzaron sobre él dejando de lado presas más fáciles y sólo pudo salvar la vida (que no la pierna) trepando a un árbol.

✧ **Martín Nabero:** Uno de los campesinos del lugar, más osado o estúpido que sus compañeros, ha conseguido ocultar algo de comida de la pasada cosecha que vende de tapadillo entre los aventureros llegados al lugar. Desea conseguir algo de dinero, abandonar el condado y dirigirse a la ciudad, aun cuando sabe que será perseguido, pues tiene la certeza de que si se queda morirá. Vende apenas libra y media de nabos por 9 maravedíes de plata (una tirada de Conocimiento Vegetal descubrirá que no están en muy buen estado). A cambio de comprarle la comida y/o de una “propina” de 10 o más maravedíes, se le soltará la lengua. Hablará de la mala situación del campesinado, de las injusticias del conde y sus guardias y del asunto de los lobos. Esto último lo ha vivido de cerca, pues su padre ha muerto por ellos: una mañana salió a los campos con su padre y se los encontró rondando los huertos. Se lanzaron sobre ambos, alcanzándolos ya cerca de su casa y despedazando a su padre. Al llegar a esta parte no podrá retener las lágrimas, aunque una tirada exitosa de Empatía permitirá notar que se guarda algo para él. Si se le insiste lo contará: hay algo raro sobre el comportamiento de los lobos, estos podrían haberlos alcanzados antes de llegar a la casa, casi los siguieron, decidiendo atacarlos cuando estaban a punto de llegar.

✧ **Carmina Ferroso:** Viuda de uno de los guardias del conde. Es una persona muy devota, que se pasa gran parte de día rezando en la iglesia. No se la encontrará en la posada, aunque es fácilmente distinguible si se la ve por la calle por vestir mejor que la mayoría de los lugareños y con una altanería muy distintiva. Los lugareños la detestan y la mayoría la rehuye. No tendrá inconveniente con hablar con los PJs (apenas tiene con quién hablar). Hablará maravillas del conde y llamará vago, cobarde e inútil al campesinado en general. Respecto al tema de los lobos tiene su propia teoría: todo ha sido culpa de Osorio el Boscoso, un viejo que desde siempre había vivido en el bosque y que tenía fama (la mujer cree que muy justificada) de brujo, que Dios sabe por qué, habría maldecido el condado. El caso es que murió hace apenas hace una semana (la mujer no sabe que sus habladurías tienen en parte la culpa de la muerte del viejo), y no se sabe muy bien por qué, pero la situación no ha mejorado. Aunque está claro que

LA VERDAD SOBRE OSORIO

Osorio era el descendiente de un antiguo linaje de sacerdotes de la antigua religión. De su familia era la responsabilidad de realizar los rituales que solicitaban dioses y hombres. El desaparecer de las viejas creencias también había hecho mella en la familia, siendo Osorio uno de los últimos que conservaba conocimiento de los ritos de antaño. El hambre y la mala vida había reducido el antiguo linaje a Osorio, su hijo Vermudo y la hija de este, Flora. Vermudo nunca demostró tener mucho respeto o interés por las “tonterías paganas” de su padre y ya el viejo había perdido la esperanza de transmitir sus conocimientos, cuando nació Flora, muriendo su madre en el parto. Con ella renació la esperanza del viejo, pues descubrió en la niña signos que indicaban que la sangre de los habitantes del Otro Mundo corría por sus venas: por ello se lanzó a enseñarle a su nieta los misterios paganos, en forma de fábulas, cuentos y canciones. El tiempo pasaba, con Vermudo vigilando el bosque del conde y Osorio actuando como el curandero del pueblo, hasta que las acciones del conde lo cambiaron todo al romper el hospitium de antaño.

La mala lengua de Carmina, junto a la mala sangre del Quebrantahuesos y el Buitre, desencadenaron la desgracia, cuando los guardias, instigados por los ataques de

los lobos y las habladurías de la mujer, fueron a la cabaña del bosque donde moraba la familia y prendieron al viejo, llevándolo a un apartado rincón del bosque donde lo ataron a un árbol y lo “interrogaron” discretamente. Sin embargo, se pasó el Buitre en los tormentos y el viejo murió, no revelando nada, pues en realidad nada sabía, ya que los lobos estaban amenazando el pueblo y Osorio no lo había pisado desde el invierno anterior. El Quebrantahuesos, temiendo las iras del conde, ordenó al Buitre que llevase el cuerpo de vuelta a la cabaña y convenciese a Vermudo de que guardara silencio sobre lo sucedido. Y, mientras el Buitre se dirigía con el cuerpo a la cabaña, fue sorprendido por Flora que, asustada por ver el cadáver de su abuelo, salió corriendo en dirección a la cabaña. Tras informar la niña sobre lo que había visto, Vermudo, temiéndose lo peor, tomó una decisión que no hubiese gustado nada a su padre: tomó una vieja tésera de oro con forma de lobo, herencia familiar desde años pretéritos, que su padre le había confiado diciéndole que siempre la conservase y nunca la vendiese, y le partió la cola. Cuando el Buitre llegó a la morada del leñador y antes de que pudiese decir nada, Vermudo se le echó a los pies y le ofreció la cola de oro a cambio de su vida y la de su hija. El guardia, sorprendido, dejó el cadáver, tomó el oro y sólo añadió que no dijese lo que a Osorio le había pasado, partiendo del lugar mientras examinaba con atención su inesperado botín.

debía de ser brujo y adorador del diablo, pues sus restos no han sido enterrados en el cementerio. Finalizará comentando que quizá el hijo de Osorio o su nieta sepan algo de la maldición y que quizás si algún buen cristiano (como los PJs) los interrogase “debidamente”, pudiesen sacar algo en claro.

✧ **Tomás Tintorro:** Posadero del lugar. Está al corriente de la situación del condado, aunque no puede hacer mucho para solucionarlo. Por un lado es detestado por parte de la población, pues la posada es el lugar de reunión oficioso de los guardias y el conde, pero la verdad es que poco puede hacer y no es que la situación le enriquezca, pues los tributos del conde lo tienen bien ahogado. No hablará mal del conde y no sabe nada del tema de los lobos.

✧ **Recaredo el Herrero:** Recaredo es el único herrero del lugar, lo cual le ha permitido tener algo de dinero, más cuando el conde y sus guardias le encargan la fabricación y el cuidado de sus armas y armaduras. Como el resto del pueblo, también ha sufrido las tropelías del noble y sus guardias. Se le puede encontrar durante el día trabajando en su forja y por la noche bebiendo vino, cabizbajo y casi rozando la borrachera, en la taberna. Recaredo no tendrá muchas palabras con los PJs más allá

de lo estrictamente profesional. Si se le aproximan por la noche y se le invita a varias jarras de vino, con la intención de emborracharlo, una tirada exitosa de Elo-cuencia puede descubrir el motivo de su melancolía: hace algunas semanas, el Quebrantahuesos le interrogó sobre el camino a la cabaña de Vermudo, y él, por miedo, se lo contó. Días después se enteró del “accidente mortal” de Osorio yató cabos. Se siente fatal sobre el suceso, ya que es amigo desde la infancia de Vermudo y fue el viejo Osorio el que le salvó la vida a él y a su madre durante un parto especialmente complicado. Cuando revele esto, el calor del vino le hará que se levante y le eche en cara al Quebrantahuesos y su gente el haber matado a Osorio. Los PJs harían bien en pararlo, porque los guardias no se andarán con chiquitas y, al primer indicio de acusación por parte del herrero, lo prenderán, llevándolo a las mazmorras del castillo donde lo torturarán cortándole la lengua (sus servicios son demasiados valiosos para la comunidad como para matarlo sin más). Desde ese momento, los guardias recelarán de los PJs, más aún si siguen indagando sobre el asunto de Osorio.

✧ **Tegridia la Vieja:** Suegra de Tomas Tintorro, viuda desde hace muchos años, vive en parte de la ayuda de su yerno. Ofrece su casa como improvisado albergue

para los aventureros que han llegado al feudo. Es mujer vieja y sabia y, a cambio de algo de comida o dinero, no tendrá impedimento en hablar a los PJs de la situación del condado, de las malas acciones del conde y de los rumores sobre los lobos, así como de otras informaciones que pudiesen proporcionar otros lugareños. Tegridia también puede informar a los PJs sobre Elviriña, la joven condesa, y Elvira, la difunta mujer del conde, y de los rumores que existen sobre que este la mató en un arrebato de furia.

✧ **Casto Segoviano:** Párroco del lugar desde hace años y amigo del antiguo conde, aunque esto hoy en día, lejos de ayudarlo, le perjudica, pues el cura fue uno de los maestros del actual conde, que sólo guarda resentimiento contra el clérigo por no dejarle hacer lo que le venía en gana. Tras la herencia del condado, ha sido de las voces mas críticas frente a las tropelías del nuevo conde, aunque de poco le ha servido, más cuando el conde, en un arrebato de cólera, ordenó que le diesen una treintena de latigazos para enseñarle que sólo debía preocuparse de las cosas de Dios. Las cicatrices de ese día quedaron marcadas para siempre en su cuerpo y en su alma y, aunque hoy en día ya no levanta su voz, sí que no pasa un sólo día sin que rece a Dios pidiendo justicia. El párroco es una persona cerca de la cincuentena, que viste una gastada sotana y, aunque según parece en su juventud fue persona oronda, los pliegues de piel demuestran que ya no come como antaño (el sacerdote relaja los diezmos para ayudar a sus paisanos, a costa incluso de pasar él mismo necesidad). Ayudará en cualquier intento religioso (conjuraciones, salutations, etc.) por remediar la plaga, aunque si se le pregunta responderá que los lobos son un castigo del Cielo por los pecados de la región y que Dios lo levantará cuando los hombres hagan la justa penitencia. No agregará nada más sobre el tema, aunque si se le consigue caer en gracia y/o con una tirada exitosa de Elocuencia, hablará del origen del mal, que no cree que sea otro que el conde y sus continuas maldades, comentando el incidente del conde de Calvero. Es posible encontrarse al clérigo en su iglesia o dando agua o algo de sustento a los apresados en los cepsos.

✧ **Munio Lobero:** Cazador de lobo profesional, se dedica a ganarse la vida cazando los animales allí donde su número crece en exceso. Se le puede encontrar al anochecer en la taberna. No desdeñará la compañía si viene acompañada de algo de vino y charlará con los PJs sobre los lobos. Una tirada de Descubrir denotará que el lobero se queja de su brazo izquierdo. Si se le pregunta hablará con gesto preocupado sobre los lobos. Dirá de estos que tienen un comportamiento raro y que son demasiado listos, difíciles de cazar: hace dos días, cuando el lobero fue a comprobar una trampa de lazo, se encontró a un lobo atrapado y, cuando se dispuso a rematarlo, el lobo se liberó atacándolo. Una tirada exitosa de Empatía, permitirá notar que se guarda algo para él. Si se le insiste, murmurará que sospecha que el lobo jamás cayó en

la trampa, que se hizo el capturado para poder atacarle. Ciertamente está inquieto por todo esto. Munio no confía en los Urrutia, pues no los ve como auténticos loberos.

✧ **Los Urrutia:** Media docena de vascones venidos al condado como loberos, aunque sabe Dios que han practicado multitud de profesiones: desde tropa mercenaria para banderizos vascos a bandidos en tiempos de hambruna. Aunque acudieron al feudo con ganas de hacer algo de dinero de forma legal cazando lobos, la dificultad de la tarea y la mala sangre del conde le están llevando a barajar que puede ser más provechoso asaltar el tesoro del avaro del conde. Se les puede encontrar la mayoría del tiempo en la taberna, charlando en voz baja (en euskera), discutiendo sobre el asalto. No tendrán ganas de charlas con los PJs, simulando hablar poco y mal el castellano. Los vascones y gentes de mal vivir pueden intentar una tirada de Elocuencia para intentar hablar con ellos. Caso de conseguirla, poco sacarán, dirán ser “reputados” loberos vascos. Si se les increpa sobre por qué se pasan el tiempo en la taberna en lugar de cazando, replicarán que estos lobos son animales peligrosos que requieren un plan especial, no agregando nada más. A discreción del DJ, si a los vascones les cae en gracia algún PJ (vascón y/o gente de mal vivir como ellos), pueden proponerle que se unan a ellos en el asalto, pues comprenden que el Quebrantahuesos y su gente van a ser un problema y que un poco de ayuda no vendría mal (cuidado, que si el PJ se niega, puede esperarse que los Urrutia lo callen para siempre).

✧ **Fray Tomás Ledesma:** Conjurador de cierta experiencia que ha acudido a la llamada del conde (realmente no es fraile, pero sí conjurador “profesional”). Acudirá a la vez que los PJs y es muy posible que se encuentren con él en el camino. Dos días después de su llegada, organizará misas y procesiones hacia el bosque, donde realizará la conjuración de los lobos. Si los PJs toman parte en los ritos, cerca del bosque, tanto ellos como el resto de participantes, serán emboscados por el Rojo y sus lobos, echando a perder el ritual. Tras este primer ataque, Tomás lo intentará de nuevo dos días después, aunque descubrirá que el número de feligreses que le acompañará no llegarán a seis (sin contar los PJs, si les apetece). En esta segunda ocasión, se repetirá el ataque y, a menos que los PJs acompañen al conjurador, muy posiblemente muera esta vez. Si sobrevive, no sabiendo qué hacer, alternará la posada con los rezos en la iglesia, sopesando sin éxito qué hacer (a estas alturas ya tendrá la opinión de que todo esto es obra del diablo).

✧ **Godesteo “el Saludable”:** Antiguo pastor del sur del reino de León, de apenas dieciocho años, que meses atrás descubrió que poseía la rueda de Santa Catalina en su paladar y, con ella, el poder de salutar. Ha acudido al feudo en busca de fortuna y renombre para mejor práctica de su oficio. Se acercará a Fray Tomás en busca de consejo y experiencia, y este, aunque no estará muy

seguro de si el joven es o no un farsante, le dejará que le ayude. A todos los efectos sufrirá el mismo destino que el conjurador, aunque su juventud y el estar “tan verde” pueden hacer que se una a los PJs si estos se lo proponen.

- ✧ **Froilán “el Bueno”:** Ensalmador de muchos años y más embustes. Acudió al lugar falto de dineros, pensando que las gentes agradecerían sus buenas oraciones, para descubrir que los lugareños tenían menos dineros que él. Se pasará el tiempo esperando clientes en la posada, mientras se “entretiene” jugando alguna partida de carta o dados, apostando algo, por darle emoción. Su predisposición al vicio le convertirá en compañero de timba del conde, el Quebrantahuesos y su gente, actuando como su espía si la causa lo merece (para los guardias, los Urrutias, los PJs o todo el que pague bien). Por supuesto, no desatenderá a algún PJ herido que requiera sus servicios (aun farsante, conoce algún ensalmo de “reputada” efectividad).
- ✧ **Benvido Carretero:** Comerciante gallego de muchos remedios que viaja de pueblo en pueblo vendiendo sus elixires y melecinas. Tras acudir al lugar, pues tiene un par de recetas útiles para lobos, no ha hecho mucha clientela, así que se pasará el tiempo calentándose con el vinillo de la posada o durmiendo en su carromato. Es persona muy sociable, no desdeñará convidada y conversación. No sabe nada de los asuntos del lugar, pero puede preparar algunas fórmulas alquímicas, aunque es un simple embaucador que se gana la vida vendiendo dijes, ungüentos y pociones de dudosa efectividad. Benvido, salvo que vea posibilidad de obtener beneficios, abandonará el condado en un par de días.
- ✧ **La guardia del conde:** La soldadesca del conde está formada por antiguos soldados de fortuna que han encontrado, al entrar al servicio del noble, una forma de retiro anticipado. Alternan sus tareas cotidianas de guardia en el castillo con sus patrullas por el pueblo y el eventual abuso de la población (lo cual no ve mal el conde, pues piensa que fomenta la disciplina y la lealtad de los aldeanos). Los que no están de servicio suelen frecuentar la taberna, donde pasan el tiempo bebiendo y jugando a dados o cartas, extendiéndose estas reuniones hasta altas horas de la noche, y no siendo raro que el propio conde se una a las partidas. La actitud respecto a los recién llegados será desde la indiferencia para los “inofensivos” (comerciantes, etc.) hasta cierta hostilidad respecto a aquellas personas que denoten cierta sospecha (bandidos, ladrones, etc.). No tendrán reparos en hablar con los PJs si se tercian unas cuantas buenas jarras de vino, con más razón si es algún PJ soldado el que lleva la voz cantante. Tampoco le harán ascos a que los PJs se unan a las partidas, aunque pueden mosquearse si algún PJ los gana demasiado (no hacen trampas y pueden sospechar de aquellos personajes con “demasiada” suerte). No saben demasiado sobre los lobos aunque, si se les provee de vino en abundancia, puede

que se les escape la verdad sobre el incidente de Osorio. Dos guardias merecen mención especial: el Quebrantahuesos y el Buitre.

- ✧ **El Quebrantahuesos:** Jefe de la guardia del conde. El apodo le viene de su afición por romper los huesos de los que le ofenden o no cumplen con las obligaciones con respecto al conde. Es un hombre entrado en la cincuentena, de una increíble fortaleza física, calvo y con una impresionante cicatriz que le recorre desde la sien izquierda hasta el cuello (sobre la razón de esta cicatriz se negará a hablar, enojándose si se le insiste). Es un hombre brutal y sádico, pero también es amigo fiel del conde, habiéndose salvado la vida mutuamente varias veces en el pasado. Se toma muy en serio su trabajo y no tiene reparos en disciplinar a sus hombres si se relajan en sus obligaciones. Se le puede encontrar en el castillo durante el día y en la posada al caer la noche. Ha ocultado la verdad sobre el incidente de la muerte de Osorio al conde, insistiendo a sus hombres para que hagan lo mismo. No sabe nada sobre el asunto de los lobos, aunque teme que sea un castigo del Cielo por sus muchas tropelías.
- ✧ **El Buitre:** Es el segundo al mando del Quebrantahuesos. De la misma edad que su jefe, es todo lo contrario físicamente: un hombre enjuto, lleno de arrugas, de pelo oscuro y mal cortado. Aunque es de la quinta del conde y el Quebrantahuesos, y cumple con sus obligaciones (entre otras cosas porque es tan sádico y miserable como su jefe), es también un hombre avaricioso, que lleva tiempo sisando de los tributos que cobra. Si el conde o el Quebrantahuesos se enterasen lo pasaría mal, y más si se diese a conocer la auténtica verdad sobre el asunto de Osorio. Cuando no está de guardia pasa el tiempo en la taberna, sentado a solas, pensando y mascullando entre dientes. La razón de su ensimismamiento es que no termina de decidir qué hacer: sospecha que Vermudo tiene más oro y el Buitre quiere conseguirlo, pero aún no sabe cómo hacerlo cubriéndose las espaldas para que el conde o el Quebrantahuesos no se entere. Quien pase una tirada de Descubrir se fijará en el detalle de que de vez en cuando se echa mano a una bolsa de su cinto (es donde guarda la cola de oro). Cualquier intento por hablar con él o sacarle algo será infructuoso, todo el asunto de Osorio y el oro lo está volviendo especialmente cauto y paranoico y, si se le insiste o importuna, bien puede prender al PJ bajo cualquier excusa real o fingida.
- ✧ **Gregorio de Bosquejo:** Señor del condado. Recibirá en su castillo a todo PJ noble que acuda en su ayuda, exponiéndole la situación (PJ burgueses de ciertos dineros pueden ser invitados al castillo si “pierden” algo de dinero en las partidas nocturnas de la posada o consiguen caerle en gracia). El “bueno” del conde no tiene la menor idea del motivo real de la plaga de lobos, aunque sospecha que el mal invierno puede haber hecho que los lobos se hayan vuelto más osados en su afán de conseguir presas. Si se le pilló bebido o se le da la suficiente

¡CUIDADO CON EL LOBO!

Antes o después, los PJs descubrirán que hay algo raro en los lobos. Y no es para menos, pues la plaga de lobos es el comienzo del castigo de los dioses del Inframundo por romper el hospitium. Para ello, los dioses han mandado a los que el pueblo llano pronto bautizará como el "Rojo" y el "Negro", dos daimones servidores con la forma de enormes lobos, acompañados de un buen número de lobos servidores. El Rojo es un lobo de pelaje rojizo y mirada fiera cuya principal misión es impedir durante el día que se siembren o aren los campos, el pasto de los rebaños o cualquier actividad beneficiosa para el condado de Bosquejo, así como frustrar cualquier intento de echar a los lobos. El Negro, un lobo de pelaje oscuro, más negro que el mismo carbón, sólo aparece por la noche y se dedica a extender el miedo, aullando por las noches, saqueando gallineros y corrales y atacando a aquellos que osen abandonar la seguridad del hogar. Sólo al alba y el ocaso ambos lobos pueden estar presentes, desapareciendo cuando anochece o amanece (no así sus manadas de lobos). Tanto el Rojo como el Negro pueden morir (sus restos se pudrirán al morir, desapareciendo en cuestión de minutos), aunque los dioses del Inframundo los resucitarán al día siguiente para seguir con su tarea.

Los lobos servidores, bajo el mando de estos daimones, actuarán con una astucia e inteligencia inusitada:

esquivarán trampas, no atacarán a campesinos que salgan a arar para hacer de señuelo, etc. y, cuando ataquen, serán especialmente diestros, centrándose sobre los personajes más peligrosos, lanzándose al cuello, al brazo del arma, metiéndose entre las piernas para intentar hacerle tropezar, lanzándose varios para intentar derribarlo o, incluso, intentando morder los genitales (este comportamiento no es tan raro, pues los perros y lobos cuando se pelean se lanzan contra el cuello y los genitales de sus congéneres, aunque no lo hacen así con los humanos, pues al andar erguidos e ir vestidos, no saben muy bien dónde situarlos). Aunque tanto el Rojo como el Negro aglutinarán a todos los lobos de la zona bajo su mando, con el pasar de los días irán invocando refuerzos del Inframundo. Estos lobos del Otro Mundo entrarán por una encrucijada que se encuentra en una gruta cercana al manantial de la Dama de la Fuente.

Pero esto sólo será el principio, pues con el pasar de los días, los ataques se volverán más frecuentes y violentos, hasta que llegado el día (el DJ debe decidir cuándo), los lobos lanzarán un ataque masivo contra el condado, donde cientos y cientos de lobos saldrán en masa del bosque masacrando a todo hombre, mujer y niño del feudo. Los únicos a salvo de la furia de los dioses son los habitantes del condado de Calvero, Vermudo y Flora (y quizás Elvira, si ha visitado a la Dama de la Fuente), eso sí, siempre que no intenten detener el castigo divino.

charla para que tome confianza con algún PJ, con una tirada exitosa de Elocuencia, se le podrá sacar una sospecha que le ronda por la cabeza: Francisco de Calvero, señor del condado vecino de Calvero, vino a pedirle ayuda y víveres el invierno pasado y, tras negárselos justamente Gregorio, pues bastante tiene con ocuparse de su feudo como para tomar cuentas en los de sus vecinos, se fue muy disgustado. El conde sospecha que quizá Francisco haya hecho batidas para empujar a los lobos a sus tierras como castigo. Sobre esto sólo añadirá que sería una buena idea investigar al noble vecino o preguntar a Vermudo el Boscoso, su guardabosque, al que tiene encargado echar un vistazo al feudo vecino por si entran en su parte del bosque. Sobre el incidente de Osorio sólo sabe que ha muerto en un accidente y poco más. Si se enterase de la verdad, rodarían cabezas, no tanto por que tuviese especial simpatía al viejo, sino porque al ser el único curandero de la zona, se ha puesto en peligro la salud de su hija.

- ✦ **Elvira de Bosquejo:** Hija única del conde Gregorio y la niña de sus ojos. Perdió a su madre de pequeña en un accidente, lo cual ha hecho que su padre sea muy protector con ella, prácticamente teniéndola recluida en

su torre. Su mala salud ha ayudado a ello, criándose apenas con la sola compañía de su ama Aurora y la visita ocasional de Osorio, que le traía hierbas y remedios. Con sus diecisiete años recién cumplidos y a pesar de su carácter enfermizo, es una muchacha decidida, curiosa y de buen corazón que, en más de una ocasión, se ha escapado de su encierro y se ha dado una vuelta por el pueblo. En estas correrías ha descubierto la dureza de los actos de su padre, las cuales ha tratado de suavizar, ya sea intercediendo en ocasiones ante su padre o incluso donando algunas de sus joyas a los más necesitados. Este último detalle no es conocido por el conde. Para él las joyas se perdieron, aunque en realidad fueron usadas para pagar los tributos y están en poder del Buitre, que ha actuado como improvisado perlista (si el noble descubre las joyas de su hija en poder del guardia, puede mosquearse mucho, mucho). Todo esto, junto el recuerdo de su madre, ha hecho que la joven condesa se haya ganado el respeto y el afecto de las gentes del pueblo. Elvira se encuentra en la parte más alta de la torre del homenaje, en la que tiene una cámara donde duerme y hace vida diaria, cuidando de sus pájaros: unos petirrojos regalo hace años de Osorio que la joven ha criado

y amaestrado, soliendo llevar siempre alguno en el hombro que la acompaña mansamente. En un principio los PJs tienen pocas posibilidades de ver a Elvira, a no ser que sean invitados al castillo o sean médicos o curanderos. La joven, por su curiosidad natural, no tendrá ningún problema en hablar con los PJs, a los cuales les hará multitud de preguntas sobre el mundo exterior. No conoce la muerte de Osorio y sobre el asunto de los lobos dirá no conocer nada, aunque se quedará pensativa un rato tras la pregunta. Si se le insiste, comentará que Osorio, de niña, le contó una vez una leyenda sobre lobos, aunque no recuerda nada de ella. Fruto de sus correrías, Elvira conoce el nombre de todos los habitantes del condado.

- ✧ **Aurora el Ama:** Antigua sirvienta de la difunta mujer del conde que acudió de Galicia junto a su señora. A la muerte de la condesa se volcó al cuidado de su hija, haciéndole la promesa a su difunta madre de que siempre la cuidaría. El conde nunca la ha terminado de tragar, pero la protección de su esposa primero y el cariño que su hija le ha demostrado después le han impedido echar a la mujer. A sus sesenta y pocos años sigue siendo una mujer de armas tomar, que acompaña a Elvira en todo momento, no dudando en “protegerla” si la situación se presentase (como por ejemplo, de algún PJ demasiado donjuán). Al igual que Elvira, no conoce la muerte de Osorio y la noticia la apenará enormemente, pues aunque conocía las inclinaciones paganas del viejo, le tenía como gente de fiar y era una de las pocas personas que Aurora podía llamar amigo. No sabe nada del asunto de los lobos.

ENTRANDO EN FAENA

Tras su llegada al lugar, los PJs son libres de investigar cómo acabar con los lobos. Si se ponen directamente manos a la obra, descubrirán cuán especiales son los lobos, que no caerán en sus trampas y actuarán de una forma francamente extraña y peligrosa, no rehuyendo el combate, sino al contrario, lanzándose a él con una endiablada pericia. Sin embargo, si son cautos y buscan un poco de información, preguntando a los lugareños, pueden tener otras vías de investigación, como el ayudar al conjurador o al saludador en sus ceremonias.

Si se enteran del despropósito hacia el conde de Calvero, pueden decidirse a visitarlo y preguntarle. Al condado de Calvero se puede llegar a través del camino (tardando una hora y media a caballo o seis a pie) o cruzando el bosque (entre dos y tres horas a pie, si se conoce el camino), aunque si se elige esta última ruta consulta el apartado “El Bosque”. El condado de Calvero es similar al de Bosquejo pero, aunque las gentes estén flacas, se ve que la situación es mucho mejor, menos tensa que en el otro condado. El conde Francisco recibirá a los PJs, no poniendo ningún inconveniente. De hecho, les preguntará sobre la situación real del feudo vecino, pues sólo ha oído rumores. Si le preguntan sobre si él tiene algo que ver con los lobos, lo negará rotundamente (una tirada exitosa de Empatía lo confir-

mará). Si se le pregunta sobre la petición de ayuda, el conde explicará lo malo y duro que fue y, ya que el conde Gregorio es un hombre rico, que esperaba su ayuda, aunque no fue así. En medio de la audiencia entrará un mozalbete muy enojado que empezará a recriminar a los PJs, llamándolos de todo. El conde se levantará y le reclamará con aire autoritario que se calme, pidiendo a los PJs disculpas por el comportamiento de su hijo Sebastián. El joven, por respeto a su padre, se callará, aunque si se le pregunta el por qué de su comportamiento relatará amargamente cómo el que el conde Gregorio, al negar su ayuda, hizo que se perdiese muchas vidas durante el invierno, incluida la de su madre: por ello le tiene a él y sus gente como el responsable y se alegra enormemente de cualquier mal que puedan tener (cuando el muchacho diga esto, su padre intervendrá pidiendo que rectifique, cosa que el muchacho no hará, abandonando la sala). Poco más se puede averiguar en Calvero, así que los PJs harían bien en volver a Bosquejo, aunque puede (a discreción del DJ) que no vuelvan solos, ya que el joven conde Sebastián, envenenado por el odio y embozado en una capa con capucha, seguirá a los PJs al feudo vecino para investigar si es cierto lo que los PJs cuentan (el DJ puede usar al joven conde como mejor le convenga).

La situación anterior se puede desarrollar de forma distinta si, por un casual, los PJs van acompañados por Elviriña: las antiguas condesas de Calvero y Bosquejo eran grandes amigas y se tenían un gran cariño. Las bondades que de la condesa y su hija hablaba la madre de Sebastián calaron hondo en el joven conde y tiene una gran estima y respeto por Elviriña (aunque, en la práctica, nunca se hayan visto). Por ello, durante la audiencia, si la joven está presente, la actitud de Sebastián será mucho más comedida, incluso cuando los PJs confirmen la gravedad de la situación en el condado vecino el joven conde pedirá permiso a su padre para escoltar a la joven de vuelta (la joven Elvira no tendrá inconveniente, al fin y al cabo es alguien nuevo con quien conversar).

El Bosque

Hagan lo que hagan los PJs, es seguro que antes o después deberán entrar en el bosque. Cercano el momento en el que los PJs vayan a abandonar el pueblo en dirección al bosque, el DJ puede introducir el siguiente encuentro: a la salida de la posada, en medio de la calle, una joven vestida con ropajes de calidad (que destacan sobremanera con los del resto de personas) y la que parece ser su criada o ama discuten con uno de los guardias del conde. Sorprende (caso de que no conozcan ya a Elvira) el aire de autoridad con que trata al guardia y la actitud sumisa e incluso algo temerosa de éste. La conversación del trío girará en torno a la intención de la dama y su criada de internarse en el bosque con el propósito de visitar a Osorio y la negativa del guardia a dejarles continuar, con la excusa de su seguridad (una tirada exitosa de Empatía, indicará, caso de que los PJs conozcan que Osorio está muerto, que las mujeres no conocen el dato y el guardia parece resistirse a decírselo). Antes (quizás con la intervención de algún PJ) o des-

pués (el guardia terminará derrumbándose y dirá que Osorio está muerto) las señoras se enterarán del “accidente” de Osorio, lo cual las apenará terriblemente pero, lejos de desanimar a Elvira, insistirá con mayor ímpetu con la excusa de que la nieta del viejo sabe también de hierbas y podrá proporcionarle las melecinas que necesita (la joven no es que esté especialmente enferma, pero su buen corazón la empuja a darle el pésame a

la familia del curandero que tan bien la ha tratado desde siempre) y, tras meditarlo unos segundos, mirará a los PJs, tras lo cual agregará “que llevará como guarda y compañía a aquellos hombres de allí, que al fin y al cabo están al servicio de su señor padre y no tendrán reparo en custodiar a su hija”.

Esto último puede pillar por sorpresa a los PJs, que no tendrían por qué conocer la identidad de la joven. Si los PJs se niegan, el soldado, viendo una oportunidad de quitarse de encima a la joven, le insistirá, dando a entender que al conde no le agradaría su comportamiento. Si aceptan o simplemente no dicen nada, la joven condesa se acercará al grupo con cierto porte altanero y los guiará en dirección al bosque. Una vez que hayan perdido de vista al guardia, se detendrá, abandonando esa pose de noble caprichosa y altanera y se presentará debidamente, pidiendo disculpas al grupo por meterles en dicho embrollo. Tras un rato de charla, en la que la noble les preguntará sus nombres, les pedirá que le cuenten algo de sus vidas y alguna noticia del exterior. Tras la conversación, la joven indicará al grupo que si lo desean pueden seguir con sus quehaceres, ya que no desea obligarles a acompañarla al bosque. Al oír esto, Aurora se dirigirá alarmada a los PJs, pidiéndoles que no le hagan caso y que las acompañen al bosque, que con el asunto de los lobos es lugar peligroso. Si los PJs siguen negándose y, ante la insistencia de los ruegos de su ama, la joven Elvira pedirá a los PJs que la acompañen, aunque sólo sea para que la vieja mujer vaya tranquila, entregando al grupo un anillo de plata de uno de sus dedos como pago (una tirada exitosa de Conocimiento Mineral permitirá descubrir que es metal de buena calidad y otra de Comerciar que bien se pueden sacar sus buenos 500 maravedíes por él). Si aun así los PJs siguen negándose, la joven se despedirá del grupo y, junto a su ama, se internará confiada en el bosque. Si bien llevar a las mujeres puede acarrear retrasos o molestias a los PJs, el conocimiento que del bosque tienen pueden ayudarles a atravesarlo sin problemas (si se dirigen al condado de Calvero) o llegar a la cabaña de Vermudo, así como al tratar con el leñador y su hija: sin ellas, moverse por el bosque requerirá una o varias tiradas de Rastrear.

Ya dentro del bosque se presentan a los PJs tres alternativas claras: investigar el asunto de los lobos sobre el terreno, visitar a Vermudo o atajar para ir hacia el condado de Calvero. Si van en compañía de Elvira, esta los dirigirá hacia la cabaña de Vermudo, aunque con una tirada exitosa de Elocuencia puede dejarse convencer de ir primero al condado de Calvero (nunca ha estado y le pica la curiosidad). Si el grupo se termina decidiendo por dirigirse a Calvero y les acompaña Aurora, el trayecto se hará rápido y sin complicaciones, pues la vieja conoce el camino de cuando llevaba mensajes de su antigua señora a su homóloga del condado vecino (si van solos, se requerirá una o varias tiradas de Astrología o Rastrear para orientarse).

Si los PJs deciden centrarse en investigar a los lobos, serán necesarias varias tiradas combinadas de Rastrear y Conocimiento Animal para intentar localizarlos. Si se acierta al

AGNUS, EL TUERTO

Hace mucho tiempo se le conocía como Agnus el Tuerto, siendo en sus tiempos ladrón y osado bandido. Hoy en día nadie recuerda al antiguo ladrón, no siendo más que un espíritu sin reposo condenado a vagar entre este mundo y el Otro por toda la eternidad, porque fue precisamente Agnus el que, muchos años atrás, intentó robar una de las téseras de oro. Sin embargo, los recientes acontecimientos le han dado esperanzas, ya que el Tuerto ha pensado que si consigue ayudar a los mortales a congraciarse de nuevo con los dioses, éstos pueden recompensarle con el ansiado reposo. Por ello, durante la aventura, el viejo Agnus puede echarle una mano a los PJs dentro de sus posibilidades. Como alma sin reposo, sus posibilidades son mínimas, pero puede aparecerse durante unos instantes (apenas una ilusión) en aquellos momentos y lugares en que nuestro mundo se acerca al Otro, tales como en el alba y el ocaso o en zonas sombrías de ciertas partes del bosque. Agnus sabe dónde se encuentran las téseras y conoce (muy bien) su historia, aunque a la hora de comunicarse con los PJs apenas use gestos y gruñidos, ya que no conoce las lenguas modernas de la región. Si algún personaje conociese la antigua lengua pagana de los Vaceos (como Flora), puede actuar como intérprete, aunque cualquier PJ que sepa una lengua pagana de origen celta puede intentar una tirada de dicho Idioma a la mitad de porcentaje para poder comunicarse con él. En caso de apuro, también puede concentrarse intensamente para poder mover algún pequeño objeto del mundo material, aunque tal acción lo cansa enormemente y apenas sirve como mera distracción (puede tirar una silla, un cacharro, un vaso, abrir o cerrar una puerta, etc.). Una de las primeras posibles apariciones del espíritu se dará cuando los PJs sean perseguidos por los lobos cerca del *nemeton*, donde se les aparecerá indicándoles que se dirijan hacia allí y entren el círculo para protegerse de los animales.

menos una, se descubrirá algo raro: la multitud de huellas sugiere que existen muchas manadas de lobos en el bosque, pero los rastros indican que en ciertas ocasiones se unen y actúan como una sola manada (lo cual es extremadamente extraño, pues lo normal es que acabase en una pelea). Un crítico en alguna de las tiradas permitirá descubrir las huellas de un lobo especialmente grande y de enormes garras (el Rojo o el Negro). No hay un origen claro de dónde se pueden esconder los lobos (por ser en realidad varias manadas), pero se descubrirán huellas de un gran contingente que parece venir del norte del bosque. Si se internan en esa dirección el encuentro con los lobos será inevitable. En primer lugar, aparecerá un simple lobo que se quedará mirando a los PJs, esperando su reacción. Si no son hostiles o se dan la vuelta, el animal no hará nada. Si le atacan o insisten en dirigirse al norte, el animal saldrá corriendo y en breves minutos volverá con tantos compañeros como el número de personajes del grupo (incluidos PNJs). Si se les vence y se continua, aparecerá una segunda oleada compuesta de tantos lobos como el doble de los personajes (menos, si el DJ lo estima conveniente). Si se les consigue vencer y se continua el avance, al rato se presentará el Rojo o el Negro (según si es día o noche) junto a un número de lobos a determinar por el DJ para parar de una vez a los molestos humanos. Si se consigue superar este tercer encuentro, no habrá un cuarto, cesando los ataques de lobos al menos hasta el próximo día, y pudiendo seguir el rastro con calma, lo que llevará al grupo fuera del bosque en dirección a unas montañas cercanas donde encontraran la gruta y el manantial de la Dama de la Fuente (ver apartado de “La Dama de la Fuente”), aunque no verán ningún lobo más.

Si se encaminan en dirección a la cabaña de Vermudo, quien pase una tirada de Rastrear descubrirá que el grupo parece seguir algún tipo de antigua senda de la que hoy en día poco queda. Preguntar a Elvira o Aurora de poco servirá, pues no saben nada de ella (en realidad era la antigua senda que llevaba al *nemeton* donde se realizaban los rituales de culto a los dioses, ya largamente olvidado por todos salvo por la familia de Osorio). Cuando los PJs empiecen a caminar por esta senda el Rojo o el Negro serán inmediatamente alertados, mandando a todos sus lobos contra aquellos que se encuentran tan cerca de tan sagrado lugar: a las espaldas del grupo empezarán a oírse aullidos de lobos, cada vez más fuertes, cercanos y numerosos (este encuentro no se realizará si los PJs ya mataron al Rojo o al Negro en ese día). Ante tan macabro coro se habrá de realizar una tirada de Templanza con un bonificador de +25% o la primera reacción del personaje será la de salir corriendo en dirección contraria a la de los aullidos (lo cual no deja de ser buena idea). Quedarse es mala idea, pues el número de lobos que aparecerán será bastante elevado, acompañados del Rojo o el Negro.

Tras una breve huida, los PJs llegarán a un claro del bosque sin apenas árboles, donde se encuentra una especie de círculo realizado con bloques de piedra y, en su centro, una piedra más grande que recuerda a un altar y a su lado un

par de grandes rocas más o menos rectangulares que recuerdan a capiteles, una de ellas caída, por la gran cantidad de musgo que tiene, hace tiempo. Una tirada de Descubrir permitirá observar que no se ve ningún animal cercano al lugar y otra de Escuchar que no se escucha tampoco a ninguno, ni el cantar de los pájaros, ni el zumbido de insectos, nada, salvo los aullidos lejanos de los lobos. Si Elvira acompaña a los PJs, esta dará un grito de sorpresa cuando su petirrojo abandone su hombro y se aleje en dirección a un árbol, lejos del círculo de piedra. La joven empezará a llamarlo, pero el pájaro no volverá (acudirá a su hombro cuando la mujer abandone el círculo de piedras). Una tirada exitosa de Teología (Pagana) indicará que el lugar es un *nemeton*, un lugar de culto a los dioses. Si las inscripciones de ciertas piedras son examinadas por un PJ pagano de origen celta y se acierta una tirada de Leer y Escribir (Escritura Sagrada), se podrá descubrir que las inscripciones son en honor de antiguos dioses celtas y celtíberos, en especial se nombran dos: la Diosa Madre y el Señor de los Bosques (al que, según parece, se le identifica con un lobo). Los PJs son libres de examinar el paraje, aunque sin olvidarse de los lobos que, a medida que se acerquen al lugar, cesarán en sus aullidos, acercándose en silencio, pero sin entrar dentro del círculo de piedras. En pocos momentos el lugar se llenará de cánidos, que se sentarán inquietos alrededor del *nemeton*, sin que en un principio hagan ningún tipo de acción agresiva mas allá del enseñar (en silencio) los dientes. Entre los animales llegados al lugar aparecerá también el Rojo o el Negro. Al llegar, el resto de animales le dejará paso y el daimon se acercará al borde del círculo, mirando uno a uno a cada personaje y sentándose a continuación con el resto de los lobos. Y así permanecerán durante algunos minutos, tras los cuales, el daimon dirigirá una última mirada de odio a los PJs y, tras enseñarle los dientes, se alejará del lugar acompañado de su hueste. Si alguien sale del círculo antes de que los lobos se vayan, será atacado por los animales. Si se los ataca con piedras o flechas, provocará que los lobos se vayan de inmediato, ante la imposibilidad de atacar dentro del círculo. Tras unos instantes, el lugar quedará totalmente en silencio.

Flora

Es de suponer que los PJs permanecerán un tiempo dentro del círculo por si la huida de los lobos no es más que una trampa (si Aurora está con el grupo será quien proponga actuar con cautela). Tiempo después, tras la partida de los lobos, el silencio será roto por una voz lejana que parece cantar algún tipo de canción. La voz se irá acercando y una tirada de Escuchar descubrirá que es una voz infantil que canta algún tipo de rima sin sentido. Si algún personaje conociese la antigua lengua pagana de los Vaceos puede realizar una tirada para descubrir el significado de la canción (el conocer otra lengua pagana de origen celta permite también realizar una tirada del Idioma correspondiente a la mitad del porcentaje para descubrir el significado): es una canción de alabanza a los dioses de la naturaleza, aunque la niña la canta más como una rima infantil que como

un canto sagrado. Si se parte al encuentro de la voz o se espera que venga (parece que se va acercando al círculo de piedras), el grupo descubrirá a una niña de apenas diez años, vestida con ropas hechas de pieles mal cosidas, que porta una cesta hecha de ramas, llena de hierbas y raíces. Físicamente destacará de ella su pelo largo y castaño de tono claro y sus ojos de un verde intenso.

Al ver a los PJs detendrá de inmediato su canto y los mirará con recelo, como pensando si huir o no (tras el incidente de su abuelo, está aprendiendo a temer a los extraños), siendo necesaria una tirada exitosa de Elocuencia para que se calme. Los PJs pueden intentar interrogar a la niña, aunque necesitarán una o varias tiradas de Elocuencia o la intervención de Elvira, si les acompaña. Si la joven condesa acompaña al grupo, al ver la niña a la noble dejará su cesta y le dedicará una elaborada reverencia hecha con más ganas que conocimiento. Elvira se dirigirá hacia la niña y la levantará, recordándole que, con ella, tales cortesías no son necesarias. A continuación, la joven condesa le dará el pésame por la muerte de su abuelo y le pedirá que la acompañe a dárselo a su padre, trayecto durante el cual los PJs pueden aprovechar para interrogar a la niña: su nombre es Flora y es hija de Vermudo, el guarda del bosque del señor conde. Es nieta de Osorio y, si es preguntada sobre la muerte de su abuelo, dirá, poco convencida, que tuvo un accidente, aunque si se le insiste, sólo dirá que se le preguntó a su padre, que ella no sabe. Sobre qué hace en el bosque, dirá que estaba buscando hierbas medicinales, pues su abuelo, antes de morir, le enseñó muchas cosas buenas para curar y quiere seguir ayudando a la gente. De la canción que cantaba dirá que se la enseñó su abuelo. Si se le insiste sobre el idioma de la canción, la niña responderá que era la “lengua de su abuelo”, un idioma que se inventó para jugar con ella (una tirada exitosa de Idioma con algún lenguaje antiguo revelará que de invento nada, que es algún tipo de lengua de origen celta). Sobre los lobos sabe poco, pues aunque ha visto sus huellas y ha oído sus aullidos lejanos, lleva más de un año sin ver ninguno. Del círculo de piedras comentará que su abuelo le dijo que era un lugar sagrado de antaño y que suele visitarlo, pues en el lugar crecen hierbas curativas.

Tras una caminata, el grupo llegará a la cabaña de Vermudo. El guardabosque estará en el lugar cortando algunos troncos para leña y, al ver aparecer al grupo junto a su hija, se pondrá tremendamente nervioso y se dirigirá a su encuentro sin soltar el hacha, aunque la presencia de Elvira lo calmará, dedicándole una reverencia a la condesita. La joven noble le dará el pésame al leñador por la muerte de su padre y le preguntará sobre su muerte. Vermudo, muy nervioso, comentará lo del accidente, aunque una tirada exitosa de Empatía con un bonificador de +25% revelará que es falso. Una tirada de Elocuencia, si Elvira está presente, o si no está otra tirada con un penalizador de -50%, o quizás alguna acción imaginativa como amenazar con torturar a Flora, hará que el leñador se derrumbe y cuente lo sucedido realmente con Osorio (aunque también dirá

lo del soborno del Buitre, no revelará que el oro pertenecía a la tésara), pidiendo a Elvira que le proteja (si el grupo va sin ella, posiblemente el leñador y su hija huyan del condado para evitar posibles represalias, el DJ tiene la última palabra). Si se le pregunta sobre posibles incursiones de las gentes del condado de Calvero, el leñador negará que se hayan producido. Sobre los lobos dirá no haber visto ninguno en meses, aunque sí los ha oído en la distancia y ha descubierto gran cantidad de huellas que indican que bajan en gran número procedentes del manantial de la montaña. Vermudo se prestará a guiar al grupo al lugar (puede ser peligroso, pero no quiere más líos con el conde). Al oír esto, la joven Flora se pondrá delante de su padre y le pedirá que no vaya, diciéndole lo siguiente:

“Padre, no debes ir allí, pues el manantial es el hogar de la Señora y ella no se toma a bien las visitas. Déjame que vaya yo en tu lugar, pues el abuelo me enseñó cómo hay que comportarse en su presencia, ya que cuando tuviese edad, debía visitarla”.

La niña no admitirá negativas y su padre, rendido por todo lo sucedido, le permitirá ir sola, tras hacer prometer a los PJs que se cuidará. Elvira se sentirá intrigada por esta señora y, tras las explicaciones que sobre ella da Flora, pensará que se trata nada menos que de la mismísima Virgen María, apuntándose a la “excursión al manantial” sin que las quejas de Aurora o de los propios PJs puedan desanimarla (recordemos que los PJs son los responsables de su seguridad).

Tras las posibles discusiones, el grupo iniciará el ascenso hacia el manantial de la montaña, el cual será inusualmente tranquilo, aunque a medida que se acerquen al manantial aparecerán algunos lobos, pero éstos no harán gestos agresivos, manteniéndose a distancia. Si los PJs los atacan, el ascenso dejará de ser tranquilo, remitiéndonos al esquema propuesto en el apartado de “El bosque”. Cuando el grupo esté cerca del manantial, los lobos dejarán de seguirlos, volviendo al bosque mientras un grupo de petirrojos vuela alrededor del grupo (si Elvira está presente, verá cómo su petirrojo abandona su regazo y se une a la bandada).

La Dama de la Fuente

En la frontera entre el monte y el bosque hay un pequeño manantial que mana de las entrañas de la montaña, que da origen a una pequeña charca y que se va perdiendo bajo la forma de un riachuelo en el interior del bosque. Es un lugar tranquilo sólo frecuentado por los animales que beben de sus aguas, especialmente los petirrojos del cercano bosque. El lugar también es sagrado, siendo la morada de la Dama de la Fuente, la hija del Dios del bosque y la Diosa de la Tierra, a la que antiguamente los lugareños se acercaban para ofrecer pan y vino y encender velas en su honor. Ya nadie visitaba el lugar, salvo Osorio, el cual seguía rindiendo el culto apropiado tanto a la Dama como al resto de los dioses. Todo esto ha hecho que la diosa esté molesta con los mortales y, cuando se desató el castigo divino sobre la región, casi se alegró porque los hombres recibiesen su

justo castigo, salvo quizás por la familia de Osorio. La Dama, gracias a los petirrojos, sus animales sagrados, está enterada de todo lo que sucede en la región y seguirá con interés y curiosidad las andanzas de los PJs, más cuando consigan atar los suficientes cabos que los lleven a su presencia.

Al llegar los PJs al manantial, de la charca se formará una figura humanoide de agua que se irá elevando de las aguas y, entre luces sobrenaturales, tomará la forma de una hermosa joven, vestida con ricos y bellos ropajes de diseño extraño. De lo que suceda en el lugar, dependerá de con qué PNJs llegue el grupo:

- ✧ Si los PJs llegan solos, abriéndose paso entre los lobos a sangre y acero, la Dama apuntará con el dedo a uno de los PJs (aquel con mas IRR) y le hará un gesto para que se acerque. Si este así lo hace, al entrar en la charca caerá de rodillas, mientras la Dama, tomando forma acuosa, se introducirá por su boca, nariz y orejas. Tras unos minutos de convulsiones, el PJ, poseído por la diosa, se levantará con los ojos en blanco, irradiando una suave luz blanquecina y hablará a los PJs en lengua común (castellano u otra que conociese el PJ poseído).
- ✧ Si los PJs llegan con Flora, al aparecer la Dama, la niña se tirará al suelo, hablando nuevamente en la lengua antigua, siguiendo el protocolo que le enseñase su abuelo. La Dama le responderá en la misma lengua y tras, unos minutos de preguntas y respuestas en la lengua antigua, la diosa se dirigirá al grupo, usando a la niña como interprete (la Dama hablará sólo usando la lengua antigua de los Vaceos).
- ✧ Si Elvira está presente, esta verá como su petirrojo se dirige a la Dama, posándose gracilmente en su mano. A continuación, la Dama y el petirrojo tendrán una “conversación” en la lengua de los pájaros, tras la cual, el petirrojo volará al hombro de la Dama y esta, mirando directamente a Elvira, se dirigirá a la joven con voz dulce, en perfecto castellano (o bable), diciéndole que su pequeño servidor le ha contado el buen corazón que tiene y que es una mujer digna de su estima. Al oír esto, Elvira y Aurora caerán de rodillas, dando gracias a la Señora por sus mercedes, convenciéndose definitivamente las mujeres de que la Dama no es más que la mismísima Virgen, la madre de Dios. A continuación, la diosa indicará a Elvira y Aurora que regresen al pueblo, prometiéndole que ningún peligro les acechará en su regreso y, después, seguirá hablando con los PJs a través de Flora, sólo usando la lengua antigua (si no estuviese presente la niña, poseerá a algún PJ).

La actitud de la diosa no será hostil, a no ser, claro, que algún inconsciente PJ la ataque, en cuyo caso usará todos los medios a su alcance para acabar con el agresor o agresores (algún grupo de lobos o incluso el Rojo o el Negro se pueden unir a la refriega). En un principio, la diosa preguntará a cada personaje quién es y qué le trae a sus dominios (muchas de las respuestas ya las conocerá, pero quiere tantear al grupo). Tras esto, dejará a los PJs que pregunten,

contestando a sus dudas (durante sus respuestas, el agua de la fuente tomará formas de hombres y animales que representarán lo dicho por la diosa, a la manera de un curioso treatillo).

Sobre los lobos, la diosa contará que son un castigo de los dioses del Inframundo por haber violado el hospitium. Dicho esto, apuntará con su dedo hacia una gruta cercana, indicando que de ese lugar surgen, provenientes de las profundidades del Inframundo. Si se le pregunta qué es eso del hospitium, la dama contará en qué consiste el ritual, relatando detalles tales como la existencia de las téseras de oro, el robo de una de ellas y el castigo del ladrón, así como que aunque la fe en los viejos dioses haya menguado, el hospitium sigue vigente. También contará que el conde de Bosquejo, al negarse a ayudar a las gentes de Calvero, ha sido el causante.

Y por supuesto, es de suponer, que entre todas las posibles preguntas que se hagan, se haga la fundamental: ¿cómo arreglar todo este embrollo? Lamentablemente, como muchas cosas en la vida, esta pregunta tiene varias posibles respuestas, no todas buenas, no todas agradables...

LLEVANDO EL ASUNTO A BUEN FIN

Llegados a este punto y, gracias a la Dama de la Fuente, los PJs ya deben tener una visión general del problema y se abren varias posibilidades para intentar atajarlo:

- ✧ **Matar a la Dama:** Mala idea, es una diosa y matarla, aunque tarea complicada, sólo va a servir para que renazca de las aguas de su fuente en pocos días. Los precavidos PJs pueden haber pensado en esto y haber tomado medidas para secar o taponar el manantial, aun teniendo éxito en esta tarea, con el tiempo, cuando vuelva a manar, la diosa volverá bastante enojada. Nuevamente la idea es doblemente mala, porque recordemos que la diosa no es la causante de la plaga de lobos y el perjudicarla sólo va a conseguir enfadar aún más a los dioses del Inframundo, los cuales pueden reducir el número de días restantes antes de su ataque final sobre el lugar.
- ✧ **Taponar la gruta:** Usando grandes rocas, provocando un derrumbamiento, etc. Poco se gana con esta opción, ya que los lobos, antes o después, se abrirán camino y volverán al ataque, por no decir que aunque la zona esté en relativa calma mientras no aparezcan más lobos, los días que pasen seguirán contando para el ultimátum de los dioses del Inframundo y, si los PJs hacen bien su trabajo, cuando los animales consigan abrirse paso al exterior, bien puede ser el último día de vida de todo hombre, mujer y niño de Bosquejo. Otra cuestión es la actitud de la diosa ante el plan, que bien puede tratar de impedirlo por las malas, dedicarse a deshacer el bloqueo cuando se vayan los PJs o dedicarse a esperar tranquilamente, teniendo la certeza de que los lobos, antes o después, volverán (el DJ elige su postura).
- ✧ **Intentar razonar con los dioses del Inframundo:** Bueno, ya que ellos son los responsables en última

instancia de los sucedido, ¿por qué no dirigirse a ellos y pedirles que levanten el castigo? Tarea complicada, pero no deja de ser interesante. Si se animan a ello, los PJs sólo tienen que seguir la gruta, la cual recordemos contiene una encrucijada al Otro Mundo, y una vez allí, dirigirse a la morada de los dioses y rogarles en audiencia que calmen su cólera, toda una aventura llena de peligros que el buen DJ deberá montar por su cuenta.

✧ **Enmendar el mal:** Ya que el incidente de Calvero inició el castigo, quizás el enmendarlo lo detenga. Si se le comenta esta opción a la diosa (o quizás sea ella misma quien lo proponga si los PJs están muy verdes y el DJ lo estima conveniente), confirmará que es posible pero que debe hacerse de la siguiente manera: el conde de Bosquejo debe entregar diez veces la cantidad solicitada al de Calvero y ambos deben realizar un ritual de súplica en el *nemeton* del bosque, solicitando perdón el conde de Bosquejo ante los dioses y ante el conde de Calvero y jurando no volver a romper de nuevo el hospitium. Esta opción es compleja, pues aunque Flora puede realizar el ritual de súplica, bien complicado va a ser convencer a los condes de que participen en un ritual pagano y aún más que el avaro del conde Gregorio entregue por las buenas los pertrechos solicitados. El ritual permite en este caso que los condes sean sustituidos por sus herederos, lo cual puede facilitar (un poco) la tarea. Hay que tener en cuenta que aunque todo esto se haga a espaldas de Gregorio, si se consigue la ayuda de su hija, habrá casi que “robar” los víveres, pues ni el conde ni sus guardias los soltarán de buena gana. Y esto no tiene por qué solucionar las cosas, pues, en el caso de que Gregorio se enterase de lo sucedido, posiblemente entrase en cólera y atacase a sus vecinos para recuperar sus propiedades robadas, lo que desataría de manera definitiva la ira de los dioses.

✧ **Romper el hospitium:** Esta alternativa solucionaría los problemas presentes y futuros. Para romper el acuerdo es necesaria la presencia de los líderes de ambos condados (nuevamente sus hijos valdrían) en el *nemeton*, con las tres téseras de oro del hospitium, y realizar el ritual de súplica, destruyendo a continuación las téseras. Bueno, hay una última condición más, que puede indicar la Dama de la Fuente o descubrirse posteriormente al realizar el ritual de súplica: aquel que originó el mal (el conde Gregorio) debe morir. Aunque esta alternativa es la mejor solución a largo plazo, entraña varios problemas: los PJs no saben dónde están las téseras, sólo que originalmente se dio una a cada líder, aunque una de ellas volvió a manos del clero pagano por el incidente del robo y la última se quedó en el lugar de culto, así que el buscarla puede ser un reto en sí. Para echar una mano en la búsqueda, el DJ puede hacer que la Dama dé alguna pista mediante algún acertijo, que el viejo Angus haga alguna aparición o que Flora recuerde algún dato de interés. Un último detalle, aun cuando se convenza a Elvira de que ayude en el ritual, por

¿DÓNDE ESTÁN LAS TÉSERAS?

La primera tésera, la correspondiente al condado de Calvero, que fue robada por Angus y guardada desde hace generaciones por el linaje de Osorio, es la que tiene Vermudo escondida (Flora puede que conozca su existencia). El guardabosque se resistirá a entregarla, porque su padre le insistió mucho en que nunca la perdiese y, por qué no decirlo, la ve como un seguro por si las cosas se complican demasiado. Aun así, está incompleta, pues la cola está en posesión del Buitre; así que para que el ritual tenga éxito, se tendrá el problema añadido de arrebátársela, cosa que el guardia no pondrá nada fácil, pudiendo acusar falsamente o intentar matar a los PJs, tanto para quedarse con el oro, como para acallar la verdad sobre la muerte de Osorio.

La segunda tésera es un tesoro familiar de los condes de Bosquejo que lleva tanto tiempo con ellos que ya casi nadie la recuerda. Se encuentra en uno de los cofres de la tesorería del conde, perdida y olvidada entre bolsas de monedas de oro. Al convertirse en conde, una de las primeras cosas que el desconfiado Gregorio hizo fue cambiar de sitio la tesorería: reservó la habitación inferior de la torre del homenaje como su dormitorio, colocando su cama encima de una trampilla que daba a una vieja despensa que convirtió en la nueva tesorería. Dicha trampilla está cerrada con un par de barras de hierro y un grueso candado, estando el propio dormitorio cerrado con llave todo el tiempo y, por supuesto, el señor conde lleva consigo ambas llaves en todo momento.

La última tésera sigue estando en el *nemeton* del bosque, aunque no se encuentra a simple vista... ¿recuerdas una de las piedras caídas cercanas al altar? Pues la tésera se encuentra engastada al bloque de piedra, en su parte frontal, ahora caído. Para recuperarla habrá que levantar el bloque, lo cual va a necesitar el uso de cuerdas o palancas y una suma de FUE de al menos 130 puntos.

muy malvado que sea su padre no va colaborar por las buenas en su muerte, por no decir que los PJs van a perder la recompensa por librar al condado de los lobos, porque al fin y al cabo, el que pagaba era el señor conde.

Las cartas están echadas, ahora depende de los PJs llevar a buen fin el asunto, aunque permíteme recordar unos cuantos detalles que van a añadir un poco más de diversión al

tema: los Urrutia continúan con sus intenciones de desvalijar al conde y, aprovechando el resentimiento general, comenzarán a crear problemas, buscando azuzar al pueblo contra el noble y sus guardias y provocando una revuelta que la familia de bandidos usará para perpetrar su robo.

Elvira y Aurora, muy afectadas por su encuentro con la Dama de la Fuente, empezarán a “predicar” entre las gentes del feudo que la Virgen se les ha aparecido, lo cual puede exaltar los ánimos del personal de forma muy variada, complicando o dificultando los esfuerzos de los PJs: el conde y su guardias, aunque algo inquietos por el asunto, no cambiarán ni un ápice sus actos. Algunos incautos se pueden lanzar a visitar el manantial, aunque la Dama no se les aparecerá y es muy posible que los lobos den buena cuenta de ellos, a no ser que los acompañe Elvira, algo bastante improbable, pues una de las primeras cosas que hará su padre al enterarse de los sucedido es tenerla bajo custodia para que no se meta (ni cree) más problemas. Las acciones de algún PNJ, como el hijo del conde de Calvero, pueden añadir un poco más de incertidumbre a los acontecimientos.

Y no nos olvidemos de los lobos, que, como advertirá la Dama de la Fuente antes de que el grupo se ponga manos a la obra, los PJs son libres de intentar arreglar la situación, pero el castigo divino no se levantará, así que deberán seguir haciendo frente a los ataques de los lobos (por cierto, si consiguieron matar al Rojo o al Negro, los daimones no se lo habrán tomado a bien y posiblemente buscarán a sus asesinos para ajustar cuentas).

RECOMPENSAS

Aquellos PJs que hayan sobrevivido recibirán 25 Puntos de Aprendizaje, más los siguientes:

- ✦ Entre 10 y 40 puntos según la opción (y el éxito de la misma) elegida para detener la plaga.
- ✦ 5 puntos más por matar al Rojo o al Negro (acumulable, sólo la primera vez).
- ✦ Si se consigue descubrir públicamente la verdad sobre el asesinato de Osorio, 10 puntos.
- ✦ 5 puntos más si los inculpadados reciben su merecido.
- ✦ 10 puntos más si el Buitre muere por las acciones de los PJs (acumulable).
- ✦ 5 puntos más si el Quebrantahuesos muere por las acciones de los PJs (acumulable).
- ✦ 5 puntos más por cada tésera que logren recuperar.

RETOQUES Y REMIENDOS

Además de las ganancias de Puntos de Aprendizaje, es posible otro tipo de recompensas:

- ✦ Ver a los lobos actuar de forma “inteligente”: En un principio nada. Opcionalmente, previa (o no) tirada de

Conocimiento Animal, ganancia de 1D3 puntos de IRR si el PJ tenía 60% o menos en dicha característica.

- ✦ Encuentro con los lobos servidores del otro mundo: Nada.
- ✦ Encuentro con Angus el Tuerto: Ganancia de +1D10 de IRR si no se pasa una tirada de dicha característica.
- ✦ Encuentro con el Rojo o el Negro: Ganancia de +1D10 de IRR si no se pasa una tirada de dicha característica. El resultado es aplicable para ambos seres por separado, pero sólo la primera vez que se les vea, independientemente de que se los mate varias veces.
- ✦ Encuentro con la Dama de la Fuente: Ganancia de +2D10 si se falla una tirada de IRR -50%. Aquellos que se empeñen en pensar que la dama es la “Virgen” pueden hacer una tirada de RR, ganando +1D10 en caso de fallo, aunque, en el caso de que luego descubran la naturaleza IRR del ser, pierden la ganancia y deben realizar la tirada inicial de IRR -50%.

DRAMATIS PERSONAE

GREGORIO, CONDE DE BOSQUEJO

FUE: 18	Peso: 181 libras
AGI: 15	Altura: 1,8 varas
HAB: 17	RR: 80%
RES: 19	IRR: 20%
PER: 14	Templanza: 55%
COM: 10	Aspecto: 14 (Normal)
CUL: 9	Edad: 42 años

Protección: Velmez (2 puntos de protección), aunque en caso de conflicto (y si tiene el tiempo suficiente) puede vestir lóriga de mallas (5 puntos de protección) o arnés (8 puntos de protección), con escudo de metal o pavés, además de yelmo (8 puntos de protección) o celada (6 puntos de protección).

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D4), Montante 60% (1D10+2+1D4), Pelea 70% (1D3+1D4).

Competencias: Cabalgar 65%, Elocuencia 60%, Mando 75%, Escudo 65%, Juego 75%, Tormento 60%, Corte 75%, Leer y Escribir 30%, Idioma (Latín) 40%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Francés - Lengua de Oc) 40%.

Orgullos y vergüenzas: Jugador compulsivo, Vicioso (vino), Secreto (la muerte de su esposa), Intransigente, Líder.

PAÇO EL POÇERO

FUE: 10	Peso: 138 libras
AGI: 7	Altura: 1,64 varas
HAB: 12	RR: 35%
RES: 11	IRR: 65%
PER: 14	Templanza: 44%
COM: 11	Aspecto: 11 (Mediocre)
CUL: 5	Edad: 52 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cayado 50% (1D4+1), Honda 60% (1D3+1).

Competencias: Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 65%, Conocimiento Animal 70%, Correr 55%, Saltar 50%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%, Descubrir 60%, Escuchar 50%.

Orgullos y vergüenzas: Vicioso (vino).

MARTÍN NABERO

FUE: 10	Peso: 141 libras
AGI: 11	Altura: 1,59 varas
HAB: 10	RR: 30%
RES: 11	IRR: 70%
PER: 12	Templanza: 40%
COM: 11	Aspecto: 14 (Normal)
CUL: 5	Edad: 27 años

Protección: Pelliza de piel (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 40% (1D6), Pelea 50% (1D3).

Competencias: Correr 55%, Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 50%, Conocimiento Vegetal 65%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%.

CARMINA FERROSO

FUE: 6	Peso: 102 libras
AGI: 8	Altura: 1,69 varas
HAB: 12	RR: 80%
RES: 8	IRR: 20%
PER: 17	Templanza: 59%
COM: 18	Aspecto: 13 (Normal)
CUL: 11	Edad: 61 años

Protección: Ninguna.

Armas: Ninguna.

Competencias: Escuchar 90%, Elocuencia 80%, Descubrir 80%, Empatía 60%, Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 75%, Teología 70%, Leer y Escribir 45%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Galego) 100%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Latín) 55%.

Orgullos y vergüenzas: Intransigente, Creencias Firmes.

TOMÁS TINTORRO

FUE: 12	Peso: 166 libras
AGI: 10	Altura: 1,66 varas
HAB: 12	RR: 50%
RES: 14	IRR: 50%
PER: 16	Templanza: 52%
COM: 14	Aspecto: 14 (Normal)
CUL: 7	Edad: 39 años

Protección: Ninguna.

Armas: Clava 55% (1D6), Pelea 50% (1D6).

Competencias: Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 70%, Escuchar 60%, Descubrir 40%, Co-

merciar 60%, Empatía 40%, Artesanía (Tonería) 60%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%.

Orgullos y vergüenzas: Honrado, Juicioso.

RECARADO EL HERRERO

FUE: 18	Peso: 190 libras
AGI: 12	Altura: 1,77 varas
HAB: 16	RR: 45%
RES: 16	IRR: 55%
PER: 12	Templanza: 44%
COM: 9	Aspecto: 16 (Normal)
CUL: 8	Edad: 31 años

Protección: Mandil de cuero (2 puntos de protección).

Armas: Martillo 65% (1D8+1D4).

Competencias: Artesanía (Herrería) 80%, Conocimiento Mineral 70%, Alquimia 30%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%, Leer y Escribir 30%.

Orgullos y vergüenzas: Secreto (la muerte de Osorio), Melancólico, Borracho, Acaudalado.

TEGERIDIA LA VIEJA

FUE: 5	Peso: 79 libras
AGI: 7	Altura: 1,44 varas
HAB: 14	RR: 35%
RES: 6	IRR: 65%
PER: 18	Templanza: 69%
COM: 16	Aspecto: 8 (Marcadamente fea)
CUL: 9	Edad: 74 años

Protección: Ninguna.

Armas: Ninguna.

Competencias: Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 79%, Escuchar 69%, Descubrir 69%, Empatía 73%, Artesanía (Costura) 76%, Comerciar 40%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Galego) 40%.

Orgullos y vergüenzas: Comprensiva, Excesivamente Locuaz.

CASTO SEGOVIANO

FUE: 9	Peso: 148 libras
AGI: 10	Altura: 1,67 varas
HAB: 12	RR: 69%
RES: 14	IRR: 31%
PER: 16	Templanza: 79%
COM: 17	Aspecto: 13 (Normal)
CUL: 18	Edad: 52 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Ninguna.

Competencias: Teología 75%, Leer y Escribir 90%, Elocuencia 80%, Empatía 69%, Cantar 40%, Descubrir 40%, Memoria 80%, Conocimiento de Área 80%, Corte 50%,

Fabula: Aetas Cuporum

Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Gallego) 50%, Idioma (Latín) 100%.

Rituales de Fe: Todos los rituales de uso común hasta *secundus ordo*.

Orgullos y vergüenzas: Voto personal (Humildad), Voto privado (Caridad), Honrado.

MUNIO LOBERO

FUE: 16	Peso: 149 libras
AGI: 17	Altura: 1,70 varas
HAB: 16	RR: 40%
RES: 17	IRR: 60%
PER: 19	Templanza: 63%
COM: 9	Aspecto: 16 (Normal)
CUL: 8	Edad: 28 años

Protección: Velmezz (2 puntos de protección), brazales (2 puntos de protección), gorro de cuero (1 punto de protección).

Armas: Arco bastardo 69% (1D8+1D4), Bracamante 60% (1D6+2+1D6).

Competencias: Rastrear 72%, Conocimiento Animal 79%, Sigilo 69%, Conocimiento Vegetal 40%, Correr 60%, Saltar 50%, Trepas 55%, Esquivar 65%, Artesanía (Arquería) 60%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 75%, Idioma (Gallego) 40%.

Orgullos y vergüenzas: Tirador experto (2 puntos), Religión familiar (arco bastardo).

Nota: El arco de Munio es un arma única elaborada por su padre que, combinando toda la experiencia de una vida en el manejo del arco con una magnífica rama que encontró en sus aventuras, creó un arco muy especial, a camino entre el arco corto y el largo. El arma tiene una FUE mínima de 11, un daño de 1D8, una acción de tiempo de recarga y un alcance 20/45/65.

LOS URRUTIA

FUE: 15	Peso: 150/188 libras
AGI: 15	Altura: 1,59/1,69 varas
HAB: 12	RR: 45%
RES: 17	IRR: 55%
PER: 16	Templanza: 56%
COM: 9	Aspecto: 9/14 (Variable)
CUL: 7	Edad: 24/35 años

Protección: Velmezz (2 puntos de protección), brazales (2 puntos de protección), capacete (1 punto de protección).

Armas: Bracamante 59% (1D6+2), Hacha 62% (1D6+1D4), Arco corto 60% (1D6+1D4), Pelea 60% (1D3+1D4).

Competencias: Rastrear 40%, Sigilo 59%, Descubrir 60%, Tormento 40%, Escuchar 55%, Trepas 50%, Idioma (Bable) 35%, Idioma (Castellano) 65%, Idioma (Euskera) 100%, Idioma (Francés - Lengua de Oc) 60%.

Orgullos y vergüenzas: Experto (Arco, emboscadas, sólo el primer asalto).

FRAY TOMÁS LEDESMA

FUE: 9	Peso: 134 libras
AGI: 12	Altura: 1,56 varas
HAB: 12	RR: 12%
RES: 15	IRR: 88%
PER: 16	Templanza: 53%
COM: 12	Aspecto: 11 (Mediocre)
CUL: 15	Edad: 32 años

Protección: Ropa Gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cayado 53% (1D4+1).

Competencias: Descubrir 61%, Elocuencia 66%, Teología 72%, Conocimiento Mágico 39%, Leer y Escribir 60%, Disfrazarse 73%, Empatía 50%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Bable) 75%, Idioma (Catalán) 60%, Idioma (Latín) 75%.

Conjuros de abad: Conjurar las tempestades, Llamar a las nubes, Invocar el poder de Santa Bárbara, Conjurar plagas mayores, Llamar al rayo.

Orgullos y vergüenzas: Experto (Disfrazarse, fraile conjurador).

GODESTEO EL SALUDABLE

FUE: 14	Peso: 143 libras
AGI: 17	Altura: 1,71 varas
HAB: 13	RR: 21%
RES: 18	IRR: 79%
PER: 17	Templanza: 49%
COM: 8	Aspecto: 19 (Atractivo)
CUL: 6	Edad: 18 años

Protección: Pelliza de piel (1 punto de protección).

Armas: Cayado 50% (1D4+1), Honda 65% (1D3+1+1D4).

Competencias: Rastrear 55%, Conocimiento Animal 60%, Elocuencia 40%, Escuchar 50%, Correr 60%, Sigilo 40%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 50%.

Conjuros de abad: Ensalmos de Santa Catalina (Curación de la rabia), Melecina milagrosa (su saliva), Invocar el poder de Santa Catalina, Conjurar las llamas y Sofocar el incendio.

Orgullos y vergüenzas: Saludador, Cándido.

FROILÁN EL BUENO

FUE: 8	Peso: 139 libras
AGI: 13	Altura: 1,58 varas
HAB: 11	RR: 19%
RES: 16	IRR: 81%
PER: 16	Templanza: 47%
COM: 18	Aspecto: 11 (Mediocre)
CUL: 15	Edad: 34 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 50% (1D6).

Competencias: Elocuencia 60%, Leer y Escribir 45%, Teología 50%, Conocimiento Mágico 30%, Disfrazarse 65%, Sanar 45%, Medicina 39%, Correr 66%, Juego 55%, Escamotear 41%, Idioma (Latín) 67%, Idioma (Bable) 40%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Gallego) 40%.

Conjuros de abad: Ensalmos de pronta cura, Ensalmos para sanar golpes, llagas y punzadas, Ensalmos de la dicha, Ensalmos de bendición, *Nominas* consagradas, Ensalmos de curación de enfermedades, Ensalmos para quitar el mal de ojo.

Orgullos y vergüenzas: Vicioso (Juego).

BENVIDO CARRETERO

FUE: 10	Peso: 166 libras
AGI: 12	Altura: 1,70 varas
HAB: 16	RR: 50%
RES: 16	IRR: 50%
PER: 16	Templanza: 39%
COM: 18	Aspecto: 13 (Normal)
CUL: 14	Edad: 37 años

Protección: Ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Cuchillo 59% (1D6+1D4).

Competencias: Comerciar 60%, Conducir Carro 65%, Elocuencia 62%, Empatía 40%, Alquimia 45%, Conocimiento Vegetal 45%, Artesanía (dijes y amuletos, variante de orfebrería) 40%, Idioma (Gallego) 100%, Idioma (Castellano) 90%, Idioma (Bable) 80%, Idioma (Catalán) 60%, Idioma (Euskera) 25%.

Orgullos y vergüenzas: Locuaz, Persona de mundo.

EL QUEBRANTAHUESOS

FUE: 23	Peso: 230 libras
AGI: 14	Altura: 1,88 varas
HAB: 15	RR: 75%
RES: 20	IRR: 25%
PER: 15	Templanza: 70%
COM: 7	Aspecto: 9 (Mediocre)
CUL: 7	Edad: 54 años

Protección: Lóriga de malla (5 puntos de protección), Bacinete (4 puntos de protección) y Escudo de madera.

Armas: Martillo de guerra 70% (1D8+1+1D6), Coltell 75% (1D6+1+1D4), Ballesta 65% (1D10+1D4), Pelea 89% (1D3+1D4).

Competencias: Tormento 95%, Cabalgar 90%, Esquivar 60%, Mando 90%, Escudo 70%, Descubrir 70%, Empatía 69%, Corte 40%, Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 70%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Catalán) 100%, Idioma (Euskera) 33%, Idioma (Francés - Lengua de Oc) 80%, Idioma (Francés - Lengua de Oil) 40%, Idioma (Francés - Bretón) 30%.

Orgullos y vergüenzas: Experto (Maniobra de Inmovilizar), Vicioso (Juego), Sádico, Líder, Veterano de campañas.

EL BUITRE

FUE: 12	Peso: 140 libras
AGI: 20	Altura: 1,59 varas
HAB: 21	RR: 70%
RES: 15	IRR: 30%
PER: 21	Templanza: 72%
COM: 9	Aspecto: 8 (Marcadamente feo)
CUL: 8	Edad: 52 años

Protección: Gambeson reforzado (3 puntos de protección), Grebas metálicas (4 puntos de protección), Capacete (2 puntos de protección) y Broquel.

Armas: Coltell 66% (1D6+1+1D6), Hacha de armas 63% (1D8+2), Ballesta ligera 70% (1D6+1D6), Pelea 70% (1D3), Cuchillo (arrojadizo) 69% (1D6+1D6).

Competencias: Tormento 70%, Cabalgar 80%, Esquivar 50%, Escudo 58%, Descubrir 80%, Empatía 79%, Ras- trear 40%, Sigilo 71%, Conocimiento de Área (Con- dado de Bosquejo) 69%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Catalán) 100%, Idioma (Euskera) 29%, Idioma (Francés - Lengua de Oc) 50%, Idioma (Francés - Lengua de Oil) 80%, Idioma (Fran- cés - Bretón) 60%.

Orgullos y vergüenzas: Experto (Maniobra de Aturdir, por la es- palda), Lanzamiento con efecto, Sádico, Avaricioso, Tacaño.

ELVIRA DE BOSQUEJO

FUE: 8	Peso: 135 libras
AGI: 16	Altura: 1,66 varas
HAB: 17	RR: 50%
RES: 14	IRR: 50%
PER: 20	Templanza: 86%
COM: 18	Aspecto: 20 (Atractiva)
CUL: 16	Edad: 18 años

Protección: Ninguna.

Armas: Daga 39% (2D3+1D4)

Competencias: Elocuencia 92%, Empatía 79%, Mando 65%, Correr 60%, Tregar 69%, Conocimiento Animal 40%, Si- gilo 50%, Corte 75%, Memoria 60%, Esquivar 35%, Lan- zar 45%, Leyendas 60%, Conocimiento de Área (Bosque) 25%, Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 55%, Leer y Escribir 65%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Gallego) 80%.

Orgullos y vergüenzas: Buena, Líder, Locuaz, Experta (Co- nocimiento Animal, Petirrojos).

AURORA EL AMA

FUE: 15	Peso: 127 libras
AGI: 10	Altura: 1,57 varas
HAB: 11	RR: 34%
RES: 14	IRR: 66%
PER: 15	Templanza: 70%
COM: 12	Aspecto: 10 (Mediocre)
CUL: 10	Edad: 62 años

Fabula: Aetas Cuporum

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 45% (1D6)

Competencias: Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 66%, Conocimiento de Área (Bosque) 39%, Corte 80%, Enseñar 60%, Artesanía (Labor) 50%, Empatía 65%, Idioma (Gallego) 100%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%.

Orgullos y vergüenzas: Valiente.

FERNANDO, CONDE DE CALVERO

FUE: 16	Peso: 158 libras
AGI: 13	Altura: 1,74 varas
HAB: 15	RR: 50%
RES: 16	IRR: 50%
PER: 16	Templanza: 68%
COM: 12	Aspecto: 15 (Normal)
CUL: 12	Edad: 43 años

Protección: Ninguna, aunque en caso de enfrentamiento puede vestir cota de placas (6 puntos de protección), celada (6 puntos de protección) y escudo de metal.

Armas: Espada corta 58% (1D6+1+1D6), Maza Pesada 61% (2D6+1D4).

Competencias: Mando 70%, Conocimiento de Área (Condado de Calvero) 80%, Elocuencia 60%, Empatía 50%, Cabalgar 60%, Corte 60%, Leer y Escribir 50%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Latín) 40%.

Orgullos y vergüenzas: Juicioso.

SEBASTIÁN, JOVEN CONDE DE CALVERO

FUE: 15	Peso: 141 libras
AGI: 14	Altura: 1,68 varas
HAB: 16	RR: 50%
RES: 17	IRR: 50%
PER: 14	Templanza: 39%
COM: 14	Aspecto: 17 (Normal)
CUL: 14	Edad: 18 años

Protección: Velmezo reforzado (3 puntos de protección), brazales de cuero (2 puntos de protección), gorro de cuero (1 punto de protección).

Armas: Espada de mano 60% (1D8+1+1D4), Espada corta 60% (1D6+1+1D4), Ballesta ligera 50% (1D6), Pelea 65% (1D3+1D4).

Competencias: Mando 50%, Corte 45%, Sigilo 45%, Rastrear 45%, Esquivar 45%, Cabalgar 45%, Elocuencia 30%, Memoria 40%, Leer y Escribir 30%, Idioma (Castellano) 100%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Latín) 25%.

Orgullos y vergüenzas: Colérico.

FLORA

FUE: 5	Peso: 81 libras
AGI: 16	Altura: 1 vara
HAB: 16	RR: 5%
RES: 8	IRR: 95%
PER: 18	Templanza: 55%
COM: 15	Aspecto: 20 (Atractiva)
CUL: 15	Edad: 10 años

Protección: Pelliza de piel (1 punto de protección)

Armas: Pedrada 50% (1D3+1D4).

Competencias: Cantar 60%, Sanar 46%, Medicina 42%, Conocimiento Vegetal 66%, (Conocimiento Mágico 65%), (Teología (Pagana) 75%), Lengua Antigua (Vaceos, dialecto celta) 85%, Escritura Sagrada 66%, Conocimiento de Área (Bosque) 70%, Leyendas 65%, Sigilo 50%, Correr 50%, Trepar 50%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%.

Orgullos y vergüenzas: Sangre feérica débil.

Nota: Flora no es consciente de sus conocimientos. Todo lo que está entre paréntesis indica que tiene tales conocimientos, pero cree que son cuentos o fábulas. Con el tiempo se dará cuenta de la verdad y la terminará descubriendo.

VERMUDO EL GUARDABOSQUE

FUE: 17	Peso: 140 libras
AGI: 15	Altura: 1,67 vara
HAB: 15	RR: 30%
RES: 16	IRR: 70%
PER: 16	Templanza: 29%
COM: 6	Aspecto: 12 (Normal)
CUL: 7	Edad: 31 años

Protección: Pelliza de piel (1 punto de protección), Gorro de cuero (1 punto de protección).

Armas: Hacha 63% (1D6+1D4).

Competencias: Rastrear 75%, Conocimiento de Área (Bosque) 81%, Sigilo 69%, Conocimiento Animal 79%, Conocimiento Vegetal 59%, Trepar 50%, Correr 60%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%, Leyendas 32%.

Orgullos y vergüenzas: Cobarde.

ANGUS EL TUERTO

Al tratarse de un ánima, carece de características.

RR: 0%	IRR: 115%
---------------	------------------

Competencias: Descubrir 80%, Escuchar 80%, Escamotear 85%, Elocuencia 40%, Sigilo 60%, Conocimiento de Área (bosque) 100%, Conocimiento de Área (Condados de Calvero y Bosquejo) 90%, Leyendas 40%, Lengua Antigua (Vaceos, dialecto celta) 100%.

Poderes especiales: Los ordinarios de los espíritus sin reposo. La especial presencia de las huestes del Inframundo en la

comarca ha aumentado involuntariamente sus poderes, permitiéndole manifestarse como una mera ilusión en momentos y lugares "intermedios" (zonas sombrías, ni iluminadas ni oscuras, al alba, al ocaso, etc.).

CAMPESINOS

FUE: 10/12	Peso: 85/150 libras
AGI: 9/11	Altura: 1,45/1,65 varas
HAB: 9/13	RR: 35%
RES: 7/12	IRR: 65%
PER: 11/14	Templanza: 32%
COM: 5/8	Aspecto: 4/17 (Variable)
CUL: 3/5	Edad: Variable

Protección: Piel de piel (1 punto de protección).

Armas: Pelea 50% (1D3), Clava 50% (1D6), Cuchillo 40% (1D6), Hacha 50% (1D6), Honda 40% (1D3+1).

Competencias: Conocimiento Vegetal 60%, Conocimiento Animal 50%, Correr 50%, Sigilo 35%, Lanzar 30%, Idioma (Bable) 100%, Idioma (Castellano) 100%, Escuchar 40%, Descubrir 40%, Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 60%, Tareas del campo 80%.

Orgullos y vergüenzas: Cobarde, Pobre.

Nota: Los campesinos de Calvero tienen las mismas estadísticas, pero incrementa el valor de RES, FUE y Templanza.

GUARDIAS DE BOSQUEJO

FUE: 17	Peso: 160/200 libras
AGI: 12	Altura: 1,55/1,68 varas
HAB: 15	RR: 50%
RES: 16	IRR: 50%
PER: 13	Templanza: 50%
COM: 8	Aspecto: 9/16 (Variable)
CUL: 8	Edad: 30/40 años

Protección: Coracina (5 puntos de protección), Bacinete (4 puntos de protección), Escudo de madera.

Armas: Lanza corta 65% (1D6+1), Hacha de armas 60% (1D8+2+1D4), Bracamante 55% (1D6+2+1D4), Ballesta 55% (1D10), Pelea 60% (1D3+1D4).

Competencias: Mando 50%, Tormento 60%, Cabalgar 60%, Lanzar 50%, Escudo 55%, Conocimiento de Área (Condado de Bosquejo) 65%, Esquivar 45%, Empatía 40%.

Orgullos y vergüenzas: Vicioso (Vino), Jugador compulsivo, Intolerante, Vago (cuando no anda el conde, el Buitre o el Quebrantahuesos cerca).

Nota: Se pueden usar estas estadísticas para los soldados de Calvero, reduciendo en 2D10% las competencias (son más inexpertos) y partiendo sin ningún orgullo ni vergüenza.

LOBOS

FUE: 10/15	RR: 50%
AGI: 15/20	IRR: 50%
RES: 10/15	
PER: 15/20	

Protección: Ninguna.

Armas: Mordisco 60% (1D6)

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%, Sigilo 40%.

Nota: Estas son las características de los lobos convencionales de la zona. Los procedentes del Otro Mundo tienen características máximas de IRR 100%, una inteligencia casi humana y un incremento en sus competencias, tanto en cantidad como en porcentaje, a discreción del DJ.

EL ROJO

Servidor totémico del día

FUE: 22	Peso: 140 libras
AGI: 20	Altura: 1,65 varas
RES: 18	RR: 0%
PER: 23	IRR: 130%
COM: 10	
CUL: 12	

Protección: Aura mágica (5 puntos de protección)

Armas: Mordisco 65% (1D6+1D6).

Competencias: Rastrear 95%, Sigilo 85%, Empatía 69%, Intimidar 69%, Correr 80%, Nadar 80%, Esquivar 40%.

Hechizos: Maldición del Dios del Bosque, Esencia de Hostilidad, Velo de los Bosques, Paso de los Bosques, Runa de Guerra, Aullido del Gaeko.

Poderes Especiales:

- ✧ Habla y entiende todos los dialectos humanos.
- ✧ Aquellos que vean sus rojos y refulgentes ojos, deberán acertar una tirada de Templanza o salir corriendo (sólo la primera mirada por encuentro, a no ser que el daimon use expresamente su competencia de Intimidar).
- ✧ No se desmaya por puntos negativos y, en caso de pérdida de bonificador al daño por heridas, los reduce a la mitad en lugar de perderlos.
- ✧ Si es llevado a puntos negativos, su aura mágica arde intensamente, proporcionándole un bonificador de daño adicional de +1D6 por fuego y haciendo que todo aquel que le dañe y no pase, al atacarlo, una tirada combinada de AGIx3 y la competencia de armas, reciba cinco puntos de daño por fuego.
- ✧ El Rojo es inmune al fuego.

EL NEGRO

Servidor totémico de la noche

FUE: 18	Peso: 130 libras
AGI: 24	Altura: 1,55 varas
RES: 16	RR: 0%
PER: 26	IRR: 140%
COM: 13	
CUL: 15	

Protección: Las armas normales le hacen el mínimo daño que puedan hacer.

Fabula: Aetas Cuporum

Armas: Mordisco 65% (1D6+1D4).

Competencias: Rastrear 95%, Sigilo 89%, Empatía 69%, Intimidar 79%, Correr 90%, Nadar 80%, Esquivar 46%.

Hechizos: Maldición del Dios del Bosque, Velo de los Bosques, Paso de los Bosques, Aullido del Gaueko, Maldición del Gaueko, Demencia, Cobardía, Maldición del hierro, Mal de Ojo, Malos Presagios, Cridavents, Manto del Maligno.

Poderes Especiales:

- ✧ Habla y entiende todos los dialectos humanos.
- ✧ Aquellos que vean sus rojos y refulgentes ojos deberán acertar una tirada de Templanza o salir corriendo (sólo la primera mirada por encuentro, a no ser que el daimon use expresamente su competencia de Intimidar).
- ✧ No se desmaya por puntos negativos y, en caso de pérdida de bonificador al daño por heridas, los reduce a la mitad en lugar de perderlos.
- ✧ Su aullido tiene los mismos efectos que los aullidos de los guls (ver pág. 373/205).
- ✧ Los fuegos, antorchas y candiles se reducen, apagándose totalmente en su presencia.
- ✧ Si es llevado a puntos negativos, su cuerpo empieza a perder solidez, volviéndose semitransparente y desapareciendo totalmente al llegar al tope. Durante este proceso de desvanecimiento, todos los objetos de hierro se enfrían, desprendiendo una gelidez antinatural: todos los que porten hierro sufrirán los efectos del hechizo Maldición del Hierro (ver pág. 208/158) hasta que se pierda de vista al Negro o este se desvanezca del todo.

LA DAMA DE LA FUENTE

FUE:	26	Peso:	135 libras
AGI:	30	Altura:	1,83 varas
HAB:	21	RR:	0%
RES:	27	IRR:	275%
PER:	22	Aspecto:	26 (Belleza casi inhumana).
COM:	18		
CUL:	20		

Protección: Sólo puede ser dañada por magia y armas benditas. Además, posee un aura de luz (ver más abajo).

Armas: Pelea 75% (1D3+1D6).

Competencias: Conocimiento de Área (Condados y Bosque) 150%, Conocimiento Animal 150%, Conocimiento Vegetal 150%, Conocimiento Mineral 150%, Sigilo 150%, Descubrir 150%, Escuchar 150%, Empatía 150%, Conocimiento Mágico 150%, Astrología 150%, Teología Pagana 150%, Lenguas de los mortales 100%.

Hechizos: La diosa conoce todos los hechizos paganos más: Alas del Maligno, Alma de estatua, Amansar a las fieras, Amuleto, Bálsamo de curación, Bebedizo de sueños, Bendición de hada, Bolsa de duendes, Brazaletes lunar, Brazaletes solar, Cadenas de Silcharde, Danza, Demencia, Desaojear, Clarividencia, Encanto del viajero, Expulsar enfermedades, Filtro de olvido, Flauta de fauno, Fortuna, Fulminar, Licor sedante, Longevidad, Mal de ojo, Maldición de bruja, Manto de Salamandra, Manto de Sombras, Piedra de sanación, Presteza, Purificar ponzoñas, Rama de los deseos, Revocar maldición, Sangre de dragón, Varita de búsqueda, Velo de hada, Vino de la verdad, Vitriolo salvaje.

Poderes Especiales:

- ✧ La Dama puede manejar el agua de la fuente como las ondinas controlan el agua. En el hipotético caso de un enfrentamiento entre una diosa y una o varias ondinas, la diosa siempre vencería en su fuente.
- ✧ Los dioses de la tierra y el bosque permiten a la Dama poder invocar y mandar sobre los animales de los bosques y controlar la vegetación cercana a su fuente.
- ✧ La Dama regenera un Punto de Vida cada asalto que permanezcan dentro de su fuente.
- ✧ La Dama reluce con una suave luz blanquecina. En caso de agresión puede aumentar esta luz, obligando a hacer a todos los presentes una tirada de PERx3, quedando cegados aquellos que la acierten durante 2D6 minutos y sufriendo un penalizador de -50% a todas las acciones que requieran de la vista (el Rojo y el Negro son inmunes al resplandor).
- ✧ La canción de la Dama embelesa como las voces de lamías o sirenas, necesitando los personajes una tirada de RR con -50% para resistirse.



Fuente y cueva
de la Diosa

Bosquejo

Calvero

Ruina

Cabaña
de Bermuda
y flora





ARS MALEFICA

Amo y señor Lucifer: os reconozco mi dios y príncipe y prometo servirlos y obedeceros mientras viva. Renuncio a otro Dios, como Jesucristo, a los santos y santas y a la Iglesia Apostólica y Romana, a sus Sacramentos y a todas las oraciones y preces que los fieles puedan impetrar por mí. Prometo hacer todo el mal que pueda y que los demás hagan. Renuncio al crisma, al bautismo, a todos los méritos de Jesucristo y de sus santos; y si dejo de servirlos, adorados, y no me postro ante vos una vez al día, os doy mi vida como vuestro bien.

Ars Malefica es el nuevo suplemento para *Aquelarre*, el aclamado juego de rol demoníaco medieval. En sus 176 páginas encontrarás abundante información sobre los credos paganos y los pueblos que los practicaban, sus dioses y costumbres; una extensa lista de conjuros paganos; un bestiario con dioses, genios y animales míticos de la tradición pagana; diez nuevas profesiones para recorrer los senderos del paganismo y la brujería, además de nuevos orgullos y vergüenzas, tablas de eventos, reglas de familiares y mucho más. El libro se completa con una aventura lista para jugar, en la que los personajes descubrirán el secreto que se oculta tras una misteriosa plaga de lobos.

Un imprescindible volumen para expandir y completar el mundo de *Aquelarre*.