





Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Créditos

Creator et Vetus Narratorem

Ricard Ibáñez

Scriptor

Antonio Polo

Editores

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

Praefectus Editionis

Pedro J. Ramos

Emendatores

María del Carmen Rodríguez Gil y Juan Carlos Rodríguez Gil

Translator Linguae Latinae

Juan Pablo Fernández

Illustrator

Jaime García Mendoza
J. David Lanza (*portada*)

Aquelarre. (del eusk. *aquelarre*, prado del macho cabrío). m. Junta o reunión nocturna de brujos y brujas, con la supuesta intervención del demonio ordinariamente en figura de macho cabrío, para la práctica de las artes de esta superstición.

Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española

Otros han caído, *Aquelarre* sigue. Algo tiene el agua cuando la bendicen.

Miguel Aceytuno

Bueno, Magrat, tú entiendes de estos asuntos de los aquelarres. Será mejor que empecemos ya. ¿Qué viene ahora?

Terry Pratchett, *Brujerías*

Tercera de sus ediciones, finalizada en la capital del reino de Córdoba el día XXVIII del mes X del año de Nuestro Señor de MMVIII, siendo festividad de San Judas Tadeo, patrón de los casos difíciles y desesperados.

Copyright © Nosolorol Ediciones 2013

ISBN: 978-84-940709-6-9

Depósito legal: M-4278-2013

Impreso en España por Cimapress

Nosolorol Ediciones

C/ Mirlo 23, 3º D

28024 Madrid

ediciones@nosolorol.com

www.nosolorol.com

Grati Aními

Ricard Ibáñez: Este libro (y todos los que anteriormente he escrito) no hubiera sido posible sin el club de rol Auryn, mi club desde hace 22 años (y los que duraremos). Así que gracias a sus miembros. Los que fueron, los que son, y los que estuvieron más relacionados.

Seguro que me dejó alguno, pero ahí van: Miguel Aceytuno, Xavier Alarcón, José Luis Andreu, Dioni Barrasa, José Beltrán, Jordi Cabau, Merce Cabau, Mar Calpena, Paco Pepe Campos, Verónica Casas, Christian Cruellas, Miguel Ángel Díaz, Luis D'Estres, Miguel Ángel García, Xavi Gracia (*Fiber*), Enric Grau, Xavier Guilarte, Arturo Jiménez, Daniel Julivert, Cristina Peregrin, Joaquín Ruíz, Carlos Serrano, Ernesto Urdi, Antonio Urpi, Mauricio Valero, Ramón Yáñez... y muchos más cuyo nombre ahora no recuerdo.

También sería injusto no dar las gracias a la Cofradía Anatema, la lista de correo electrónico de *Aquelarre*. Son más de 600 miembros, así que no me pidan que los cite a todos.

Y por último (es decir, en el lugar más importante) a Beatriz. Gracias por existir, amor mío.

Antonio Polo: A Ricard y Bea por la ayuda y, ante todo, por su amistad. A los *inquisidores* (Lindelion, Hardeck y Pedro) y censores (Chris, Jordi, Tany e Ignatz), por las pedradas bien dadas (chichones a gusto, no pican). A Manu *sLang* y Pedro J. *Eyes Only*, por hacer que esto sea realidad y comprender mi lentitud. A todos los que probaron el juego y hasta les gustó (recuerdos especiales al Conde Jayán, por cuidar del hijo en mi ausencia, y a Javi Santos, por que juguemos alguna vez más). A mis jugadores habituales, Miguel, Inma, Casi, Rocío y Junior, por sus constantes quejas y collejas. A mis viejos jugadores, a todos ellos (*rock&rol forever*). A Fale, para que nos veamos más. A Eva, para que perdone mis escasos correos. A los administradores y jugadores del servidor Apóstol Oscuro, por llevar los juegos de rol a una nueva dimensión (y de paso, tenerme entretenido al clan cordobés). A mis padres, que entendieron de qué iba todo esto y no me llevaron al psicólogo. A mis hermanos, por ser tan "frikis" como un servidor. A Rafa Barranco, Gabi, Jesús Barona y Raúl Cáceres, por cordobeses, "frikis" y aquelarreros de pro. A Rafalillo y Sito, por aquellas partidas inolvidables de *Alatriste* que ojalá podamos repetir. A todos los que han aportado su granito de arena en estos dieciocho años de juego, en especial, a Miguel Aceytuno — nunca me perdonaré no haber leído la aventura antes —, Jordi Cabau y Joaquín Ruíz. A todos los colisteros de la Cofradía Anatema, por todos estos años de buen rollo general (y lo siento, pero no haré un Apócrifo Volumen 2!). A los foreros de Nosolorol y Nación Rolera por su impaciencia, pues demuestran verdadero interés en leer las siguientes páginas. A los chicos de la Asociación Cultural Jugamos Tod@s, en especial a Jesús Chacón, por ofrecerse gustosos, aunque mi escaso tiempo me impidió finalmente "exprimirlos" como me hubiera gustado. A la asociación sevillana de rol El Dirigible por los muchos días de diversión y la calurosa acogida que siempre nos muestran.

Además, son muchos los que han ayudado y aportado sus críticas y comentarios para llevar a cabo este trabajo en jornadas y mediante e-mails, tantos que se me olvidará alguno. Espero que lo entiendan y perdonen mi memoria.

Y, por último, a Maica, por robarle tantísimo tiempo.

Créditos

Inquisidores (Caterva A)

Miguel Ángel Ruiz Díaz (*Hardeck*), Juan Pablo Fernández (*Lindelion Sireo*), Christian González (*Chris*), Pedro Nieto (*Diego de Deza*), Ignacio Sánchez (*Ignatz*).

Collatores

Miguel Aceytuno (epílogo de *Ignotus*, aventura *Amoris Litterae ad Librum Quendam*), Pepe Beltrán (varias enfermedades), *Bregant* (enfermedad de la viruela, el dabus, la tripa, la ballesta ligera y varias revisiones al armamento), Fernando Cartón (*basajaun*, Dama de Amboto, *inguma*, *herensuge*, Mateo-Txistu, *tartalo* y gentil), Bosco Curtu (profesiones de Ramera y Pastor), Juan Pablo Fernández (enfermedad de la sarna, “Castellano Antiguo”, “Mi Aquelarre”, aventura *Specus Vespertilionum*), Soledad Gómez (profesiones de Ama, Bufón, Cómico, Mago, Mendigo, *Qaina*, Siervo de Corte y Trovador, la lanza morosa y la coraza corta, Caballo Volador, descabezados, Gailán, Goul, Secta del Magisteruelo), Christian González (profesiones de Barbero-Cirujano y Curandero, enfermedad del mal de San Antón, venenos, sistemas de medida, añadidos al equipo y todo el sistema monetario), Marcos Gordillo (profesión de Pirata), Ángel Muñoz (profesión de Cambista), Pedro Nieto (“Inquisición Medieval”, “Mi Juego Favorito”), Pedro J. Ramos (“Buscando el Equilibrio”), José Luis Rodríguez (hechizo Círculo de Protección, *biosbardos*, “Votos y Promesas”), David Ros (“Las Criaturas de Abaddón”, Belfegón,

mengue y *streghe*), Joaquín Ruiz (alfanje y upiro), Miguel Ángel Ruiz (profesión de Embaucador, grimorios, “Cómo convertirse en Bruja”, Balachia, Banastos, Barbu, Dantalo, desterrados, Sintanal, *El Fenicio*, los arbatel, Hodniel, Lucianel, Azracia, *elohim*, Berit ha Minian, la Cábala, nota al Gaueko, la Alquimia, “Qué difícil es ser Dios” y multitud de hechizos), Ignacio Sánchez (bestiario no fantástico), Raúl Tardón (arco recurvado, hechizo Saco de Quebradura), UGI (reglas de compra de componentes mágicos).

Çavía Çobaya

Pedro Asensio, Iñaki Barrera, Víctor Manuel García, Fran J. Conde Jayán Gómez, Francisco Javier Patxi Muguruza González López, Juan Gabriel Guerra, Juan Pablo Gumbau, Luis Ezequiel Hernández, Enrique López, Samuel López, Javier Martín Arjonilla, Ramón Mármol, Pablo Pérez, Moisés Requena, Juan Enrique Robles, M^a Carmen Román, Jesús David Ruiz, José Alberto Sánchez, Javier Santos, Carlos Serrano, Joaquín Torrecilla, Fernando Valdés, Jorge Valenzuela y los grupos de juego de Pedro Nieto (Paquito, Marina, Sandra, Txona, Alex, Iván, Jordi *Mangurrín*, Eli, Diego y Bondía), de Ignacio Sánchez (Álvaro Velázquez, Dolores Elola, José Martínez, María del Mar Mora-Granados y Raúl Elola) y de Antonio Polo (Andrea Nazara Alfaya, Luis Jarnikor Alfaya, Miguel Arpeo Bonilla, Pepa Io Bonilla, Inma Earen Cañas y Maica Kasifone Rodríguez).

Praesentatio Editoris



OMO los personajes que protagonizan sus aventuras, *Aquelarre* es un juego con una mala salud de hierro. Después de más de veinte años entre nosotros se ha vuelto mayor y más fuerte, sin duda alguna gracias al apoyo de lectores como el que está leyendo ahora mismo estas palabras. La actual edición del juego, a cargo de Nosolorol Ediciones, ha contado con una gran aceptación entre los aficionados, que atesoran el manual básico con el mismo afán que si se tratase de uno de los códices medievales en los que se inspira. Ello fue lo que llevó a Ricard en primer lugar, y a todos nosotros después, a plantar la semilla de este *Aquelarre Breviarium*, un manual que recoge la esencia del manual básico y que, de manera radical (en su acepción original, esto es, aludiendo a lo fundamental) proporciona todo lo necesario para jugar al decano de los juegos de rol españoles.

Así pues, con este *Aquelarre Breviarium* cualquier grupo de juego podrá disfrutar de este gran juego nacido de la pluma de Ricard Ibáñez y Antonio Polo. En las siguientes páginas se recoge cómo crear personajes, la totalidad de las reglas del juego, la magia más relevante, las criaturas básicas y la ambientación necesaria para conducir una partida de *Aquelarre*. Lógicamente, hemos aprovechado la ocasión para darle un repaso al texto, asegurándonos de corregir todas las erratas encontradas desde su salida al mercado en 2011.

Sin embargo, este libro también es útil para los grupos de juego que ya tienen el manual básico en su estantería, siendo el *Breviarium* un manual ideal para su uso durante las partidas (evitando así sacar el manual básico de la estantería salvo para consultas puntuales) y también como “manual para jugadores”, de manera que estos puedan consultar las reglas que necesitan sin necesidad de arrebatar de las manos del Director de Juego su preciada joya. Esta es, en definitiva, la raíz de la que nació la iteración definitiva del decano de los juegos de rol españoles, lista para llenar de historia y fantasía tu mesa de juego. ¡Esperamos que lo disfrutéis!

Pedro J. Ramos, Nosolorol Ediciones

Víspera del Día de la Epifanía ante los Reyes Magos, Anno Domini MMXIII.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

Índice

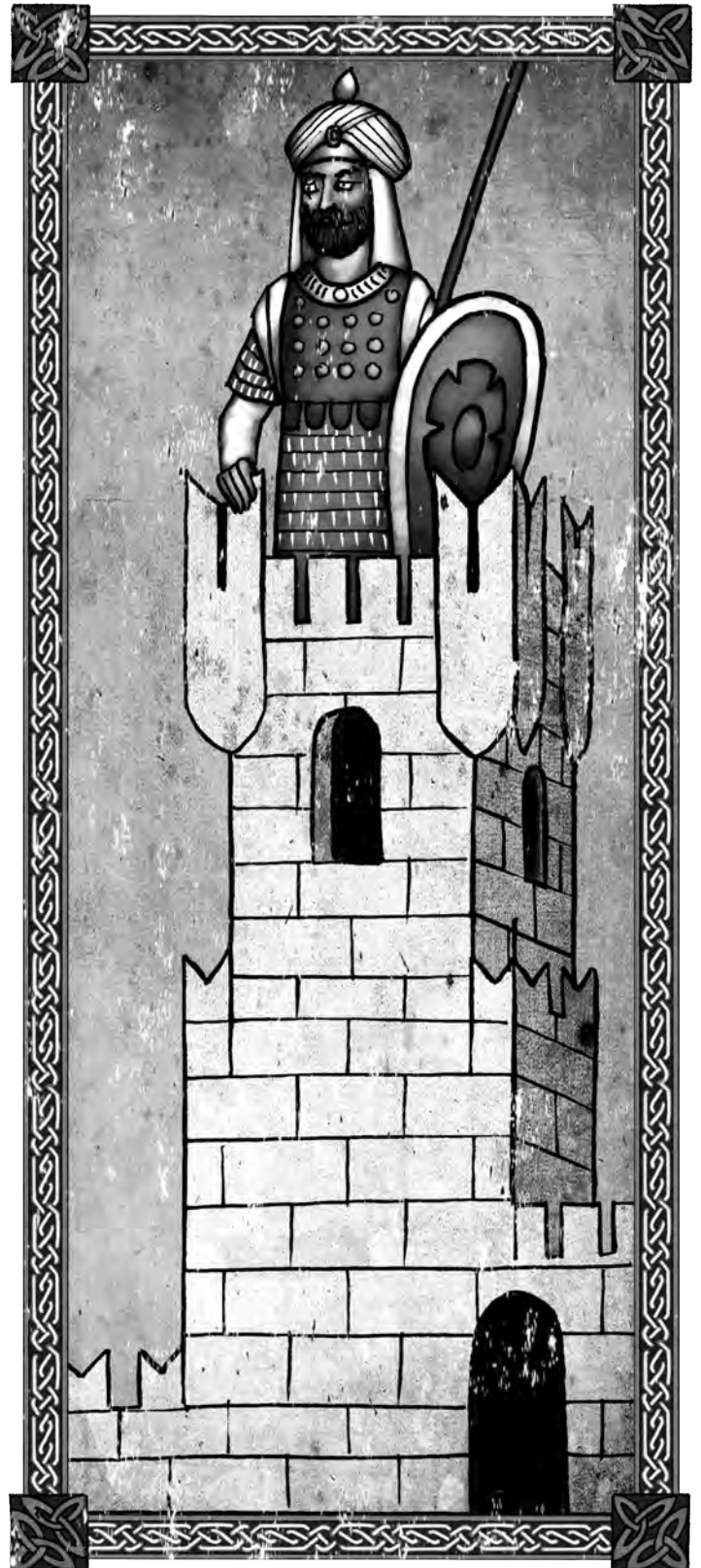
Praesentatio Editoris	3
Introductio	6
Un juego de rol	7
Glosarium	10
Pars I: Dramatis Personae	12
Método clásico	14
Método de libre elección	46
Pars II: De Re Ludica	60
Sistema de juego	61
Características	65
Competencias	66
Características secundarias	77
Mejora del personaje	81
Pars III: Ars Medica	86
Puntos de vida	87
Peligros	89
Curación	97
Pars IV: De Re Militari	98
Secuencia de combate	99
Acciones de combate	101
Daño	109
Variantes	110
Armas	113
Armaduras y escudos	119
Pars V: Mundus Rationalis et Irrationalis	126
Racionalidad e Irracionalidad	127
Pars VI: Ars Magica	130
Consideraciones iniciales	131
Hechizos	132
Lanzamiento de hechizos	136
Grimorium	138



P

F

Pars VII: Ars Theologica	164
Consideraciones iniciales	165
El poder de la Fe	167
Rituales Fidei	171
Pecados y penitencias	187
Votos y promesas	189
Rezando a los santos	191
 Pars VIII: Bestiarium	 194
Los demonios superiores	195
Arcángeles	198
Criaturas irracionales	201
Animalia	212
 Pars IX: Mores	 214
La jerarquía social	215
Los hombres de Dios	217
Ciudades, villas, pueblos y aldeas	219
Por caminos de pan llevar	222
La casa	225
Las mujeres del medievo	228
La alimentación	229
Sobre el buen o mal vestir	231
<i>Iustitia</i>	232
La Fraternitas Vera Lucis	234
 Appendix I: commercium	 236
Appendix II: Nomina	244
Appendix III: Corpora Non Humana	246
Appendix IV: Pugnae	248
Appendix V: Conversiones	250
Charta Personae	254



Introducción



Donde se responde al porqué de aqueste manual, se adoctrina sobre los juegos de rol y su funcionamiento y se repasan hechos relevantes que afectan a pocos y muchos seguidores.

Carretas repletas de cadáveres resbalan por las calles embarradas de una ciudad deshabitada. Monjes copistas escriben en silencio en frías salas de monasterio. El martillo cae una y otra vez sobre el metal al rojo en el taller del herrero. Flores de fragante olor se abren en los jardines privados de la corte. Ajustos y callados soldados marchan por caminos polvorientos en busca de enemigos, sean infieles o no. Es el mundo de la Edad Media, el que conocieron nuestros antepasados, el que conformó nuestro presente.

Pero más allá de lo humano, en lo más profundo de los bosques, en la cueva más solitaria, en la celda más recóndita, en lo más oculto del corazón humano, viven las leyendas. Los demonios pisan castillos, los duendes se ocultan en la floresta, los alquimistas utilizan hechizos y las brujas rien y rien alrededor de la hoguera, en un claro de un bosque bañado por la luz de la luna, mientras el demonio, sentado entre ellas, levanta su cabeza de macho cabrío y te sonríe, directamente a ti, lector:

"Bienvenido al Aquelarre".

Un Juego de Rol



ESTE libro que tienes en las manos es el manual de un juego de rol. Seamos más concretos: son las reglas para jugar a *Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco-Medieval*, un juego ambientado en los reinos peninsulares de los siglos XIV y XV, donde convive lo histórico con lo fantástico, donde es igual de real Pedro I el Cruel que Satanás. Si no sabes de qué va esto de los juegos de rol, léete toda esta sección; y si eres un fiero y ya sabes todo lo que tienes que saber sobre los juegos de rol y sobre *Aquelarre*, nos vemos en la última sección, "Tercera Edición".

Uy, un Juego de Rol

Si es la primera vez que te compras un juego de rol y has elegido éste para empezar, sólo podemos darte la enhorabuena. Primero porque has hecho una buena elección (¿qué íbamos a decir, si no?), y segundo porque vas a comenzar con el decano de los juegos de rol en España, que ahí es nada, ¿verdad?

Hay gente que asegura que se aprende lo que es un juego de rol jugando, aunque también podemos decir que se aprende a conducir conduciendo y no es exactamente así. Digamos que jugando a un juego de rol se coge experiencia en el juego, pero hay que explicar brevemente en qué consiste todo esto. Vamos a empezar por la descripción más simple que se puede hacer de un juego de rol: imagina que estás viendo una película y llega un momento en que uno de los protagonistas hace algo que a ti te parece estúpido y le dices al que está a tu lado algo similar a esto: "¡Mira qué tonto! ¡Anda que me iba yo a separar del grupo en medio de un bosque con un asesino suelto!". Si te ha pasado esto alguna vez, bienvenido a los juegos de rol, pues eso es básicamente lo que hacemos aquí, convertirnos en los protagonistas de una película que no vemos, sino que nos cuenta otro de los jugadores, y reaccionar como nosotros que-remos ante lo que va ocurriendo en ella.

Ese jugador que nos cuenta lo que ocurre también se convierte en el árbitro de las disputas (utilizando para ello las reglas que contiene este manual) y actúa también, pues representa a todos los personajes que van apareciendo en el relato que no son los protagonistas. Este jugador recibe el nombre de Director de Juego (DJ para abreviar, o *master* para algunos jugadores), mientras que los protagonistas de la historia son los personajes jugadores (PJs), que interpretan al resto de jugadores. Todos

aquellos personajes que no controla ningún jugador —como los actores secundarios de las películas— y que aparecen en una de esas historias (o aventuras, como también las llamamos) son personajes no jugadores (PNJs) y están en poder del Director de Juego.

Con esto que te hemos dicho, ya tienes la base de lo que es un juego de rol, que se asienta sobre tres pilares principales: diálogo entre los jugadores y entre éstos y el DJ, imaginación —pues la historia tiene lugar en la mente de los jugadores— y representación, pues cada uno de los jugadores actuará como lo haría su personaje. Si alguna vez has jugado a un videojuego de rol (*Neverwinter Nights*, *World of Warcraft*, etc.), verás que es muy similar, lo que no es de extrañar, ya que esos videojuegos son un desarrollo de los juegos de rol clásicos, como el que tienes en las manos, pero si en el videojuego la programación determina el número de tareas o acciones que puede realizar un personaje (que, por muchas que sean, serán siempre finitas), en un juego de rol clásico no hay tope alguno de acciones que se pueden llegar a realizar, pues son tantas como podamos imaginar. Por ejemplo, cuando en un videojuego nos encontramos con un personaje controlado por el ordenador, nos dará una serie de opciones: luchar, hablar, etc.; en un juego de rol como *Aquelarre* la libertad es completa: podemos hablar, claro, y luchar, sin duda, pero también podemos burlarnos de él, meterle un dedo en la nariz o enseñarle nuestras posaderas y luego salir a correr. Aquí dentro, todo es posible. Además, aquí tenemos a un Director de Juego humano, lo que reporta muchos más beneficios que el simple guión de un juego de ordenador, ya que puede variar en cualquier momento la historia que nos cuenta, modificarla según nuestras reacciones e incluso podemos discutir con él, lo que en un videojuego no se nos permite (al menos, por el momento...).

Para poder interactuar con el mundo que nos ofrece el juego de rol, cada uno de los personajes deberá rellenar su Hoja de Personaje (al final del manual encontrarás una, que te recomendamos que fotocopies o que te descargues desde www.nosolorol.com, y así no tienes que arrancarla, que sólo tienes esa), siguiendo las reglas que te ofrecemos en el primer capítulo. En esa hoja iremos reflejando mediante valores numéricos las características y habilidades que posee nuestro personaje: ¿es fuerte?, ¿es ágil?, ¿sabe moverse en silencio?, ¿es bueno manejando la espada?, etc. De esta forma, cuando el Director de Juego decida que ha

llegado la hora de determinar el éxito o el fracaso de una acción, utilizaremos esos valores y una tirada de dados para saberlo...

¿Cómo? ¿Que todavía no he mencionado los dados? Tienes razón, y creo que ha llegado el momento.

Si nunca has jugado a un juego de rol o, aunque lo hayas hecho, nunca has estado en una partida de *Aquelarre* o de cualquiera de los muchos juegos que utilizan un sistema de porcentajes (como *La Llamada de Cthulhu*, *RuneQuest* o *Stormbringer*, por citar algunos), puede que te sientas un poco intimidado ante unas reglas que suenan a tratado de economía: percentiles, porcentajes, tablas, etc. Como hemos dicho, tienes todas las reglas explicadas y llenas de ejemplos en el manual, pero aquí trataremos de resumírtelo para que vayas cogiéndole el tranquillo al sistema. Verás que no es para tanto. Respecto a los dados, *Aquelarre* utiliza dados de cuatro, seis, ocho y diez caras, especialmente de estos últimos, dados que puedes encontrar en la misma tienda donde has adquirido este manual. Y si está bien surtida, incluso podrás elegir el color y el tipo (dados gemas, dados cristal, dados mármol, dados de metal, etc.). Esos dados se utilizan en *Aquelarre* de la siguiente forma:

✧ **Tiradas de Porcentaje (o 1D100 para abreviar):** Es el tipo de tirada más habitual del juego. Se realiza tirando dos dados de diez caras, normalmente de diferente color: uno de ellos serán las decenas ("el que marca" o "el que pica" solemos decir) y el otro las unidades. Por ejemplo, si obtenemos un 2 para las decenas y un 1 para las unidades tendremos un 21; un 4 y un 7 se convierten en un 47 y un 8 y un 5, en un 85. Si obtenemos un doble 00, habremos obtenido un 100.

La mayor parte de los valores que se utilizan en el juego se expresan en porcentajes, lo que permite medir en una escala del 1 al 100 lo bueno que se es en una determinada competencia: por ejemplo, un personaje que tenga un 30% en Trepas será bastante mediocre; si tiene un 50%, será algo mejor; y con un 80%, es claramente bueno. Así que cada vez que tengamos que comprobar si hemos tenido éxito en una determinada acción, bastará con que hagamos una tirada de porcentaje: si obtenemos un resultado igual o inferior al porcentaje que tengamos, habremos tenido éxito; si es superior, habremos fallado.

✧ **Otras tiradas:** Además del 1D100, te encontrarás otras clases de tirada que se utilizan en determinadas circunstancias, ya sea para calcular cuánto daño realiza un ataque, cuántos días convalecerás de una enfermedad o cuánto tiempo durará el efecto de un hechizo. Para ello se utilizan dados de cuatro caras (1D4), de seis caras (1D6), de ocho caras (1D8) y de diez caras (1D10). En algunas ocasiones, se puede llegar a tirar más de un dado de un tipo determinado (por ejemplo, 2D4: se tiran dos dados de cuatro caras y se suman los resultados), hay que sumar o restar una cantidad determinada al resultado (por ejemplo, 1D4+2: se tira un dado de cuatro caras y se le suma 2) o incluso se pueden tirar dados de diferentes valores (por ejemplo, 1D4+1D6: se tira un dado de cuatro caras y otro de seis y se suman los resultados). Para tirar 1D3, usa 1D6 y divide el resultado entre dos (redondeando hacia arriba). Haz lo mismo para tirar 1D5, usando 1D10.

Con esto que te hemos contado, ya deberías tener más o menos claro lo que es un juego de rol (como te dijimos

INTRODUCCIÓN PARA LOS QUE NUNCA JUGARÁN A ROL

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

Entendemos que en una sociedad básicamente audiovisual como la nuestra se mire con extrañeza un entretenimiento basado en la imaginación. En el que el jugador, en lugar de adoptar un papel meramente pasivo, como sucede frente al televisor, adopte un papel totalmente activo, creando la narración a medida que la juega.

Entendemos también que en esta sociedad suya y mía, caro lector que nunca jugará a rol, que tiende hacia el individualismo y la soledad, y cuyo futuro parece ser la relación por Internet, haya locos que aún gusten de realizar una actividad colectiva, reuniéndose en grupos de media docena de amigos, tomando un refresco antes de empezar, jugando unas horas alrededor de una mesa y yéndose después al cine o a cenar.

Entendemos que miren con desconfianza, ustedes que han vivido toda la vida arropados por normas y reglas preestablecidas, un juego cuyo único límite es la imaginación de los que lo juegan.

Entendemos, por último, que en un mundo como es éste de principios de siglo, dominado por las nuevas tecnologías, se mire con extrañeza a unos locos que en lugar de jugar delante de un ordenador prefieren volver a la tradición oral, a la narración y al diálogo, como antes de los tiempos del televisor.

Lo entendemos. No se preocupen. Pero... ¿no les gustaría criticarnos con conocimiento de causa? Entonces, ¿por qué no leen el manual, juegan alguna partida y luego opinan? Y no se preocupen si no les gusta. A diferencia de ustedes, nosotros entendemos que no a todo el mundo le tienen que gustar las mismas cosas.

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



al principio, en cuanto juegues un par de partidas verás que es mucho más sencillo de lo que parece) y cuáles son las reglas básicas de *Aquelarre*. Como te habrás dado cuenta, no hemos hablado en ningún momento de quién gana en un juego de rol, ya que en realidad no hay ganadores (o, en todo caso, ganan todos los jugadores), pues se trata de vivir una aventura en la propia imaginación, soñar a ser alguien diferente a quien se es realmente. Al finalizar una aventura puede que los personajes hayan ganado aliados, dinero o poder, e incluso aumentado sus habilidades mediante la experiencia, pero a nada de eso se lo puede llamar propiamente ganar; y lo peor que puede pasar es que nuestro personaje muera, pero tampoco es exactamente perder, ya que podemos volver a crear otro personaje desde el principio y continuar jugando.

No te preocupes si no has captado alguno de los conceptos anteriores, ya que los repetiremos tantas veces a lo largo del manual que los terminarás por aprender; de todas formas, te recomendamos que te leas con tranquilidad los primeros cuatro capítulos y luego juegues a la aventura interactiva *Specus Vespertilionum* (que puedes encontrar gratis en www.nosolorol.com), con la que aprenderás paso a paso y de forma entretenida todos los recovecos de las reglas.

TERCERA EDICIÓN

Si has jugado antes a *Aquelarre* comprobarás a lo largo del libro que el sistema de juego en esta tercera edición no ha cambiado en lo sustancial, pero sí que ha sufrido diversas modificaciones en algunos aspectos concretos. Aunque encontrarás todos los cambios descritos en el Apéndice V, podemos ade-

lantarte algunos ahora para que te hagas una idea de lo que te encontrarás a continuación:

- ✧ Hemos incluido un nuevo método de creación de personajes que permita crearlos escogiendo todas y cada una de sus características y habilidades. Además, se han ampliado las profesiones, las clases sociales, los grupos étnicos y se ha revisado la Tabla de Rasgos de Carácter.
- ✧ Las competencias se han clarificado, cambiando el nombre de algunas y conjuntando las que eran muy similares en una sola. Asimismo, se explica detalladamente el sistema de juego, con todos los tipos de tiradas, dificultades, etc.
- ✧ Además de obtener experiencia jugando aventuras, ahora será posible ganarla estudiando o aprendiendo con un tutor, o simplemente ejerciendo el oficio propio.
- ✧ Ha desaparecido el concepto de Resistencia y Resistencia Actual: ahora existe la característica Resistencia y, aparte, los Puntos de Vida (PV).
- ✧ Se han ampliado las enfermedades y los venenos.
- ✧ El sistema de combate se ha clarificado: todos los personajes tienen dos acciones durante el asalto, ya sean de movimiento, ataque, defensa u otras acciones. Se incluyen explicaciones para la mayor parte de los tipos de acciones que pueden llevar a cabo.
- ✧ Se han aumentado y corregido las armas y armaduras de la época. Además, han desaparecido las restricciones de armas y armaduras según la profesión.
- ✧ Hemos dedicado todo un capítulo (el cinco) a explicar en qué consiste la Racionalidad y la Irracionalidad, incluyendo cómo se pierde y se gana.

✧ Se ha ampliado el número de hechizos y se han clarificado las reglas para su lanzamiento y fabricación.

✧ Se incluyen las nuevas reglas de rituales de fe para personajes sacerdotes. Igualmente, las reglas para rezar a los santos se han visto modificadas, ampliando el número de santos a los que poder rezar.

✧ Los capítulos dedicados a la jerarquía infernal, a la celestial y al mundo irracional se han visto ampliados con criaturas

aparecidas en suplementos anteriores. También se han corregido todas sus características para adaptarlos a esta nueva edición.

✧ Se ha añadido un capítulo dedicado a la vida en los siglos XIV y XV, para que los jugadores sepan en el berenjenal en el que se han metido.

✧ Por último se han añadido apéndices con nombres medievales, equipo, localizaciones de impacto para criaturas irracionales y conversiones de reglas.

Glossarium



OMO nadie es perfecto, aquí tienes un pequeño glosario con los términos y abreviaturas más habituales que utilizamos en el juego, para que no te pierdas entre tanta palabreja y nombre raro.

✧ **Acción:** Una de las dos maniobras o actuaciones que puede llevar a cabo un personaje durante un asalto.

✧ **AGI:** Agilidad. Véase "Características".

✧ **Asalto:** Una medida de tiempo artificial utilizada en el juego. Equivale de forma aproximada a 12 segundos de tiempo real.

✧ **ASP:** Aspecto. Véase "Aspecto".

✧ **Aspecto:** Característica que mide la apariencia física del personaje, su fealdad o belleza.

✧ **Aventura:** Cada una de las historias en las que se ven implicados los personajes. Tradicionalmente reciben el nombre de "módulo" y una serie de aventuras entrelazadas se denomina "campaña".

✧ **Características:** Son siete rasgos que valoran con una puntuación de 1 a 20 los atributos físicos y mentales de un personaje. Las siete características —Fuerza, Agilidad, Habilidad, Resistencia, Percepción, Comunicación y Cultura— determinan "cómo es" el personaje, frente a las competencias, que determinan "lo que ha aprendido".

✧ **COM:** Comunicación. Véase "Características".

✧ **Competencias:** Habilidades que poseen todos los personajes del juego y que representan los conocimientos y aptitudes que han aprendido a lo largo de su vida.

✧ **Confrontación de Tiradas:** Tiradas realizadas por dos o más personajes cuyas acciones se enfrentan entre sí.

✧ **Crítico:** Véase "Éxito Crítico".

✧ **CUL:** Cultura. Véase "Características".

✧ **D100:** Véase "Tirada de Porcentaje".

✧ **Dificultad:** Bonificador o penalizador que el DJ concede a una tirada dependiendo de la mayor o menor facilidad para llevarla a cabo.

✧ **Director de Juego:** Es el jugador que se encarga de preparar la aventura que van a jugar el resto de jugadores y, por tanto, actuará durante la partida como árbitro de las reglas y controlará al mismo tiempo a todos los perso-

najes que aparezcan en la misma y no sean llevados por los jugadores.

✧ **DJ:** Véase "Director de Juego".

✧ **Éxito Crítico:** El mejor resultado que podemos obtener en una tirada y que otorga beneficios adicionales a la acción.

✧ **FUE:** Fuerza. Véase "Características".

✧ **HAB:** Habilidad. Véase "Características".

✧ **Iniciativa:** Tirada que indica en qué momento del asalto podemos actuar.

✧ **IRR:** Irracionalidad. Véase "Racionalidad/Irracionalidad".

✧ **Ordo:** (Plural, *Ordines*) Significa "orden, nivel" y representa la potencia de un ritual de fe. Existen seis *ordines*: *primus*, *secundus*, *tertius*, *quartus*, *quintus* y *sextus ordo*.

✧ **PAP:** Véase "Puntos de Aprendizaje".

✧ **PC:** Véase "Puntos de Concentración".

✧ **PD:** Véase "Puntos de Daño".

✧ **PER:** Percepción. Véase "Características".

✧ **Personaje jugador (PJ):** El personaje que controla cada uno de los jugadores.

✧ **Personaje no jugador (PNJ):** Cualquier personaje que aparezca en el juego y no esté controlado directamente por uno de los jugadores, sino por el Director de Juego.

✧ **PF:** Véase "Puntos de Fe".

✧ **Pifia:** Un fallo tan desastroso que conlleva incluso más penalizaciones que las habituales por fallar una tirada.

✧ **PJ:** Véase "Personaje jugador".

✧ **PNJ:** Véase "Personaje no jugador".

✧ **Posición Social:** El escalón que ocupa el personaje dentro de la sociedad medieval.

✧ **Profesión:** El oficio que ha ejercido el personaje durante su vida.

✧ **Puntos de Aprendizaje (PAP):** Una determinada cantidad de puntos que un personaje recibe al estudiar, trabajar o vivir aventuras y que le permitirán aumentar el porcentaje de sus competencias.

✧ **Puntos de Concentración (PC):** Representan la energía mística que permite a un brujo o mago utilizar los hechizos que conoce.

Introducción



- ✧ **Puntos de Daño (PD):** Representan la cantidad de daño que inflige un ataque, un arma o un elemento dañino. Cada PD que reciba un personaje elimina uno de sus PV.
- ✧ **Puntos de Fe (PF):** Representan la solidez de las creencias del personaje, lo que le permite mantener varios rituales de fe al mismo tiempo.
- ✧ **Puntos de Vida (PV):** Nivel de salud del personaje, que puede bajar a consecuencia de heridas o enfermedades. Una pérdida considerable de PV conllevaría la muerte del PJ.
- ✧ **PV:** Véase "Puntos de Vida".
- ✧ **RES:** Resistencia. Véase "Características".
- ✧ **Racionalidad (RR)/Irracionalidad (IRR):** Características que indican el grado de creencia que posee el personaje en el mundo racional o irracional.
- ✧ **Ritual de Fe:** Un poder que le concede la divinidad a un sacerdote.
- ✧ **RR:** Racionalidad. Véase "Racionalidad/Irracionalidad".
- ✧ **Sesión de Juego:** Se considera sesión a una partida continuada, que puede durar entre dos y cinco horas e incluso más. En ese tiempo podemos jugar una aventura o parte de ella, según el tamaño de ésta y las acciones que lleven a cabo los personajes.
- ✧ **Suerte:** Característica secundaria que indica la buena fortuna del personaje y que puede utilizar para tener éxito en aquellas tiradas que puedan parecer de mayor dificultad.
- ✧ **Templanza:** Característica secundaria que mide la fuerza de voluntad, el valor y los redazos de un personaje.
- ✧ **Tirada de Porcentaje:** El tipo de tirada más común en el juego. Tira dos dados de diez caras: el primer dado —tú decides cuál es antes de tirarlos— representa las decenas y el segundo las unidades. Por ejemplo, si obtienes un 4 y luego un 8, has obtenido en realidad un 48.
- ✧ **Vis:** Potencia, magnitud, nivel de poder de un hechizo. Se ordena de menor a mayor potencia: *vis prima*, *vis secunda*, *vis tertia*, *vis quarta*, *vis quinta*, *vis sexta* y *vis septima*.

Part I: Dramatis Personae



Donde se describe con meticolosa luminosidad los medios equitativos e justos para engendrar y concebir todos aquellos intérpretes que necesitaremos en aqueste juego de roles que ahora comienza.



OMO has podido leer en la introducción a este manual, cada una de las personas que desee participar en una partida de *Aquelarre* deberá tener un personaje para poder jugar, excepto aquél que adopte el papel de Director de Juego. Ese personaje —llamado también PJ o Personaje Jugador— no es más que una especie de áter ego del jugador dentro del universo de juego, un individuo que seguirá las indicaciones del jugador que lo controla, basándose para ello en la propia personalidad y temperamento del personaje. Ejemplos de personaje hay cientos, si no miles: un fiero guerrero criado en la frontera, un orondo monje de tez rubicunda, una dama de modales exquisitos y negros pensamientos, un alquimista curioso dispuesto a vender su alma por un viejo grimorio, un ladrón tan simpático como elocuente, un pirata cojo con parche en el ojo con pata de palo... Todos ellos, y muchos más, podrán ser utilizados por los jugadores que quieran adentrarse en el juego.

Así que, antes de comenzar a diseñar tu personaje, hazte con una copia de la Hoja de Personaje que aparece en este manual (pág. 254) —tienes nuestro permiso para fotocopiarla, si es tu deseo— o descárgatela directamente de nuestra página web (www.nosolorol.com). En ella podrás anotar todos los datos y cifras que irán conformando la apariencia e historial de tu PJ, un personaje al que tú, como jugador, deberás dar vida y personalidad, convirtiendo ese puñado de letras y números en un individuo único con sus virtudes, pero también con sus defectos, como todos los que habitan el universo de *Aquelarre*, donde no existen ni superhombres de fantasía ni héroes de leyenda. Sólo gente normal y corriente que tiene que vérselas con individuos de su mismo calibre dentro del mundo medieval y demoníaco que te presenta *Aquelarre*.

MÉTODOS DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Este capítulo te permitirá crear tu propio personaje de *Aquelarre*, utilizando para ello unas reglas sencillas que podréis ajustar al estilo de juego que más os guste en vuestro grupo o al tiempo de que dispongáis para la creación de personajes. Para ello tenéis a vuestra disposición dos métodos diferentes de creación:

- ✧ **Método Clásico:** es el método de creación de personajes que ha utilizado *Aquelarre* desde su primera edición, un sistema mucho más rápido que el de libre elección, pero que deja la mayor parte de las decisiones en manos del azar, resolviendo muchos de los rasgos con una única tirada de dados. Es un método muy recomendable para jugadores con poca experiencia, para aventuras rápidas en las que no podemos pasarlos demasiado tiempo creando los personajes que vayan a participar en ellas, o para aquellos jugadores a los que les gusta interpretar un personaje con intereses e inclinaciones muy alejados de los que ellos hubieran podido escoger.
- ✧ **Método de Libre Elección:** es el método que consume más tiempo de los dos, pero también es el que permite al jugador un mayor grado de autonomía, ya que le da la oportunidad de decidir todos y cada uno de los rasgos del personaje: posición social, profesión, pueblo, altura, peso, etc. El sistema se basa en el método clásico, pero añade dos rasgos nuevos, los orgullos y las vergüenzas, que servirán para contrarrestar aquellos rasgos que puedan suponer una ventaja o desventaja para su personaje —por ejemplo, una posición social alta es mucho mejor que una posición social baja o, por otro lado,

una apariencia horrenda es bastante peor que una hermosa—, manteniendo de esa manera la imparcialidad y el equilibrio durante la creación de personajes. De esa forma, siempre que desees que tu personaje posea un aspecto positivo deberá utilizar puntos de orgullo para conseguirlo, y por cada punto de orgullo que adquieras deberás conseguir los mismos puntos de vergüenzas, o lo que es lo mismo, desventajas, debilidades o defectos. Al revés también funciona: si escoges para tu personaje un rasgo de carácter inferior —como una clase social baja o un aspecto horrendo—, o sea, si escoges puntos de vergüenzas, se te dará un valor similar en puntos de orgullo para que compres ventajas o virtudes. En cualquier caso, el número máximo de puntos de orgullo o de vergüenzas que podrá tener un mismo personaje será de 5.

A la hora de crear los personajes, los jugadores podrán elegir el método que más les guste —los personajes creados con ambos estilos son igualmente válidos—. De todas formas, recuerda que el Director de Juego siempre tendrá la última palabra sobre la elección de un método de creación de personajes u otro, e incluso puede exigir a los jugadores que escojan un aspecto concreto de sus personajes si la aventura así lo exige: por ejemplo, si piensa dirigir una aventura que tiene lugar en la corte nazarí, puede obligar a los jugadores a crear personajes que sean de posición alta y que pertenezcan todos al reino de Granada.

Así que coge ya tu Hoja de Personaje, un lápiz y unos dados, y adentrémonos en el *Aquelarre*...

Tabla-Resumen de Creación de Personajes

1. **¿De dónde eres?** Elige el reino al que pertenece tu personaje (pág. 14).
2. **¿A qué pueblo perteneces?** Elige la raza o grupo étnico al que pertenece tu personaje (pág. 15).
3. **¿Qué clase social tienes?** Elige la posición social a la que pertenece el personaje (pág. 17).
4. **¿Qué profesión ejerces?** Elige una profesión para tu personaje (pág. 19).
5. **¿Qué profesión tenía tu padre?** Escoge la profesión que tenía tu padre (pág. 33).
6. **¿Cómo es tu familia?** Decide de cuántos miembros se compone la familia del PJ y su puesto en ella (pág. 34).
7. **¿Cómo eres tú?** Elige las puntuaciones de tus Características Principales (pág. 35).
8. **¿Cómo te comportas y piensas?** Calcula las puntuaciones de tus Características Secundarias (pág. 36).
9. **¿Qué has aprendido en tu vida?** Calcula los porcentajes de tus competencias (pág. 38).
10. **¿Cuánto ganas y cuánto gastas?** Calcula el dinero con el que empieza tu personaje (pág. 39).
11. **¿Conoces hechizos o rituales de fe?** Comprueba si tu PJ lanza hechizos o utiliza rituales de fe (pág. 40).
12. **¿Qué particularidades posees?** Elige tus Rasgos de Carácter o tus Orgullos y Vergüenzas (pág. 41).
13. **¿Falta algo más que decir de ti?** Termina el personaje y conjúntalo todo (pág. 46).

Método Clásico

Fase 1: Reinos

Todos los personajes de *Aquelarre* han nacido, crecido o vivido en uno de los cinco reinos en que se divide la Península Ibérica de los siglos XIV y XV, cinco monarquías que llevan guerreando, comerciando y ayudándose entre sí desde hace varios siglos y que continuarán haciéndolo entre ellas durante estos dos siglos, disputas y relaciones en las que pueden llegar a verse involucrados los propios personajes según su lugar de procedencia.

Para saber en qué reino ha nacido o vivido tu personaje, elige uno de la lista de más abajo. Si no sabes cuál escoger o tienes prisa, haz una tirada de 1D10 en la siguiente tabla para decirlo de forma aleatoria.

Tabla Aleatoria de Reinos

1D10	Reino
1 - 4	Corona de Castilla
5 - 6	Corona de Aragón
7	Reino de Granada
8	Reino de Navarra
9 - 10	Reino de Portugal

Corona de Castilla

Durante los siglos XIV y XV, Castilla es el reino de mayor extensión de la Península Ibérica y el que cuenta con una mayor influencia política y cultural. En su interior se engloban reinos antaño independientes, como el de León, el de Galicia o los viejos señoríos de taifas de Toledo y Murcia, entre otros, vinculados ahora todos ellos a la corona de Castilla, que durante el siglo XIII consigue expandir su territorio por todo el valle del Guadalquivir. Durante este periodo de tiempo, Castilla mantendrá la mayor parte del tiempo buenas relaciones con sus vecinos de Portugal y Navarra, pero no ocurrirá lo mismo con Aragón —con quien mantendrá frecuentes enfrentamientos hasta la firma del Compromiso de Caspe, en 1412, cuando se instaura una dinastía castellana en Aragón, la de los Trastámara—, o con Granada, que, a pesar de ser vasalla de Castilla, terminará finalmente siendo conquistada por ésta en 1492.

En el interior de la corona de Castilla conviven pueblos de muy diversas culturas y procedencias:

- ✧ Castellanos
- ✧ Gallegos
- ✧ Vascos
- ✧ Asturleonese
- ✧ Mudéjares
- ✧ Judíos

Corona de Aragón

Creada tras la unión en 1150 del reino de Aragón y el condado de Barcelona, la corona de Aragón de los siglos XIV y XV se había expandido ya por Valencia, Mallorca, Sicilia, Cór-

cega, Cerdeña, Nápoles y, durante un breve periodo de tiempo, Atenas y Neopatria. Mucho más volcada al mar que su gran antagonista, Castilla —con quien mantendrá frecuentes disputas hasta la llegada al trono aragonés del rey castellano Fernando de Antequera en 1412—, la política de la corona de Aragón se centrará en el comercio marítimo y en la expansión del reino por el Mediterráneo. Con el matrimonio de los Reyes Católicos en 1469, Castilla y Aragón quedarán unidas, aunque hasta el reinado de Carlos I la unión no será completa y efectiva.

Dentro de la corona de Aragón podemos encontrar los siguientes pueblos:

- ✧ Aragoneses
- ✧ Catalanes
- ✧ Mudéjares
- ✧ Judíos

Reino de Granada

En 1238 Ibn Al-Ahmar funda el reino nazarí de Granada, convertido hasta su desaparición en 1492 en el último baluarte islámico de la Península Ibérica, heredero de los grandes emiratos y califatos de al-Ándalus. Durante todo este tiempo, y a pesar de las frecuentes luchas dinásticas que lo sacuden, el reino se mantiene gracias a las numerosas parias que pagan a los reyes castellanos y a los pactos que se firman con los benimerines del Magreb. A pesar de todo, el reino de Granada va perdiendo cada vez más territorio hasta que los Reyes Católicos, tras una larga campaña de diez años, expulsan a los nazaríes de la Península.

La sociedad nazarí se divide en tres grandes pueblos:

- ✧ Árabes
- ✧ Judíos
- ✧ Mozárabes

Reino de Navarra

Tras varios siglos de repartos territoriales con las coronas vecinas, el reino de Navarra es el más pequeño de todos los reinos peninsulares de la Baja Edad Media, y aunque durante este periodo de tiempo sea gobernada por dinastías de origen francés, mantendrá buenas relaciones con las coronas castellana y aragonesa, preocupadas cada una de que el reino no pase a formar parte de la corona enemiga. A mediados del XV, una cruenta guerra civil entre la facción de los beamonteses —apoyados por los castellanos— y la de los agramonteses —que reciben ayuda de los aragoneses— sacude todo el reino, conflicto que terminaría a comienzos del siglo XVI con la conquista por parte de Aragón del antiguo reino navarro.

La población navarra se divide en tres grandes pueblos:

- ✧ Navarros
- ✧ Vascos
- ✧ Judíos



Reino de Portugal

El antiguo condado portucalense, perteneciente al reino de León y transformado oficialmente en reino de Portugal en 1139 bajo los auspicios de la casa de Borgoña, se adentra en el siglo XIV convertido en aliado de Castilla. Durante los dos siglos posteriores, las principales tareas que acomete Portugal son fortalecer su territorio y reforzar el poder de la corona frente al de los nobles, lo que no impedirá la ocupación castellana de 1371 para acabar con las pretensiones dinásticas de Fernando I de Portugal sobre la corona de Castilla, invasión que provocará la llegada al trono portugués de la dinastía de Avis, una alianza con Inglaterra y la victoria sobre Castilla, que permitirá a Portugal fortalecer aún más su poder en la Península e iniciar un periodo de expansión en ultramar que les llevará primero a África y, ya en el siglo XVI, a América y Asia.

Dentro del territorio portugués conviven los siguientes pueblos:

- ✧ Portugueses
- ✧ Judíos
- ✧ Mudéjares

Exemplar: *Llega el momento de hacernos un personaje como Dios y el Diablo mandan, para lo que vamos a ir paso a paso. Lo primero que debemos hacer es elegir el reino en el que ha nacido nuestro PJ y como nos da un poco igual, hacemos directamente una tirada en la tabla aleatoria de reinos y sacamos un 1. Nuestro personaje habrá nacido, por tanto, en la corona de Castilla.*

Fase 2: Pueblos

Además de las divisiones territoriales que hemos visto en el apartado anterior, la población de los diferentes reinos penin-

sulares se encuentra también dividida en varios grupos étnicos o razas. Así que, ahora que ya sabes en qué reino ha nacido tu personaje, llega el momento de decidir a cuál de los pueblos que lo habitan pertenece. Más abajo verás una descripción de cada uno de los pueblos que existen en la España medieval y, junto a ella, aparece la sociedad a la que pertenecen (cristiana, islámica o judía) — muy importante para averiguar la posición social del personaje —, las posibles restricciones a las profesiones que tiene un pueblo en concreto, y los idiomas que conocen todos aquéllos que pertenezcan a ese pueblo con sus correspondientes porcentajes iniciales, ya sea directamente un 100% o el resultado de multiplicar la Cultura (CUL) del personaje — véase más adelante el tema de las características, pág. 35 — con un multiplicador en concreto (x2 o x4).

Mira en el apartado anterior cuáles eran los pueblos que habitaban el reino del personaje y elige uno para el PJ. Si no sabes cuál escoger o quieres pasar lo más deprisa posible por esta fase, haz una tirada de 1D10 en la tabla aleatoria de pueblos, eligiendo el resultado que corresponda al reino del personaje.

Árabes

Hemos denominado, por comodidad, árabes a los habitantes musulmanes del reino de Granada, aunque la población se componía de una mayoría *nashrí* — o sea, árabes andalusíes descendientes del antiguo al-Ándalus — junto a bereberes del Magreb, *ghulams* turcos, africanos de los reinos de Ghana, Malí y Songhay y árabes verdaderos, procedentes de la península arábiga. Pertenecer a un grupo u otro de árabes no influye para nada en el ámbito de las reglas, así que el jugador es libre de escoger una etnia u otra.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

- ✧ **Sociedad:** Islámica.
- ✧ **Restricciones:** Ninguna.
- ✧ **Idiomas:** Andalusí al 100%, Árabe a (CULx4)% y Castellano a (CULx4)%.

Aragoneses

Se trata de los habitantes cristianos del antiguo reino de Aragón, integrado ahora dentro de la corona de Aragón, descendientes de aquellos pueblos pirenaicos que repoblaron las tierras que se les arrebató a los musulmanes durante el primer periodo de la Reconquista. Poseen una lengua propia, el aragonés, procedente también del latín, que fue perdiéndose progresivamente tras la llegada al trono aragonés de una dinastía castellana en 1412.

- ✧ **Sociedad:** Cristiana.
- ✧ **Restricciones:** No pueden pertenecer a la clase social de Esclavo.
- ✧ **Idiomas:** Aragonés al 100% y Castellano a (CULx4)%.

Asturleonese

Son los habitantes de los territorios pertenecientes al antiguo reino de León, incluyendo Asturias y parte de la zona cántabra. Los asturleonese descienden en su mayor parte de antiguas familias visigodas y no se diferencian demasiado del pueblo castellano, excepto en el uso de un idioma romance propio, el bable.

- ✧ **Sociedad:** Cristiana.
- ✧ **Restricciones:** No pueden pertenecer a la clase social de Esclavo.
- ✧ **Idiomas:** Bable al 100% y Castellano a (CULx4)%.

Castellanos

Se trata de los habitantes cristianos del reino de Castilla, que pueblan todo el territorio de la Meseta, el valle del Guadalquivir y el antiguo reino de Murcia. Gracias a las continuas políticas repobladoras de los reyes castellanos, son el pueblo más numeroso de la Península Ibérica, lo que ha llevado a imponer el castellano como lengua común en todos los reinos peninsulares de la Baja Edad Media.

- ✧ **Sociedad:** Cristiana.
- ✧ **Restricciones:** No pueden pertenecer a la clase social de Esclavo.
- ✧ **Idiomas:** Castellano al 100%.

Catalanes

Son los habitantes cristianos del principado de Cataluña, del reino de Valencia y del reino de Mallorca, integrados ahora en la corona

de Aragón. Todos ellos comparten una lengua romance común, el catalán, aunque en Valencia y en Mallorca se utilizan dialectos diferentes —el valenciano y el balear respectivamente—.

- ✧ **Sociedad:** Cristiana.
- ✧ **Restricciones:** No pueden pertenecer a la clase social de Esclavo.
- ✧ **Idiomas:** Catalán al 100% y Castellano al (CULx4)%.

Gallegos

Son los habitantes del antiguo reino de Galicia, comprendido actualmente dentro de la corona de Castilla, descendientes de las tribus celtas que habitaban los castros cuyas ruinas aún pueden visitarse en su territorio, y poseedores de una lengua propia procedente del latín.

- ✧ **Sociedad:** Cristiana.
- ✧ **Restricciones:** No pueden pertenecer a la clase social de Esclavo.
- ✧ **Idiomas:** Gallego al 100% y Castellano a (CULx4)%.

Judíos

El pueblo judío —o sefardita, si queremos ser más precisos— se encuentra extendido por toda la Península Ibérica y podemos encontrar juderías —o *calls*, como se las denomina en la corona de Aragón— en la mayor parte de las ciudades de los cinco reinos. En su interior los judíos asisten a las sinagogas y continúan practicando sus ritos y costumbres, pero la protección que se les otorgó durante los siglos anteriores va desapareciendo progresivamente a lo largo de los siglos XIV y XV, sucediéndose cada vez con mayor frecuencia las matanzas en las juderías, las conversiones forzadas y, finalmente, la orden de expulsión de los reinos de Castilla y Aragón en 1492.

- ✧ **Sociedad:** Judía.
- ✧ **Restricciones:** Ninguna.
- ✧ **Idiomas:** Ladino al 100%, Hebreo a (CULx2)% y Castellano a (CULx4)%.

Mozárabes

Los cristianos que viven en el reino nazarí de Granada reciben el nombre de mozárabes —del árabe *musta`rab*, que quiere decir “arabizado”—, donde, a cambio del pago de varios impuestos y la aceptación de una clase social inferior, se les permite mantener sus costumbres y ritos, controlados, eso sí, por el sultán y con severas limitaciones. Utilizan una lengua propia, el mozárabe, construida sobre diferentes dialectos del romance y que, a diferencia de otros idiomas cristianos, no se escribe con caracteres latinos, sino arábigos.

Tabla Aleatoria de Pueblos

Corona de Castilla	Corona de Aragón	Reino de Granada	Reino de Navarra	Reino de Portugal
1-3 Castellano	1-4 Aragonés	1-8 Árabe	1-6 Navarro	1-6 Portugués
4-5 Gallego	5-8 Catalán	9 Judío	7-9 Vasco	7-8 Judío
6 Vasco	9 Mudéjar	10 Mozárabe	10 Judío	9-10 Mudéjar
7 Asturleonés	10 Judío			
8-9 Mudéjar				
10 Judío				

✧ **Sociedad:** Islámica.

- ✧ **Restricciones:** No pueden pertenecer a la nobleza. Las profesiones de soldado, derviche y ghazi les están vedadas. A cambio, pueden elegir en su lugar las de sacerdote y monje, pertenecientes a la sociedad cristiana.
- ✧ **Idiomas:** Mozárabe al 100%, Andalúsí a (CULx4)%, Árabe a (CULx2)% y Castellano a (CULx4)%.

Mudéjares

Los musulmanes que viven en los reinos cristianos durante la Edad Media reciben el nombre de mudéjares —del árabe *mudaggan*, que quiere decir “domesticado”, lo que demuestra la estima en que los tienen los habitantes del reino nazarí—. Existen comunidades mudéjares en la corona de Castilla —asentadas en los valles del Guadiana y del Guadalquivir—, en Aragón —especialmente en la zona del reino de Valencia— y en el reino de Portugal —numerosas en la zona meridional del reino y el Algarve—, y viven en barrios concretos de las ciudades denominados aljamas o morerías, donde tienen libertad para continuar practicando su religión, su lengua y sus costumbres, al menos hasta que la intransigencia y el fanatismo de los siglos XIV y XV termina obligándoles a bautizarse a finales del siglo XV, cuando pasan a ser llamados “moriscos”.

✧ **Sociedad:** Cristiana.

- ✧ **Restricciones:** No pueden pertenecer a la nobleza. Las profesiones de soldado, alguacil o de origen eclesiástico —monje, sacerdote y goliardo— les están vedadas.
- ✧ **Idiomas:** Andalúsí al 100% y Castellano a (CULx4)%. Además, si procede de la corona de Aragón tendrá Aragonés a (CULx4)% y si ha nacido en Portugal tendrá Gallego a (CULx4)%.

Navarros

Son los habitantes cristianos del reino de Navarra, especialmente aquéllos que viven en las ciudades y en la zona meridional del reino —el norte y la costa están poblados por vascos—. En su mayor parte son descendientes de aragoneses y castellanos, con quienes comparten la lengua y buena parte de su historia.

✧ **Sociedad:** Cristiana.

- ✧ **Restricciones:** No pueden pertenecer a la clase social de Esclavo.
- ✧ **Idiomas:** Castellano al 100% y Aragonés a (CULx4)%.

Portugueses

Denominamos así a los habitantes cristianos del reino de Portugal, descendientes de los pueblos gallegos y leoneses que repoblaron aquellas zonas de al-Ándalus que les fueron conquistadas a los musulmanes. Comparten con los gallegos la lengua, el gallego o galaicoportugués, y aunque en Portugal se utiliza con un dialecto diferente, hemos decidido unificarlo en una misma competencia de idioma.

✧ **Sociedad:** Cristiana.

- ✧ **Restricciones:** No pueden pertenecer a la clase social de Esclavo.
- ✧ **Idiomas:** Gallego al 100% y Castellano a (CULx4)%.

Vascos

Habitantes de las zonas rurales al norte de la corona de Castilla —el señorío de Guipúzcoa— y del reino de Navarra, famosos por su ferocidad y su valor en el combate. Además de una lengua exclusiva, el euskera, los vascos poseen una cultura propia basada en viejos mitos prerromanos y ritos paganos casi olvidados, una cultura que la Iglesia intenta maquillar con símbolos y ceremoniales cristianos.

✧ **Sociedad:** Cristiana.

- ✧ **Restricciones:** Los vascos sólo pueden pertenecer a las clases sociales de Villano y Campesino.

✧ **Idiomas:** Euskera al 100% y Castellano a (CULx4)%.

Exemplum: Sigamos con la creación de nuestro personaje. Le llega el turno al pueblo del que es originario: como pertenece a Castilla, tenemos a nuestra disposición seis grupos étnicos diferentes entre los que elegir, y nos vamos a decidir por castellano, directamente, sin tirar los dados. Queremos que nuestro personaje sea un habitante cristiano de la corona de Castilla e incluso ya tenemos un nombre para él: se llamará Lope de Navarrete.

FASE 3: POSICIÓN SOCIAL

Sabemos hasta ahora de dónde procede el personaje y a qué raza o pueblo pertenece, lo que ya nos dice mucho sobre él, pero llega el turno de averiguar a qué clase social pertenece, para lo que utilizaremos siempre los dados. La sociedad medieval, basada en los conceptos de feudalismo y vasallaje, es muy diferente de la nuestra, pues está bastante más jerarquizada y es más rígida, en ella no se concibe el ascenso en la escala social excepto en ocasiones muy especiales. En el Medievo, a la gente se le asigna un lugar en la sociedad dependiendo de la familia en la que nace, y se mantiene en él hasta el mismo día de su muerte: generaciones enteras nacen, viven y mueren con la misma posición social.

Por todo ello, la posición social que posea tu personaje es un aspecto muy importante dentro del juego, pues te será francamente difícil cambiarla en el futuro. Además, algunas posiciones te pueden proporcionar gran poder social o económico, pero también pueden suponer un buen montón de obligaciones y deberes.

Como verás más abajo, existen tres sociedades diferentes —cristiana, islámica y judía—, cada una con una Tabla de Posición Social diferente. Consulta en el apartado anterior la sociedad a la que pertenece el pueblo que has escogido para tu personaje y haz una tirada de 1D10 para averiguar cuál es tu posición dentro de esa sociedad. Ten en cuenta que algunos de los resultados pueden pedirte una tirada adicional de 1D10 para concretar exactamente el rango o título que ostentas dentro de tu clase social.

Exemplum: Llega el momento de decidir la posición social que ostentará nuestro Lope de Navarrete. Al proceder del pueblo castellano, deberemos utilizar la Tabla de Posición Social —Cristiana: tiramos 1D10 y obtenemos un bonito 2, lo que significa que Lope pertenecerá a la baja nobleza. Para saber exactamente el título que ostenta, volvemos a tirar 1D10 y sacamos un 4: la familia de Lope posee el título de caballero, mientras que Lope, al menos hasta que sepamos cuál

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

Tabla de Posición Social - Cristiano

1D10 Posición Social

- 1 **Alta Nobleza:** El escalafón más alto de la sociedad medieval, grandes propietarios de tierra instalados en castillos, ciudades o en la corte, donde aconsejan al rey sobre la política a seguir — cuando no lo controlan directamente—. Vuelve a tirar 1D10 para averiguar el título nobiliario que posee la familia del PJ, título que sólo heredará el personaje si sus padres mueren, es de sexo masculino y es además el primogénito de la familia. Si los padres siguen vivos, es mujer o no es el primogénito, sólo tendrá título de caballero (o dama para las mujeres).
 - 1 **Duque/Duquesa:** Título nobiliario más alto que existe, sólo superado por la familia real. Recibe el tratamiento de Excelencia.
 - 2 **Marqués/Marquesa:** Propietario de grandes zonas territoriales o marcas. Recibe el tratamiento de Ilustrísimo.
 - 3 - 4 **Conde/Condesa:** Propietario de condados fronterizos. Recibe el tratamiento de Ilustrísimo.
 - 5 - 7 **Vizconde/Vizcondesa:** Ejerce de sustituto del conde cuando éste no puede ocupar su cargo. Recibe el tratamiento de Ilustrísimo.
 - 8 - 10 **Barón/Baronesa:** Propietario de pequeñas baronías, especialmente frecuentes en la corona de Aragón. Recibe el tratamiento de Ilustrísimo.
- 2 **Baja Nobleza:** Gentes ennoblecidas por el rey o por un noble en reconocimiento a sus méritos — sobre todo en el campo de batalla — o los hijos de nobles que no han heredado el título de su padre. Poseen todos los privilegios que supone pertenecer al estamento nobiliario, pero cuentan con muy pocas propiedades — a veces, ninguna —, por lo que suelen estar al servicio del rey o de otro noble más poderoso que ellos. Vuelve a tirar 1D10 para averiguar qué título posee la familia del PJ, que sólo podrá heredar el personaje cuando mueran sus padres, siempre y cuando sea varón y el primogénito de la familia. Si no se dan esos factores, el PJ sólo tendrá el título de hidalgo.
 - 1 - 2 **Señor/Señora:** Dueño de un feudo que depende de una baronía o condado mayor.
 - 3 - 5 **Caballero/Dama:** Noble que sirve a la casa real o a un noble poderoso — ya sea como guerrero o, en el caso de las mujeres, en el cuidado de los hijos y esposas — a cambio de una parcela de tierra, manutención o incluso dinero.
 - 6 - 10 **Hidalgo:** miembro inferior de la nobleza, sin apenas bienes, pero que está exento del pago de impuestos.
- 3 - 4 **Burguesía:** Se consideran burgueses a todas aquellas personas que, sin pertenecer a la nobleza, han conseguido el suficiente grado de poder económico — en muchas ocasiones, mucho mayor que el de algunos nobles — como para imponer sus opiniones en la sociedad medieval, a pesar de no disfrutar de los privilegios de los estamentos superiores. Suelen residir en las mayores ciudades de los reinos.
- 5 - 6 **Villanos:** Son todos aquellos plebeyos que residen en las ciudades, personas de condición humilde que no están al servicio de los nobles y que trabajan para ellos mismos o, en muchos casos, para algún rico burgués de la ciudad.
- 7 - 9 **Campesinos:** La clase más baja de la sociedad medieval cristiana. Existen tres clases diferentes de campesinos, así que tira 1D10 para comprobar a cuál de ellas pertenece tu PJ:
 - 1 - 3 **Colono:** Es el campesino dueño de la tierra que trabaja.
 - 4 - 9 **Vasallo:** Se trata del campesino que trabaja la tierra del señor feudal, quien le ofrece a cambio protección y una parte del producto obtenido.
 - 10 **Siervos de la Gleba:** Es el campesino ligado de por vida a la tierra a la que trabaja. No puede abandonar el territorio sin el permiso expreso de su señor y es comprado y vendido con ella.
- 10 **Esclavos:** Al igual que los musulmanes, también los reinos cristianos utilizan esclavos, en su mayor parte prisioneros de guerras infieles, ya que la Iglesia prohíbe esclavizar a otro cristiano. El esclavo es considerado propiedad de su señor al que, al menos legalmente, el personaje deberá obedecer. El señor será un PNJ controlado por el DJ u otro de los personajes jugadores si así lo designa el jugador o el DJ.

Tabla de Posición Social - Judío

1D10 Posición Social

- 1 - 4 **Burguesía:** Los judíos burgueses son aquéllos enriquecidos gracias a sus oficios o negocios y que pueden llegar a relacionarse con las grandes familias aristocráticas e incluso con el propio rey. Algunos de ellos ostentan cargos de verdadero poder en sus reinos.
- 5 - 10 **Villanos:** Se trata de aquellos trabajadores judíos de carácter humilde que habitan en las juderías de las ciudades dedicándose a su profesión, habitualmente la artesanía, ya sea como profesional independiente o al servicio de un rico burgués.

es su lugar en la familia, sólo posee la de hidalgo. Con estos resultados podemos ir haciéndonos ya una ligera idea de la historia de nuestro personaje: será un miembro secundón de la aristocracia castellana, descendiente de algún antiguo soldado de las guerras de Reconquista contra los musulmanes.

Fase 4: Profesión

Tras apuntarnos la posición social a la que pertenece nuestro personaje, llega el turno de elegir su profesión, el oficio u ocupación que ha desempeñado el PJ a lo largo de su vida —y que puede que todavía desempeñe—. Muchas de las profesiones que puedes elegir son trabajos y oficios tal y como nosotros los conocemos —marino, artesano, clérigo...—, mientras que otras se parecen más a un “estilo de vida” que a una profesión en el sentido más estricto del término—ladrón, bandido, malsín...—, pero en el desempeño de todas ellas, el personaje ha ido adquiriendo unos conocimientos concretos, diferentes para cada una de las profesiones: el médico habrá obtenido unos conocimientos diferentes a los que podrá haber conseguido un pirata, y éste tendrá unas habilidades que no poseerá un escriba.

Más adelante tienes una tabla con las profesiones que puedes elegir para tu personaje, divididas en sociedades —cristiana, islámica y judía— y también en las diferentes posiciones sociales. Escoge una de las profesiones que aparezcan en el apartado de tu sociedad y posición social o, si el tiempo apremia, y no sabes cuál elegir, haz una tirada de 1D100 en el apartado correspondiente. Ten en cuenta que algunas de ellas sólo podrán ser escogidas por PJs que pertenezcan a un reino, pueblo o sexo concreto, así que échale un vistazo a las descripciones de las profesiones que aparecen a continuación, donde también podrás encontrar:

✧ **Mínimos de Características:** Cada una de las profesiones exige tener un valor mínimo en ciertas características para poder ejercerla (ya sean primarias o secundarias). Apúntate esos mínimos, que luego te harán falta en la fase 7: Características.

✧ **Competencias Primarias:** Todas las profesiones tienen cuatro competencias principales, las más importantes para el desempeño de la profesión. Marca en la hoja de personaje junto a cada una de esas cuatro competencias

Tabla de Posición Social - Islámico

1D10 Posición Social

- 1 **Alta Nobleza:** Al igual que ocurre en los reinos cristianos, el mundo islámico también posee estamentos aristocráticos, basados en su mayor parte en el linaje al que se pertenece y en el conocimiento de la tradición y la ley coránica, aunque muchos han sido desplazados por los descendientes de funcionarios y burócratas. Vuelve a tirar 1D10 para averiguar el título que posee la familia del PJ, ya que al igual que ocurre en la sociedad cristiana, el personaje sólo heredará el título si sus padres mueren, es de sexo masculino y es además el primogénito de la familia. Si los padres siguen vivos, es mujer o no es el primogénito, sólo se le considerará con el mismo rango que un *sa'id*.
 - 1 **Sharif (Jerife):** Se trata de los descendientes directos de Mahoma o miembros de alguna de las familias más poderosas del reino nazarí.
 - 2 - 3 **Shayj (Jeque):** Son los descendientes de los caudillos de las antiguas tribus árabes o respetados maestros en leyes y religión.
 - 4 - 6 **Emir:** Título nobiliario que designa al gobernador de una provincia o de parte del ejército.
 - 7 - 10 **Qadi (Cadí):** Juez de la ley islámica (la Sharia) que también puede ejercer de gobernador de un distrito.
- 2 **Baja Nobleza:** en la sociedad islámica también existen miembros de la clase nobiliaria que tienen poco más que el título de sus antepasados y muy escasas propiedades. Vuelve a tirar 1D10 para averiguar el título que posee la familia del PJ y que, al contrario de lo que ocurre en la Alta Nobleza, también ostenta tu personaje:
 - 1 - 3 **Sa'id (Señor):** Se trata de un descendiente de la vieja aristocracia tribal que suele poseer poco más que su título.
 - 4 - 10 **Al-Barraz:** Es una especie de caballero islámico que lucha al servicio de su señor, especialmente en duelos en los que el honor del señor está en entredicho o antes de una batalla contra un campeón del bando contrario.
- 3 - 4 **Mercaderes:** Son dueños de las grandes fortunas del reino nazarí, poderosos terratenientes emparentados con la vieja aristocracia tribal y la burocracia del sultán.
- 5 - 6 **Ciudadanos:** Son los habitantes humildes de las ciudades granadinas que suelen ejercer los oficios de artesano y pequeño comerciante agrupados en gremios u oficios, como ocurre en los reinos cristianos.
- 7 - 9 **Campesinos:** De forma parecida a la sociedad cristiana, los campesinos musulmanes rara vez son dueños de la tierra que trabajan, aunque las condiciones de vida que disfrutaban suelen ser mejores en el reino nazarí.
- 10 **Esclavos:** La clase más baja de la sociedad islámica; antiguos prisioneros de guerra o cautivos de África o del norte de Europa utilizados como mano de obra barata o guardaespaldas de su señor. Algunos de ellos son castrados en su niñez para convertirlos en eunucos, por los que se conseguía un alto precio en los mercados esclavistas del reino (si tu PJ es de sexo masculino tira 1D10: si obtienes un 9 o un 10, serás un eunuco). Los personajes que adquieran esta posición social deben tener en cuenta que se les considera propiedad privada de su señor al que, al menos legalmente, deberán obedecer. El señor será un PNJ controlado por el DJ u otro de los personajes jugadores si así lo designa el jugador o el DJ.

para que luego puedas calcular fácilmente su porcentaje base. En el caso de que una competencia te permita elegir entre varias opciones — por ejemplo, Idioma (1 Idioma) o 1 Competencia de Armas —, eres libre de escoger la opción que desees, aunque ten en cuenta que ciertos grupos de armas le pueden estar vedadas o ser ilegales para tu personaje según su posición social (para más información, consulta el capítulo dedicado al combate, pág. 98, o la Tabla de Competencias de Armas que encontrarás al final de las profesiones, pág. 33).

- ✧ **Competencias Secundarias:** se trata de ocho competencias que son importantes para la profesión, aunque no tanto como las básicas. Señálalas en la hoja de personaje para recordarlas más tarde.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Cada profesión genera unos ingresos al mes diferentes, dependiendo del tipo de oficio, de la posición social del personaje o del porcentaje que se posea en una determinada competencia. Hablaremos de ellos más adelante, en la fase 10: Ingresos y Gastos.

Alguacil

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo masculino.

Se trata de un individuo que, a la manera de los actuales policías, trabaja a las órdenes del concejo o del corregidor de una ciudad y se encarga de velar por la seguridad de sus pobladores, ejecutando las órdenes de jueces y tribunales y haciendo cumplir las leyes del rey y del concejo dentro de sus muros. Durante el día vigilan los mercados, las plazas y los lugares de mayor concurrencia, mientras que durante la noche realizan rondas por la ciudad en grupos de dos o cuatro miembros. Aunque sólo existen alguaciles como tales en las ciudades de Castilla, el resto de reinos peninsulares posee un cargo similar, aunque con denominaciones diferentes: en la corona de Aragón reciben el nombre de “guardia” o “gaita” y en el reino nazarí se les denomina *alwazir* (“el oficial”).

- ✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 15 y Habilidad 15.
- ✧ **Competencias Primarias:** Conocimiento del Área, Correr, Escuchar y 1 Competencia de Armas de Villano o Soldado a elegir.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Descubrir, Empatía, Esquivar, Mando, Rastrear, Sigilo, Tormento y 1 Competencia de Armas de Villano o Soldado a elegir.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Un alguacil mayor (clase social Burgués) recibe cada mes 750 maravedíes, mientras que el resto de alguaciles, alguaciles menores o de espada (clase social Villano) sólo consiguen 80 maravedíes mensuales.

Almogávar

Esta profesión sólo puede ser escogida por personajes que pertenezcan a la corona de Aragón y, a pesar de lo que parezca, sí que puede ser escogida por mudéjares.

El almogávar — término procedente del árabe *al-mogauar*, “el que hace algaras” — no es más que un individuo de

origen campesino que dedica su vida a la guerra y al saqueo del territorio enemigo. Al tratarse de profesionales de la batalla, son agresivos y feroces en combate, lo que los convierte en una fuerza temible en tiempos de guerra, pero también en poco más que bandidos y malhechores en tiempo de paz — con el inconveniente añadido de que suelen estar mejor organizados y armados que los salteadores corrientes —. Acuden a la batalla acompañados de sus mujeres e hijos, que también pueden unirse al combate si es necesario, y acostumbran a combatir a pie portando armas y protecciones ligeras que no les resten movilidad, especialmente escudos y cuchillos largos — que denominan *coltells* —. Su grito de guerra — “¡Desperta Ferro!” — era conocido en toda la Península.

- ✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 20 y Habilidad 20.
- ✧ **Competencias Primarias:** Sigilo, Escudos, Esquivar y 1 Competencia de Armas de Villano o Soldado a elegir.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Correr, Cuchillos, Descubrir, Escuchar, Rastrear, Sanar, Tormento y 1 Competencia de Armas a elegir entre Arcos, Ballestas u Hondas.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedíes como su porcentaje en Suerte x2.

Alquimista

Esta profesión representa no sólo al alquimista paciente, trabajador y dedicado en cuerpo y alma a desentrañar todos los misterios del *ars alchimica*, sino también al sabio y protocientífico medieval que observa y estudia los diversos secretos de la naturaleza, como hicieron Alberto Magno, Roger Bacon o los árabes Al-Razi e Ibn Hayyan. Son personas solitarias y aventuradas que acostumbran a estar muy versadas en todos o casi todos los aspectos del saber humano, incluyendo muchas veces la magia y el ocultismo.

- ✧ **Mínimos de Características:** Cultura 20.
- ✧ **Competencias Primarias:** Alquimia, Astrología, Conocimiento Mágico y Leer y Escribir.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento Animal, Conocimiento Mineral, Conocimiento Vegetal, Empatía, Enseñar, Idioma (Griego), Idioma (Latín), Sanar.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Alquimia x5 en maravedíes, aunque si ocupa un alto cargo (pertenecer a la Alta Nobleza), puede multiplicar su porcentaje por veinte.

Ama

Esta profesión sólo puede ser escogida por personajes de sexo femenino.

Se trata de damas de la baja nobleza que se encargan de cuidar a la hija de algún noble o rey — especialmente si la madre se encuentra lejos o ha fallecido —, al tiempo que velan por su virtud y seguridad, y le enseñan todo aquello que una mujer de alta cuna debe saber de la vida. Aunque acostumbran a ser muy protectoras y maternales con las muchachas que tienen a su cargo, muchas de ellas terminan convirtiéndose en sus amigas y confidentes, pues siempre están dispuestas a servir, aconsejar y velar a su protegida.

- ✧ **Mínimos de Características:** Percepción 20.

Tabla de Profesiones

Sociedad Cristiana

- Alta Nobleza -

01-10	Alquimista
11-20	Caballero de Orden Militar
21-40	Clérigo
41-60	Cortesano
61-80	Infanzón
81-90	Monje

- Baja Nobleza -

01-10	Alquimista
11-20	Ama
21-30	Caballero de Orden Militar
31-40	Clérigo
41-60	Cortesano
61-80	Infanzón
81-90	Monje
91-00	Trovador

- Burguesía -

01-05	Alguacil
06-15	Alquimista
16-20	Barbero Cirujano
21-30	Cambista
31-40	Comerciante
41-50	Escriba
51-55	Marino
56-65	Médico
66-70	Monje
71-75	Pardo
76-80	Pirata
81-90	Sacerdote

- Villano -

01-05	Alguacil
06-15	Artesano
16-20	Barbero Cirujano
21-25	Bufón
26-30	Cómico
31-35	Embaucador
36-40	Goliardo
41-45	Juglar
46-50	Ladrón
51-60	Marino
61-65	Mendigo
66-70	Monje

71-75 Pardo

76-80 Pirata

81-85 Ramera

86-90 Sacerdote

91-95 Siervo de Corte

96-00 Soldado

- Campesino -

01-05 Almogávar

06-15 Bandido

16-20 Brujo

21-30 Cazador

31-40 Curandero

41-45 Mendigo

46-55 Monje

56-60 Pardo

61-70 Pastor

71-75 Ramera

76-80 Sacerdote

81-90 Siervo de Corte

91-00 Soldado

- Esclavo -

01-10 Bufón

11-20 Curandero

21-30 Escriba

31-40 Juglar

41-50 Mendigo

51-60 Pastor

61-70 Ramera

71-90 Siervo de Corte

91-00 Soldado

Sociedad Judía

- Burguesía -

01-10	Alquimista
11-20	Barbero Cirujano
21-30	Cambista
31-40	Comerciante
41-50	Escriba
51-60	Marino
61-70	Médico
71-80	Mediero
81-90	Pirata
91-00	Rabino

- Villano -

01-10 Artesano

11-20 Barbero Cirujano

21-25 Bufón

26-30 Cómico

31-35 Embaucador

36-45 Juglar

46-55 Ladrón

56-60 Malsín

61-70 Marino

71-75 Mendigo

76-85 *Muccadim*

86-90 Pirata

91-95 Ramera

96-00 Siervo de Corte

Sociedad Islámica

- Alta Nobleza -

01-10 Alquimista

11-30 Cortesano

31-40 *Ghazi*

41-60 Infanzón

61-70 Mago

71-80 Trovador

81-00 Ulema

- Baja Nobleza -

01-10 Alquimista

11-30 Cortesano

31-40 Derviche

41-60 *Ghazi*

61-80 Infanzón

81-90 Mago

91-00 Trovador

- Mercaderes -

01-05 Alguacil

06-15 Alquimista

16-20 Barbero Cirujano

21-30 Cambista

31-40 Comerciante

41-45 Derviche

46-55 Escriba

56-60 *Ghazi*

61-65 Mago

66-70 Marino

71-80 Médico

81-85 Pardo

86-90 Pirata

91-00 Soldado

- Ciudadano -

01-05 Alguacil

06-15 Artesano

16-20 Barbero Cirujano

21-25 Bufón

26-30 Cómico

31-35 Derviche

36-40 Embaucador

41-45 *Ghazi*

46-50 Juglar

51-55 Ladrón

56-65 Marino

66-70 Mendigo

71-75 Pardo

76-80 Pirata

81-85 *Qaina*

86-90 Ramera

91-95 Siervo de Corte

96-00 Soldado

- Campesino -

01-10 Bandido

11-20 Brujo

21-30 Cazador

31-40 Curandero

41-45 *Ghazi*

46-55 Mendigo

56-60 Pardo

61-70 Pastor

71-80 Ramera

81-90 Siervo de Corte

91-00 Soldado

- Esclavo -

01-10 Bufón

11-20 Curandero

21-30 Escriba

31-40 Juglar

41-50 Mendigo

51-60 Pastor

61-70 *Qaina*

71-80 Ramera

81-90 Siervo de Corte

91-00 Soldado

✧ **Competencias Primarias:** Corte, Descubrir, Enseñar y Sigilo.

✧ **Competencias Secundarias:** Artesanía (Labor), Conocimiento Vegetal, Empatía, Escuchar, Idioma (a elegir), Memoria, Mando y Sanar.

✧ **Ingresos Mensuales:** El ama es mantenida por la familia de su protegida, así que sus ingresos serán iguales a una quinta parte de los que posea la protegida (350 maravedíes es una buena media).

Artesano

Se denomina “artesano” a todos aquellos individuos que viven en una ciudad y se dedican a un oficio concreto: alfarero, armero, candelero, carpintero, carretero, curtidor, herrero, posadero, sastre, soplador de vidrio, tonelero, zapatero, etc. Suelen agruparse en gremios, sociedades formadas por los artesanos que trabajan en un mismo oficio y que, a cambio de proteger a los miembros que pertenecen a ellas y a sus familias, controlan la enseñanza de dicho oficio, la producción de los productos y los precios con que se venden al público, para evitar la competencia entre los propios cofrades.

✧ **Mínimos de Características:** Habilidad 20 y Percepción 15.

✧ **Competencias Primarias:** Artesanía (a elegir), Descubrir, Comerciar y Memoria.

✧ **Competencias Secundarias:** Conducir Carro, Conocimiento de Área (la ciudad en la que vive), Cuchillos, Elocuencia, Empatía, Enseñar, Escuchar y Leer y Escribir.

✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Artesanía en maravedíes.

Bandido

Esta profesión representa al ladrón rural, el que acecha lejos de las ciudades, en las encrucijadas de los caminos, en busca de viajeros indefensos a los que poder asaltar. Muchas veces no son más que simples campesinos que se lanzan al banditaje para poder echarse algo a la boca o antiguos soldados que no conocen otra forma de ganarse la vida. Y a pesar de la visión romántica que se tiene del bandido medieval —la del rebelde incomprendido o la del defensor de los oprimidos, muy a lo Robin Hood—, la mayoría de ellos suelen ser crueles y despiadados, pues los castigos por banditaje acostumbran a ser bastante implacables.

✧ **Mínimos de Características:** Percepción 15 y Resistencia 15.

✧ **Competencias Primarias:** Descubrir, Sigilo, Tormento y 1 Competencia de Armas de Soldado o de Villano a elegir.

✧ **Competencias Secundarias:** Ballestas, Conocimiento de Área, Correr, Empatía, Escuchar, Lanzar, Rastrear y Tregar.

✧ **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedíes como su porcentaje en Suerte x2.

Barbero Cirujano

En muchas poblaciones pequeñas cuyos habitantes no pueden permitirse pagar a un verdadero médico, la práctica de la medicina se encuentra en manos de los barberos cirujanos, cuyos conocimientos no proceden del estudio del *ars me-*

dica en las universidades, sino de las enseñanzas de otro barbero y de la práctica diaria. Además de cortar el pelo y hacer la barba, los barberos cirujanos llevan a cabo sangrías, extracciones de dientes y muelas, colocación de sanguijuelas, amputaciones de miembros y pequeñas operaciones quirúrgicas.

✧ **Mínimos de Características:** Habilidad 15, Comunicación 10 y Cultura 10.

✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Empatía, Medicina y Sanar.

✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Conducir Carro, Conocimiento Vegetal, Correr, Cuchillos, Descubrir, Idioma (a elegir) y Leer y Escribir.

✧ **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedíes como su porcentaje en Sanar x5, o x2 si es de posición social Villano.

Brujo

Suele tratarse de un individuo, hombre o mujer, que vive aislado de sus semejantes, en las afueras del pueblo o de la ciudad, y a pesar de ser temido y respetado por sus congéneres debido a los conocimientos mágicos que todos creen que tiene —a menudo con razón—, suele recibir las visitas de sus vecinos, ya que el brujo prepara filtros de amor para enamorados, cura enfermedades y maleficios —que a veces ha provocado él mismo—, encuentra objetos que han estado perdidos durante años y lanza maldiciones y mal de ojo a todo aquél que se atreve a insultarle. Pero, a diferencia del alquimista o del mago árabe, el brujo no tiene verdaderos conocimientos teóricos sobre la magia, pues su poder se basa en la tradición oral, las creencias populares y la superstición.

✧ **Mínimos de Características:** Cultura 15.

✧ **Competencias Primarias:** Alquimia, Astrología, Conocimiento Mágico y Conocimiento Vegetal.

✧ **Competencias Secundarias:** Conocimiento Animal, Conocimiento Mineral, Descubrir, Empatía, Enseñar, Leyendas, Medicina y Sanar.

✧ **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedíes como su porcentaje en Suerte.

Bufón

Llamado también albardán —palabra árabe que quiere decir “descarado”—, el bufón suele ser tachado con frecuencia de loco, pues danza de modo grotesco, se burla de cualquier asunto y cuenta historias cómicas. Aunque algunos de ellos actúan en calles y plazas, lo más habitual es verlos en las casas de los grandes nobles y de los reyes, donde su único cometido es divertir a sus señores, un trabajo tan apreciado que a veces pueden ser recompensados con riquezas o títulos nobiliarios, siempre que lo hagan bien, claro, pues si no están a la altura son castigados con palizas o enviados a comer con los siervos de la casa.

✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 20 y Habilidad 20.

✧ **Competencias Primarias:** Disfrazarse, Elocuencia, Escamotear y Saltar.

✧ **Competencias Secundarias:** Correr, Corte, Juego, Lanzar, Música, Ocultar, Sigilo y Tregar.

CONSILIIUM ARBITRO: DOBLE PROFESIÓN

Si el Director de Juego está de acuerdo, se puede permitir que un jugador escoja una doble profesión para su personaje, siempre y cuando sean profesiones que pertenezcan a la misma posición social y se puedan combinar de forma lógica —es factible ser soldado y pastor, pero es mucho más difícil combinar las profesiones de alguacil y de siervo de corte, por ejemplo—. De todas formas, el DJ siempre tendrá la última palabra al respecto.

Con respecto a las reglas, una doble profesión conlleva una serie de modificaciones que detallamos a continuación:

- ✧ **Mínimos de Características:** El PJ debe cumplir con los mínimos de las dos profesiones que ejerce, lo que significa que le quedarán menos puntos para dividir en el resto de características.
- ✧ **Competencias Primarias:** El personaje tendrá ocho competencias primarias, pero en vez de tener un porcentaje base igual a la característica de la que dependan x3, será tan sólo x2, ya que no se ha podido especializar tanto como un personaje dedicado a una única profesión. Aquellas competencias que se repitan en ambas profesiones mantendrán la base x3.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Se maneja de la misma forma, sólo que tendrá 16 competencias secundarias en lugar de ocho.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Recibirá los ingresos mensuales de la profesión que obtenga menos maravedíes —cuando no se le puede dedicar todo el tiempo a una sola cosa no se puede esperar ganar tanto como los demás—. De todas formas, si el personaje sólo ejerce una de las dos profesiones, ese mes obtiene el dinero que corresponde a la profesión que ha desempeñado, sea o no la menor de las dos (véase “Ejercicio de la Profesión”, pág. 84).

- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Elocuencia o Saltar —lo que sea mayor— en maravedíes. Los que pertenezcan a la posición social de Esclavo serán mantenidos por su señor.

Caballero de Orden Militar

Las órdenes militares religiosas —agrupaciones en las que se une el mundo castrense con el monacal— llegaron a los reinos cristianos de la Península en el siglo XII, cuando la lucha contra el reino almohade estaba en su apogeo. En los siglos posteriores las órdenes militares cobraron mayor fuerza, convirtiéndose en sociedades muy a tener en cuenta, con grandes territorios bajo su jurisdicción y una enorme fuente de ingresos. Esta profesión, por tanto, representa a todo aquel noble que pertenece a una de estas órdenes, guerreros bien entrenados al tiempo que religiosos ascéticos y, en muchas ocasiones, fanáticos. Además, a pesar de lo que pueda parecer, las mujeres también podían pertenecer a una orden militar, pues eran muchas las monjas que se asociaban a un convento de la orden (en este caso las dos competencias primarias de armas se deberían cambiar por Sanar y Empatía).

Las órdenes militares más importantes en la Península Ibérica fueron:

- ✧ **Orden de Calatrava:** Creada en 1158 en Calatrava bajo la regla cisterciense, intervino frecuentemente en las batallas y en la política de los siglos posteriores. Su símbolo es una cruz griega de gules con flores de lis en las puntas y su hábito es de color blanco. Sólo pueden pertenecer a ella personajes del reino de Castilla procedentes del pueblo castellano.
- ✧ **Orden de Alcántara:** Fundada en 1176 bajo los auspicios de la orden de Calatrava, pronto se independizó de ella y adquirió grandes territorios en Extremadura y Andalucía. Su símbolo es una cruz flordelisada y esmaltada de sinople y

el hábito también es de color blanco. Sólo pueden pertenecer a ella personajes del reino de Castilla procedentes del pueblo castellano.

- ✧ **Orden de Santiago:** Creada en 1170 bajo la regla agustina —lo que permitía a sus miembros casarse—, se implicó completamente en la política castellana durante los siglos XIV y XV. Su hábito también es blanco, pero llevan una cruz de Santiago de gules. Pueden pertenecer a ella personajes de los reinos de Castilla, Aragón o Navarra, sea cual sea su pueblo de procedencia.
- ✧ **Orden de Avis:** Fundada en 1147 tras la conquista de Lisboa, juró desde el principio guerrear en todo momento contra los enemigos musulmanes. Su símbolo es una cruz flordelisada de sinople, parecida a la de Alcántara, como agradecimiento al apoyo que siempre le mostró. Pueden pertenecer a ella personajes del reino de Portugal.
- ✧ **Orden de Montesa:** Con los bienes requisados a los templarios, Jaime II de Aragón creó en 1317 la orden militar de Montesa. Su divisa era una cruz roja sin flores y su hábito también era de color blanco. Pueden pertenecer a ella aquellos personajes que procedan de la corona de Aragón.
- ✧ **Orden de Cristo:** En 1319, el rey Dionís de Portugal asignaba los bienes requisados a los templarios a esta nueva orden, considerada desde su comienzo una continuación de la labor que realizaron los templarios en Portugal en su lucha contra los musulmanes. Su divisa fue una cruz blanca y roja. Pueden pertenecer a ella personajes del reino de Portugal.

La profesión de Caballero de Orden Militar permite utilizar rituales de fe.

- ✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 15 y Cultura 15.

CONSILIUM ARBITRO: PROFESIÓN LIBRE

Como habrás podido observar, la lista de profesiones que tienen los personajes para elegir es bastante extensa, pues cuenta con más de 40 profesiones distintas, pero siempre puede darse el caso de que ninguna de ellas se ciña a lo que tienes pensado para tu personaje. En ese caso, y siempre que le expliques al Director de Juego lo que quieres con una cierta profundidad —nada de “Quiero un superguerrero con mucho en Fuerza y en Seducción”—, él debe permitirlo y supervisarlo —recuerda que el DJ siempre tiene la última palabra—, puedes “construirte” una profesión libre, utilizando las siguientes reglas:

- ✧ **Mínimos de Características:** Elige dos características que se relacionen con la profesión que has pensado y ponles un valor de 20.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elige las cuatro competencias que quieras como primarias, siempre que tengan que ver con la idea que tienes en mente.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Igual que las primarias, pero sólo puedes elegir seis competencias como secundarias; es lo malo de la profesión libre, que cuentas con menos competencias.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Escoge los ingresos de una de las profesiones de la lista que se asemeje lo más posible a tu idea. Esos serán los ingresos de tu personaje.

Exemplum: Habíamos pensado hacernos una especie de cortesano-espía, pero no exactamente como el que aparece en la lista, así que optamos por la profesión libre, siempre con el beneplácito del DJ. Indicamos como mínimos en características 20 en Comunicación y 20 en Agilidad, como competencias primarias Corte, Elocuencia, Escuchar y Sigilo, mientras que como secundarias tenemos Descubrir, Empatía, Idioma (a elegir), Tregar, Leer y Escribir y 1 Competencia de Armas Noble a elegir. Para los ingresos mantenemos los del cortesano, y ya tenemos la profesión que queremos para nuestro personaje.

- ✧ **Competencias Primarias:** Cabalgar, Teología y 2 Competencias de Armas de Soldado o de Noble.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Descubrir, Elocuencia, Empatía, Escuchar, Esquivar, Idioma (Latín), Leer y Escribir y Mando.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Los *fráteres* de menor entidad (Baja Nobleza) reciben unos 500 maravedíes al mes, mien-

tras que aquéllos que ostentan los más altos puestos (Alta Nobleza) reciben 1.800 maravedíes.

Cambista

Se trata de todos aquellos individuos que se dedican a cambiar la moneda de los diferentes reinos: pesan las monedas en balanzas para determinar el precio exacto del cambio y se quedan con una parte de lo estipulado en el canje. También pueden realizar otro tipo de operaciones financieras, como préstamos, cobrando por ello, eso sí, un alto interés. Acostumbran a trabajar en la calle o bajo un soportal, colocando un tablón a modo de mesa —tablón que recibe el nombre de “banca”, de donde procede la palabra “banquero”—. El trabajo del cambista siempre estuvo mal visto por la Iglesia cristiana y el Islam, pues para ellos no fueron más que simples usureros y la mayor parte de ellos eran judíos.

- ✧ **Mínimos de Características:** Cultura 15, Habilidad 10 y Percepción 10.
- ✧ **Competencias Primarias:** Alquimia, Comerciar, Conocimiento Mineral y Elocuencia.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Artesanía, Cuchillos, Descubrir, Empatía, Idioma (a elegir), Leer y Escribir, Memoria y Ocultar.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Comerciar x10 en maravedíes.

Cazador

Esta profesión engloba a todos aquellos campesinos que sobreviven gracias a la caza, individuos montaraces la mayor parte de las veces, criados en los bosques y los montes, y con poco contacto con sus congéneres. El cazador o montero acostumbra a cazar con arco —es el único oficio medieval que emplea el arco en la Península— y una trailla de perros sabuesos con los que perseguir, acosar y derribar a sus presas. La caza de volatería, llamada también cetrería, en la que se utilizan halcones y azores, solía ser practicada como deporte por nobles y reyes, por lo que es prácticamente desconocida para el cazador.

- ✧ **Mínimos de Características:** Percepción 20.
- ✧ **Competencias Primarias:** Arcos, Escuchar, Rastrear y Sigilo.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Cabalgar, Conocimiento Animal, Conocimiento de Área, Conocimiento Vegetal, Descubrir, Lanzar, Tregar y 1 Competencia de Armas de Villano.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Rastrear en maravedíes.

Clérigo

Esta profesión sólo puede ser escogida por personajes de sexo masculino. Aquéllos que quieran tener un personaje femenino con una profesión eclesiástica pueden elegir caballero de orden militar o monje.

Dentro de esta profesión se incluyen a todos aquellos sacerdotes que integran la aristocracia eclesiástica, como los obispos, los arzobispos, los altos funcionarios de la Iglesia en general o los hombres que, en suma, controlan la institución de la Santa Iglesia de Roma en la Península —si deseas que tu personaje pertenezca a rangos inferiores debes escoger la profesión de

sacerdote—. En la mayor parte de los casos, los cargos eclesiásticos se otorgan a hijos segundones de grandes nobles que ni siquiera tienen una verdadera vocación sacerdotal, por lo que continúan llevando su vida normal, aunque sin casarse —pues les está prohibido, aunque no tener hijos—, muchas veces sin tan siquiera visitar la diócesis de la que se deberían encargar. A todos los efectos, el cargo recibido se considera un título nobiliario más, así que para saber el rango que ostenta el personaje consulta la siguiente lista, dependiendo del título que poseyera su familia:

- ✧ **Cardenal:** Equivalente al duque. Obispo de alto rango designado por el propio Papa como miembro de su Colegio cardenalicio.
- ✧ **Arzobispo:** Equivalente al marqués. Obispo a cargo de una archidiócesis, una diócesis especialmente importante.
- ✧ **Obispo:** Equivalente al conde. Sacerdote a cargo de una diócesis.
- ✧ **Arcediano:** Equivalente al vizconde. Ayudante del obispo en la administración de una diócesis.
- ✧ **Deán:** Equivalente al barón. Sacerdote que preside la reunión de los canónigos en el cabildo de una diócesis.
- ✧ **Arcipreste:** Equivalente al señor. Sustituto del obispo en las ceremonias en caso de enfermedad o incapacidad de éste.
- ✧ **Canónigo:** Equivalente al caballero. Uno de los asesores del obispo que conforman el cabildo de la diócesis.
- ✧ **Portero:** Equivalente al hidalgo. Una especie de tesorero eclesiástico cuya principal función es localizar a todos aquéllos que no pagan el diezmo a la Iglesia y enviarlos a prisión.

La profesión de clérigo permite utilizar rituales de fe.

- ✧ **Mínimos de Características:** Cultura 15 y Suerte 50.
- ✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Idioma (Latín), Leer y Escribir y Teología.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Corte, Descubrir, Empatía, Enseñar, Escuchar, Idioma (Griego), Memoria y 1 Competencia de Armas de Noble.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Los ingresos aumentan conforme aumenta el rango dentro de la jerarquía eclesiástica. Los más bajos de todos ellos, el canónigo y el portero, obtienen 350 maravedíes mensuales y va subiendo de 350 en 350 hasta llegar al cardenal, que sacaría al mes 2.450 maravedíes. Por ejemplo, el obispo, cuatro rangos por encima del canónigo, ingresaría 1.750 maravedíes cada mes. La verdad es que es bueno ser clérigo...

Comerciante

Dentro de esta profesión podemos encontrar desde el gran mercader que realiza transacciones con ciudades de otros reinos, hasta aquéllos que monopolizan el mercado de una ciudad, la aduana de un puerto o la feria de una provincia, sin olvidarnos de todos aquellos pequeños buhoneros que viajan de pueblo en pueblo vendiendo sus mercancías y comprando productos locales, o del modesto armador que fleta un barco para establecer una nueva ruta comercial por el Mediterráneo. En resumen, se trata del hombre de negocios del Medioevo, dis-

puesto a correr los riesgos que hagan falta si la ganancia vale la pena.

- ✧ **Mínimos de Características:** Comunicación 20.
- ✧ **Competencias Primarias:** Comerciar, Elocuencia, Empatía e Idioma (a elegir).
- ✧ **Competencias Secundarias:** Descubrir, Conducir Carro o Navegar (elegir una de las dos), Conocimiento de Área, Escuchar, Leer y Escribir, Nadar, Ocultar y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Comerciar x10 en maravedíes.

Cómico

Con este nombre se conocen en el Medioevo a los actores, a todos aquéllos que se ganan la vida utilizando sus dotes de interpretación, en su mayor parte realizando actuaciones de índole religiosa o moralizante en fiestas o palacios, o trabajando como simples comediantes que divierten al pueblo con burlas y parodias. No suelen actuar solos, pues a menudo se agrupan en las llamadas Compañías de Alegres o de Locos, muchas de ellas asentadas de forma estable en las grandes ciudades de la Península. Las épocas de mayor trabajo para los actores son en verano, cuando viajan de pueblo en pueblo alegrando las muchas festividades estivales que se suceden por los diferentes reinos —aquéllos que se especializan en este tipo de actuaciones reciben el nombre de “cómicos de la legua”—, o en Navidad, cuando se representan los Misterios navideños en cada aldea, pueblo y ciudad de los reinos cristianos de la Península.

- ✧ **Mínimos de Características:** Comunicación 20.
- ✧ **Competencias Primarias:** Disfrazarse, Elocuencia, Empatía y Memoria.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Conducir Carro, Enseñar, Escamotear, Escuchar, Idioma (1 Idioma), Leyendas, Teología y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Tantos maravedíes como su porcentaje en Suerte x2.

Cortesano

Se entiende por corte al grupo de personas que rodean al rey y a su familia, habitualmente acompañándolo en sus desplazamientos y ostentando cargos de uno u otro tipo, ya sean de carácter administrativo o servil. Por tanto, cada una de las personas que pertenecen a la corte se considera cortesano, nobles que viven junto al rey y se encuentran a su servicio directo o al de algunos de sus familiares o colaboradores. Acostumbran a tener unos modales refinados, una amplia educación y una capacidad para las intrigas y las confabulaciones muy por encima de la media, pues la vida de un cortesano depende de lo que él diga y lo que se cuente sobre él.

- ✧ **Mínimos de Características:** Comunicación 15 y Percepción 15.
- ✧ **Competencias Primarias:** Corte, Elocuencia, Empatía y Seducción.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Descubrir, Cabalgar, Comerciar, Escuchar, Idioma (a elegir), Leer y Escribir, Sigilo y 1 Competencia de Armas de Noble a elegir.

✦ **Ingresos Mensuales:** Los cortesanos con un alto rango (Alta Nobleza) reciben 1.800 maravedíes al mes. El resto (la Baja Nobleza), sólo tienen 500 maravedíes.

Curandero

El curandero —o mejor, la curandera, ya que son en su mayoría mujeres quienes ejercen esta profesión— es la contrapartida del brujo, pues acostumbra a utilizar en la mayor parte de los casos remedios y tratamientos naturales, lo que no quiere decir que algunos curanderos no tengan importantes conocimientos ocultos, sólo que no suelen utilizarlos de forma tan frecuente. Ya que además tienen aptitudes como parteras, veterinarios y en el tratamiento de enfermedades, los curanderos son muy respetados en la comunidad en la que viven, aunque no suelen percibir grandes compensaciones económicas por su trabajo, pues el pago se suele realizar en especie o, a lo sumo, con algunos maravedíes.

- ✦ **Mínimos de Características:** Habilidad 15 y Cultura 10.
- ✦ **Competencias Primarias:** Alquimia, Conocimiento Mágico, Empatía y Sanar.
- ✦ **Competencias Secundarias:** Astrología, Descubrir, Conocimiento Animal, Conocimiento Mineral, Conocimiento Vegetal, Leyendas, Medicina y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Sanar en maravedíes. Los curanderos que pertenezcan a la posición social de Esclavo serán mantenidos por su amo.

Derviche

Esta profesión sólo puede ser escogida por personajes de sexo masculino.

El derviche —del persa *dervix*, que significa “religioso”— es un hombre que, de forma similar a lo que hacen los anacoretas cristianos o los monjes budistas, deja atrás todas sus posesiones para dedicar su vida a la oración y a la aproximación filosófica a su Dios —o sea, Allah—. Acostumbra a rezar realizando una serie de danzas, cantos, giros y balanceos mientras repite una y otra vez el nombre de Allah hasta alcanzar el éxtasis¹. Muchos de ellos viven en comunidades religiosas llamadas *khankah*, que es lo más parecido que podemos encontrar en el mundo musulmán a un monasterio. Todos los derviches son, además, sufíes, religiosos islámicos que buscan la unión directa con Allah mediante el ayuno, la meditación y la oración.

La profesión de Derviche permite utilizar rituales de fe.

- ✦ **Mínimos de Características:** Agilidad 15 y Cultura 20.
- ✦ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Empatía, Leer y Escribir y Teología.
- ✦ **Competencias Secundarias:** Conocimiento Mágico, Descubrir, Escuchar, Esquivar, Enseñar, Leyendas, Memoria y Sanar.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Los derviches no tienen posesiones ni equipo propio, por lo que no reciben ingresos mensuales. En cambio, y tengan la posición social que tengan, sus gastos son mínimos: tan sólo 10 maravedíes a la semana.

¹ *Addenda:* En caso de tener un PJ derviche con rituales de fe, deberá danzar y bailar mientras ejecute los rituales que conozca, ya que es su manera de ponerse en contacto con la divinidad.

Embaucador

El embaucador no es más que uno de los muchos truhanes que proliferaron en la Edad Media. Este farsante se hacía pasar por un auténtico alquimista ante el pueblo llano y acudía a todas las ferias y mercados que podía, donde presentaba sus milagrosos elixires y otros productos, a cual más maravilloso. Dado que sus remedios y medicinas tienen más posibilidades de provocar una indigestión que una cura, el embaucador solía llevar una vida itinerante, viajando de pueblo en pueblo en sus carretas y carromatos.

- ✦ **Mínimos de Características:** Agilidad 10 y Comunicación 15.
- ✦ **Competencias Primarias:** Comerciar, Conducir Carro, Elocuencia y Empatía.
- ✦ **Competencias Secundarias:** Alquimia, Conocimiento Vegetal, Correr, Disfrazarse, Escamotear, Esquivar, Idioma (a elegir) y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Elocuencia en maravedíes.

Escriba

Con este nombre se designa a todo funcionario menor que realiza trabajos para comerciantes o cortesanos influyentes, hábil con los números y con las letras. Su labor es similar a la de un secretario, pues escribe todas las cartas y documentos que le son dictados, pero también a la de un notario, ya que redacta igualmente todo tipo de certificados y transacciones con carácter oficial. Los musulmanes lo llaman *katib* —que quiere decir “secretario”— o *khasi* si se trata de un esclavo, mientras que los judíos lo denominan *soferim* y le otorgan cierta función religiosa, pues sólo a los escribas se les permite copiar las Santas Escrituras.

- ✦ **Mínimos de Características:** Cultura 15 y Percepción 15.
- ✦ **Competencias Primarias:** Comerciar, Idioma (Latín, Hebreo o Árabe, según su cultura), Leer y Escribir y Memoria.
- ✦ **Competencias Secundarias:** Descubrir, Elocuencia, Empatía, Enseñar, Escuchar, Idioma (a elegir), Sigilo y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Leer y Escribir x10 en maravedíes. Los escribas que sean esclavos no recibirán nada, ya que deben ser mantenidos por su señor.

Ghazi

El *ghazi* —cuyo nombre quiere decir “paladín”— no es más que un guerrero musulmán fanático que ha jurado hacer la guerra contra los infieles para, así, poder difundir el Islam y defender sus fronteras, de forma muy similar a lo que hacen las ordenes militares cristianas, aunque el *ghazi* puede proceder de cualquier posición social. Muchos de ellos reciben también el nombre de *al-morabit*, “los que viven en castillos”, pues acostumbran a habitar comunidades fortificadas llamadas *ribats*, un cruce entre castillo y monasterio que se sitúa en la frontera y que cumple las mismas funciones que las fortificaciones de las ordenes militares. En su mayor parte son sufíes, pero algunos de ellos pueden pertenecer más o menos en secreto a la secta islámica Ismailí.

La profesión de *Ghazi* permite utilizar rituales de fe.

✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 15, Habilidad 15 y Suerte 40.

✧ **Competencias Primarias:** Arcos, Cabalgar, Teología y 1 Competencia de Armas a elegir de cualquier tipo.

✧ **Competencias Secundarias:** Descubrir, Empatía, Escudos, Esquivar, Leer y Escribir, Mando, Sanar y Tormento.

✧ **Ingresos Mensuales:** Los *ghazi* de mayor rango (de posición social Noble o Mercader) reciben al mes 500 maravedíes, mientras que los de menor rango (de posición social Ciudadano o Campesino) sólo reciben 80 maravedíes mensuales.

Goliardo

Esta profesión puede ser ejercida por personajes de sexo femenino, pero deberán hacerlo disfrazadas.

Aunque el nombre goliardo —del francés *gouliard*— designaba en un principio a los clérigos vagabundos, ociosos y de vida licenciosa, terminó utilizándose igualmente para nombrar a los monjes estudiantes de las primeras universidades controladas por la Iglesia, ya que, como los primeros, también gustaban del vino, de las mujeres y de la diversión. Acostumbran a ser jóvenes pícaros y amorales, de costumbres disolutas que se protegen en su condición de monjes para escapar de la justicia secolar y, de paso, obtener comida y alojamiento en parroquias y monasterios. Los goliardos son gente imaginativa, sin recursos, enamorados de la vida andariega y parrandera, que desprecian el trabajo serio y constante, al resultarles más cómodo mendigar unas cuantas monedas con que satisfacer sus necesidades. Existió incluso toda una corriente literaria medieval en la que el goliardo se convertía en protagonista de los relatos e historias: *El Libro del Buen Amor*, *El Decamerón* o el *Carmina Burana* son buenos ejemplos de esta literatura.

La profesión de Goliardo permite utilizar rituales de fe.

✧ **Mínimos de Características:** Cultura 15, Habilidad 10 y Agilidad 10.

✧ **Competencias Primarias:** Cantar, Escamotear, Leer y Escribir y Seducción.

✧ **Competencias Secundarias:** Correr, Elocuencia, Esquivar, Idioma (Latín), Juego, Pelea, Teología y 1 Competencia de Armas de Villano.

✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Leer y Escribir en maravedíes, cantidad que acostumbran a gastar rápidamente.

Infanzón

Con este nombre se conoce al señor feudal que vive por y para la guerra, un guerrero que sirve y protege al señor del cual es vasallo, ya sea otro noble de mayor rango o el propio rey. Son la piedra angular del sistema feudal, líderes en la batalla y defensores de los valores que han jurado cumplir desde su más tierna infancia, pues han sido entrenados en la carrera de las armas desde pequeños, cuando trabajan de pajes y escuderos para otros caballeros. Gracias a su posición social, sus privilegios y su nivel económico, el infanzón cuenta con sus propias armas, armadura y caballo, con los que se dirige a la batalla, ondeando en el extremo de su lanza su enseña o la de su señor.

En el mundo islámico, el infanzón recibe el nombre de *arif* —“capitán de tropa”—, y acostumbra a ser un combatiente experto con una tropa bajo su mando.

✧ **Mínimos de Características:** Fuerza 15 y Agilidad 15.

✧ **Competencias Primarias:** Cabalgar, Mando y 2 Competencias de Armas de Noble o Soldado a elegir.

✧ **Competencias Secundarias:** Ballestas, Descubrir, Escuchar, Escudos, Esquivar, Juego, Leer y Escribir y Tormento.

✧ **Ingresos Mensuales:** Los grandes infanzones (Alta Nobleza) reciben 1.800 maravedíes mensuales, mientras que los de menor rango (Baja Nobleza) ganan tan sólo 500 maravedíes.

Juglar

Se denomina juglar al músico y narrador errante que viaja de pueblo en pueblo para ganarse la vida y convierte cualquier calle o plaza en su escenario, especialmente cuando se celebra en la localidad una feria o un festejo importante. Algunos, con más suerte y talento, pueden trabajar al servicio de un señor, divirtiéndolo a él y a sus familiares con su música y con sus acrobacias, aunque todos ellos terminan cansándose de la vida sedentaria y vuelven a los caminos tarde o temprano. En el mundo islámico recibe el nombre de *hazzan* —“cantor”—, pues acompañan a la música con sus propias voces.

✧ **Mínimos de Características:** Comunicación 20, Agilidad 15 y Cultura 10.

✧ **Competencias Primarias:** Cantar, Elocuencia, Escamotear y Música.

✧ **Competencias Secundarias:** Correr, Esquivar, Leer y Escribir, Leyendas, Pelea, Saltar, Sigilo y 1 Competencia de Armas de Villano.

✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje de Cantar, Elocuencia o Música (lo que sea mayor) en maravedíes. Los juglares que pertenezcan a la posición social de Esclavo deberán ser mantenidos por su señor.

Ladrón

Se trata de una de esas profesiones que sólo se pueden desarrollar en el contexto de una ciudad medieval, donde es fácil pasar desapercibido y las posibilidades de cometer un delito y no ser apresado son mayores que en un pueblo o aldea, donde, al fin y al cabo, todo el mundo se conoce. El ladrón es un individuo que vive del robo y del hurto, ya sea como un cortabolsas de dedos ligeros y presencia sigilosa o como un brutal rajagargantas de los que arrinconan a sus víctimas en cualquier callejón solitario dispuesto a llevarse la bolsa, la vida o quizá ambas cosas...

✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 15 y Habilidad 20.

✧ **Competencias Primarias:** Correr, Escamotear, Esquivar y Trepar.

✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Descubrir, Disfrazarse, Escuchar, Forzar Mecanismos, Lanzar, Sigilo y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Suerte x2 en maravedíes.

Mago

Esta profesión no puede ser ejercida por personajes de sexo femenino.

El mago —del persa *magus* que procede a su vez del latín— es un varón procedente de familias nobles o adineradas que ha recibido desde pequeño instrucción en Leyes, Teología y magia. Suelen ser considerados sabios prestigiosos de profundos conocimientos con los que realizan predicciones, interpretaciones de los sueños, filtros amorosos y un largo etcétera. Hasta tal punto están bien vistos en el mundo islámico que muchos de ellos ocupan cargos importantes en el gobierno o en la sociedad.

- ✧ **Mínimos de Características:** Cultura 20 y Percepción 15.
- ✧ **Competencias Primarias:** Conocimiento Mágico, Elocuencia, Leer y Escribir y Teología.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Alquimia, Astrología, Conocimiento Animal, Conocimiento Mineral, Conocimiento Vegetal, Enseñar, Medicina y Memoria.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Conocimiento Mágico x5 en maravedíes, aunque si ocupa un alto cargo (pertenece a la Alta Nobleza), puede multiplicar su porcentaje x20.

Malsín

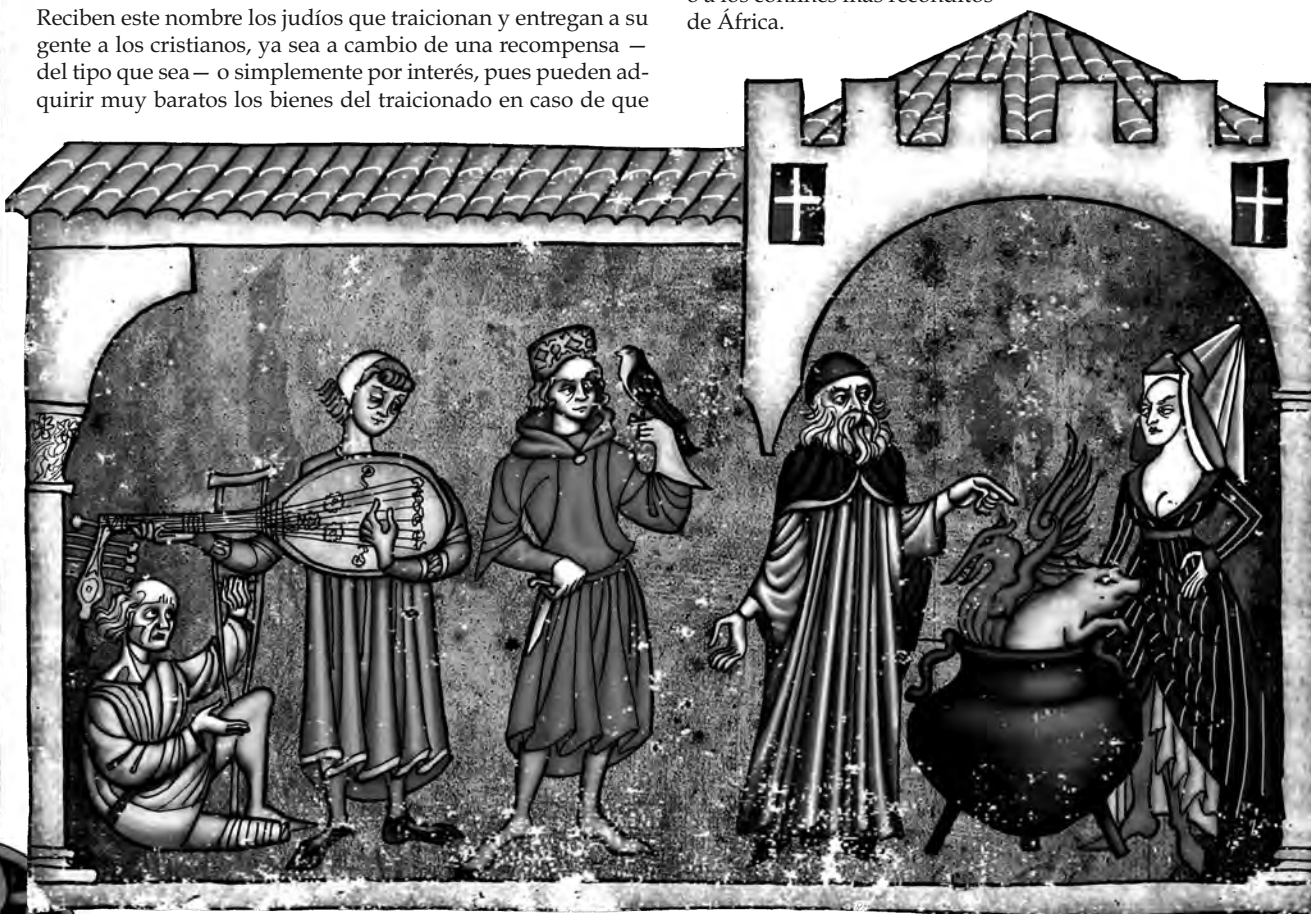
Reciben este nombre los judíos que traicionan y entregan a su gente a los cristianos, ya sea a cambio de una recompensa —del tipo que sea— o simplemente por interés, pues pueden adquirir muy baratos los bienes del traicionado en caso de que

fuera ejecutado. También se denomina malsín al converso que denuncia a todos aquellos judíos que han sido bautizados en la fe cristiana pero continúan practicando su religión en secreto. Aquellos personajes que se decidan por esta profesión deberán tener mucho cuidado y mantenerla en secreto, pues dentro de la comunidad judía, los malsines no tienen demasiada buena fama y es normal que terminen expulsados, apedreados o incluso asesinados.

- ✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 15 y Percepción 20.
- ✧ **Competencias Primarias:** Conocimiento de Área, Escuchar, Forzar Mecanismos y Sigilo.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Correr, Descubrir, Empatía, Memoria, Saltar, Trepar y 1 Competencia de Armas de Villano.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Suerte x2 en maravedíes.

Marino

Es marino todo aquél que trabaja y, generalmente, vive en la cubierta de un barco, desde el simple pescador que todas las mañanas abandona la playa del pueblo para faenar, al comerciante que viaja de puerto en puerto llevando sus productos allí donde se necesitan —cobrando, de paso, un buen precio por ellos—, sin olvidarnos del marinero que pasa las semanas y los meses enarbolando e izando velas, o el explorador que se embarca hacia mares desconocidos para llegar a las Indias o a los confines más recónditos de África.



Parte I: Dramatis Personae

- ✧ **Mínimos de Características:** Habilidad 15 y Agilidad 15.
- ✧ **Competencias Primarias:** Descubrir, Nadar, Navegar y Tregar.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Astrología, Idiomas (2 idiomas a elegir), Juego, Memoria, Sanar, Seducción y 1 Competencia de Armas de Villano o Soldado.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Navegar x5 en maravedíes, aunque muchos de ellos acostumbran a gastarlo todo en cuanto llegan a puerto.

Médico

En el mundo cristiano, la práctica médica se basa en las teorías de Galeno, en el uso de sangrías, purgas y vomitivos, con tratamientos apoyados en el descanso, en la toma de determinados minerales y plantas, y en la práctica de amputaciones y curación de fracturas mediante métodos tan violentos como dolorosos. Sin embargo, en el mundo judío y árabe, la medicina se ha visto enriquecida por grandes estudios científicos, y ya se conocen las propiedades beneficiosas de una buena higiene corporal o de una dieta equilibrada, o el uso de determinados productos anestésicos antes de iniciar una operación quirúrgica. No es raro, por tanto, que se prefieran los servicios de un médico judío o árabe antes que de uno cristiano.

- ✧ **Mínimos de Características:** Cultura 15 y Habilidad 15.

- ✧ **Competencias Primarias:** Conocimiento Vegetal, Empatía, Medicina y Sanar.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Alquimia, Conocimiento Animal, Conocimiento Mineral, Descubrir, Elocuencia, Leer y Escribir, Memoria y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Medicina x10 en maravedíes.

Mediero

Esta profesión, muy extendida entre los judíos hispanos del Medievo, representa lo que actualmente conocemos como “mediador” o “intermediario”, un comerciante que compra barato donde hay abundancia y vende caro donde hay escasez, sea del producto que sea, pero que también puede proporcionar por un módico —y, a veces, elevado— precio algún tipo de mercancía ilegal o de dudosa procedencia, pues son muchos los clientes del mediero que necesitan determinados artículos que sólo pueden conseguir a través de él.

- ✧ **Mínimos de Características:** Comunicación 15 y Cultura 15.
- ✧ **Competencias Primarias:** Comerciar, Conocimiento de Área, Elocuencia y Empatía.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Disfrazarse, Escamotear, Esquivar, Leer y Escribir, Mando, Sigilo, Tormento y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.



- ✦ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Comerciar x10 en maravedíes.

Mendigo

Se trata de un individuo que debido a determinadas circunstancias se ve obligado a pedir limosna, dedicado a vagabundear sin hacer nada más, sobreviviendo gracias a la caridad ajena y, en muchas ocasiones, a cierta dosis de astucia propia, pues muchos de ellos utilizan todo tipo de artes y engaños para ganarse el sustento diario: contando historias en las plazas, realizando pequeños juegos malabares, tocando algún tosco instrumento, ayudando a los campesinos o artesanos con alguna dura labor o, directamente, rapiñando todo aquello que se les pone por delante.

- ✦ **Mínimos de Características:** Ninguno.
- ✦ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Empatía, Escamotear y Memoria.
- ✦ **Competencias Secundarias:** Artesanía, Comerciar, Idioma (a elegir), Juego, Ocultar, Pelea, Sigilo y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** La mitad de su porcentaje en Elocuencia en maravedíes.

Monje

Si los sacerdotes y clérigos componen el clero secolar, los monjes conforman el llamado clero regular, pues se trata de religiosos que se acogen a la regla de una orden monástica, practicando sus votos (los de pobreza, castidad y obediencia), al tiempo que llevan una vida ascética de recogimiento, oración y contemplación —al menos en teoría, porque en la práctica era común encontrar monjes con un estilo de vida bastante más relajado—. Para conseguir el retiro y la paz que tanto necesitan, las órdenes religiosas construyen monasterios y abadías que, con el paso del tiempo, se convirtieron en grandes centros del saber y la cultura medieval, gracias a sus copistas y bibliotecas. En el interior del monasterio, se mantenía una estricta jerarquía de rangos y clases:

- ✦ **Abad:** Superior de un monasterio, responsable de la administración del mismo y de las tierras que lo rodean, de forma similar a como actuaban los señores feudales. Equivale a la posición social de Alta Nobleza.
- ✦ **Prior:** Ayudante del abad en un gran monasterio o superior de un priorato, monasterio de pequeño tamaño que puede o no depender de una abadía. Equivale a la posición social de Baja Nobleza.
- ✦ **Hermanos:** Con este nombre englobamos a todos aquellos monjes que ostentan una función determinada dentro del monasterio, como es el caso del deán —encargado de los asuntos económicos—, el hermano claustral —encargado de la disciplina y del cumplimiento de la regla entre los monjes— o el cillerero —mayordomo y despensero, encargado de la compra y venta de los productos necesarios para el mantenimiento del monasterio—. Equivale a la posición social de Burgués.
- ✦ **Monje:** Cada uno de los miembros del monasterio. Equivale a la posición social de Villano.
- ✦ **Novicio:** Religioso que ha tomado el hábito de una orden, pero que todavía no ha ejercido como monje y

debe permanecer como novicio de uno a cuatro años, según la orden. Equivale a la posición social de Campesino.

Las órdenes religiosas más importantes en el Medievo de la Península Ibérica son:

- ✦ **Agustinos:** Monjes especializados en la enseñanza, suelen vestir hábito de color oscuro.
 - ✦ **Benedictinos:** Utilizan hábitos negros y se les suele denominar “monjes negros”.
 - ✦ **Cartujos:** Monjes de hábito blanco que se retiran completamente del mundo y viven como eremitas dentro de su propio monasterio. Rara vez salen de él o se comunican con el exterior, por lo que no es una orden muy recomendada para personajes jugadores.
 - ✦ **Cistercienses:** Una escisión de los benedictinos, que utilizan hábito blanco, por lo que se les denomina “monjes blancos”.
 - ✦ **Dominicos:** De hábito blanco con capa negra, los *Domini canis* —“perros del Señor”— nacen para defender a la Iglesia de cualquier tipo de herejía que trate de socavar sus cimientos. Gracias a ello, los dominicos fueron parte integrante de la Inquisición desde su mismo comienzo.
 - ✦ **Franciscanos:** De hábito pardo, la de los franciscanos es una orden mendicante que sigue los postulados de San Francisco de Asís. Solían ser llamados frailes y durante todo el siglo XIV tuvieron varias disputas con la jerarquía eclesiástica por su observancia estricta del voto de pobreza, que llegaba al extremo de mendigar por pueblos y ciudades.
 - ✦ **Mercedarios:** Dedicados al rescate de prisioneros de tierras infieles, los mercedarios, que visten hábito blanco, podían incluso canjear sus propias vidas por las de los cautivos.
- La profesión de Monje permite utilizar rituales de fe.
- ✦ **Mínimos de Características:** Cultura 15 y Suerte 45.
 - ✦ **Competencias Primarias:** Enseñar, Idioma (Latín), Leer y Escribir y Teología.
 - ✦ **Competencias Secundarias:** Cantar, Descubrir, Elocuencia, Empatía, Escuchar, Idioma (Griego), Idioma (Árabe) y Memoria.
 - ✦ **Ingresos Mensuales:** El abad recibe 1.800 maravedíes al mes, el prior y los hermanos, 500; los monjes, 80 y los novicios solamente 40 maravedíes.

Muccadím

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes varones.

Aunque en un principio se denominaba *muccadím* a cada uno de los miembros del consejo de ancianos que regía la comunidad judía de una determinada ciudad, en la Baja Edad Media el término se aplica a todos aquellos individuos que forman parte de la milicia judía, una especie de policía que, de forma similar a la profesión de alguacil, se encarga de mantener la seguridad dentro del recinto de la judería, especialmente en las puertas que dan acceso a las mismas. Acostumbraban a tener conocimiento en Leyes, pues tenían la potestad para castigar un delito allí donde lo vieran.

✧ **Mínimos de Características:** Fuerza 15 y Cultura 10.

✧ **Competencias Primarias:** Empatía, Pelea, Teología y 1 Competencia de Armas de Villano o Soldado a elegir (pero nunca armas con filo).

✧ **Competencias Secundarias:** Correr, Descubrir, Escuchar, Esquivar, Mando, Sanar, Saltar y Tormento.

✧ **Ingresos Mensuales:** Reciben 80 maravedíes al mes.

Pardo

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes que pertenezcan al reino de Castilla y al de Granada.

El pardo no es más que un caballero de origen villano, pues ni pertenece a la nobleza ni actúa como un soldado profesional. Se trata de un pequeño terrateniente, un artesano o campesino adinerado que ha conseguido el suficiente dinero para costearse un caballo y unas armas con las que participar en “cabalgadas”, expediciones de saqueo en territorio musulmán, y que nada sabe de treguas, tratados ni paces, pues muchos de ellos no pasan de ser más que bandidos y asesinos que actúan en la frontera granadina. Claro que en el reino nazarí también tenían su equivalente, los *al-mogauar* —“los que hacen algaras”—, que también se dedicaban a atacar la frontera castellana.

✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 20 y Habilidad 15.

✧ **Competencias Primarias:** Cabalgar, Descubrir, Mando y 1 Competencia de Armas de Villano o Soldado a elegir.

✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Conocimiento de Área, Escuchar, Idioma (a elegir), Rastrear, Sanar, Sigilo y Tormento.

✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Suerte x10 en maravedíes.

Pastor

Se trata de un campesino o esclavo que trabaja al servicio de un noble o de un rico comerciante cuidando y manteniendo su ganado. Suele ser un oficio a tiempo completo, pues un pastor tiene que llevar todos los días al salir el sol a los animales a pastar en los campos habilitados para ello, y no regresa hasta que no cae la noche. Acostumbra a llevar consigo a varios perros para que le ayuden en las labores de guía y protección del ganado.

✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 15 y Percepción 20.

✧ **Competencias Primarias:** Conocimiento Animal, Descubrir, Escuchar y Rastrear.

✧ **Competencias Secundarias:** Artesanía, Astrología, Correr, Hondas, Lanzar, Palos, Saltar y Tregar.

✧ **Ingresos Mensuales:** La mitad de su porcentaje en Conocimiento Animal en maravedíes. Los pastores esclavos deben ser mantenidos por su señor.

Pirata

De forma similar al marino, el pirata también pasa la mayor parte de su vida en el mar, pero al contrario que aquél, éste se gana la vida atacando y asaltando a todo aquel navío que se

pone a su alcance, siempre y cuando represente un buen botín sin suponer una gran amenaza. Aunque piratas existieron en todos los mares que rodean la Península Ibérica, especialmente famosos fueron los que azotaron las costas mediterráneas, sobre todo las naves islámicas procedentes de África o incluso del reino nazarí, pues muchos musulmanes consideraban la piratería contra el infiel una especie de Guerra Santa que les proporcionaba, además, buenos dividendos.

✧ **Mínimos de Características:** Habilidad 15 y Agilidad 15.

✧ **Competencias Primarias:** Descubrir, Nadar, Navegar y 1 Competencia de Armas de Villano o Soldado a elegir.

✧ **Competencias Secundarias:** Astrología, Ballestas, Idioma (a elegir), Juego, Lanzar, Sanar, Seducción y Tregar.

✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Suerte x5 en maravedíes, aunque los piratas con barco propio (clase social burguesa) ganan Suerte x15. De todas formas, un pirata suele gastar muy rápido todo lo que gana.

Qaína

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo femenino.

Se trata de una cantora y bailarina de origen árabe que alterna sus servicios musicales con los sexuales. Suelen ser bastante habituales en las ciudades del reino nazarí, en las casas de nobles, mercaderes adinerados y hombres con recursos, muchos de los cuales las compran como esclavas por un precio exorbitante. En las raras etapas de paz entre árabes y cristianos, algunas *qainas* llegan a frecuentar las cortes cristianas, donde participan en fiestas y convites de acceso privado. A pesar de su condición de árabes, mujeres, meretrices y, muchas veces, esclavas, se las suele tener en muy alta estima.

✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 15, Comunicación 15 y Aspecto 17.

✧ **Competencias Primarias:** Cantar, Elocuencia, Música y Seducción.

✧ **Competencias Secundarias:** Corte, Empatía, Idioma (a elegir), Leyendas, Memoria, Ocultar, Saltar y Sigilo.

✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Cantar, Música o Seducción x2 (lo que sea mayor) en maravedíes. Las *qainas* esclavas deben ser mantenidas por su señor.

Rabino

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes varones.

El rabino es el sacerdote judío, un erudito de la Teología y las Leyes hebraicas, pues para lograr su posición ha de demostrar que domina dichos conocimientos, además de probar que lleva una vida honorable en la comunidad y con su esposa —sí, me temo que es obligatorio que el rabino esté casado, así que tenlo en cuenta para el resto de la creación del personaje—. Pero al contrario que el sacerdote cristiano, el rabino no ejerce a tiempo completo su profesión, sino sólo los sábados y durante las fiestas religiosas; el resto del tiempo, se dedica a cualquier otra profesión siempre que sea, eso sí, honorable.

La profesión de Rabino permite utilizar rituales de fe.

✧ **Mínimos de Características:** Suerte 50 y Cultura 20.

✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Idioma (Hebreo), Leer y Escribir y Teología.

✧ **Competencias Secundarias:** Astrología, Empatía, Enseñar, Escuchar, Idioma (Árabe), Idioma (Latín), Memoria y Sigilo.

✧ **Ingresos Mensuales:** Aunque no recibe sueldo alguno como rabino, obtiene con su otra profesión su porcentaje en Teología x10 en maravedíes para mantenerse él y a su mujer.

Ramera

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo femenino.

Se denomina ramera, manceba, prostituta, meretriz o mundana —entre otros bonitos apelativos— a toda aquella mujer que se gana la vida vendiendo su cuerpo, ya sea haciendo la calle o, más comúnmente, en burdeles o baños habilitados para ese fin, establecimientos que solían estar regentados por el propio municipio y que se anunciaban como tal colocando una rama sobre el dintel de la puerta de entrada; de ahí procede el nombre de “ramera”. Acostumbran a ser muchachas que han crecido en un entorno violento y amoral, por lo que suelen tener recursos propios para sobrevivir en la calle. En el mundo árabe se la denomina *djaria*, que es el nombre que recibe aquella esclava que se acuesta con su señor.

✧ **Mínimos de Características:** Aspecto 17.

✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Escamotear, Seducción y Sigilo.

✧ **Competencias Secundarias:** Comerciar, Correr, Descubrir, Empatía, Forzar Mecanismos, Juego, Ocultar y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.

✧ **Ingresos Mensuales:** Su porcentaje en Seducción en maravedíes. Las prostitutas esclavas deben ser mantenidas por su señor.

Sacerdote

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo masculino.

Si antes dijimos que recibían el nombre de clérigos todos aquellos eclesiásticos que conformaban la aristocracia de la Iglesia, los sacerdotes son, por el contrario, los que ocupan los rangos inferiores dentro de la jerarquía eclesiástica, los religiosos más cercanos a las clases sociales más bajas, de las que suelen proceder. El sacerdote —o presbítero, si queremos usar el término adecuado— ha sido ordenado por un obispo y puede por tanto oficiar la misa, administrar los sacramentos y perdonar los pecados de aquéllos que se confiesen ante él, aunque dentro del sacerdocio podemos encontrar también diferentes rangos:

✧ **Párroco:** Sacerdote al cargo de una parroquia. Corresponde a la posición social de Burgués.

✧ **Vicario:** Ayudante de un párroco en la dirección de una parroquia. Corresponde a la posición social de Villano.

✧ **Capellán:** Sacerdote que tiene a su cargo a un grupo de fieles que no está organizado como iglesia o parroquia, sino como hospital, prisión, ejército o capilla privada de algún noble. Corresponde a la posición social de Campesino.

La profesión de Sacerdote permite utilizar rituales de fe.

✧ **Mínimos de Características:** Cultura 15 y Suerte 50.

✧ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Leer y Escribir, Idioma (Latín) y Teología.

✧ **Competencias Secundarias:** Cantar, Conocimiento de Área, Descubrir, Empatía, Enseñar, Escuchar, Mando y Memoria.

✧ **Ingresos Mensuales:** Los párrocos ganan 750 maravedíes mensuales, mientras que los vicarios y capellanes sólo obtienen 80 cada mes.

Siervo de Corte

Se trata del individuo que se dedica a realizar todo tipo de trabajos serviles, desde preparar las comidas, atender el fuego, limpiar los caballos o fregar los suelos, ya sea dentro de un señorío, en la mansión de un rico mercader, en una casa nobiliaria o incluso en la corte de un rey. Algunos no son más que meras sombras que se mueven por la casa y de los que nadie recuerda el nombre —lo que no significa que no estén atentos a todo lo que ocurre en la misma—, y otros, tras muchos años de convivencia, se convierten en amigos e incluso consejeros de sus señores.

✧ **Mínimos de Características:** Agilidad 15 y Habilidad 15.

✧ **Competencias Primarias:** Artesanía, Conducir Carro, Conocimiento Vegetal y Sigilo.

✧ **Competencias Secundarias:** Corte, Correr, Comerciar, Degustar, Escuchar, Juego, Saltar y 1 Competencia de Armas de Villano a elegir.

✧ **Ingresos Mensuales:** Recibe 40 maravedíes cada mes, aunque los de posición social esclavo no reciben nada, ya que son mantenidos por su señor.

Soldado

Esta profesión representa al soldado profesional, un individuo de origen humilde —muchos de ellos campesinos reclutados de grado o a la fuerza— y con pertrechos de peor calidad que el infanzón, pero que también ha hecho de la guerra su oficio y de la batalla su vida. Muchos viven de forma permanente acantonados en un castillo o fortaleza defendiéndola de los ataques de los enemigos de su señor, mientras que otros terminan su vida tirados en el barro de un campo de batalla. En el mundo árabe el soldado recibe el nombre de *askari*, que es el término que se utiliza para designar a un combatiente experto.

✧ **Mínimos de Características:** Fuerza 15 y Habilidad 15.

✧ **Competencias Primarias:** Ballestas, Cabalgar, Escudos y 1 Competencia de Armas de Villano o Soldado a elegir.

✧ **Competencias Secundarias:** Descubrir, Conducir Carro, Cuchillos, Esquivar, Pelea, Sanar, Sigilo y Tormento.

✧ **Ingresos Mensuales:** Si posee un rango inferior (clase social Villano o Campesino) recibe su porcentaje en la Competen-

cia de Armas que tenga más alta en maravedíes; si tiene un rango superior (clase social Burgués) recibe el porcentaje x5 en maravedíes. Los soldados esclavos deben ser mantenidos por su señor.

Trovador

Al contrario que el juglar, que es de procedencia humilde, el trovador representa al poeta noble y culto, una mezcla de guerrero, cortesano y artista que dedica la mayor parte de su tiempo a cantar para ensalzar el amor a su dama, las crónicas de los hechos recientes o las leyendas del pasado. Se considera a sí mismo más un creador o compositor que un verdadero músico, y en contadas ocasiones interpreta sus propias canciones, excepto en círculos muy privados. Muchas veces ni siquiera sabe cantar o tocar bien un instrumento, así que prefiere contratar a un juglar para que lo haga por él.

- ✦ **Mínimos de Características:** Comunicación 15 y Cultura 15.
- ✦ **Competencias Primarias:** Elocuencia, Leer y Escribir, Música y Seducción.
- ✦ **Competencias Secundarias:** Cabalgar, Cantar, Corte, Empatía, Leyendas, Memoria, Sigilo y 1 Competencia de Armas de Noble a elegir.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Los trovadores de la Baja Nobleza reciben 500 maravedíes mensuales, pero los de la Alta Nobleza tienen a su disposición 1.800 cada mes.

Ulema

Esta profesión sólo puede ser ejercida por personajes de sexo masculino.

Aunque en el mundo musulmán no existe el sacerdocio tal y como se entiende en el mundo cristiano, el ulema —palabra árabe que quiere decir “sabio”—, llamado también alfaquí, es lo más parecido que existe. Se trata de un erudito del Corán y la Sunna, al mismo tiempo que un maestro de la ley islámica —que procede igualmente del Corán—, por lo que posee ciertas atribuciones religiosas parecidas a las de los sacerdotes cristianos al tiempo que cuenta con las atribuciones de un juez, lo que les convierte en miembros poderosos e influyentes en su comunidad. Algunos de ellos se han aprendido de memoria el Corán —para lo que se requiere tener 75% o más en Teología—, se les denomina *hafiz* y se les considera maestros entre maestros.

La profesión de Ulema permite utilizar rituales de fe.

- ✦ **Mínimos de Características:** Cultura 20 y Suerte 50.
- ✦ **Competencias Primarias:** Idioma (Árabe), Leer y Escribir, Memoria y Teología.
- ✦ **Competencias Secundarias:** Corte, Descubrir, Elocuencia, Empatía, Enseñar, Escuchar, Idioma (a elegir) y 1 Competencia de Armas de Noble a elegir.
- ✦ **Ingresos Mensuales:** Un ulema recibe al mes un sueldo equivalente a 1.800 maravedíes.

Para terminar, aquí te ofrecemos una tabla que resume los diferentes tipos de Competencias de Armas que corresponden a la posición de villano, soldado y noble: aquellas competencias marcadas con una X son las que pueden ser elegidas por una determinada profesión. Por ejemplo, un trovador tiene como competencia secundaria un arma de noble que, tal y como

vemos en la tabla, son Ballestas, Cuchillos, Escudos, Espadas, Espadones, Lanzas y Pelea.

Si deseas tener más información sobre estas competencias, consulta el capítulo IV (pág. 98).

Tipos de Competencias de Armas

Competencia de Armas	Arma de Villano	Arma de Soldado	Arma de Noble
Arcos	X	X	-
Ballestas	-	X	X
Cuchillos	X	X	X
Escudos	-	X	X
Espadas	-	-	X
Espadones	-	-	X
Hachas	X	X	-
Hondas	X	-	-
Lanzas	-	X	X
Mazas	X	X	-
Palos	X	-	-
Pelea	X	X	X

Exemplum: Sigamos con la creación de nuestro Lope de Navarrete. Al pertenecer a la baja nobleza, miramos las profesiones que corresponden a esa posición dentro de la sociedad cristiana y nos decidimos por la de cortesano, que parece una profesión que puede venirle bien, pues queremos que Lope vaya escalando puestos y honores dentro de la corte real. Leemos la descripción del cortesano, apuntamos sus competencias primarias y secundarias (con Espadas como su competencia de armas de noble), y anotamos que deberemos tener un mínimo en Comunicación de 15 y otro mínimo de 15 en Percepción. Al pertenecer a la baja nobleza, Lope sólo recibirá 500 maravedíes por cada mes que ejerza su profesión, que no está nada mal.

Fase 5: Profesión Paterna

Como ya vimos anteriormente, la posición que ocupa la familia del personaje dentro de la sociedad medieval repercute especialmente sobre él, como también influye la profesión que desempeñara el padre o tutor del PJ, pues era costumbre establecida enseñar los fundamentos del oficio a los hijos para que, en el futuro, continuaran realizando el mismo trabajo. Que el hijo lo hiciera o no, es harina de otro costal, claro.

Todo esto quiere decir que la profesión que tuvieran los padres o tutores del personaje también afecta al desarrollo de las competencias del PJ, pues quiera él o no, algo aprendería de ellos durante la infancia o adolescencia. Para averiguar cuál es la profesión que tenían los padres del personaje, haz una tirada de 1D100 en la Tabla de Profesiones, en el apartado que corresponda a la posición social del personaje y a su sociedad (cristiana, islámica o judía). El resultado obtenido será la profesión de sus familiares, aunque debemos matizar algunos resultados:

- ✦ En caso de obtener una profesión religiosa cristiana (clérigo, monje, sacerdote, goliardo o, en algunos casos, caballero de orden militar), el personaje será un bastardo, en concreto un *forneido*, hijo de sacerdote o monja.

✧ Los resultados de derviche se convierten automáticamente en *ghazi*.

✧ El hijo de una *qaina* o de una ramera es un bastardo, al que se denomina concretamente *mansur*. En estos casos, el padre es desconocido y se considera que el PJ ha sido criado por su madre.

Una vez escogida la profesión paterna, marca las cuatro competencias primarias de dicha profesión en tu Hoja de Personaje —pero sólo las primarias—, pues más adelante podrás aumentarlas.

Exemplum: *Lope de Navarrete ya se ha convertido en un hidalgo cortesano, pero veamos ahora a que se dedicaba exactamente su padre. Hacemos una tirada de 1D100 en el apartado Baja Nobleza Cristiana de la Tabla de Profesiones y obtenemos un 73, un Infanzón. Lope es hijo, por tanto, de un caballero guerrero, y marca las cuatro competencias primarias de esa profesión: Cabalgar, Mando y dos competencias de armas que sean de Noble o de Soldado (que, en este caso, serán Espadas y Cuchillos).*

Fase 6: SITUACIÓN FAMILIAR

Ahora que ya sabemos qué oficio concreto desempeñaban los padres del personaje, vamos a profundizar un poco más en los aspectos familiares del PJ. Como vimos en la fase anterior, la elección de una u otra profesión para los padres del personaje puede conllevar que éste sea considerado un bastardo —hijo

de una pareja que no haya contraído matrimonio—, pero para el resto de personajes deberemos hacer una tirada de 1D10 en la tabla de Situación Familiar para determinar exactamente la situación en la que se encuentran los padres del personaje. Alguno de los resultados obtenidos puede exigir una tirada adicional de 1D10 para precisar aún más la situación familiar del personaje.

En caso de que el personaje tenga hermanos, haz una tirada de 1D8 y réstale al resultado 1D4 (cualquier resultado inferior a 0 será considerado 0): el total será el número de hermanos que posee el PJ. Para determinar el sexo de cada uno de ellos tira tantos dados, del tipo que sean, como hermanos tenga: los resultados pares serán mujeres y los impares serán hombres. Y para averiguar la posición que ocupa el personaje entre sus hermanos haz una tirada de dado de tantas caras como hermanos más 1 (el propio PJ) se tenga (con 3 hermanos + el PJ, 1D4; con 2 hermanos + el PJ, 1D3, etc.): el resultado será la posición del PJ. Recuerda que el hermano varón mayor será considerado primogénito, y si procede de familia noble, a la muerte del padre heredará el título correspondiente, mientras que el resto de hermanos deberán conformarse con el título de caballero o *sa'id* si son de la alta nobleza, o hidalgo si son de la baja nobleza.

Si el jugador lo desea —o si pertenece a la profesión de rabino—, también puede estar casado. En ese caso, haz una tirada de 1D10 para determinar la situación exacta del cónyuge del PJ en la tabla de Cónyuge.

Tabla de Situación Familiar

1D10	Situación Familiar
1	El personaje es hijo bastardo y además desconoce quiénes fueron sus padres: no posee hermanos y se ha criado con un protector o un tutor que le ha enseñado lo que sabe de la vida.
2	El personaje es hijo bastardo, pero ha sido reconocido por su madre, por su padre o por ambos. Tiene hermanos, pero en caso de que el padre sea noble no tendrá derecho sobre la herencia. Tira otro 1D10 para determinar exactamente a qué tipo de bastardo pertenece el PJ: 1 - 2 <i>Fornecido</i>: Hijo de un adulterio, de una relación incestuosa entre parientes o de una monja o sacerdote. 3 - 4 <i>Espurio</i>: Hijo de una barragana concubina pero que no ha sido reconocido por el padre. 5 - 6 <i>Manssur</i>: Hijo de prostituta. 7 - 8 <i>Natural</i>: Hijo de una barragana o concubina pero que sí ha sido reconocido por el padre. 9 - 10 <i>Nato</i>: Hijo de un adulterio, pero que ha sido criado por el marido cornudo como si fuera hijo suyo.
3 - 7	El personaje ha nacido en el seno de un matrimonio y sus padres todavía están vivos.
8	El personaje ha nacido en el seno de un matrimonio, aunque sólo viven su madre y sus hermanos. En caso de ser hijo primogénito, el PJ hereda el título de su padre.
9	El personaje ha nacido en el seno de un matrimonio, aunque sólo viven su padre y sus hermanos.
10	El personaje ha nacido en el seno de un matrimonio, pero no vive ninguno de sus padres, sólo sus hermanos. En caso de ser hijo primogénito, el PJ hereda el título de su padre.

Tabla de Cónyuge

1D10	Situación Familiar
1 - 2	El PJ estuvo casado, pero el cónyuge murió, aunque pudo llegar a tener hijos.
3	El PJ está casado, pero no sabe dónde se encuentra su cónyuge (desaparecido, raptado, fugado...), aunque puede que le haya dejado hijos a su cargo.
4 - 10	El PJ está casado y su cónyuge se encuentra en perfecto estado de salud: si acompaña al personaje, se creará de la forma descrita en la vergüenza Compañero de Infortunios. Además, el matrimonio puede haber dado frutos y tener hijos.

Para averiguar si el matrimonio ha tenido hijos tira 1D6 y réstale 1D4 (cualquier resultado inferior a 0 se considera 0): el total obtenido es el número de hijos que tiene el PJ y su cónyuge a cargo. El sexo de los hijos se calcula de la misma forma que el de los hermanos: tira tantos dados, del tipo que sean, como hijos se tengan; todos los pares serán niñas y los impares serán niños. No es necesario crear las características de cada uno de los hijos que acompañan al PJ, a no ser que el Director de Juego quiera ponerse a ello utilizando las mismas reglas presentadas en la vergüenza Compañero de Infortunios, pero ten en cuenta que el personaje deberá gastar más dinero a la semana si desea mantener a su familia (consulta la Tabla de Gastos Semanales, pág. 39).

Exemplum: *Llega el momento de averiguar cómo es la familia de Lope de Navarrete, para lo que tiramos 1D10. Sacamos un 9: Lope no es un bastardo, pues ha nacido en el seno de una pareja casada, aunque su madre ya no está entre nosotros. Para calcular el número de hermanos, tiramos 1D8 y restamos 1D4, sacando un total de 2, o sea, que son dos hermanos. Tiramos dos dados y sacamos dos pares: o sea, que Lope tiene dos hermanas y él ocupa el puesto —tiramos 1D3, pues son 2 hermanos más el propio Lope, y obtenemos un 2— segundo. De todas formas, aunque sea el segundo es el único varón, por lo que es considerado primogénito. En caso de muerte del padre, Lope heredaría sus bienes y su título, aunque nadie desea que eso suceda aún.*

Fase 7: Características Primarias

Hasta ahora hemos visto el lugar que ocupa nuestro personaje dentro de la sociedad medieval y de su familia, y ahora que ya lo tenemos más o menos claro llega el momento de centrarnos en él mismo, en saber si es fuerte, débil, tímido, sano, ágil o despistado, en conocer sus fortalezas y sus debilidades. En resumen, es hora de calcular sus Características Primarias.

Y es que todos los personajes de *Aquelarre*, ya estén controlados por los jugadores o por el Director de Juego, poseen siete atributos llamados Características Primarias que los definen. Cada una de las siete características posee un valor que suele estar entre 5 y 20 —aunque ciertas criaturas irracionales poseen valores más altos o más bajos—, y cuanto mayor sea el valor que posea un personaje en una de esas características, más capacitado estará para utilizarla.

Aunque se describen ampliamente en el siguiente capítulo (pág. 65), aquí te damos un breve repaso de las siete Características Primarias que existen con sus correspondientes abreviaturas:

- ✦ **Fuerza (FUE):** Mide la fortaleza y la potencia muscular del personaje. Cuanto más alta sea, más peso podrá levantar o más daño hará de un puñetazo.
- ✦ **Agilidad (AGI):** Representa la destreza y los reflejos del personaje. Cuanto más alta sea, más rápidamente podrá moverse o mayor control poseerá sobre los movimientos que realice su cuerpo.
- ✦ **Habilidad (HAB):** Mide la coordinación manual del personaje. Cuanto mayor sea su valor, más delicadeza o potencia imprimirá el personaje en las acciones que realice con sus manos.

- ✦ **Resistencia (RES):** Representa la salud y el estado físico que posee el personaje. Cuanto más alta sea, más cantidad de daño podrá aguantar antes de caer inconsciente o muerto.
- ✦ **Percepción (PER):** Representa las condiciones sensoriales del personaje. Cuanto más alto sea su valor, más atento estará al mundo que le rodea y más difícil será cogerlo desprevenido.
- ✦ **Comunicación (COM):** Mide la capacidad de diálogo y conversación del personaje. Cuanto más alta sea, más fácil le resultará al personaje convencer a los demás o llevarlos a su terreno.
- ✦ **Cultura (CUL):** Representa el nivel de conocimientos que atesora el personaje. Cuanto mayor sea su valor, mayores serán sus conocimientos y, por tanto, mayores serán las posibilidades de ponerlos en práctica en el mundo que le rodea.

Ahora que ya sabes lo que son las características principales es hora de que decidas qué valores tendrás en cada una de ellas. Debes repartir 100 puntos entre las siete características con las siguientes condiciones:

- ✦ Ninguna característica debe sobrepasar los 20 puntos.
- ✦ Ninguna característica debe quedar por debajo de los 5 puntos, excepto Resistencia que no puede bajar de 10 puntos.
- ✦ Además debes tener en cuenta los valores mínimos en características que posee tu profesión (consulta las descripciones de las profesiones en la pág. 19). Si no posees esos mínimos, no podrás ejercer la profesión que has elegido, así que tenlos muy en cuenta o cambia directamente de profesión.

Exemplum: *Ahora que estamos en la fase 7 es el momento de calcular las Características Primarias que tendrá nuestro Lope. Tenemos 100 puntos para repartir y los dividimos de la siguiente manera: ya que la profesión de cortesano nos obliga a poner 15 puntos en Percepción y Comunicación, vamos a dejar esas características así; gastamos 20 en aumentar Agilidad hasta el máximo, ya que queremos que Lope sea un tipo ágil y rápido, con lo que llevamos gastados ya la mitad, 50 puntos. Como queremos que tenga cierta maña en los combates vamos a darle una Resistencia media y una Habilidad decente, asignando 15 puntos a cada uno, con lo que ya hemos gastado 80 puntos y sólo nos quedan 20, que gastamos asignando 10 a Fuerza y otros 10 a Cultura. De esta forma, las características de Lope de Navarrete quedarían de la siguiente manera: Fuerza 10, Agilidad 20, Habilidad 15, Resistencia 15, Comunicación 15, Percepción 15, Cultura 10.*

Como podemos deducir por las puntuaciones de sus características, Lope de Navarrete es un cortesano más bien normalito, ya que no se ha decidido aumentar más su Comunicación ni su Percepción. En el resto de aptitudes lo único que podemos decir es que es un tipo verdaderamente ágil, lo que se puede corresponder probablemente con un cuerpo delgado y fibroso. De esta forma, vamos convirtiendo los valores numéricos de Lope en una verdadera descripción de nuestro personaje.

Fase 8: Características Secundarias

Además de las Características Primarias existen una serie de rasgos que definen otras cualidades del personaje y que reciben en conjunto el nombre de Características Secundarias. Algunas de ellas se calculan basándose en las Características Primarias y otras, no; algunas representan aspectos mentales del personaje, otras son aptitudes físicas; algunas se utilizan constantemente en el juego y otras son meramente descriptivas. Como puedes ver, la única propiedad que tienen estas características entre sí es que no tienen nada que ver con el resto de características y competencias. Vamos a ver, una a una, cómo podemos calcular su valor.

Suerte

Representa la buena o mala fortuna del personaje, una característica que le permitirá sobrevivir a situaciones verdaderamente difíciles gracias a una mezcla de coraje, arrojo y, sobre todo, azar. Todos los personajes tendrán siempre una Suerte total igual a la suma de su Comunicación, Percepción y Cultura, un valor que sólo subirá o bajará si lo hacen las características en las que se basa.

Suerte = Comunicación + Percepción + Cultura

Templanza

Si hemos descrito la característica Resistencia como la fortaleza física del personaje, la Templanza sería su fortaleza mental, su ánimo, su fuerza de voluntad, ese espíritu interior que nos permite sobreponernos a las penalidades, a las visiones más dantescas, al horror y al tormento. Se calcula tirando 5D10 y sumando 25 al resultado, y aunque es un valor que puede aumentar o disminuir conforme vayamos jugando, lo hará en muy raras ocasiones.

Templanza = 25 + 5D10

Racionalidad (RR) / Irracionalidad (IRR)

El mundo de *Aquelarre* se encuentra dividido en dos visiones diferentes y contrapuestas: por un lado, el mundo físico, palpable y, según el hombre del Medioevo, creado por Dios a su imagen y semejanza, un mundo que podemos captar con nuestros sentidos y con la fuerza de nuestra fe, el mundo de la Racionalidad. Pero, por otro lado, el mundo intangible e ilusorio de la magia, la oscuridad y el diablo, un mundo donde es posible realizar conjuros y donde habitan las criaturas más fantásticas que imaginarse puede, el mundo de la Irracionalidad. La Racionalidad (RR) y la Irracionalidad (IRR) miden la fuerza de las creencias del personaje en una u otra visión y se calculan de la siguiente manera: divide 100 puntos entre RR e IRR sin asignar a ninguna de ellas menos de 25. Te recomendamos que asignes una buena puntuación a IRR si deseas que tu personaje pueda realizar hechizos y, al contrario, aumenta tu RR si deseas utilizar rituales de fe.

Divide 100 entre RR e IRR (mínimo 25 puntos)

Puntos de Vida (PV)

Más tarde o más temprano tu personaje recibirá daño, ya proceda del ataque de un enemigo, de una caída, una

CONSILIUM ARBITRO: JÓVENES Y MAYORES

Si el Director de Juego lo permite, los jugadores pueden interpretar a personajes que todavía no hayan alcanzado los 17 años o que hayan sobrepasado los 26, para lo que se deberán seguir las siguientes reglas.

En caso de PJs niños o adolescentes deberán tener una edad de entre 7 y 16 años y se crearán de la misma forma que el resto de personajes, con las siguientes salvedades:

- ✧ Tendrán 50 puntos para repartir entre sus características primarias, a lo que habrá que sumar 5 puntos adicionales por cada año que tenga por encima de 7. De esta manera, un PJ con 12 años tendría 75 puntos (50 + 25 puntos).
- ✧ Igualmente, tendrán sólo 10 puntos para repartir entre sus competencias por cada año por encima de 7. O sea, que con 7 años no tendría ningún punto y, si tuviera 12, tendría 50.
- ✧ El porcentaje base que posee en las competencias primarias de su profesión será de x1 entre los 7 y los 11 años. Si tiene entre 12 y 16 años, el porcentaje base será de x2.

Si se trata del caso contrario, o sea, un personaje que sobrepase los 26 años de edad, las reglas seguirán siendo también las mismas, con los siguientes modificadores:

- ✧ El PJ obtiene 10 puntos adicionales para repartir en sus competencias por cada año que tenga por encima de 26, aunque también deberá hacer una tirada en la Tabla de Eventos (pág. 85) por cada año adicional y aplicar el resultado obtenido.
- ✧ Si tiene 35 años de edad o más, el personaje se verá además afectado por las reglas de envejecimiento (pág. 95), que pueden disminuir las puntuaciones de sus características (todos los resultados de Muerte se convertirán en -1 a la Resistencia).

llama, la garra de una criatura demoníaca o de mil y un peligros más. En todo caso, ese daño afectará a la salud del personaje, que se verá resentida en mayor o menor grado, y puede llegar a causar, en casos extremos —y a veces demasiado frecuentes—, la muerte del personaje. Para representar la cantidad de daño que el personaje puede recibir antes de caer inconsciente o morir existen los Puntos de Vida (PV), que siempre serán iguales al valor que tengamos en la característica Resistencia, por lo que bajarán si ésta baja, aunque no ocurre lo contrario: si se te reducen los PV, algo normal en una partida de *Aquelarre*, la RES mantendrá su valor.

PV = RES

Aspecto (ASP)

¿Es tu personaje una monstruosidad andante que sólo se diferencia de un sapo en que no croa o, por el contrario, tiene un rostro tan bello que es capaz de provocar guerras y de hacer que un millar de barcos se hagan a la mar en su busca? Eso lo sabremos en cuanto calcules el Aspecto (ASP) de tu personaje, un rasgo que representa su apariencia física, su hermosura o falta de ella. Para ello, tira 4D6, sumando +2 al resultado si tu PJ es de sexo femenino, y obtendrás el Aspecto de tu personaje. Si deseas saber a qué equivale exactamente el valor que has obtenido, consulta la Tabla de Aspecto que aparece en el capítulo segundo (pág. 81).

ASP = 4D6 (+2 si el PJ es mujer)

Edad

Llega el momento de decidir qué edad tendrá tu personaje, y aunque en el ámbito de reglas la edad no conlleva ningún modificador al resto de características o competencias, lo cierto es que a nivel narrativo será una elección muy importante, más de lo que pueda parecer en un principio, ya que un personaje demasiado joven puede ser menospreciado por la gente de más edad y al contrario, si decidimos tener demasiada edad nos puede alcanzar rápidamente la vejez, especialmente si vamos a jugar una campaña que transcurra a lo largo de varios años. Eres libre de escoger la edad que tendrá tu personaje, aunque deberá estar entre los 17 y los 26 años. En caso de que te dé igual la edad o no tengas tiempo para escoger tira 1D10 y súmale 16 al resultado.

Edad = Elige entre 17 y 26 años (o tira 16+1D10)

Altura y Peso

Por último, vamos a calcular la altura y el peso que posee nuestro personaje. Para ello consulta la siguiente Tabla de Altura y Peso, basándote en la Fuerza o en la Resistencia del PJ, lo que quiera el jugador: te indicará una altura en varas y un peso en libras, aunque eres libre, si lo deseas, de variar su altura y su peso hacia arriba o hacia abajo, aunque no más de 0,10 varas en el caso de la altura ni más de 15 libras en el del peso.

Altura y Peso = Consulta tu FUE o RES en la Tabla de Altura y Peso y modifica los resultados, si lo deseas.

Tabla de Peso y Altura

FUE o RES	Altura en varas	Peso en libras
5	1,52	106
6	1,54	110
7	1,57	118
8	1,59	120
9	1,62	122
10	1,64	125
11	1,67	128
12	1,69	132
13	1,72	134
14	1,74	140
15	1,77	146
16 o más	1,79	150

Además de todas estas características secundarias faltan otras dos: los Puntos de Concentración (PC) y los Puntos de Fe (PF) que,

CONSILIUM ARBITRO: SISTEMAS MÉTRICOS EN AQUELARRE

Todos los sistemas métricos que utilizamos en la actualidad, basados en la proporción decimal —el metro, el kilogramo, el litro, etc.—, eran completamente desconocidos en el Medievo, ya que fueron establecidos en el siglo XIX. Para poder fomentar aún más la ambientación en *Aquelarre*, hemos decidido recuperar en el juego los sistemas de longitud, peso y capacidad que se utilizaban en la Península durante el siglo XIV, simplificando sus equivalencias para no complicar excesivamente las partidas, ya que por encima de todo somos jugadores, no matemáticos.

✦ **Longitud:** Las distancias se miden en varas (a todos los efectos, 1 metro), que se dividen en tres pies (33 centímetros). Las distancias realmente grandes se miden en leguas, que es la distancia que puede recorrer una persona en una hora andando a un ritmo normal (equivale a 4,5 kilómetros).

✦ **Peso:** Para objetos de tamaño medio o pequeño, utilizaremos la libra (medio kilo) y la onza (30 gramos). Para pesos realmente grandes usaremos la arroba (12 kilogramos) y el quintal (50 kilogramos).

✦ **Capacidad:** Las pequeñas cantidades de líquido se miden en cuartillos (medio litro) o azumbres (2 litros), mientras que para las grandes masas de líquido usaremos la cántara (16 litros).

De todas formas, si deseas un mayor realismo, en la web de Nosolorol (www.nosolorol.com) encontrarás una tabla de equivalencias mucho más exhaustiva por si deseas utilizarlas en tus partidas.

aunque también se consideran características secundarias, las trataremos en la fase 11: “Hechizos y Rituales de Fe” (pág. 40).

Exemplum: Vamos a comenzar la siguiente fase de creación de Lope de Navarrete, sus Características Secundarias. Iremos paso a paso con todas ellas:

✦ La primera es la Suerte, que como hemos dicho se calcula sumando la COM, la PER y la CUL de nuestro personaje. Así que en el caso de Lope será un total de 40 (15+15+10).

✦ A continuación pasamos a la Templanza, para lo que tiramos 5D10 y le sumamos 25. El resultado obtenido es de 31, que sumado al 25 nos da un 56% en Templanza, ligeramente por encima de la media.

✦ La RR y la IRR las elegimos libremente, y ya que Lope no usará para nada la magia y lo concebimos como un tipo con los pies en la tierra, le pondremos 70 a RR y el 30 restante a IRR.

✧ Los Puntos de Vida son fáciles de calcular, ya que son iguales al valor que tengamos en RES. Por tanto, Lope tiene 15 PV.

✧ Para averiguar su Aspecto hacemos una tirada de 4D6 y obtenemos un resultado de 16, o sea, que ni guapo ni feo, una cosita normalita.

✧ Decidimos elegir también la edad de nuestro cortesano, y nos decantamos por los 22 años: no es un imberbe, pero tampoco tiene demasiada edad.

✧ Por último, vamos al apartado de altura y peso. La Fuerza de Lope es de 10, lo que significa que tendrá una altura de 1,64 varas y un peso de 125 libras (1,64 metros y 62,5 kg al cambio). Nos parece que es demasiado bajito, así que le aumentamos la altura hasta su máximo, 1,74 varas, dejando a cambio el peso como está, ya que nos gusta la idea de que Lope sea un tipo más bien tirando a flaco.

Fase 9: Competencias

Llegados a esta fase ya sabemos cómo es física y mentalmente nuestro personaje, puesto que hemos decidido sus Características Primarias y Secundarias, así que llega el momento de averiguar qué es lo que sabe, lo que conoce, cuáles son las habilidades que ha aprendido o estudiado a lo largo de su vida, habilidades que reciben en el juego el nombre de Competencias, una serie de conocimientos y capacidades cuyos valores se representan mediante porcentajes: cuanto mayor sea el porcentaje, más dominaremos la habilidad y, por tanto, más posibilidades tendremos de tener éxito al utilizarla.

¿Recuerdas que en las fases anteriores te indicamos que marcadas de manera distintiva las competencias primarias de tu profesión, las competencias secundarias y las de la profesión paterna? Pues ahora ha llegado el momento de saber el porqué, y lo vamos a hacer calculando primero los porcentajes básicos que tienes en tus competencias.

Base de las Competencias

Sea cual sea la profesión, estudios u oficio que hayamos desempeñado en nuestra vida, casi todos nosotros tenemos una serie de habilidades o conocimientos mínimos: no hace falta ser botánico para distinguir una pera de una manzana, ni tampoco es necesario entrenar mucho para poder correr los cien metros lisos, aunque lo hagamos en medio minuto en vez de en diez segundos. De igual forma, a los personajes de *Aquelarre* les ocurre lo mismo: todos ellos tienen un porcentaje mínimo en las competencias, aunque nunca las hayan estudiado o utilizado, lo que significa que en caso de tener que tirar por una competencia, siempre tendrán una posibilidad mínima de obtener un éxito —aunque ya hablaremos de las dificultades y los éxitos automáticos más detalladamente en el segundo capítulo—. Si le echas un vistazo a la hoja de personaje o a la descripción de las competencias en el capítulo II (pág. 66), verás que cada una de ellas depende de una de las siete Características Primarias². El valor de esa característica es, por tanto, el porcentaje base de la competencia, el porcentaje mínimo que tendremos en dicha competencia: por ejemplo, Comerciar depende de Comunicación, así que si tenemos 15 en Comunicación, tendremos un mínimo de 15% en Comerciar. Esta regla es igual para

todas las competencias, excepto para Idioma, pues si desconocemos completamente una lengua es imposible que tengamos un porcentaje mínimo en ella —aunque en el momento en que aprendamos algo de ella, alcanzaremos ese porcentaje mínimo de forma directa—, y para algunas competencias que impliquen conocimientos muy específicos (se trata de competencias que puede crear el Director de Juego o aparecer en futuros suplementos de *Aquelarre*, así que no tienes que preocuparte por ahora de esas).

Por otro lado, también es normal que las competencias que estén más directamente relacionadas con la profesión del personaje tengan una base mayor que el resto. Por eso, las cuatro Competencias Primarias de su profesión —las primarias, no las secundarias— tienen un porcentaje mínimo igual a tres veces (x3) el valor de la característica de la que dependen. Siguiendo con el ejemplo del párrafo anterior, si Comerciar fuera una de las competencias básicas de la profesión del personaje que estamos creando, su porcentaje base sería del 45% (15x3=45).

De todas formas, ten presente que no hablamos de porcentajes mínimos absolutos, y que a lo largo de la vida del personaje éste puede sufrir algún tipo de contratiempo temporal o permanente que reduzca el porcentaje de una competencia por debajo de su base, o incluso dejarlo en valores negativos: por ejemplo, si tenemos a un personaje que posee un 30% en Escuchar y debido a un accidente o herida mal curada se queda sordo de una oreja, su porcentaje en dicha competencia también se verá disminuido, pudiendo bajar por debajo de la base de la competencia.

Aprendizaje

Ahora que ya sabemos cuáles son los valores mínimos de nuestras competencias, llega el momento de calcular lo que el personaje ha podido aprender a lo largo de su vida. Para ello, el jugador dispone de 100 puntos que puede repartir entre las competencias que desee, puntos que representan el aprendizaje del que ha disfrutado durante su infancia y adolescencia. El jugador es libre de asignar los puntos como quiera, aunque deberá tener en cuenta las siguientes reglas:

- ✧ Cada punto que se asigne a las competencias primarias y secundarias de la profesión del personaje —marcadas de la manera apropiada en la Hoja de Personaje—, aumentará su porcentaje en un +1%.
- ✧ Para aumentar en +1% el resto de competencias —o sea, las que no pertenecen a la profesión del personaje—, se debe gastar el doble de puntos, o sea, 2 puntos por cada +1% de subida.
- ✧ Ninguna competencia puede aumentarse por encima del valor de la característica en que se base multiplicada por cinco (x5), excepto si es una competencia que dependa de Cultura, que puede llegar sin problemas hasta el 100%.

Aprendizaje Familiar

Además de lo que hayamos podido aprender por nuestra cuenta, que son esos 100 puntos que acabamos de repartir, nuestros padres o tutores también trataron de inculcarnos de jóvenes una profesión u oficio. Es por eso que una vez terminada la distribución de esos 100 puntos, recibiremos otros 25 puntos adicionales que representarán esa educación y que podemos repartir también como queramos, pero sólo entre las cuatro Competencias Primarias de la profesión paterna.

² *Addenda:* Excepto Seducción, que depende de la característica secundaria de Aspecto, aunque las reglas siguen siendo las mismas tanto para ella como para el resto de competencias.

Exemplum: Llegamos al momento de calcular los porcentajes de las competencias de nuestro Lope. Antes que nada, averiguamos cuáles son los porcentajes base, que son iguales a los valores de las características de las que dependen, excepto en las cuatro Competencias Primarias de su profesión, que tendrá al triple del valor de la característica en que se basan. Lope es cortesano, por lo que sus Competencias Primarias son Corte, Elocuencia, Empatía y Seducción. La primera de ellas, Corte, se basa en COM, que tiene a 15, así que su porcentaje base será de 45%; la siguiente es Elocuencia, que también tiene a 45%, pues también es una competencia de COM; la tercera es Empatía, que se basa en la PER, que es igual a 15, así que otra más que comienza a 45%; y la última es Seducción, basada en el Aspecto, que Lope tiene a 16, así que su porcentaje inicial será de 48%.

A continuación repartimos 100 puntos entre las competencias que queramos para nuestro personaje. Como queremos que Lope sea un tipo despierto, vamos a subir las competencias de Descubrir y Escuchar, ambas de PER, desde su valor inicial, que es 15% a 60%, lo que nos cuesta 90 puntos, 45 por cada una de ellas. Por suerte, las dos son competencias secundarias del cortesano y no han costado el doble. Con los 10 puntos que nos quedan, subimos 5 puntos más la Elocuencia y los otros 5 los gastamos en aprender otro idioma, y como el vascuence nos parece bien —por eso que dicen que el País Vasco es lugar de brujas y aquelarres, no por otra cosa—, y aunque no tenemos porcentaje inicial en Idiomas, ya que dijimos antes que las lenguas que se desconocen no tienen base alguna, al asignarle los 5 puntos le añadimos también el porcentaje inicial que le da la característica de Cultura, de la que dependen los idiomas, con lo que quedaría en 15% (10+5).

A continuación llega el turno de repartir los 25 puntos que nos da la profesión paterna, que en el caso de Lope es la de infanzón, así que no se lo piensa mucho y asigna todos los puntos a la competencia de armas Espadas, aumentándola desde su porcentaje inicial, que es igual a 15, y su Habilidad, hasta un bonito 40% (25+15), porque nunca se sabe lo que puede uno encontrarse en la corte o fuera de ella. Al finalizar el reparto, las competencias que Lope tiene por encima de su base son las siguientes: Corte 45%, Descubrir 60%, Elocuencia 50%, Empatía 45%, Escuchar 60%, Espadas 40%, Idioma (Vascuence) 15%, Seducción 48%.

Fase 10: Ingresos y Gastos

Como ya habrás podido observar, en la descripción de todas las profesiones aparece una línea que nos indica el dinero que recibe un personaje por cada mes que ejerza su oficio, los lla-

CONSILIUM ARBITRO: SISTEMAS MONETARIOS EN AQUELARRE

Al igual que hemos hecho con los diferentes sistemas de medición, también hemos querido recuperar la atmósfera medieval de *Aquelarre* utilizando los nombres más comunes de las monedas de la época. La que utilizaremos a lo largo de todo el manual será únicamente el maravedí, utilizada en Castilla y, por tanto, conocida en todos los reinos peninsulares.

mados Ingresos Mensuales, indicados siempre en maravedíes, que es la moneda básica que utilizamos en *Aquelarre*, muy extendida por toda la Península. Muchos de estos ingresos son fijos y se reciben simplemente por ejercer un cargo, mientras que otros se basan en el porcentaje de alguna de las competencias, normalmente una muy importante para dicha profesión. En todo caso, por cada mes que el personaje haya pasado ejerciendo dicho oficio, recibirá la cantidad estipulada de maravedíes.

Claro que en esta vida no hay nada gratis, y a lo largo de cada semana iremos teniendo también una serie de gastos, ya sea de alojamiento, de comida, de vestimenta, etc., gastos que serán mayores cuanto mayor sea nuestra posición social, pues para pertenecer a una determinada clase no sólo basta con serlo, también hay que parecerlo. Para averiguar qué cantidad de maravedíes debes gastar cada semana consulta la Tabla de Gastos que aparece más abajo, donde están especificados los maravedíes que perderás de forma semanal simplemente por vivir, junto a los añadidos en el caso de que también tengas hijos, a los que, por supuesto, se debe mantener, ¿o qué te pensabas?³. Claro que si el personaje pertenece a la posición de esclavo, no tendrá gastos, ya que su amo deberá correr con ellos (se considera que su mantenimiento es la mitad de lo que le supondría tener un hijo, redondeando hacia arriba).

En la Tabla de Gastos hemos añadido también, como simple título informativo, una columna con los ingresos mensuales medios que suelen tener las diferentes profesiones que indicamos anteriormente, para que puedas hacerte una idea de

Tabla de Gastos Semanales

Posición Social del Personaje	Gasto Semanal (en maravedíes)	Gasto añadido por hijo (en maravedíes)	Ingresos Mensuales Medios
Alta Nobleza	350	+ 80	1.800
Baja Nobleza	100	+ 65	500
Burguesía / Mercader	150	+ 50	750
Villano / Ciudadano	20	+ 2	80
Campeño	10	+ 1	40

³ *Addenda:* En caso de que el personaje tenga esposa o marido no debe preocuparse, hemos considerado que son lo suficiente válidos para buscarse las habichuelas por sí mismos, ya sea trabajando o proporcionando unas rentas o una dote si se trata de un matrimonio noble.

lo que se gasta y lo que se gana según la posición social.

Puede darse el caso de que el personaje pase una mala racha y no tenga el dinero suficiente para pagar de forma semanal sus gastos —si te fijas bien verás que algunas profesiones están abocadas a sufrir esa situación—.

En esos casos, el personaje puede tratar de reducir sus gastos de la manera que sea: vistiendo ropas cada vez más gastadas y zurcidas, alimentándose mal y poco, mudándose a un lugar más barato, permitiendo que su casa se vaya estropeando o incluso dejando de mantener a sus hijos —delito grave en la época, por cierto, considerado igual que un infanticidio, y el que avisa no es traidor—, pero a la larga esta situación puede provocar desde problemas de salud por una mala alimentación, enfermedades contraídas por habitar una casa sin las condiciones mínimas de salubridad o incluso rechazo y desprecio entre sus iguales por no poder mantener el mismo estilo de vida que ellos. En casos muy extremos, y si las circunstancias no mejoran, el Director de Juego puede llegar a reducir la posición social del personaje de forma permanente.

De todas formas, al comenzar el juego el personaje dispondrá de una cantidad de maravedíes igual a cinco veces sus ingresos mensuales. Si quieres, tu personaje puede guardar parte de este dinero para afrontar los gastos de las siguientes semanas, pero deberá emplear al menos la mitad de esa cantidad en adquirir armas, equipo y otro tipo de propiedades antes de poder comenzar a jugar. Puedes echarle un vistazo al Apéndice I (pág. 236), para ver el precio de todos estos objetos. En caso de que el personaje sea esclavo, como no disponen de ingresos mensuales, comenzarán el juego con 50 maravedíes para comprar equipo, dinero que deberá gastar por completo, pues no podrá guardarse ni un solo maravedí de lo que sobre.

Exemplum: *Llega el momento de hablar de dinero en la vida de nuestro personaje. Lope es un cortesano que pertenece a la baja nobleza, así que tal y como se dice en la descripción de su profesión, tendrá unos ingresos mensuales de 500 maravedíes, lo que también significa que empezará el juego con una cantidad igual a 2.500 maravedíes (500x5), de los cuales deberá gastar al menos 1.250 en adquirir equipo. También le echamos un vistazo a la Tabla de Gastos y apuntamos que Lope debe gastarse todas las semanas 100 maravedíes manteniendo su estilo de vida como miembro de la baja nobleza.*

Fase 11: hechizos y rituales de fe

Como ya dijimos en la introducción, el mundo de *Aquelarre* se parece mucho a nuestro Medioevo histórico, con unas pequeñas —si se les puede denominar así— salvedades, entre las que se encuentra la existencia de personas con la capacidad de realizar todo tipo de prodigios y maravillas, ya sea utilizando conocimientos arcanos y mágicos o simplemente extrayendo el poder de la fuerza que le proporciona su fe. Llega el momento pues de saber si nuestro personaje es uno de estos magos o sacerdotes.

Hechizos

Cualquier personaje, tenga la profesión que tenga, puede conocer y lanzar hechizos mágicos, siempre y cuando tenga al menos un 50% en la competencia Conocimiento Mágico

y posea también una IRR de 50. Si este es el caso de nuestro personaje, deberemos calcular cuántos hechizos exactamente conoce basándonos para ello en el porcentaje que posee en Conocimiento Mágico, según podemos ver en la Tabla de Hechizos Iniciales. En ella aparecen dos columnas diferentes para calcular la cantidad de hechizos iniciales: una columna aleatoria, en la que deberemos hacer una tirada de dados cuyo resultado nos indicará el número de hechizos de que dispone el PJ, y una columna fija, en la que aparecen directamente los hechizos que nuestro personaje conoce. El jugador puede elegir la columna que quiera, pero si escoge la columna aleatoria deberá decidirlo antes de tirar los dados. De esta forma puede optar por un número seguro de hechizos o dejar que hablen los dados, con los que puede obtener más o, naturalmente, menos.

Tabla de Hechizos Iniciales

Conocimiento Mágico del PJ	Hechizos Iniciales	
	(Aleatorios)	(Fijos)
50% - 60%	1D3	1
61% - 70%	1D4	2
71% - 80%	1D6	3
81% - 90%	1D6+1	4
91% - 100%	1D6+2	5
101% o superior	1D10 + 1	6

El jugador tiene total libertad para elegir los hechizos concretos que conoce su personaje, aunque recomendamos que no se elijan hechizos de niveles (*vis*) muy altos, pues aunque nada impide que el personaje los conozca, el penalizador que poseen para utilizarlos es tan grande que un personaje recién creado no podría manejarlos (véase la pág. 136 para las reglas de Lanzamiento de Hechizos y la pág. 138 para ver los hechizos disponibles). De todas formas, volvemos a recordar —y lo que haremos, ya lo verás— que el Director de Juego puede poner objeciones a la elección de algún hechizo concreto si piensa que puede desequilibrar al grupo de jugadores o romper la ambientación de su partida.

Si alguno de los hechizos es un Talismán, se supone que el jugador ya lo ha creado y lo lleva consigo. En caso de que se trate de hechizos que pertenezcan a la categoría de Ungüentos o Pociones, en el momento de comenzar el juego dispondrá de 2D6 dosis que deberá repartir entre los hechizos de esa categoría que conozca.

Además, todo personaje que tenga la capacidad para conocer y utilizar magia dispondrá también de una característica secundaria que se denomina Puntos de Concentración (PC), una representación numérica de la energía mística que utiliza un mago para lanzar sus hechizos. Los PCs de un personaje serán siempre iguales al 20% de su IRR, redondeando hacia arriba, y bajarán y subirán siempre que lo haga también la IRR del mago; por ejemplo, si tenemos a un brujo con 75% en IRR, sus PCs serán 15, que es el 20% de 75, y en el caso de que su IRR suba un, pongamos, +5%, los PCs también subirán en +1.

Rituales de fe

Además de brujos, magos, alquimistas y servidores del Maligno en general, en *Aquelarre* también podemos encontrar hombres santos, sacerdotes de fe inquebrantable, monjes guerreros al ser-

vicio de su Dios, frailes devotos, rabinos intachables, maestros de la Ley Coránica y, en resumen, personas capaces de obrar prodigios en nombre de su Dios, los denominados Rituales de Fe, utilizando para ello la fuerza que le proporciona la inflexible solidez de sus creencias. Al contrario de lo que ocurría con la magia, que sólo requiere un porcentaje mínimo en Conocimiento Mágico y en IRR, los personajes que deseen utilizar estos rituales deberán también pertenecer a una profesión “religiosa”, o dicho de otro modo, una profesión que haya sido “ordenada” en la religión que profese el personaje. Así que, resumiendo, para poder disponer de rituales de fe, el PJ deberá poseer un mínimo de 50% en la competencia Teología, otro 50 en Racionalidad y pertenecer a una de las siguientes profesiones: caballero de orden militar, clérigo, derviche, *ghazi*, goliardo, monje, rabino, sacerdote y ulema. En caso de pertenecer a otras profesiones no se considera que haya sido ordenado, y aunque más adelante podrá hacerlo mediante el ritual Ordenación (pág. 174), al comenzar el juego no tendrá rituales de fe a su disposición.

Si nuestro personaje cumple con estos requisitos, podrá utilizar sin problemas los rituales de fe. Para saber cuáles son exactamente los que puede llevar a cabo consulta el porcentaje de Teología del PJ en la Tabla de Rituales de Fe Iniciales. Y es que, al contrario que los hechizos, un personaje con capacidad para utilizar rituales de fe no aprende un número determinado de rituales, sino que conoce todos aquéllos que correspondan a su nivel de Teología.

Tabla de Rituales de Fe Iniciales

Teología del PJ	Rituales de Fe conocidos
50% - 70%	Todos los Rituales de <i>Primus Ordo</i>
71% - 85%	Todos los Rituales de <i>Secundus Ordo</i>
86% - 95%	Todos los Rituales de <i>Tertius Ordo</i>
96% - 100%	Todos los Rituales de <i>Quartus Ordo</i>
101% - 120%	Todos los Rituales de <i>Quintus Ordo</i>
121% o superior	Todos los Rituales de <i>Sextus Ordo</i>

Además, al igual que ocurre con la magia y los Puntos de Concentración, los personajes que dispongan de rituales de fe poseen una característica secundaria exclusiva que se denomina Puntos de Fe (PF), una representación de la fuerza de su fe que será necesaria para poder utilizar los rituales. Los PFs de un personaje serán siempre iguales al 20% de su RR —seguro que ya lo habías adivinado—, redondeando hacia arriba, y en el caso de que la RR disminuya o aumente también lo harán de forma proporcional los PFs del personaje.

Exemplum: Lo cierto es que nuestro Lope de Navarrete no tiene capacidad para lanzar hechizos, pues su Conocimiento Mágico y su IRR no son lo suficientemente altas, ni para utilizar rituales de fe, al no contar con el porcentaje suficiente en Teología ni ejercer una profesión “religiosa”. Al contrario, su amigo judío, Micael Bonishah, alquimista de oficio, posee 80% en Conocimiento Mágico y 75% en IRR, por lo que tiene acceso a hechizos: en este caso a 1D6 hechizos (o a 3, si escoge la columna de hechizos fijos).

FASE 12: RASGOS DE CARÁCTER

Estamos casi acabando nuestro personaje y ya hemos calculado un montón de factores: su oficio, su clase social, su fami-

lia, sus conocimientos, etc. Pero a lo largo de su vida, el personaje ha podido sufrir toda suerte tanto de desgracias como de fortunas, y le han podido ocurrir un montón de cosas buenas, malas o ni buenas ni malas, simplemente sucesos que han conformado su carácter, su cuerpo, su biografía o su manera de ver el mundo. Todas estas eventualidades se ven reflejadas en el juego gracias a los Rasgos de Carácter, una serie de peculiaridades que escapan completamente al control del jugador, pues se escogen mediante tiradas de dados, ya que tratan de reflejar todas esas situaciones que son producto del azar, la casualidad, el destino o la voluntad divina, según como queramos verlo. Aunque, como ya te dijimos al comienzo de este capítulo, también podías haber creado tu personaje con el método de libre elección, que deja en manos del jugador todas estas peculiaridades. Claro que si has llegado hasta aquí, debes continuar hacia delante o empezar un personaje de nuevo. Tú decides.

Rasgos de Carácter

Todos los personajes de *Aquelarre* pueden llevar a cabo hasta cuatro tiradas de 1D100 en la Tabla de Rasgos de Carácter, aunque según la edad exacta que tenga el PJ —a mayor edad, más sucesos le habrán ocurrido al PJ—, algunas de las tiradas serán obligatorias y otras opcionales, y por tanto sólo se llevarán a cabo si así lo decide el jugador —puede realizar todas las opcionales o sólo algunas de ellas, aunque una vez tirados los dados, los resultados se deben aplicar inmediatamente—. Consulta la siguiente tabla para saber cuántas tiradas estás obligado a hacer y cuántas quedan a tu elección.

17 a 18 años	4 tiradas opcionales
19 a 20 años	1 tirada obligatoria y hasta 3 opcionales
21 a 22 años	2 tiradas obligatorias y hasta 2 opcionales
23 a 24 años	3 tiradas obligatorias y 1 opcional
25 a 26 años	4 tiradas obligatorias

Si le echas un vistazo a la Tabla de Rasgos de Carácter verás que algunos resultados son verdaderas bendiciones, mientras que otros son especialmente nefastos, aunque la mayoría repercutirán ligeramente en el personaje. En todo caso, como ya hemos dicho antes, si el jugador decide realizar una tirada opcional y tira los dados, luego no podrá echarse atrás, y el resultado obtenido se aplicará inmediatamente sobre el personaje.

Si alguna de las tiradas en la tabla se repite, como los resultados no se suman —no se puede nacer dos veces en una zona costera, por ejemplo—, la última tirada se anula y se vuelven a lanzar los dados para obtener un rasgo diferente. De todas formas, como no nos cansaremos de repetir, el Director de Juego tiene la última palabra y si él considera necesario anular alguno de los rasgos obtenidos por un personaje o asignar automáticamente un rasgo concreto a un PJ —para compensar al grupo de personajes, para equilibrar la partida, etc.—, es libre de hacerlo, aunque le aconsejamos que no lo convierta en una costumbre.

Algunos de los Rasgos de Carácter pueden aumentar o disminuir el valor de una característica o competencia. En esos casos, a no ser que la descripción del rasgo diga lo contrario, debes tener en cuenta las siguientes normas:

Tabla de Rasgos de Carácter

1D100 Rasgos de Carácter

- 1 Por alguna razón — mató a su mejor amigo en un ataque de furia, recibió una grave herida, ha visto y vivido demasiadas cosas en su vida... —, el personaje **odia el combate**, la guerra y la pelea, así que tiene -25% en todas las competencias de armas. Eso no quiere decir que sea más o menos cobarde, sólo que no está dispuesto a combatir y cuando lo hace, le cuesta muchísimo.
- 2 El personaje es un tipo particularmente **locuaz y parlanchín**, y aunque tiene un pico de oro con el que es capaz de convencer a cualquiera de casi cualquier cosa (+25% en Elocuencia), también es verdad que suele tener dificultades para mantener la boca cerrada, lo que suele conllevarle algún que otro problema.
- 3 El PJ tiene unos **sentidos extraordinariamente sensibles**: súmale +5 a su característica de Percepción.
- 4 El personaje sufre algún tipo de **enfermedad** o dolencia. Tira de nuevo 1D10 para ver exactamente qué tipo de dolencia posee:
 - 1-2 **Alergia**: Su cuerpo rechaza determinada sustancia o alimento: polen de ciertas plantas, frutas, leche, huevos, agua helada... En caso de que el PJ toque o coma de esa sustancia, la reacción alérgica que se le producirá 1D10 minutos después — picores, manchas, hinchazón, incluso fiebre — reducirá en -30% todas sus tiradas de competencias y características, reacción que le durará 1D6 horas. La sustancia la decidirá el DJ, que puede — maquiuavélico él —, guardarse para sí dicho conocimiento y hacérselo saber al jugador después de que su personaje la haya consumido o tocado...
 - 3-4 **Herpes**: Véase la descripción de la enfermedad en la pág. 93.
 - 5-6 **Ladillas**: Véase la descripción de la enfermedad en la pág. 93.
 - 7-8 **Gonorrea**: Véase la descripción de la enfermedad en la pág. 93.
 - 9 **Lepra**: Véase la descripción de la enfermedad en la pág. 93. Recordamos que la lepra es incurable y provoca la muerte tras varios años.
 - 10 **Mal de San Antón**: Al igual que la lepra, es incurable y provoca tarde o temprano la muerte del enfermo.
- 5 Por alguna razón o motivo — busca al asesino de su familia, intenta encontrar a un pariente desaparecido, ha sido educado por un padre guerrero, por el simple placer de la lucha —, el personaje se ha **entrenado en el combate** casi desde pequeño. Aumenta en +25% el porcentaje de una competencia de armas.
- 6 El personaje ha reñido con su familia por las circunstancias que fueran y está **desheredado**: ha sido expulsado del hogar familiar, no tiene derecho al título nobiliario — si su familia lo tenía — y debe vivir de forma más humilde. A todos los efectos, su posición social se considerará un grado menor — de burgués pasaría a villano, por ejemplo —, afectando también a sus gastos y rentas. Este rasgo de carácter no puede aplicarse ni a campesinos ni a esclavos.
- 7 Posee una **reliquia familiar**, que puede ser un arma, un libro — pero no de conjuros, tío listo... —, una joya, etc. Nunca se desprenderá del objeto y hará todo lo posible por recuperarlo en caso de que sea robado. Si lo pierde durante el curso de alguna aventura, al finalizarla no recibirá ningún Punto de Aprendizaje por haberla jugado.
- 8 El personaje es **bastante apuesto**: aumenta su Aspecto en +5 puntos.
- 9 Tiene graves **problemas de peso**: aumenta su peso en 60 libras y reduce en -2 su Agilidad.
- 10 El personaje tiene el **rostro desfigurado** debido a una gran cicatriz, los estragos causados por una enfermedad o simplemente porque ha nacido con esa malformación facial. En todo caso, reduce su Aspecto en -5 puntos.
- 11 Ha recibido **educación alquímica**, por propia voluntad del personaje o porque un familiar o amigo le ha instruido ligeramente en el *ars magna*. En todo caso, aumenta en +15% las competencias de Alquimia y de Conocimiento Mineral.
- 12 El personaje es bastante **cobarde** y si se ve obligado a combatir, atacará por la espalda o a individuos desarmados. Si no le es posible, tratará de huir, aunque se defenderá si se ve acorralado. Reduce en -25% su valor de Templanza.
- 13 Tiene una **vista excelente**, que le permitirá observar cosas que a otros le pasarían desapercibidas: +25% a Descubrir.
- 14 Debido a un accidente, a la tortura o como castigo a un delito, el personaje tiene la **lengua cortada**: sólo puede comunicarse mediante la mímica y los gestos, lo que significa que su Comunicación se reduce en -4, sus competencias de Cantar, Elocuencia, Mando e Idioma se reducen a 0%, mientras que Comerciar, Disfrazarse y Degustar no podrán pasar nunca de su máximo en COMx5.
- 15 Debido a una frustración amorosa o a una deficiente educación infantil, el PJ **desprecia al sexo opuesto**, y trata a todos los miembros del otro sexo con desconfianza y menosprecio — lo que no quiere decir que no se acueste con ellos: simplemente los trata como objetos y poco más —. Este desprecio le reduce en -25% su competencia de Seducción.
- 16 El personaje es un **extranjero** en los reinos peninsulares, por lo que tiene serias dificultades para hacerse entender — sin contar además algunas costumbres y maneras que pueden extrañar a los de aquí —. Al comenzar el juego sólo tendrá un idioma natal al 100% de fuera de la Península — francés, inglés, italiano, alemán... —, y el idioma del lugar donde vive además del castellano, ambos al 25%.
- 17 Tiene cierto **carisma con los animales**, que nunca le atacarán, en principio, a no ser que el personaje se muestre hostil hacia ellos, que estén muy hambrientos o que hayan sido entrenados para atacar. Aumenta en +25% su Conocimiento Animal. Dentro de la definición de animal no se encuentran las criaturas irracionales.
- 18 El personaje sufre un **vértigo** considerable y le asustan las alturas: resta -25% a su competencia de Tregar.
- 19 El PJ **repulsa a los animales** que le odian directamente: los perros le ladran y le muerden, los caballos se resisten a ser montados, las vacas se irritan sólo con su presencia, etc. El PJ tiene -25% a Conocimiento Animal y -25% a Cabalgar.
- 20 Sufrió de niño unas fiebres casi mortales que le han dejado **extremadamente débil**: resta -5 a su Fuerza, Agilidad y Resistencia.

Varg I: Dramatis Personae

- 21 El personaje es **ambidextro** y puede usar con la misma facilidad la mano izquierda y la derecha, por lo que no tendrá ningún tipo de modificador negativo al usar su “mano torpe”.
- 22 El PJ es bastante **bajito**, y es normal que sea considerado objeto de burla: reduce en 0,30 su altura.
- 23 Debido a algún suceso traumático o a un accidente montando, lo cierto es que el personaje le tiene un **miedo atroz a los caballos** y al resto de cabalgaduras: no le gusta acercarse a ellos, pues los considera peligrosos, y en el caso extremo de que tuviera que montar alguno tendrá un -50% en su competencia de Cabalgar.
- 24 Posee un **oído muy sensible**: aumenta en +25% la competencia de Escuchar.
- 25 El personaje es lo que llamamos actualmente un **cleptómano**: no puede evitar robar todo lo que se pone a su alcance, tenga o no valor el objeto y exista o no la posibilidad de ser descubierto. Es una costumbre que le provocará más de un quebradero de cabeza al personaje y a los que vayan junto a él. Al menos tendrá un +15% para aumentar su Escamotear.
- 26 El PJ es un tipo verdaderamente **honrado**: siempre va con la verdad por delante —nunca miente, aunque a veces no dirá toda la verdad—, y se negará en redondo a cometer actos delictivos, lo que le otorga un -25% a todas aquellas tiradas que supongan mentir, sobornar, hacer trampas, robar, atacar a un enemigo por la espalda, etc.
- 27 Es una persona **confiada** que nunca recela de nadie y que sólo desconfiará de una persona si ésta da pruebas evidentes de su mala fe. Reduce la competencia de Empatía en -25%.
- 28 El personaje es un **imitador** de primera, y es capaz de adoptar las poses, maneras y gestos de las personas que ve y escucha. Aumenta en +25% su competencia de Disfrazarse.
- 29 Ha sido **educado por un brujo** o curandera en las artes oscuras de la magia: aumenta en +15% su Astrología y su Conocimiento Mágico.
- 30 Posee el gusto y el olfato de un verdadero *gourmet*, capaz de distinguir multitud de sabores y olores: aumenta en +25% su Degustar.
- 31 Debido a un accidente o a una enfermedad infantil, el personaje es un poco **cojo**. Puede andar sin problemas, pero cuando trata de ir deprisa las cosas se complican. Reduce en -25% su competencia de Correr.
- 32 El personaje está **acostumbrado a mandar**. Quizás fuera el líder de un grupo de mercenarios o bandidos, o instruyó a una serie de aprendices en su oficio, o puede que simplemente estuviera a cargo de un grupo de trabajadores. Lo cierto es que se le da bien dar órdenes: aumenta en +25% su competencia de Mando.
- 33 Ya sea debido a una **herencia inesperada** o bien por un tremendo golpe de fortuna, el personaje cuenta con 1D4x1.500 maravedíes adicionales que deberá gastar íntegramente en la compra de equipo y propiedades.
- 34 Es una persona **despistada** y olvidadiza, incapaz de recordar lo que le ocurre de un día para otro: reduce en -25% la competencia de Memoria.
- 35 El personaje ha sido **condenado a muerte** en su tierra por algún grave delito que cometió, o que todos pensaron que había cometido él. Si en algún momento vuelve a su tierra natal (la ciudad o pueblo donde nació y el territorio que le rodea), deberá tomar precauciones para evitar ser descubierto y sentenciado.
- 36 Posee una **reliquia arcana**, ya sea un grimorio —con 1D3 hechizos— o el talismán de un hechizo —tira 1D6 y ése será el nivel del hechizo, que elegirá el DJ—, aunque no tiene por qué saber cómo se utiliza. La simple posesión de dichas reliquias conlleva un aumento de IRR de +10.
- 37 El personaje posee un **sexto sentido** que le permitirá no ser sorprendido jamás. En caso de que sea sorprendido en combate, tirará por Iniciativa de forma normal y se ignorarán los modificadores al ataque y a la defensa al ser objeto de un ataque por sorpresa.
- 38 Es una persona bastante **torpe**: reduce en -5 su característica de Agilidad.
- 39 Tiene una **amistad influyente** con una posición social superior a la suya. El jugador y el DJ deberán ponerse de acuerdo exactamente sobre el cargo que ocupa el amigo del personaje, y aunque no le acompañará en las aventuras, podrá echarle una mano en caso de necesidad, siempre y cuando su influencia afecte al territorio en el que se encuentra el PJ.
- 40 El personaje está siendo **buscado** por una familia poderosa o por una organización —una orden militar, la Inquisición aragonesa, la *Fraternitas Vera Lucis*...—, para lavar una afrenta o para castigarle por un delito cometido contra ellos —haya existido la afrenta o delito, o lo haya cometido realmente el PJ—. En caso de que sea atrapado, será castigado severamente, aunque no le llegarán a matar, excepto si se resiste en la detención, claro.
- 41 Debido a un accidente o como castigo por ladrón, el personaje es **manco**, pues ha perdido una mano, y aunque ha aprendido a valerse bien con la mano que le queda —no tendrá penalizador por mano torpe—, resta -3 puntos a su Habilidad.
- 42 Por algún golpe recibido en la cabeza o porque ha nacido con ese problema, lo cierto es que el personaje tiene verdaderas **dificultades para coordinar sus movimientos** en momentos de estrés, lo que conlleva una pérdida de -25% a su competencia de Esquivar.
- 43 Tiene una **voz prodigiosa**, bien entonada y modulada: aumenta en +25% su competencia de Cantar.
- 44 El personaje es extraordinariamente **robusto**: aumenta en +5 su competencia de Fuerza.
- 45 Es un tipo **tímido y reservado** y le da mucho reparo relacionarse con los demás, pues enrojece con facilidad y comienza a tartamudear a la primera de cambio. Reduce en -15% las competencias de Elocuencia, Seducción y Mando.
- 46 Posee un **estómago muy resistente**, capaz de tragar y digerir todo lo que le echen, ya esté cocinado, crudo o incluso podrido. La buena noticia es que ve aumentadas en +25% sus posibilidades para resistirse a venenos de ingestión o enfermedades que se contagien mediante los alimentos, pero la mala es que su competencia de Degustar se reduce en -25%.
- 47 Es lo que llamamos un **sádico**, pues gusta de infligir dolor y tiene ciertos conocimientos en los métodos para hacerlo: aumenta en +25% su competencia de Tormento.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

- 48 Debido a un accidente o quizá por nacimiento, el personaje es **sordo de una oreja**: reduce en -25% su porcentaje en Escuchar.
- 49 El personaje es un tipo excepcionalmente **hábil**: aumenta en +5 su competencia de Habilidad.
- 50 Es un tipo **comprensivo**, un hombre de mundo, capaz de comprender el espíritu humano, las emociones de los demás y de anticiparse a ellas: aumenta en +25% su porcentaje en Empatía.
- 51 Ha sido **educado en un convento** (o en una madraza islámica o sinagoga judía), por lo que ha tenido acceso a una educación un poco más refinada: aumenta en +25% su porcentaje de Leer y Escribir y Teología.
- 52 Posee un **don de lenguas** innato y es capaz de aprender rápidamente aquellos idiomas que escucha. Cada vez que gaste PAP para aumentar el porcentaje con un idioma, el aumento será doble (+2% si quería subir +1%, por ejemplo).
- 53 Es un verdadero **pedagogo**, con un don natural para transmitir sus conocimientos de forma sencilla y clara: aumenta en +25% su competencia de Enseñar.
- 54 El personaje es un poco **corto de vista**: reduce en -25% su porcentaje en Descubrir.
- 55 Sufre **mareos** cada vez que se monta en un barco: reduce en -25% su porcentaje en Navegar y mientras esté pisando la cubierta de una embarcación tendrá un -30% a todas sus tiradas de competencia y característica debido a las náuseas y mareos.
- 56 El personaje posee una **memoria prodigiosa** —lo que conocemos como memoria eidética o fotográfica—, y es capaz de recordar casi cualquier cosa que haya visto u oído. Aumenta su porcentaje de Memoria en un +35%.
- 57 Se ha **criado en la costa** del mar o de un río importante, así que está acostumbrado a sumergirse en el agua y a manejar pequeñas embarcaciones. Aumenta en +25% las competencias de Nadar y de Navegar.
- 58 Tenga la profesión que tenga, el personaje es un verdadero **aficionado a la caza** y la practica siempre que tiene ocasión: aumenta en +25% su porcentaje en Rastrear y luego el tipo de caza que practica, con arco (+25% a Arcos) o mediante cetrería (+25% a Conocimiento Animal). Esta última opción es la ideal para un personaje noble.
- 59 Es una persona **ávida de conocimientos** y, desde pequeño, ha tratado de aprender todo lo que ha podido sobre el mundo que le rodea: aumenta en +5 su característica de Cultura.
- 60 El personaje posee unas **firmes creencias**: puede ser que no crea en la magia ni en el mundo irracional —para él sólo son fantasías y supersticiones sin validez alguna— o puede ser que piense que la razón y la fe nada pueden contra el poder inmenso de la magia: aumenta en +15 su valor de RR o de IRR (reduciendo, naturalmente, el valor contrario).
- 61 Es una persona a la que **le atrae mucho el sexo opuesto** y no pierde ocasión de abordarlo, ni de bromear, intimar y yacer siempre que puede. Aumenta en +25% su porcentaje en Seducción.
- 62 Le tiene verdadero **miedo al agua** y se alejará todo lo posible de ríos, arroyos y mares: reduce en -25% su porcentaje en Nadar.
- 63 El personaje es un **sodomita**, pues lo que le gusta de verdad son las personas de su mismo sexo, inclinación sexual muy peligrosa para la época, pues si es sorprendido realizando prácticas sexuales *contra natura* o anuncia públicamente sus gustos, el único castigo que se conoce entonces es la muerte en la hoguera.
- 64 Es un verdadero **valiente**, un tipo que no es fácil de amedrentar ni de asustar, aunque a veces llega a extremos casi suicidas, pues acostumbra a no retroceder ni huir a no ser que se vea superado de forma abrumadora. Aumenta en +25% su Templanza.
- 65 El personaje es **muy mayor**, casi un viejo para los patrones de la época, pues su edad real es de 2D10+26 años: la buena noticia es que tiene 10 puntos adicionales para gastar en las competencias de su profesión por cada año por encima de 26; la mala es que, también por cada año que sobrepase los 26, deberá hacer una tirada en la Tabla de Eventos (pág. 85) y, si sobrepasa los 35, empezarán a aplicarse las reglas de envejecimiento, cambiando el resultado de muerte por -1 punto de Resistencia.
- 66 Se ha **criado en el campo** y conoce bien la rotación y las propiedades de los cultivos: aumenta en +25% su Conocimiento Vegetal.
- 67 Posee el **vicio del juego** y le es casi imposible rechazar una partida de cartas, dados o participar en una apuesta. Lo único bueno es que la competencia de Juego se ve aumentada en +15%.
- 68 El personaje sufre de **calvicie prematura** o, si es de sexo femenino, de un pelo prematuramente cano, lo que puede provocar burlas y menosprecio entre sus congéneres.
- 69 Cree firmemente en el **honor del guerrero** y piensa que sólo se debería abatir a un enemigo mirándolo cara a cara, pues es de gente villana y miserable el matar a un oponente a distancia, por la espalda, por sorpresa o desarmado. Por tanto, nunca atacará a un enemigo que no se esté defendiendo con el arma en la mano y, si quiere usar un arma a distancia (arcos, ballestas u hondas) contra otra persona —los animales y criaturas irracionales no cuentan—, tendrá un -25% a su tirada.
- 70 El personaje viaja junto a un **compañero**, amigo, criado o esposa, que le acompaña en sus aventuras. Este PNJ se creará de la forma habitual, pero sólo tendrá 75 puntos para dividir entre sus características y no dispondrá de punto alguno para sus competencias. El PNJ será controlado por el jugador, pero el DJ tendrá en cuenta que no realice acciones estúpidas o suicidas. En caso de que muera, el PJ no recibirá ningún PAP en el transcurso de la aventura en la que haya fallecido.
- 71 El personaje **desprecia a los que no son como él**, ya sea porque sean de otra raza, posean otra religión o pertenezcan a una clase social inferior a la suya.
- 72 Por una causa u otra, lo cierto es que el PJ está **maldito por Dios**: le será imposible utilizar rituales de fe, se verá afectado por esos rituales como si fuera el seguidor de un demonio y deberá hacer una tirada de Templanza siempre que quiera entrar a un recinto sagrado o tocar un objeto bendecido, ya que la simple permanencia en ese lugar o el contacto con el objeto le pone enfermo: tendrá -50% a todas sus tiradas de competencia y característica mientras se encuentre en el interior del recinto o toque el objeto.
- 73 Es un tipo **alto**, bastante más de lo normal: aumenta su altura en 0,30 varas.
- 74 Posee **reflejos felinos** que le permiten retorcerse en el aire como un gato: aumenta en +25% su porcentaje en Saltar y en Esquivar.

Varg I: Dramatis Personae

- 75 El personaje tiene una **mascota**, un animal que le acompaña a todas partes y que obedece las órdenes del PJ, siempre que no sean muy complejas. Elige el animal que desees (págs. 212 y 213), pero ten en cuenta que no tendrá habilidades especiales y que si muere, el PJ no ganará PAp al finalizar la aventura en la que muriera el animal.
- 76 Está muy **delgado**, más de lo normal, lo que era visto en la Edad Media como síntoma de enfermedad, y muchos pueden rehuirle por eso: reduce su peso en 60 libras.
- 77 El personaje es una persona **ágil y veloz**, y es capaz de encaramarse a los árboles como las ardillas o de dejar atrás a sus perseguidores a la velocidad de un galgo. Sus competencias de Correr y Tregar se ven aumentadas en +25%.
- 78 Es un tipo verdaderamente **guarro**, incluso para los patrones de la época: nunca se baña —al menos de forma voluntaria— ni se cambia de ropa, lo que conlleva un olor corporal capaz de levantar a un muerto. Cualquier tirada de competencia que implique cierto grado de relación del PJ con otra persona se ve modificada en -25%, como puede ser Seducción, Comerciar o Elocuencia.
- 79 El personaje es **tartamudo** y le cuesta mucho hablar con sus semejantes: reduce en -25% las competencias de Cantar, Comerciar, Corte, Disfrazarse, Mando y Elocuencia.
- 80 Es un tipo bastante **desmañado e inepto**: reduce en -5 puntos su característica de Habilidad.
- 81 **Le gusta la literatura y la poesía**, y desde siempre ha intentado emular sus lecturas: aumenta en +25% su porcentaje en Leer y Escribir.
- 82 El personaje es un tipo **sigiloso y discreto**, capaz de pasar desapercibido en medio de una multitud o de fundirse con las sombras para no ser observado: aumenta en +25% su competencia de Sigilo.
- 83 Es una persona **marrullera y camorrista**, de las que empiezan las peleas en las tabernas y las broncas en las plazas, esas trifulcas en las que no suele llegar la sangre al río pero que permiten soltar la mala sangre que se guarda uno en el interior. Aumenta en +25% su competencia de Pelea.
- 84 Tiene unos **dedos ligeros**, capaces de realizar toda clase de juegos de prestidigitación... o de birlar una bolsa sin que se percate su dueño: aumenta en +25% su porcentaje en Escamotear.
- 85 El personaje es un verdadero **borracho**: le gusta beber de forma compulsiva y lo hace a todas horas del día. Le cuesta mucho resistirse a una ronda de alcohol y casi nunca se encuentra sobrio. Cada vez que se entregue a su vicio, el DJ le otorgará un modificador de -30% a todas sus tiradas de competencia y característica debido a la cogorza que tendrá encima.
- 86 **Se recupera rápidamente** de todo tipo de heridas y enfermedades: puede tirar RESx4 (en vez de x3) para evitar caer enfermo y recupera +1 PV cada semana, aparte de la curación natural o mediante tratamientos médicos.
- 87 Una grave enfermedad o un accidente ha dejado al personaje **jorobado**: no podrá tener más de 15 en Fuerza ni en Agilidad —si tiene más, se le reduce hasta ese valor—, tendrá un -25% a todas sus competencias de Agilidad y su Aspecto se verá reducido en 5 puntos.
- 88 El personaje es un tipo **delicado y frágil**: en caso de tener que tirar por Resistencia para evitar caer inconsciente o para sobreponerse al dolor de alguna forma, se considerará que su Resistencia es 5 puntos menor de lo que es realmente.
- 89 Es un **estudiante aplicado**, pues es capaz de aprender rápidamente hasta los conceptos más complicados y aplicarlos a su experiencia. Cada vez que esté aumentando una competencia mediante la enseñanza, la tirada de característica que debe realizar al final se hará como si tuviera +5 puntos en dicha característica, o si se trata de un hechizo, el tiempo de aprendizaje se dividirá entre dos (redondeando hacia arriba).
- 90 Posee una **cabeza dura como la piedra**: las borracheras no le producen resacas y es muy difícil dejarlo inconsciente (toda tirada de Resistencia para evitar perder el conocimiento se hará como si su RES fuera 5 puntos mayor).
- 91 El personaje es **tuerto**: reduce en -2 su característica de Percepción y en -25% el porcentaje de sus competencias de armas a distancia y de Lanzar.
- 92 Tiene un extraordinario **sentido de la orientación**: siempre sabrá dónde se encuentra el norte y es prácticamente imposible que se pueda perder. Aumenta en +25% su porcentaje en Astrología.
- 93 Es un tipo **colérico**: el personaje se enfada muy fácilmente y al menor gesto, palabra o mirada de menosprecio o insulto, echa mano de sus armas y ataca al que cree que puede estar faltándole al respeto, lo que suele provocarle a él y a sus compañeros muchos quebraderos de cabeza.
- 94 Es un hombre **pobre** que tiene bastante menos dinero de lo que suele ser habitual: reduce a la mitad el dinero inicial con el que debería comenzar el juego, y recuerda que debes seguir gastando el 50% en equipo y posesiones.
- 95 Es un **estudioso de las leyendas** y los cuentos, y hace todo lo posible por escuchar nuevos relatos de tierras lejanas o cercanas: aumenta en +25% su porcentaje en Leyendas.
- 96 Es una **persona de mundo**, conocedora de diversos territorios y reinos. Por eso, se encuentre en el sitio que se encuentre, siempre que sea en la Península Ibérica, tendrá un porcentaje mínimo en Conocimiento de Área igual a su característica de Cultura, aunque no haya nacido allí.
- 97 El personaje es una persona **enfermiza**, con una salud bastante debilitada: resta -5 puntos a su característica de Resistencia (que puede incluso bajar por debajo del mínimo de 10).
- 98 El personaje es un **sanador nato**, y ya sea por los estudios recibidos o por una aptitud natural, lo cierto es que sabe cómo tratar todo tipo de heridas y enfermedades: aumenta en +25% su porcentaje en Medicina y en Sanar.
- 99 Es un tipo **tacaño** y miserable: le cuesta muchísimo gastarse el dinero, ya sea para él —siempre viste con ropas muy gastadas y un equipo anticuado— o para los demás, a los que no les prestará nunca nada.
- 00 Posee una **habilidad natural para el combate**: todas las competencias de armas se ven aumentadas en +10%.

✧ Las características primarias pueden aumentarse sin problemas, sobrepasando incluso los 20 puntos, aunque ninguna de ellas puede reducirse por debajo de 1 punto.

✧ Las características secundarias se rigen por patrones diferentes: la Templanza no puede bajar del 1% ni subir por encima del 100%, como le ocurre también a la RR y a la IRR; el Aspecto, como ocurre con las características primarias, puede aumentarse sin problemas, pero no puede reducirse por debajo de 1.

✧ Las competencias pueden reducirse todo lo que se desee, incluso llegando a valores negativos, pero no pueden aumentarse por encima del valor de la característica de la que dependan multiplicada por 5, excepto si son competencias que se basen en Cultura, que pueden aumentarse hasta el 100%, pero no más allá.

Exemplum: Como nuestro querido cortesano tiene 22 añitos, está obligado a realizar dos tiradas de Rasgos de Carácter y luego, si lo desea, puede hacer otras dos más. Así que ni cortos ni perezosos, cogemos los dados y hacemos las dos tiradas obligatorias para Lope:

✧ En la primera sacamos un 17, lo que nos indica que tiene cierto carisma con los animales, que nunca le atacarán y que se llevará bien con ellos. Además, aumentamos su Conocimiento Animal en +25%, que se queda ahora a un bonito 35%.

✧ En la segunda obtenemos un 77, así que Lope es una persona ágil y veloz. Aumentamos sus habilidades Correr y Trepár en +25%, quedando ambas a 45%.

Terminadas las dos tiradas obligatorias, decidimos hacer una tercera, porque parece que por ahora todo nos va bien.

✧ Sacamos un 02, así que Lope es una persona parlanchina como la

que más: por un lado subimos su Elocuencia de 50% a 75%, pero, por otro lado, tenemos a una persona que no puede dejar de hablar.

Todavía podríamos hacer una última tirada, pero creemos que sería tentar demasiado a la suerte, y dejamos al personaje tal y como está.

Fase 13: Últimos Toques

Llegados a este punto sólo queda sazonar al gusto del jugador y alinear bien la ensalada, darle los últimos toques al personaje e inventarse un pasado que conjunte todos los rasgos que posea. Elige también un nombre apropiado para tu personaje — en el Apéndice II, pág. 244, encontrarás bastantes ideas —, compra el equipo que necesitarás para tus aventuras, describe en un par de líneas los aspectos físicos y mentales más importantes del PJ —¿es alto?, ¿gordo?, ¿pelirrojo?, ¿tacaño?, ¿libertino?...— y escribe en un párrafo o dos la historia del personaje hasta el momento de iniciar sus aventuras.

Y una vez que esté todo terminado, llega la hora de reunir a otros amigos y comenzar una buena partida de Aquelarre. ¿A qué esperas?

Exemplum: Durante las diferentes fases por las que hemos pasado ya hemos descrito brevemente a nuestro Lope de Navarrete, un tipo delgado, nervudo y parlanchín, hijo de un viejo caballero del rey que ha decidido abrirse camino en la corte a fuerza de labia y saber estar. Si lo conseguirá o no depende de la suerte y de las decisiones del jugador, pero sea como sea, está preparado para comenzar a jugar una aventura de Aquelarre. Revisa las secciones de exempla de este capítulo si todavía tienes dudas con alguna de las fases de creación de personajes.

Método de Libre Elección

Fase 1: Reinos

Puedes elegir libremente el reino que desees para tu personaje de la lista que aparece en la pág. 14.

Exemplum: Para que te sea más sencillo aprender a crear un personaje utilizando el método de libre elección, vamos a ir haciendo uno al mismo tiempo que explicamos las diferentes fases. Lo primero es el reino, y nos vamos a decantar directamente por Portugal, que siempre nos ha gustado mucho.

Fase 2: Pueblos

Échale un vistazo a los pueblos que habitan dentro del reino que has escogido para tu personaje y elige uno de ellos como el pueblo al que pertenece el PJ. Puedes encontrar una descripción de cada uno de los pueblos a partir de la pág. 15.

Exemplum: Llega el turno del pueblo del personaje. Le echamos una ojeada a la descripción del reino y vemos que en Portugal con-

vivían tres pueblos: portugueses, mudéjares y judíos. Decidimos quedarnos con éste último y nos apuntamos como pueblo el judío. Aprovechamos de paso para ponerle nombre a nuestro personaje: Micael Bonishah.

Fase 3: Posición Social

El personaje comenzará el juego con una posición social de villano (o ciudadano, si pertenece a la sociedad islámica). Si queremos que tenga una posición social más alta deberemos adquirir el orgullo Clase Social Alta (pág. 51), pero si deseamos que pertenezca a una posición inferior, tendremos que adquirir puntos en la vergüenza Clase Social Baja (pág. 55). Decídelo ahora, pues la posición social será muy importante para elegir los siguientes rasgos de tu personaje.

Exemplum: Elegido el reino y el pueblo, pasamos a otra fase, la de la posición social. En principio, y por defecto, la posición que tenemos es la de villano, siempre y cuando no la cambiemos por una más alta



con puntos de orgullos o por otra más baja con vergüenzas. Como tenemos nuestras miras puestas en un personaje con cierto nivel económico, queremos que sea un burgués, lo que nos costaría 1 punto de orgullo: lo gastamos y ya tenemos convertido a Micael en un burgués judío.

Fase 4: Profesión

Se realiza de igual manera que en el método clásico: escoge la profesión que desees dentro de las que corresponden a tu posición social y a la sociedad de la que procede el personaje en la tabla de la pág. 21.

Exemplum: Como hemos decidido anteriormente, Micael Bonishah es un judío burgués, por lo que revisamos las profesiones que corresponden a su posición social y a la sociedad judía y nos decantamos por alquimista. Tomamos nota de sus mínimos en características y de sus competencias primarias y secundarias para cuando llegue el momento de elegirlos.

Fase 5: Profesión Paterna

La elección de la profesión paterna del personaje se realiza de la misma forma que en el método clásico, aunque puedes elegir la profesión concreta del padre, sin necesidad de hacer tiradas de dados, en la Tabla de Profesiones de la pág. 21.

Exemplum: Al igual que él, los padres de Micael pertenecen a la burguesía judía, así que le echamos un vistazo a las profesiones que corresponden a esa posición social en la Tabla de Profesiones y optamos por la profesión de comerciante. A continuación, marcamos en la Hoja de Personaje las cuatro competencias primarias del comerciante: Comerciar, Eloquencia, Empatía y un Idioma a elegir.

Fase 6: Situación Familiar

Se determina de la misma manera que en el método clásico, pero no se hacen tiradas (véase pág. 34). El jugador decide simplemente de qué tipo de familia procede, cuántos hermanos posee y cuál es su sexo. En caso de que desee ser el primogénito y pertenezca a la nobleza, el personaje deberá elegir el orgullo Heredero y, si quiere estar casado, deberá escoger la vergüenza Compañero de Infortunios.

Exemplum: Lo único que sabemos de la familia de Micael es que su padre es comerciante, así que nos imaginamos el resto: Micael pertenece a una familia de comerciantes, sus padres están felizmente casados y ambos viven. Es hijo único y no está casado. Con esto ya podemos pasar a la siguiente fase.

Fase 7: Características Primarias

Se calculan del mismo modo que en el método clásico: reparte 100 puntos entre las siete Características Primarias con un máximo de 20 en cada una de ellas y un mínimo de 5 —excepto en Resistencia, que tiene un mínimo de 10—, teniendo en cuenta además los mínimos en características que posee la profesión que hayas escogido para tu personaje.

Exemplum: Vamos a proceder a repartir los 100 puntos que tenemos entre las características primarias de Micael. Como se trata de un alquimista, le ponemos directamente 20 puntos en Cultura, pues es el valor mínimo que nos exige esa profesión. Como tampoco queremos que sea un débil, le damos 15 a Resistencia, y otros 15 a Percepción, para que esté pendiente de lo que le rodea. Como procede de familia de mercaderes, pensamos que lo mejor es que tenga 20 puntos en Comunicación, y los 30 que restan los dividimos a partes iguales entre las características que nos quedan: 10 puntos a Fuerza, Agilidad y Habilidad. Las puntuaciones de las características primarias de Micael quedan entonces de la siguiente manera: Fuerza 10, Agilidad 10, Habilidad 10, Resistencia 15, Comunicación 20, Percepción 15, Cultura 20.

Está claro que Micael no ha dedicado mucho tiempo a cultivar su cuerpo, pero sí su mente, tanto estudiando como relacionándose con los demás.

Fase 8: CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Cada una de ellas se calcula de forma diferente, así que vamos a verlas de forma separada:

- ✧ **Suerte:** Igual que en el método clásico, sumando los valores de Comunicación, Percepción y Cultura.
- ✧ **Templanza:** Se comienza el juego directamente con 50% en Templanza, sin necesidad de tirar dados. Si queremos que tenga más, deberemos adquirir el orgullo Valentía y, al contrario, si deseamos que tenga menos, tendremos que comprar la vergüenza Cobardía.
- ✧ **Racionalidad/Irracionalidad:** Puedes elegir libremente la cantidad de RR e IRR que tiene tu personaje. Divide 100 entre ambas características, recordando que no puedes asignar menos de 25 en ninguna de ellas.
- ✧ **Puntos de Vida:** Igual que en el método clásico, o sea, tantos PV como el valor que tengamos en Resistencia.
- ✧ **Aspecto:** Se comienza el juego con un valor de 15 en Aspecto, lo que equivale a una apariencia normal. Si deseas que tu personaje sea más o menos guapo, deberás adquirir el orgullo Hermosura o la vergüenza Fealdad.
- ✧ **Edad:** Puedes escoger cualquier edad entre los 17 y los 26 años. En caso de que el Director de Juego lo permita, puedes hacerte un personaje más joven y más viejo, siempre y cuando escojas las correspondientes vergüenzas de Lozanía o Vejez.
- ✧ **Altura y Peso:** Consulta el valor de Fuerza de tu personaje en la Tabla de Altura y Peso (pág. 37) y obtendrás la altura y peso medios del PJ, que luego puedes modificar en más o menos 0,10 varas en el caso de la altura, o más o menos 15 libras de peso.

Exemplum: Ya hemos llegado a la fase 8 de la creación de nuestro alquimista y vamos a elegir sus características secundarias:

- ✧ Sumamos su valor de Comunicación, Percepción y Cultura y obtenemos su nivel de Suerte, que es igual a 55 (20+15+20).

- ✧ Comenzamos con un porcentaje del 50% en Templanza, pero queremos que Micael sea ligeramente apocado, así que vamos a escoger la vergüenza Cobardía a un coste de 1 punto, lo que significa que reducimos en un 5% su Templanza, lo que da un resultado total de 45%.
- ✧ Como queremos que Micael sea un buen alquimista, vamos a ponerle la Irracionalidad al máximo, o sea, al 75%, dejando la Racionalidad a su mínimo posible, un 25%.
- ✧ Los Puntos de Vida son iguales a su Resistencia, o sea, 15 PV.
- ✧ Micael no será un tipo ni particularmente guapo ni feo, así que le dejamos el Aspecto a su valor medio, o sea, 15 puntos.
- ✧ En cuanto a la edad vamos a decantarnos por los 18 años, ya que queremos que Micael tenga por delante todavía muchos años para adquirir más conocimientos y perfeccionar su arte.
- ✧ Y, por último, consultamos su nivel de Fuerza, que es 10, en la Tabla de Altura y Peso, lo que nos da una media de 1,64 varas y 125 libras. Como pensamos que Micael no es un hombre muy dado al ejercicio físico, vamos a aumentar ligeramente su peso, dejándolo en 130 libras (unos 65 kilos).

Fase 9: COMPETENCIAS

Se calculan de la misma forma que en el método clásico, tanto su porcentaje base como el reparto de los 100 puntos por aprendizaje y los 25 por aprendizaje familiar, teniendo en cuenta las reglas de porcentaje máximo igual a la característica x5, y el coste doble para las competencias que no pertenezcan a la profesión del personaje.

Exemplum: Prosigamos con la creación de Micael Bonishah, ahora con las competencias. La base de todas ellas es igual al valor de la característica de la que dependen, exceptuando las competencias primarias de la profesión de Micael, que al tratarse de la de alquimista son: Alquimia, Astrología, Conocimiento Mágico y Leer y Escribir. Y, como todas ellas se basan en Cultura, característica en la que el judío tiene 20, el porcentaje base de las cuatro competencias es igual a 60%. A continuación, reparte los 100 puntos por aprendizaje: se sube un 20 a Idioma (Latín), para conocer otros idiomas además del hebreo y el ladino que ya posee por ser judío, y lo deja a 40% (20, que es la base por Cultura, y los 20 que le añade); le suma otros 20 a Conocimiento Vegetal y también lo deja a un 40%; otros 20 para subir su Conocimiento Mágico hasta 80%; 30 a Sanar, para subirlo un poco hasta 40% y los 10 puntos restantes los reparte en Empatía, para dejarlo en 25%. Por último, reparte 25 puntos entre las competencias primarias de la profesión de su padre, que es comerciante, subiendo 20 a otro idioma, en este caso el árabe, para dejarlo a 40% y los 5 puntos restantes van a parar a Eloquencia, para dejarlo sólo a 25%. La lista de competencias que se han visto modificadas es la siguiente: Alquimia 60%, Astrología 60%, Conocimiento Mágico 80%, Conocimiento Vegetal 40%, Eloquencia 25%, Empatía 25%, Idioma (Árabe) 40%, Idioma (Latín) 40%, Leer y Escribir 60%, Sanar 40%, Teología: 30%.

Fase 10: INGRESOS Y GASTOS

Los ingresos, gastos y dinero inicial se calculan del mismo modo que en el método de creación clásico, basándose en la



posición social para los gastos y, en la profesión, para los ingresos mensuales y el dinero inicial.

Exemplum: Veamos si nuestro Micael cuenta con posibles para vivir con cierta dignidad o es un pobre desgraciado. Al tratarse de un judío burgués sin hijos y, tal como nos dice la Tabla de Gastos, deberá gastarse todas las semanas 150 maravedíes. Apuntamos, por lo tanto, esa cantidad en la sección correspondiente de nuestra Hoja de Personaje. En lo referente a los ingresos mensuales, consultamos la descripción de la profesión de alquimista y vemos que cada mes Micael ganará tantos maravedíes como su porcentaje de Alquimia $\times 5$, o sea, 300 maravedíes: está claro que si Micael quiere mantener un estilo de vida más o menos decente deberá buscarse otro tipo de recursos, pues con ese dinero no tendrá ni para tres semanas. Quizás sea momento de irse de casa y buscarse la vida como alquimista en otro lugar... Aunque para eso deberá adquirir algo de equipo, y cuenta con 1.500 maravedíes para comprarlo (sus ingresos mensuales, 300, multiplicados por 5), que no está nada mal.

Fase 11: Hechizos y Rituales de Fe

Como hemos indicado en el método clásico, si un personaje cuenta con al menos un 50% en Conocimiento Mágico e IRR, podrá conocer hechizos. Éstos se calcularán basándose en el porcentaje que tenga el PJ en la competencia de Conocimiento Mágico, aunque escogeremos siempre la columna de Hechizos Iniciales (Fijos) para determinar la cantidad de hechizos que conoce. Si el jugador desea que su personaje tenga más, deberá escoger el orgullo Conocimientos Arcanos, o puede disminuir esa cantidad con la vergüenza Educación Arcana Insuficiente.

En caso de que el personaje posea una profesión "religiosa" y tenga al menos un 50% en Teología y en RR podrá utilizar rituales de fe, que se calcularán de la misma forma que en el método clásico.

Exemplum: Llegamos a una fase importante para nuestro alquimista, pues desde el principio quisimos que Micael tuviera acceso a la magia. Como tiene un bonito 80% en Conocimiento Mágico y 75% en IRR está más que claro que puede conocer hechizos, que, según aparece en la Tabla de Hechizos Iniciales, serán tres —en el método de creación de personajes de libre elección miraremos siempre la columna de Hechizos Fijos; si Micael se hubiera creado con el método clásico, podríamos haber escogido entre esa columna y la aleatoria, que nos haría tirar 1D6 para calcular la cantidad exacta de hechizos de que disponemos—. Como nos parece muy poco vamos a adquirir el orgullo Conocimientos Arcanos al coste de 1 punto, para tener 1 hechizo adicional.

Fase 12: Orgullos y Vergüenzas

Una vez escogido el lugar que ocupa nuestro PJ en la sociedad, incluyendo también sus conocimientos y habilidades, llega el momento de decidir las peculiaridades que éste posee. Pero, al contrario de lo que ocurre en el método clásico de creación de personajes, en el método de libre elección no existen los Rasgos de Carácter. En su lugar, el jugador tendrá que escoger los Orgullos y Vergüenzas que posee el PJ, las vir-

tudes y defectos que conforman la biografía, personalidad o aspecto del personaje.

En caso de que algún orgullo o vergüenza aumente o reduzca las puntuaciones de una característica o competencia, nos atendremos a las mismas reglas que para los Rasgos de Carácter: las características no pueden reducirse por debajo de 1, aunque sí pueden aumentarse de forma libre; las competencias, por otro lado, pueden llegar a valores negativos, pero no pueden aumentarse por encima de la característica de la que dependan multiplicada por 5, excepto la de Cultura, que puede llegar hasta 100%, pero no más allá. Además, recordamos que ningún personaje puede tener más de 5 puntos de orgullos ni de vergüenzas, y que se deben tener tantos puntos en orgullos como en vergüenzas — y viceversa —, para de esa forma equilibrar a nuestro personaje.

ORGULLOS

Se denominan Orgullos aquellas ventajas o virtudes que otorgan una superioridad al personaje en un rasgo concreto, que demuestran su utilidad en un momento u otro del juego, o que benefician al PJ de una u otra manera. Ejemplos de orgullos pueden ser el hecho de pertenecer a la nobleza, poseer características por encima de la media o contar con una especie de sexto sentido que le avise de los peligros.

A continuación, te presentamos la lista de orgullos que puedes escoger para tu personaje, pero recuerda que no podrás tener más de 5 puntos en orgullos, y que por cada punto que elijas tendrás que escoger un punto de vergüenzas para equilibrar al personaje. Léete bien la descripción de cada uno de los orgullos que elijas, pues algunos son incompatibles con ciertas vergüenzas, lo que significa que un mismo personaje no podrá tener al mismo tiempo un orgullo y una vergüenza que sean incompatibles; por ejemplo, no se puede tener Hermosura y Fealdad al mismo tiempo.

Adiestrado para el Combate (2 puntos)

Ya fuera porque ha sido educado por un padre o tutor instruido en las artes de la guerra, porque desee vengar algún tipo de afrenta realizada hacia su persona o familia, o simplemente porque es una persona a la que le ha atraído el combate y la lucha, aunque luego ejerciera otro tipo de profesión, lo cierto es que el personaje ha recibido un adiestramiento especial en el manejo de las armas. Puede sumar +25% al porcentaje que posea en una competencia de armas. Este orgullo se puede escoger más de una vez, pero siempre para competencias de armas diferentes, nunca para la misma.

Aficionado a la Caza (2 puntos)

Haya escogido la profesión que haya escogido, el personaje ha demostrado ser un maestro en el noble arte de la caza y, siempre que puede, se escapa al bosque más cercano en busca de más presas a las que abatir, ya lo haga él mismo mediante el arco o utilizando halcones gracias a sus conocimientos de cetrería — la opción más adecuada si tu personaje es noble —. En todo caso, aumenta en +25% su porcentaje en Rastrear y súbele además la misma cantidad en Arcos, si usa el arma, o a Conocimiento Animal, si prefiere las artes de la cetrería.

Ágil (2 puntos)

Los movimientos del personaje son firmes, seguros y, sobre todo, rápidos. Esto le permite escalar paredes, muros o árboles con una considerable velocidad al tiempo que puede correr con una celeridad asombrosa. Aumenta en +25% su porcentaje en las competencias de Trepár y Correr.

Alto (1 punto)

El personaje es bastante más alto de lo normal, lo que le da un aire intimidante y majestuoso entre sus iguales, que suelen respetarle por ello. Aumenta su altura en +0,30 varas.

Ambidextro (2 puntos)

Ya sea desde nacimiento o porque se ha empeñado desde joven en su uso, lo cierto es que el personaje tiene la facultad de poder usar con la misma fluidez la mano izquierda y la derecha, por lo que no tendrá ningún tipo de modificador negativo al usar su “mano torpe”.

Amistad (Variable)

El personaje posee un amigo bastante influyente en un determinado territorio y aunque no le acompañará de aventuras, podrá ayudarle si se encuentra en problemas en una zona a la que llegue su influencia. El coste varía dependiendo del tipo de amigo:

- ✧ Si se trata de una persona que pertenece a la burguesía o a la baja nobleza, el coste del orgullo es de 1 punto.
- ✧ Si es una persona que pertenece a la alta nobleza, el coste será de 2 puntos.

Se supone que la zona de influencia del amigo del personaje será una ciudad o una zona no más extensa que una comarca — una baronía, por ejemplo —. En caso de que su influencia se extendiera por todo un reino, el coste se multiplicará por 2. Lo que ya sería imposible es que el amigo del PJ tuviera autoridad en todos los reinos de la Península.

Característica Desarrollada (Variable)

El personaje ha desarrollado sobremanera una de sus características primarias: aumenta el valor de dicha característica en +1 por cada punto de orgullo que adquieras. Este orgullo se puede escoger varias veces con diferentes características o con la misma. Es incompatible con la vergüenza Característica Debilitada, siempre que se trate de la misma característica; por ejemplo, sí podemos tener el orgullo Fuerza Desarrollada y al mismo tiempo Agilidad Debilitada, pero no Fuerza Desarrollada y Fuerza Debilitada, ya que el orgullo y la vergüenza se anularían entre sí.

Carisma con los Animales (1 punto)

El personaje cae bien a los animales y éste se puede acercar sin problemas a ellos, pues nunca le atacarán, excepto si el PJ se muestra hostil hacia ellos, hacia sus cachorros, si el animal está muy hambriento o si ha sido entrenado para atacar a la orden de su amo. En todo caso, el PJ aumenta en +25% su competencia de Conocimiento Animal. Recordamos que dentro de la definición de animal no se encuentran las criaturas irracionales.

Este orgullo es incompatible con la vergüenza Antipatía Animal.



Cautivador (1 punto)

No hay nada que hacer: al personaje le atrae en extremo la compañía del sexo opuesto, y siempre que se topa con un miembro del otro sexo no pierde ocasión en abordarlo para hablar con él, bromear, intimar y, a ser posible, yacer toda la noche en tan placentera compañía. Su porcentaje en Seducción se ve aumentado en +25%.

Clase Social Alta (Variable)

El personaje o su familia poseen una posición social por encima de la de villano. El coste del orgullo aumentará conforme más alta sea la posición social escogida (para la descripción de cada una de las posiciones sociales, consulta las tablas de la pág. 18 y 19):

- ✧ **Grandeza:** La familia del personaje posee el título de duque o marqués (un ducado o marquesado), si pertenece a la sociedad cristiana, o el de de *Sharif* o *Shayy*, si es musulmán (los judíos no pueden escoger esta posición social). El personaje también pertenece a esa clase social, pero hasta que mueran sus padres será considerado un miembro de la baja nobleza, a no ser que adquiera el orgullo Heredero. Cuesta 4 puntos de orgullo.
- ✧ **Alta Nobleza:** La familia del personaje posee el título de conde, vizconde o barón, si es cristiana; o el de emir o *qadi*, si es de procedencia islámica (los judíos no pueden escoger esta posición social). El personaje también pertenece a esa clase social, pero hasta que mueran sus padres será considerado un miembro de la baja nobleza, a no ser que adquiera el orgullo Heredero. Cuesta 3 puntos de orgullo.
- ✧ **Baja Nobleza:** El personaje tiene una posición social de Baja Nobleza, pudiendo escoger entre los títulos de señor, caballero o hidalgo, si es cristiano; o de *sa'id* o *al-barraz*, si es musulmán (los judíos no pueden escoger esta posición social). Cuesta 2 puntos de orgullo.
- ✧ **Burgués:** El personaje pertenece a la burguesía del reino, denominados "mercaderes" en el mundo musulmán. Cuesta 1 punto de orgullo.

Este orgullo es incompatible con la vergüenza Clase Social Baja y, por tanto, un mismo personaje no puede tener ambos rasgos.

Comprensivo (1 punto)

El personaje es una persona comprensiva, capaz de percibir en los demás sus emociones por mucho que traten de ocultarlas. Esto le permite anticiparse a ellas, bien para ayudar a las personas bien para utilizar ese conocimiento en beneficio propio. Aumenta en +25% su porcentaje en Empatía.

Conocimientos Arcanos (Variable)

Este orgullo sólo puede ser escogido por personajes que puedan utilizar magia, o sea, que tengan al menos 50% en Conocimiento Mágico y en IRR. Gracias a este orgullo, el personaje puede aumentar la cantidad de hechizos que conoce, a un coste igual a 1 punto por cada hechizo adicional.

Este orgullo es incompatible con la vergüenza Conocimientos Arcanos Insuficientes.

Creencias Firmes (Variable)

Gracias a su propia experiencia o simplemente a las ansias que posee de que todo sea como él desea, el personaje cuenta con unas creencias férreas y firmes sobre su propia visión del mundo que le rodea. Por cada punto de orgullo que adquiramos, el personaje aumentará en +5 su RR o su IRR, reduciendo naturalmente la otra.

Criado en el Campo (1 punto)

El personaje se ha criado en un ambiente rural, un pueblo o aldea rodeado de cultivos y bosques, lo que le ha permitido aprender a distinguir las plantas y conocer algunas de sus propiedades. Aumenta en +25% su porcentaje en Conocimiento Vegetal.

Criado en la Costa (2 puntos)

El personaje se ha criado en una población costera o ribereña, lo que le ha permitido aprender a nadar desde muy pequeño —cualidad inusual en la Edad Media— y saber manejar pequeñas embarcaciones. Aumenta en +25% su porcentaje en las competencias de Nadar y de Navegar.

Dedos Ligeros (1 punto)

El personaje ha ejercitado su habilidad manual hasta límites insospechados: es capaz de llevar a cabo toda clase de juegos de prestidigitación con una soltura increíble. Pero también es capaz de robar una bolsa bien cargada de dinero del cinto de su dueño con un simple encontronazo y un rápido movimiento de manos. Aumenta en +25% su porcentaje en Escamotear.

Don de Lenguas (1 punto)

El personaje tiene un don natural para los idiomas, y es capaz de aprender rápidamente a utilizarlos, una habilidad prácticamente innata y que no le supone un esfuerzo adicional. Por eso, cada vez que gaste Puntos de Aprendizaje para aumentar el porcentaje que posee de algún idioma, la ganancia será el doble de la habitual, o sea, que aumentaría en +2% en lugar del +1% habitual.

Educación Alquímica (1 punto)

Gracias a la instrucción recibida por parte de un familiar, de un amigo o al estudio directo de un libro, el personaje ha aprendido los rudimentos del arte de la alquimia y de su uso. Aumenta en +15% las competencias de Alquimia y de Conocimiento Mineral.

Educación Arcana (1 punto)

El personaje ha recibido cierta educación en temas arcanos y mágicos de manos de un brujo o sanador, un practicante de la variante mágica más popular y práctica. Aumenta en +15% sus competencias de Astrología y Conocimiento Mágico.

Educación Religiosa (2 puntos)

El personaje se ha educado en un convento cristiano, una madraza islámica o una sinagoga judía, por lo que ha tenido acceso a una educación más refinada de lo habitual en la época, aunque también se han visto modificados sus va-

lores morales y éticos. Aumenta en +25% las competencias de Leer y Escribir y Teología.

Estudiante Ejemplar (2 puntos)

El personaje posee una gran capacidad de aprendizaje que le permite asimilar todos aquellos conceptos que se le estén enseñando de forma rápida y clara. Por eso, siempre que esté aumentando una competencia mediante el método de la enseñanza (véase pág. 82), la tirada de característica que debe llevar a cabo al final la hará como si dicha característica tuviera un valor 5 puntos superior al que tiene realmente. O si se trata del aprendizaje de un hechizo, el tiempo exacto que tardará en estudiarlo se dividirá entre dos, redondeando hacia arriba.

Herederero (1 punto)

Los padres o familiares del personaje han muerto y él se ha convertido en heredero de sus fortunas y títulos, ya sea porque fuera el primogénito o porque ningún otro hermano ha podido ser nombrado heredero. El PJ adquiere la clase social de la familia y además comienza el juego con el doble de dinero inicial.

Este orgullo sólo puede ser escogido por personajes que pertenezcan a la alta o a la baja nobleza.

Hermosura (Variable)

Tu personaje es más guapo de lo normal, bien porque tenga un rostro agraciado o bien por poseer un desparpajo natural que le hace especialmente atractivo. El coste es proporcional al valor de Aspecto que deseemos para nuestro personaje:

- ✦ **Atractivo:** El personaje posee un Aspecto de 19. Cuesta 1 punto de orgullo.
- ✦ **Hermoso:** El personaje posee un Aspecto de 22. Cuesta 2 puntos de orgullo.
- ✦ **Belleza casi inhumana:** El personaje posee un Aspecto de 25. Cuesta 3 puntos de orgullo.

Este orgullo es incompatible con la vergüenza Fealdad.

Imitador (1 punto)

Gracias a unas tremendas dotes de observación y a un buen control sobre sus gestos, el personaje es capaz de imitar de forma muy convincente las voces, poses y maneras de las personas a las que ve, y es tan capaz de imitar los burdos modales del campesino como la refinada etiqueta de la corte. Aumenta en +25% su competencia de Disfrazarse.

Líder (1 punto)

El personaje es un líder nato y está acostumbrado a dar órdenes y a ser obedecido, ya sea por su carisma natural o porque fuera anteriormente el cabecilla de un grupo, del tipo que sea: soldados, forajidos, trabajadores, etc. En todo caso, lo cierto es que su competencia de Mando se ve aumentada en +25%.

Literato (1 punto)

Desde muy pequeño al personaje le han gustado los libros y disfruta enormemente leyendo historias de caballeros, relatos con grandes gestas y las poesías y cantigas que los trovadores recogen en papel y que él mismo ha llegado, en

ocasiones, a componer. Aumenta en +25% su porcentaje en Leer y Escribir.

Locuaz (1 punto)

El personaje tiene una gran locuacidad, una labia legendaria con la que es capaz de convencer a la gente de que haga lo que él desea, al menos la mayor parte de las veces. Esa verborrea le proporciona un modificador de +25% a su Elocuencia, aunque por otro lado suele tener problemas para mantener la boca cerrada en según qué circunstancias, costumbre que puede acarrearle algún que otro problema.

Marrullero (1 punto)

Tras muchos años ejercitando sus golpes en peleas de taberna, el personaje es un experto en el uso de sus puños y piernas como armas, e incluso piensa que la mejor forma de relajarse o de soltar la mala sangre es organizar una buena bronca y romperse algunos huesos en una buena contienda a base de puñetazos y patadas. Aumenta en +25% su competencia de Pelea.

Mascota (Variable)

El personaje es acompañado a todas partes por un animal, que le sigue y obedece todas sus órdenes, siempre y cuando no sean muy complejas o difíciles —sabe lo que quiere decir “Ven aquí” o “Ataca”, pero dudo mucho que obedezca la orden “Tráeme un arma” o “Roba esa bolsa”—. Se tratará de un animal normal (véase pág. 212), sin habilidades especiales o mágicas, al que se debe cuidar, pues si llegara a morir en el transcurso de una aventura el personaje no conseguiría ningún Punto de Aprendizaje al terminar dicha aventura. El coste del orgullo es proporcional al tamaño y peligrosidad del animal: si es de pequeño tamaño —un pájaro, un gato, un ratón, un perrito, un mono...— costará 1 punto; los de tamaño grande o peligrosos —lobo, perro grande, un caballo...— costarán 2 puntos; y los verdaderamente enormes —un oso, por ejemplo—, requieren 3 puntos.

Memoria Prodigiosa (1 punto)

El personaje posee algo muy cercano a lo que conocemos en la actualidad como memoria eidética o fotográfica, ya que es capaz de recordar situaciones y objetos que ha visto u oído en el pasado con una pasmosa facilidad, por lo que su porcentaje en la competencia de Memoria se ve aumentado en +35%.

Pedagogo (1 punto)

Cuenta con un don natural para la enseñanza, pues el personaje tiene la habilidad de hacerse entender de forma amable y eficaz, lo que le permite transmitir sus conocimientos de manera sencilla y con una claridad meridiana. Aumenta en +25% el porcentaje que posee en Enseñar.

Persona de Mundo (1 punto)

Has viajado mucho y has escuchado todo tipo de historias sobre el mundo que se extiende a tu alrededor, por lo que eres un buen conocedor de las costumbres y hábitos locales de buena parte de los reinos peninsulares. Por todo ello, se encuentre donde se encuentre el personaje, siempre tendrá

un porcentaje mínimo en Conocimiento de Área igual a su valor en Cultura, aunque no haya nacido allí.

Poseciones (Variable)

Debido a un golpe de fortuna, a una herencia inesperada o simplemente a una increíble gestión de su patrimonio, el PJ tiene en su haber un gran número de posesiones, más de lo habitual para su posición social. Cada punto de orgullo que te gastes te proporcionará 1.000 maravedíes adicionales, dinero que deberás gastar de forma íntegra en equipo y propiedades antes de comenzar a jugar. Por ejemplo, si adquieres posesiones con un valor de 2 puntos de orgullo, tendrás 2.000 maravedíes en equipo.

Reflejos Felinos (2 puntos)

A la manera de los gatos, el personaje es capaz de retorcer su cuerpo en el aire, permitiéndole esto caer casi siempre de pie o evitar un ataque girando su cuerpo de maneras imposibles. Aumenta en +25% el porcentaje de las competencias de Saltar y de Esquivar.

Reliquia Arcana (Variable)

Gracias a una extraña herencia o por un simple golpe de suerte, el PJ posee un objeto místico de considerable valor, ya sea un grimorio donde se enseña a lanzar uno o varios hechizos o el talismán que se requiere para el lanzamiento de un conjuro —lo que no quiere decir que el personaje sepa el hechizo que es, claro—. En todo caso, el coste del orgullo depende del valor arcano que posea el objeto: si es un grimorio, costará 2 puntos por cada hechizo que contenga el libro; y si es un talismán, costará 1 punto por cada nivel que posea el hechizo para el que sirve.

De todas formas, y de regalo, la simple tenencia de la reliquia conlleva un aumento de +10 en la IRR del personaje.

Resistencia Natural (Variable)

El personaje goza de una resistencia natural a determinadas dolencias o enfermedades que a los demás les cuesta superar. El coste del orgullo es proporcional al tipo de resistencia que posea:

- ✧ **Cabeza Dura:** Nunca le duele la cabeza, es inmune a las resacas y es verdaderamente difícil dejarlo inconsciente: cualquier tirada de Resistencia que deba hacer para evitar perder el conocimiento se hará como si su Resistencia fuera 5 puntos mayor. El coste de este orgullo es de 1 punto.
- ✧ **Estómago Resistente:** Puede tragar y digerir prácticamente lo que sea, esté en buenas o malas condiciones, esté cocinado o crudo. Aumenta en +25% sus posibilidades para resistirse a venenos de ingestión o a enfermedades que se contagien mediante los alimentos, aunque el porcentaje en Degustar se ve reducido en -25%. El coste del orgullo es de 2 puntos.
- ✧ **Recuperación Rápida:** El personaje es capaz de recuperarse rápidamente de todo tipo de dolencias y heridas. Cada semana recupera de forma automática

+1 PV — aparte de otro tipo de tratamientos y curaciones — y en lugar de tirar RES x3 para evitar caer enfermo, el PJ debe tirar RESx4. El coste de este orgullo es de 3 puntos.

Sanador (2 puntos)

Ya sea porque ha sido educado por un médico o curandero o porque ha nacido con esa aptitud especial, lo cierto es que el personaje sabe cómo tratar todo tipo de heridas y enfermedades, y son muchos los que recurren a él cada vez que tienen problemas de salud. Aumenta en +25% su porcentaje en Medicina y en Sanar.

Sentido de la Orientación (1 punto)

El personaje posee un sentido especial que le indica en todo momento hacia dónde está el norte o dónde se encuentra exactamente, lo que hace prácticamente imposible que pueda perderse. Ese sentido también le proporciona un +25% a su porcentaje de Astrología.

Sentidos Desarrollados (1 punto)

Uno de los sentidos del personaje está muy desarrollado, y puede usarlo con bastante habilidad. Aumenta en +25% la competencia que dependa del sentido que hayas desarrollado: Descubrir, si es la vista; Escuchar, si es el oído; o Degustar, si es el olfato o gusto. Es posible escoger este orgullo más de una vez, pero siempre para un sentido diferente, nunca para el mismo.

Sexto Sentido (2 puntos)

Ya sea porque haya nacido con ese don o porque haya vivido muchos años bordeando el peligro, lo cierto es que el personaje posee un desarrollado instinto de supervivencia que le permitirá no ser sorprendido jamás. Siempre que el personaje sea objeto de una emboscada o ataque por sorpresa podrá tirar por su Iniciativa de la forma normal y no se tendrán en cuenta los modificadores al ataque y a la defensa por el ataque.

Sígiloso (1 punto)

El personaje es como una sombra: silencioso, discreto y sigiloso, capaz de pasar desapercibido en medio de una multitud, de escabullirse (sin ser visto) por cualquier callejón o de fundirse en la oscuridad para no volver a ser visto en la zona. Aumenta en +25% su porcentaje en Sigilo.

Valentía (Variable)

El personaje posee más valor que la mayoría de la gente, lo que le permite afrontar las situaciones con mayor entereza y coraje, aunque esto no significa que sea un suicida. El coste del orgullo es igual a 1 punto por cada +5% que desee aumentar su valor de Templanza.

Este orgullo es incompatible con la vergüenza Cobardía.

Versado en Leyendas (1 punto)

El personaje es un tipo al que le encantan todo tipo de leyendas e historias, al que le gusta escuchar un buen relato lleno de monstruos, damiselas en apuros, espíritus que lloran en la noche o demonios burlados por gentiles caballeros. Aumenta en +25% su porcentaje en Leyendas.

Voz Prodigiosa (1 punto)

El personaje disfruta de un torrente de voz portentoso, con una entonación y una modulación perfectas, y es capaz de convertir en cantos celestiales cualquier tonada que salga de su garganta. Aumenta en +25% su porcentaje en Cantar.

VERGÜENZAS

Al tratarse de su contrapartida, las Vergüenzas son todo lo contrario a los Orgullos, desventajas, debilidades o defectos que otorgan una inferioridad al personaje en un aspecto concreto de su personalidad o historial, como puede ser una posición social reducida, una tara física de algún tipo o una fobia o miedo particular.

Aquí te presentamos una lista con todas las vergüenzas que puedes escoger para tu personaje y los puntos que proporcionan, pero recuerda que no puedes tener más de 5 puntos de vergüenzas. Eso sí, cada punto que elijas te otorgará automáticamente un punto de orgullo, siempre y cuando no hayas elegido la vergüenza precisamente para compensar orgullos que ya tuvieras. Recuerda además que, al igual que ocurre con los orgullos, algunas vergüenzas pueden ser incompatibles entre sí o con otros orgullos.

Antipatía Animal (2 puntos)

Por alguna razón que el personaje desconoce, no cae bien a los animales que, sólo con su presencia, se ponen nerviosos y violentos: los perros le ladran y tratan de morderle, los caballos se encabritan, los animales de granja huyen nada más verlo, etc. El personaje tiene -25% en su Conocimiento Animal y otro -25% en Cabalgar.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Carisma con los Animales.

Bajito (1 punto)

El personaje posee una altura bastante más reducida de lo que suele ser normal para su edad y constitución, lo que conllevará que no se le tome muy en cuenta o incluso puede convertirlo en objeto de burla entre sus semejantes: reduce su altura en 0,30 varas.

Cándido (1 punto)

Debido a una educación demasiado exquisita o por simple y llana estupidez, lo cierto es que el personaje es un alma cándida y confiada, que no desconfía de los demás y que nunca recela de nadie, excepto si se le dan pruebas evidentes de la mala fe del otro. Reduce la competencia de Empatía del personaje en -25%.

Característica Debilitada (Variable)

El personaje ha relegado a un segundo plano el desarrollo de una de sus siete características primarias, ya sea por falta de esfuerzo físico, problemas de relación, analfabetismo, etc. En todo caso, réstale -1 a una de las características primarias, debido a esa carencia, por cada punto de vergüenza que adquiera. Esta vergüenza se puede escoger varias veces con diferentes características o con la misma.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Característica Desarrollada, siempre que se trate de la misma característica;

por ejemplo, si podemos tener el orgullo Fuerza Desarrollada y al mismo tiempo Agilidad Debilitada, pero no Fuerza Desarrollada y Fuerza Debilitada, ya que el orgullo y la vergüenza se anularían entre sí.

Clase Social Baja (Variable)

El personaje pertenece a una clase social por debajo de la de villano, por lo que el coste en puntos de vergüenzas será mayor cuanto más baja sea la posición social que posea el PJ. Para ver una descripción completa de cada una de ellas, consulta las Tablas de Posición Social de las páginas 18 y 19.

- ✧ **Campesino:** El personaje es un campesino, ya sea con tierra propia (colono) o al servicio de un señor (vasallo). Los judíos no pueden escoger esta vergüenza. El coste es de 1 punto de vergüenza.
- ✧ **Siervo:** El personaje es un siervo de la gleba, un campesino ligado a la tierra que trabaja: sólo puede abandonar la tierra con un permiso del señor y, si las tierras son vendidas, el siervo es vendido con ellas. Los judíos y musulmanes no pueden escoger esta vergüenza. El coste es de 2 puntos de vergüenzas.
- ✧ **Esclavo:** El personaje es un esclavo y debe obediencia a su señor —que será un PNJ creado por el DJ o uno de los jugadores del grupo, si así lo decide el jugador o el DJ—. Los judíos no pueden escoger esta vergüenza. El coste es de 3 puntos de vergüenzas.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Clase Social Alta, así que un mismo personaje no puede poseer ambas en su Hoja de Personaje.

Cobardía (Variable)

Ya sea por tener un gran complejo de inferioridad, por timidez o por un enorme sentido de supervivencia, lo cierto es que el personaje es un tipo pusilánime, miedoso y, por qué no decirlo, cobarde. El coste de la vergüenza es de 1 punto por cada 5% que se reste a su valor de Templanza.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Valentía.

Compañero de Infortunios (2 puntos)

El personaje es acompañado en sus aventuras por un amigo, un criado, un compañero o su pareja, que viaja junto a él y comparte su fortuna y sus desgracias. El compañero se creará de la forma habitual, pero sólo tendrá 75 puntos para dividir entre sus características, además de no disponer de punto alguno para repartir entre sus competencias —por lo que sólo destacará en las cuatro competencias primarias de su profesión—. Aunque será el jugador el encargado de controlar al PNJ que le acompaña, el DJ podrá evitar que sea obligado a cometer acciones estúpidas o suicidas. Si el compañero del personaje muere en el transcurso de una aventura, el PJ no recibirá ningún Punto de Aprendizaje al finalizar la misma.

Conocimientos Arcanos Insuficientes (Variable)

Esta vergüenza sólo puede ser escogida por personajes que tengan la capacidad de utilizar magia, o sea, que tengan al menos 50% en Conocimiento Mágico y 50% en IRR. Debido

a una instrucción bastante deficiente, el personaje no ha podido aprovechar completamente su estudio de la magia y el ocultismo y, por tanto, ha aprendido menos hechizos de los esperados. Por cada punto de vergüenza el personaje dispondrá de un hechizo menos, con un mínimo de 1, pues sería ya bastante cruel crearse un brujo sin ningún hechizo, ¿no crees?

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Conocimientos Arcanos.

Defecto Físico (Variable)

Debido a una herida mal curada, un accidente, una enfermedad, la consecuencia de alguna tortura o como castigo a un delito, el personaje ha perdido un miembro o sufre algún tipo de defecto físico. El coste de la vergüenza es proporcional al miembro que haya perdido:

- ✧ **Calvicie:** Tenga la edad que tenga, el personaje ha perdido casi todo su cabello —o, si se trata de un PJ mujer, su pelo se ha vuelto completamente cano—, lo que provoca burlas y menosprecio entre las personas a su alrededor. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- ✧ **Cojo:** Cojea ligeramente al caminar, lo que impide que pueda correr de forma adecuada: reduce en -25% su competencia de Correr. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- ✧ **Corto de Vista:** Debido a un defecto en los ojos, lo que ahora conocemos como miopía o astigmatismo, no es capaz de distinguir bien los objetos que le rodean, reduciendo en -25% su porcentaje en Descubrir. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- ✧ **Sordo de una oreja:** Ya sea por accidente, herida o de nacimiento, el personaje no escucha bien por una oreja, lo que reduce en -25% su competencia de Escuchar. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- ✧ **Tartamudo:** El personaje sufre de una grave tartamudez que impide que se relacione correctamente con sus semejantes. Las competencias de Cantar, Comerciar, Corte, Disfrazarse, Mando y Elocuencia se ven reducidas en -25%. El coste de esta vergüenza es de 3 puntos.
- ✧ **Tuerto:** El personaje sólo tiene un ojo sano. Su Percepción se verá reducida en -2 puntos y todas las competencias de Armas a distancia y la de Lanzar reducen su porcentaje en -25%. El coste de esta vergüenza es de 3 puntos.
- ✧ **Jorobado:** Un accidente o una enfermedad ha dejado al personaje contrahecho. Su Fuerza y Agilidad no pueden ser mayores de 15 puntos, tendrá un modificador de -25% en todas sus competencias de Agilidad y su Aspecto se verá reducido en -5 puntos. El coste de esta vergüenza es de 4 puntos.
- ✧ **Manco:** El personaje ha perdido una mano y, aunque no tiene ningún penalizador por usar la “mano torpe”, ya que ha aprendido a valerse bien con la mano que le queda, su Habilidad queda reducida en -3 puntos.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Ambidextro. El coste es de 4 puntos.

✧ **Lengua cortada:** Su Comunicación se reduce en -4, las competencias de Cantar, Elocuencia, Mando e Idioma se reducen a 0% y las de Comerciar, Disfrazarse y Degustar no podrán sobrepasar nunca su máximo de Comunicación x5. El coste es de 5 puntos de vergüenzas.

Delicado (2 puntos)

El personaje es una persona frágil y delicada, débil hasta decir basta, que no soporta el dolor y que a la primera de cambio se desmaya o cae inconsciente. Por eso, cada vez que se le exija al personaje realizar una tirada de Resistencia para sobreponerse al dolor o para no perder la consciencia, la tirada se hará como si la puntuación de Resistencia del personaje fuera 5 puntos menor.

Desheredado (1 punto)

El personaje ha sido expulsado del seno familiar por algún tipo de riña con sus padres. No tiene derecho a reclamar la herencia ni el título familiar —en el caso de que fueran nobles—, y se ve obligado a vivir en un ambiente más humilde a aquél en el que se ha criado. A todos los efectos se considera que el PJ tiene un nivel de posición social más bajo del que tiene en realidad —si fuera de la baja nobleza se consideraría burgués, por ejemplo—, lo que también afectará a sus gastos y rentas.

Esta vergüenza no puede ser escogida por personajes que pertenezcan a la posición social de campesino o esclavo, o aquellos PJs que tengan el orgullo Heredero.

Despistado (1 punto)

Es una persona tremendamente distraída y olvidadiza, incapaz de recordar lo que hace de un día para otro: lo que comió ayer, las personas que conoció, lo que se dijo en esa reunión tan importante a la que le llamaron, etc. Reduce en -25% el porcentaje de su competencia de Memoria.

Dolencia (Variable)

El personaje sufre de una enfermedad permanente, una enfermedad que sólo puede curarse con la muerte o con ciertos conocimientos de índole mágica que probablemente estén más allá de su alcance. El coste de la vergüenza es proporcional a la gravedad de la dolencia que sufra el personaje:

✧ **Alergia:** Si el personaje consume o toca una sustancia determinada —a elegir por el DJ: polen de ciertas plantas, algunos tipos de alimentos, una clase de metal...—, sufrirá una reacción alérgica en 1D10 minutos —picores, hinchazones, sudores, mareos, fiebre...—, por lo que tendrá un modificador de -30% en todas sus tiradas de competencias. La reacción durará 1D6 horas. El coste es de 1 punto.

✧ **Enfermedad Venérea:** El personaje tiene una enfermedad de transmisión sexual que, además de molesta, puede incluso contagiar a sus compañeros de cama. El tipo exacto de enfermedad —herpes, ladillas o gonorrea— lo puede elegir el jugador, y puede verse una descripción de ellas en las pág. 93. El coste es de 1 punto.

✧ **Enfermedad Mortal:** El personaje sufre una grave dolencia que, más tarde o más temprano, lo llevará a la tumba. La dolencia exacta —mal de San Antón o lepra— la decide el jugador, tal y como están descritas en la pág. 93. El coste es de 4 puntos.

Enjuto (1 punto)

El personaje está bastante más delgado de lo normal, lo que se nota en sus miembros y en su cara. En la Edad Media, la delgadez era considerada síntoma de enfermedad, por lo que serán muchos los que eviten al personaje o lo traten de forma hostil pensando que pueden ser contagiados por él. Reduce en 60 libras el peso del personaje.

Extranjero (1 punto)

El personaje no procede de ninguno de los reinos peninsulares, así que no entiende muy bien ni la lengua peninsular ni las costumbres y creencias, muchas de las cuales le parecerán completamente extrañas. Comienza el juego con un idioma natal no peninsular al 100% —puede ser el alemán, el italiano, el francés, el inglés...— y tan sólo un 25% en Idioma (Castellano). Esta vergüenza es perfecta para un PJ de posición social esclavo.

Fealdad (Variable)

No podemos decir que tu personaje es un monstruo porque el PJ todavía sabe hablar —y porque algunos monstruos podrían demandarnos—, pero digamos de la forma más educada posible que no es lo que se dice agraciado. Algunos podrían incluso asegurar que es todo lo contrario de agraciado, pero nosotros nunca afirmaremos tal cosa. El coste de la vergüenza es proporcional al nivel de fealdad que tenga el personaje:

✧ **Mediocre:** El personaje tiene un Aspecto de 10. Cuesta 1 punto de vergüenza.

✧ **Marcadamente feo:** El personaje tiene un Aspecto de 7. Cuesta 2 puntos de vergüenza.

✧ **Claramente repugnante:** El personaje tiene un Aspecto de 4. Cuesta 3 puntos de vergüenza.

Esta vergüenza es incompatible con el orgullo Hermosura.

Hechizos Extraños (2 puntos)

Esta vergüenza sólo puede ser escogida por aquellos personajes que comiencen el juego con hechizos iniciales. Y es que el maestro del personaje lo ha educado en la magia de una forma, digamos, extravagante y extrañamente peculiar, por lo que algunos de los hechizos que ha aprendido le resultan insólitos o disparatados. La mitad de los hechizos iniciales del PJ se eligen de forma aleatoria: tira 1D6 y ése será el nivel del hechizo; luego consulta el listado de hechizos en las pág. 138 y siguientes y escoge el que conoce al azar, ya sea tirando un dado o señalando uno con el dedo y los ojos cerrados.

Honor del Guerrero (2 puntos)

El personaje sigue un código de conducta honorable y piensa que es deshonesto acabar con un enemigo que esté desarmado o al que no se le pueda atacar de frente y mirándole a la cara, ya que actuar de otra manera es propio de villanos y miserables. Por tanto, el personaje nunca atacará a un enemigo que no tenga su arma en la mano o por

la espalda, por sorpresa o desde lejos utilizando un arma a distancia. Además, en el improbable caso de que se vea forzado a usar un arco, ballesta u honda para abatir a un contrincante —los animales y las criaturas irracionales no cuentan—, puesto que las considera armas de ventaja, y como consecuencia, despreciables por naturaleza, la tirada se vería modificada en un -25%.

Esta vergüenza es ideal para personajes que pertenezcan a la nobleza, pues se trata de seguir un código ético caballeresco, muy extendido —al menos en teoría— entre nobles e hidalgos.

Honrado (2 puntos)

El personaje se considera una persona honrada y honorable, incapaz de mentirle a nadie —aunque puede que a veces no diga toda la verdad— ni de siquiera considerar la idea de llevar a cabo algún hecho delictivo, así que, si alguna vez se ve obligado a mentir, robar, sobornar, hacer trampas, atacar a un enemigo por la espalda, etc., la tirada de competencia que esté usando se verá reducida en -25%.

Intransigente (1 punto)

El personaje odia y desprecia a todos aquéllos que no son como él, ya sea porque pertenezcan a otra raza diferente a la suya, porque no compartan su misma religión o porque pertenezcan a una clase social inferior a la que él posee. En todo caso, le costará horrores esconder sus sentimientos, lo que puede provocarle más de un problema cada vez que se vea envuelto en un “choque de culturas”.

Lozanía (Variable)

El personaje es más joven de lo normal, y comienza el juego siendo todavía un adolescente o incluso un niño. El coste es de 1 punto de vergüenza por cada 2 años por debajo de los 17 que tenga el personaje; de esta forma, si queremos tener un personaje con 13 años, o sea, 4 años por debajo de los 17, tendremos que adquirir la vergüenza a un coste de 2 puntos. Las reglas exactas para hacerse personajes de poca edad las puedes encontrar en el cuadro *Consilium Arbitro: Jóvenes y Mayores*, en la pág. 36.

Esta vergüenza es incompatible con la vergüenza Vejez, y requiere además el permiso expreso del Director de Juego, que puede prohibir su selección.

Maldito por Dios (3 puntos)

Ya sea porque haya perdido su alma en un trato con algún demonio o porque ha sido excomulgado, lo cierto es que el personaje ha sido maldecido por Dios. No podrá utilizar bajo ningún concepto los rituales de fe y en caso de que se utilice alguno sobre él, se considerará al PJ seguidor de un demonio —lo sea de verdad o no—. Además, cada vez que desee entrar en un recinto sagrado o tocar un objeto bendecido deberá hacer una tirada de Templanza, pues ambas cosas le ponen enfermo: tendrá -50% en sus tiradas de competencia y característica mientras permanezca en el interior del recinto o esté en contacto con el objeto.

Mugriento (2 puntos)

Aunque es legendario el escaso nivel de higiene que existía durante la Edad Media, el caso del personaje va más allá

de lo humanamente posible: es una persona que nunca se baña, al menos de forma voluntaria, y que no suele cambiarse de ropa hasta que no se le cae a trozos. Todo ello ha conseguido que su olor corporal adquiera una personalidad propia que domina de forma violenta el aire que rodea al personaje: cualquier tirada de competencia que implique cierto grado de relación entre el PJ y otra persona —Seducción, Comerciar, Elocuencia...— se verá modificado en -25% gracias al asco y a la repugnancia que provoca en sus semejantes.

Orondo (3 puntos)

El personaje tiene graves problemas de obesidad, y aunque en la Edad Media se pensaba que las personas gordas gozaban de muy buena salud, lo cierto es que se cansa con mucha facilidad y le cuesta bastante moverse de forma rápida y ágil. Aumenta en +60 libras su peso corporal y reduce su característica de Agilidad en -2 puntos.

Pobre (1 punto)

El personaje tiene menos dinero de lo que suele ser normal para una persona de su clase y profesión. Reduce a la mitad el dinero inicial con el que comienzas el juego, redondeando hacia arriba, y recuerda que debes seguir gastando el 50% de lo que tienes en adquirir equipo y posesiones.

Reliquia Familiar (1 punto)

El personaje posee un objeto que ha pasado de generación en generación y que considera muy importante, una especie de vínculo familiar o recordatorio del lugar que ocupa en el mundo. Puede ser un arma, una joya, un instrumento musical, un libro —aunque no de conjuros, pues para eso está el orgullo Reliquia Arcana—, etc., y nunca se desprenderá de él. En caso de que sea robado, hará todo lo posible por recuperarlo, y si lo llegara a perder, al finalizar la aventura donde ocurriera no recibiría ningún Punto de Aprendizaje por haberla jugado.

Secreto (Variable)

El pasado del personaje es más turbio de lo que aparenta, pues guarda un secreto que puede complicarle gravemente la vida. El coste de la vergüenza es proporcional a la gravedad del hecho que oculta el personaje:

- ✧ **Humillación:** Si el secreto del personaje sale a la luz, será humillado y la gente se burlará de él por eso: quizá alguien de su familia era sodomita o traicionó a su señor, puede que tenga cola de cerdo o tres pezones, etc.... El coste de la vergüenza es de 1 punto.
- ✧ **Condena Leve:** Una organización piensa que el personaje ha cometido un delito leve —sea verdad o no—, como un robo, un insulto a la organización, etc., y, si es atrapado, será castigado, aunque sin mucha dureza: latigazos, cárcel o destierro suele ser lo más habitual. El coste de la vergüenza es de 2 puntos.
- ✧ **Condena Grave:** Una familia poderosa, una organización o la ley de uno de los reinos busca al personaje por un delito —lo haya cometido realmente o no— y, si es atrapado, será castigado duramente, aunque no llegarán

a ajusticiarlo, excepto si se resiste durante la detención; lo más normal serán penas de prisión bastante prolongadas —hablamos de años— o incluso de galeras durante el mismo periodo de tiempo. El coste de la vergüenza es de 3 puntos.

- ✦ **Condena a muerte:** El secreto es tan grave que, en caso de que se haga público, conllevaría la pena de muerte. Quizá el PJ es adorador del demonio, es un sodomita —recordamos que en la Edad Media la homosexualidad suponía la pena de hoguera—, o quizá fuera condenado por un grave delito —con razón o sin ella— cuya pena es la muerte y consiguiera escapar. En todo caso, el coste de esta vergüenza supone 4 puntos.

Tarado (Variable)

El personaje posee algún tipo de desorden o deficiencia mental que hace que se comporte de forma irregular o extravagante en determinados momentos. El coste de la vergüenza es proporcional a la gravedad del defecto que posea el PJ:

- ✦ **Cleptómano:** El personaje sufre un desorden mental que le obliga a robar de forma compulsiva, sin importarle si el objeto robado tiene o no algún valor y si puede ser descubierto o no, ya que a menudo lo realiza de forma instintiva, sin planificar ni pensar bien lo que está haciendo. Lo único bueno que tiene esta vergüenza es que ve aumentado en +15% su competencia de Escamotear. El coste de la vergüenza es de 1 punto.
- ✦ **Jugador Compulsivo:** El personaje es lo que actualmente conocemos como un ludópata, una persona tan obsesionada con el hecho de jugar que sus relaciones, su trabajo y su propia salud quedan relegados a un segundo plano. Le es casi imposible rechazar una partida de cartas, dados u otro tipo de juego de azar o participar en una apuesta del tipo que sea. Lo único bueno es que su porcentaje en Juego se ve aumentado en +15%. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- ✦ **Mala Coordinación Muscular:** Tiene problemas para decidir cuál es su derecha y su izquierda, situación que se agrava en momentos de estrés, lo que reduce en -25% su porcentaje de Esquivar. El coste de la vergüenza es de 1 punto.
- ✦ **Mareo en los barcos:** El personaje es un verdadero marino de agua dulce, pues se marea nada más subir a un barco. Esto reducirá en -25% su porcentaje en Navegar y, mientras se encuentre a bordo de una embarcación, sufrirá náuseas y mareos permanentes que le provocarán un modificador de -30% en todas sus tiradas de competencia y característica. El coste de la vergüenza es de 1 punto.
- ✦ **Miedo a los caballos:** Debido a algún accidente que sufrió mientras montaba o por algún hecho traumático acontecido en la niñez, el personaje teme a los caballos y al resto de cabalgaduras, pues los considera animales traicioneros y peligrosos. No se acercará a ellos y en el caso extremo de que tenga que montar en alguno de ellos, su compe-

tencia de Cabalgar se verá reducida en -25%. El coste de la vergüenza es de 1 punto.

- ✦ **Miedo al agua:** Ya sea por un trauma infantil o porque sólo ha conocido el agua que corría por una alberca, lo cierto es que le atemoriza sobremanera cualquier tipo de corriente de agua, y se alejará todo lo posible de los ríos, los arroyos y los mares. Su porcentaje en Nadar se ve reducido en -25%. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- ✦ **Desprecio hacia el sexo opuesto:** El personaje subestima absolutamente a todos los miembros del sexo opuesto, a los que considera indignos de confianza y poco más que simples objetos para satisfacer sus deseos y apetitos. Reduce en -25% la competencia de Seducción. El coste es de 1 punto de vergüenza.
- ✦ **Tacaño:** El personaje es una persona avara y mezquina, que le gusta atesorar el dinero por el simple placer de atesorarlo, y que no se gasta nunca un maravedí, ni en sí mismo —viste con ropas gastadas y muy remendadas y lleva equipo a todas luces anticuado—, ni mucho menos en los demás. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- ✦ **Sádico:** Tras muchos años de experiencia, ya fuera por obligación o por placer, el personaje le ha cogido el gusto a infligir dolor en sus semejantes y podemos decir que disfruta haciéndolo. No dejará pasar nunca una oportunidad para torturar a un prisionero o a un ser desvalido, y le da igual lo que piensen sus compañeros de ello. El coste es de 1 punto de vergüenza.
- ✦ **Vértigo:** Al personaje le asustan las alturas, y llega incluso a sufrir mareos y náuseas si se encuentra en un punto alto y puede ver el exterior. Reduce en -25% su competencia de Trepar. El coste de esta vergüenza es de 1 punto.
- ✦ **Borracho:** En la Edad Media el consumo de bebidas alcohólicas, sobre todo el vino, estaba muy extendido, incluyendo el reino de Granada. Pero en el caso del personaje, la situación ha pasado a mayores: casi nunca se encuentra sobrio y desde que se levanta hasta que se acuesta tiene una jarra de vino en la mano. Por eso, cada vez que el DJ considere que ha bebido en exceso, tendrá un modificador de -30% en todas sus tiradas de competencia y característica debido a la borrachera que tiene encima. El coste de esta vergüenza es de 2 puntos.
- ✦ **Colérico:** El personaje es una persona “con la mecha muy corta” y se enfada muy fácilmente. Basta con que piense que ha sido menospreciado, mal visto, despreciado o directamente insultado para que entre en cólera y eche mano a su arma, lo que le conlleva muchos quebraderos de cabeza, y no lo decimos sólo en sentido metafórico. El coste de esta vergüenza es de 2 puntos.
- ✦ **Timidez:** El personaje es extremadamente reservado y tímido y le cuesta horrores relacionarse con los demás, lo que reduce en -15% sus competencias de Elocuencia, Seducción y Mando. El coste de esta vergüenza es de 2 puntos.

Vejez (Variable)

El personaje es de mayor edad de lo que suele ser normal para la gente que se embarca en aventuras, y comienza el juego siendo ya adulto o incluso un viejo, al menos para los estándares medievales. El coste de esta vergüenza es de 1 punto por cada 4 años o fracción que tenga el PJ por encima de los 26; de esta forma, si nos hacemos un personaje de 36 años, el coste será de 3 puntos —son 10 años por encima de los 26, lo que significaría 2,5 puntos, que al ser fracción se aumentarían a 3 puntos—. La buena noticia es que se ganan +10 puntos para gastar en competencias por cada año por encima de 26, pero la mala es que hay que hacer una tirada en la Tabla de Eventos del capítulo II (pág. 85) también por año, sin contar además las reglas de envejecimiento que comenzarían a afectar a nuestro personaje una vez pasados los 35 años de edad.

Esta vergüenza es incompatible con la vergüenza Lozanía y requiere, además, el permiso expreso del Director de Juego, que puede prohibir su selección.

Exemplum: *Vamos a seguir con la creación de nuestro alquimista; llega el momento ahora de decidir sus orgullos y vergüenzas. Antes de llegar a esta fase ya hemos tenido que coger 2 puntos de orgullo, uno para subir su posición social a burgués y otro para añadirle un hechizo adicional, pero tan sólo un punto de vergüenzas, ya que le redujimos la Templanza en -5% mediante Cobardía a 1 punto. Por lo tanto, antes de elegir sus vergüenzas, vamos a comprar algún que otro orgullo más, ya que todavía podemos adquirir hasta un máximo de 3 puntos.*

Por un lado, vamos a aumentar su IRR en +5 comprando Creencias Firmes a nivel 1 y, por otro, queremos que sea un Estudiante Ejemplar (un orgullo de 2 puntos), cualidad que le permitirá aprender rápidamente los hechizos que encuentre en viejos grimerios o que otro mago quiera enseñarle.

Como ya hemos comprado 5 puntos de orgullos, tenemos que adquirir otros 5 de vergüenzas, que se reducen a 4 porque ya tenemos Cobardía a nivel 1. Por un lado, apuntamos que Micael será un tipo frágil y delicado (Delicado es una vergüenza de 2 puntos) y, por otro, indicamos que es una persona tímida (la vergüenza Tarado (Timidez) también vale 2 puntos), ya que ambas vergüenzas son consecuencia directa del estilo de vida reservado y estudioso que ha llevado Micael.

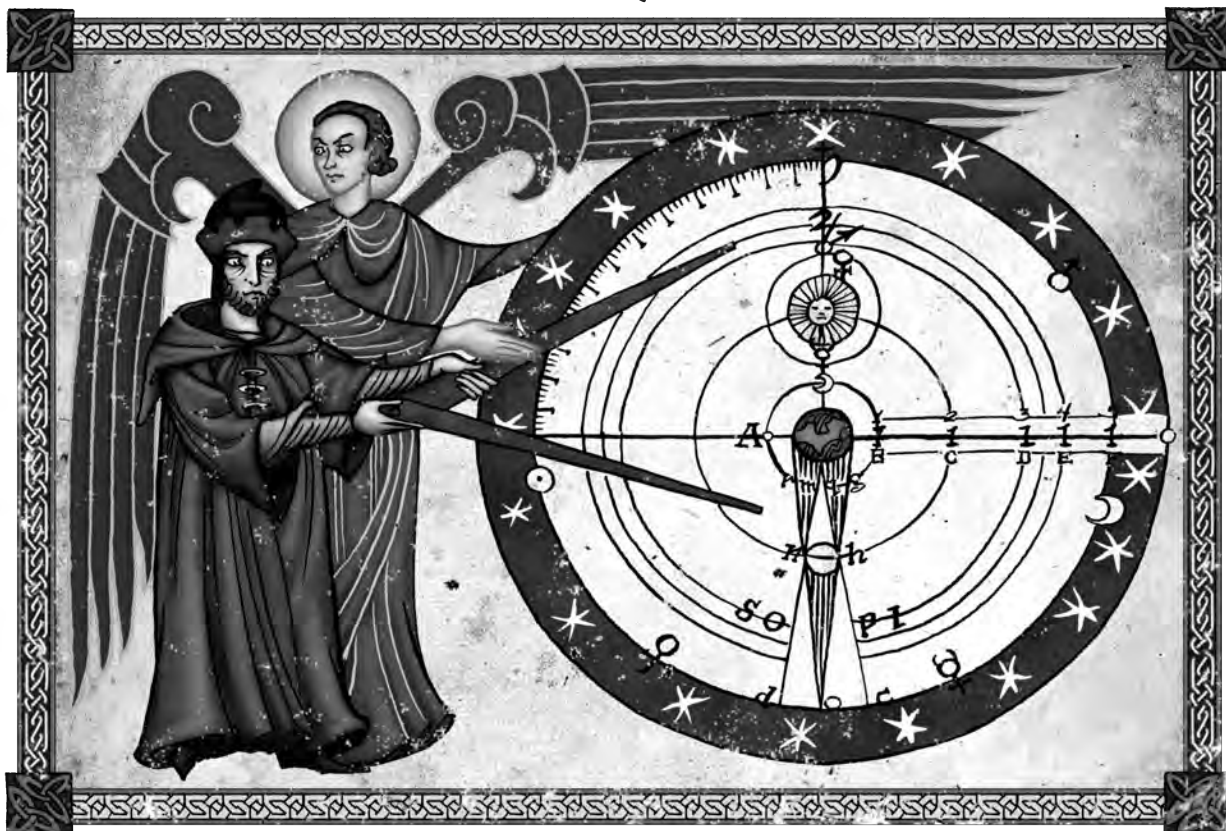
Fase 13: Últimos Toques

Al igual que en el método clásico, en esta última fase sólo nos quedará decidir un nombre para el personaje —de nuevo te remitimos a los Apéndices, pág. 236, donde encontrarás una buena lista de nombres—, comprar el equipo que puede necesitar, hacer una somera descripción del PJ y escribir algunas líneas con su historial anterior. Una vez hecho eso, ya no queda más que coger los dados y empezar una buena partida.

Exemplum: *En esta última fase no nos queda ya mucho que hacer con Micael Bonishah, el alquimista judío nacido en una floreciente familia burguesa dedicada al comercio, y que ha pasado muchos años de su vida desentrañando los misterios de la alquimia y la magia, lo que lo ha convertido en un tipo delicado y retraído. Si quieres, échale un vistazo a su Hoja de Personaje en www.nosolorol.com, por si hay todavía algo que no entiendas sobre la creación de personajes.*



Parte II: De Re Ludica



Donde se enumeran, con numerosos *exempla*, las normas y reglas más importantes que rigen aqueste juego, además de las muy profundas exposiciones de las útiles Competencias, de la magna Fortuna y de la sabia Experiencia.

Sistema de Juego



L igual que ocurre en cualquier otro juego —de rol o de lo que sea—, *Aquelarre* también posee sus reglas, un puñado de normas que rigen el universo en el que se van a mover nuestros personajes y que les permitirán interaccionar con él. Como comprobarás en breve, son reglas poco complejas y muy sencillas de utilizar, pero que pueden ajustarse sin demasiados problemas a la mayor parte de las situaciones en las que se verán envueltos nuestros personajes, por muy extravagantes que sean.

TIRADAS DE COMPETENCIAS

Como ya vimos en la Introducción, el tipo de tirada más importante en *Aquelarre* es la Tirada de Porcentaje —sí, ya sabes, esa que se realiza con 1D100—, y eso se debe a que la utilizaremos la mayor parte de las veces para llevar a cabo lo que podemos considerar como la norma principal del juego, el meollo del asunto, el *quid* de la cuestión, la piedra angular de todo el sistema de reglas: las Tiradas de Competencias. Así que, si te quedas con la copla, ya verás cómo a partir de aquí todo será cuesta abajo.

Cuando los personajes de *Aquelarre* llevan a cabo cualquier tipo de acción, ya sea física o mental, debemos comprobar si son capaces de realizarla de forma eficaz, pues, al igual que ocurre en el mundo real, no todo el mundo sabe hacer de todo: está claro que un viejo alquimista tendrá más posibilidades de traducir un manuscrito polvoriento escrito en latín que un soldado medio analfabeto, pero a la hora de repartir espadas a diestro y siniestro lo más sensato sería apostar por el soldado, por muy inculto que sea. Así que para simular este hecho en *Aquelarre* utilizamos las competencias, que podemos describir, a grandes rasgos, como los conocimientos y habilidades que el personaje ha aprendido a lo largo de su vida y con las que puede llevar a cabo, de mejor o peor manera, la mayor parte de las acciones que desee realizar en el juego.

Para medir el grado de pericia que posee nuestro personaje en las competencias, cada una de ellas tiene un valor representado en forma de porcentaje: cuanto mayor sea dicho porcentaje, mejor sabrá usar la competencia o más conocimientos poseerá sobre la materia que representa. Siguiendo con el ejemplo del párrafo anterior, el viejo alquimista podría tener un 85% en la competencia Leer y Escribir, frente al 5% que tendría el soldado ignorante, lo que nos demuestra quién de los dos podrá traducir con más facilidad el manuscrito encontrado.

Así que cuando uno de nuestros personajes quiera llevar a cabo algún tipo de acción física o desee comprobar si sabe algo en concreto, el DJ le pedirá al jugador que haga una tirada de porcentaje sobre la competencia que corresponda: si obtiene un resultado igual o menor al porcentaje que se tenga en dicha competencia habrá tenido éxito y el personaje llevará a cabo la acción sin problemas o sabrá lo que necesitaba conocer. En cambio, si el resultado es superior, no concluirá la acción con éxito o no sabrá lo que deseaba. Así de sencillo es.

Exemplum: Lope de Navarrete, nuestro querido cortesano, hace tiempo que deambula por la corte de León intentando medrar en el favor real —con poca o ninguna suerte, deberíamos decir también—. Pero un buen día, mientras pasea despreocupado por uno de los mercados de la ciudad, le parece escuchar el nombre del rey en una conversación cercana. El jugador que lleva a Lope declara que su PJ va a intentar escuchar la conversación, a lo que el DJ le informa que si desea oír lo que se está hablando, deberá hacer una tirada por la competencia de Escuchar, en la que Lope posee un bonito porcentaje de 60%. El jugador coge los dados y tira, obteniendo un resultado de 34%; el DJ informa de que Lope escucha cómo se comenta que el rey está reuniendo un séquito para viajar en breve a Burgos, donde desea trasladar la corte. Con esa información en su poder, Lope empezará a mover sus contactos en palacio para ser incluido en dicho séquito. Claro que si el jugador hubiera obtenido un resultado superior a 60%, Lope no habría escuchado correctamente lo que se decía en el mercado, con lo que se hubiera perdido una gran oportunidad para ascender en la corte real.

CONSILIUM ARBITRO: ¿QUÉ ES UNA ACCIÓN?

Debes tener en cuenta que cuando hablamos de acciones en *Aquelarre* nos referimos a todas aquellas tareas que tengan, por mínima que sea, una posibilidad de no poder realizarse con éxito. Por eso, si uno de los personajes lo único que quiere hacer es, por ejemplo, hablar con el posadero para pedirle alojamiento, andar tranquilamente por el patio del castillo, levantarse del catre, limpiar con tranquilidad su arma o coger un libro de la estantería de una biblioteca, no podemos considerarlo una acción a nivel de juego, ya que tendrá éxito al llevarla a cabo de forma automática. Muy diferente sería si lo que quiere hacer es, por ejemplo, tratar de convencer al mismo posadero de que le dé una habitación sin pagar, que corra como alma que lleva el diablo por el patio del castillo para alcanzar el puente levadizo antes que sus enemigos, que se incorpore como un rayo sobre el catre completamente despierto y preparado, que utilice su arma para golpear a un oponente, o que descifre lo que hay escrito en el libro que ha cogido de la biblioteca, ya que en estos casos sí que hay una posibilidad de que el personaje no pueda llevar a cabo la acción. Por tanto, es ahora cuando debemos recurrir a los dados y llevar a cabo Tiradas de Competencias o de Características.

TIRADAS DE CARACTERÍSTICAS

Aunque las competencias abarcan la mayor parte de las acciones que puede llevar a cabo un personaje de *Aquelarre*, también es cierto que en algunas situaciones no bastan, especialmente en aquellas en que lo que se pone a prueba no son los conocimientos y habilidades que ha aprendido el personaje, sino sus capacidades innatas, ya sean físicas o mentales, que como vimos en el capítulo anterior, están representadas en el juego por medio de las características. Por ejemplo, si un personaje desea derribar una puerta a base de empujones, agarrarse a un saliente para evitar caer por un precipicio, mantenerse despierto toda una noche o recordar el nombre del actual rey de la corona de Aragón, ninguna de las competencias que sabe comprende este tipo de acciones. Será en estos casos cuando el DJ solicite al jugador que realice una Tirada de Característica, indicando cuál de las siete características se pone a prueba en la tirada. Si miramos los ejemplos anteriores, está claro que usaremos la Fuerza para derribar la puerta, la Agilidad para agarrarnos al saliente, la Resistencia para mantenernos despiertos y la Cultura para recordar el nombre del rey.

El procedimiento para llevar a cabo una tirada de característica es muy similar al de las tiradas de competencias: multiplicaremos el nivel de la característica por un valor entre 1 y 5, según la dificultad de la tarea a realizar —cuanto más bajo sea el multiplicador, más complicada será la tirada—, y el resultado de la multiplicación será el porcentaje que debemos obtener en la tirada con 1D100.

Ejemplar: Mientras espera a que el rey emprenda viaje hacia Burgos, Lope se pasa los días de taberna en taberna, gastando los pocos maravedíes que le quedan en la faltriquera. Una de esas noches, ebrio por el vino, Lope se apuesta con un orondo fraile que es capaz de zamparse un lechón entero de una sentada; si pierde, pagará todo lo que haya consumido el monje, pero si consigue comérselo todo, será el fraile el que corra con todos los gastos. El monje acepta la apuesta y el DJ informa al jugador que para tener éxito, Lope debe sacar una tirada de Resistencia multiplicada por 2, ya que el lechón es un buen ejemplar y le costará lo suyo comérselo. La Resistencia de Lope es de 15, que multiplicada por 2 da un resultado de 30%; el jugador tira los dados y obtiene un 28%. Por muy poco, pero ha tenido éxito: Lope se zampa todo el lechón y el fraile debe abonar los costes de la comilona. Lope lanza una sonora carcajada y un estruendoso eructo, sin saber que al día siguiente le esperan varias visitas a las letrinas de palacio...

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS

Hasta ahora ya hemos visto los dos tipos de tiradas más habituales en el juego: las Tiradas de Competencias y las de Características. En ambos casos, el jugador sólo tiene que comprobar el porcentaje que posee en el rasgo apropiado y hacer una tirada para comprobar el éxito o el fracaso de la misma. Claro que las cosas no siempre ocurren como tienen que ocurrir...

Y es que, como sucede en el mundo real, una determinada acción puede ser, por multitud de razones, más compleja o más sencilla de lo habitual: por ejemplo, si un personaje desea esconderse, lo tendrá mucho más fácil si trata de hacerlo

en medio de un bosque durante una noche sin luna, que si trata de ocultarse en pleno desierto justo al mediodía de un día sin nubes, donde lo tendrá bastante más crudo. Para poder simular esto en el juego, cualquier tipo de tirada puede verse modificada por los denominados Niveles de Dificultad, que no son más que una serie de bonificadores o penalizadores que el DJ puede asignar a la tirada según la mayor o menor facilidad con la que se pueda llevar a cabo la acción. Los niveles de dificultad que se utilizan en *Aquelarre* son los siguientes:

Dificultad de la Tirada	Bonificador / Penalizador
Infalible	+ 75%
Muy Fácil	+ 50%
Fácil	+ 25%
Normal	+ 0%
Difícil	- 25%
Muy Difícil	- 50%
Imposible	- 75%

Ejemplar: Durante el viaje del séquito real a Burgos, un grupo de cortesanos, entre los que se encuentra nuestro Lope de Navarrete, trata de ganarse el favor del rey participando en una cacería por las tierras de Saldaña. Lope necesita tener éxito en una tirada de Rastrear para localizar las huellas de una pieza de caza, a ser posible de buen tamaño, y aunque sólo tiene el porcentaje base, que es igual a su característica de Percepción (un triste 15%), el DJ le informa de que, debido a las lluvias de la pasada noche, las huellas están todavía frescas y es más fácil encontrarlas, otorgándole una dificultad Fácil a la tirada (+25%). Por tanto, Lope tiene un porcentaje total de 40% (15+25): lanza los dados y obtiene un 25, suficiente para localizar un venado que pasta inocente al pie de un arroyo.

A pesar de todo, recomendamos al Director de Juego no excederse en el uso de los niveles de dificultad, pues la mayor parte de las tiradas deberían realizarse con el porcentaje normal del personaje, concediendo bonificadores o penalizadores sólo para aquellas tiradas que sean especialmente fáciles... o difíciles.

ÉXITOS Y FALLOS AUTOMÁTICOS

Como hemos visto en el apartado anterior, los niveles de dificultad aumentan o disminuyen el porcentaje de una competencia o característica para que nos sea más fácil o más difícil llevar a buen término una tarea determinada. Pero en algunos casos, si tenemos una competencia con un porcentaje bajo —un 10%, por ejemplo— y le aplicamos un nivel de dificultad alto —dificultad Difícil, o sea, -25%—, veremos que el porcentaje se nos pone en números negativos —en el ejemplo que manejamos, tendremos un -15% para realizar la acción—. Y al contrario, si tenemos una competencia con un gran porcentaje y le aplicamos una dificultad muy baja, nos podremos pasar del 100%.

¿Significaría esto que no podemos llevar a cabo la acción que tenga porcentaje negativo? ¿O que nunca podremos fallar una tirada que esté por encima del 100%?

Me temo que las cosas no son tan fáciles, *caro lector*...

Cualquier tirada tendrá éxito automáticamente si obtenemos un valor entre 01 y 05 en el dado, sea cual sea el porcentaje que tengamos en la competencia, incluso si era negativo. Y al con-

CONSILIUM ARBITRO: TIRADAS OCULTAS

Como ya habrás observado, siempre que hablamos de tiradas de competencias o de características asumimos que será el jugador que controla al personaje el encargado de lanzar los dados, pero no siempre deberá ser así, ya que en determinadas ocasiones, el PJ no será completamente consciente del éxito o fracaso de la acción que lleva a cabo. Imagínate la siguiente situación: un personaje entra sigilosamente en las estancias privadas de un rico comerciante en telas de la ciudad de Palencia en busca de unas cartas comprometidas que se le ha ordenado destruir. Está claro que el personaje deberá realizar una tirada por la competencia Descubrir para localizar las cartas, así que el jugador lanza los dados y falla. En el ámbito del juego, el personaje lo único que sabe es que ha estado buscando por la habitación un buen rato y que no ha encontrado nada, ya sea porque no ha registrado el sitio indicado o porque, en realidad, las cartas no están allí, pero el jugador que lleva a dicho PJ parte con ventaja, ya que sabe que ha fallado su tirada de Descubrir y decide, por tanto, pasar más tiempo en la habitación para volver a lanzar los dados.

Para evitar estas situaciones, el DJ es libre de realizar él mismo y de forma oculta las tiradas de los personajes que crea convenientes, informando luego al jugador del resultado de la tirada, pero siempre en el ámbito del juego. En el ejemplo anterior, si el DJ lanza los dados de forma oculta y no saca la tirada, no le hubiera dicho simplemente "Has fallado la tirada de Descubrir", sino algo así como "Tu personaje, tras un rato de búsqueda, no ha encontrado las cartas". A partir de esa información, el jugador es libre de abandonar la estancia para seguir su búsqueda o pasar más tiempo en ella para repetir la tirada.

A pesar de todo, recomendamos al DJ que no se exceda en el uso de las tiradas ocultas, reservándolas para aquellas acciones que sean realmente importantes en el contexto de la aventura. De esa forma, el jugador seguirá teniendo la sensación de que controla a su personaje y, por otro lado, le añadiremos un poco de suspense a aquellas situaciones que así lo requieran.

trario sucede igual: aunque nuestro porcentaje sea del 100% o superior, cualquier resultado entre 96 y 00 en la tirada significaría que hemos fallado. Y es que, por muy mal que se nos pongan las cosas, siempre hay una pequeña esperanza de tener éxito en nuestros empeños. Y al contrario: por muy buenos y diestros que seamos en una competencia no podemos confiarnos, pues hasta los más grandes maestros se equivocan.

Pero como en todos los rebaños hay una oveja negra y en todas las normas una excepción, no íbamos a ser nosotros menos, y es que cualquier competencia que se base en la Característica Cul-

tura (Conocimiento Mágico, Alquimia, Medicina...) que vea su porcentaje reducido a valores negativos fallará automáticamente la tirada, sin importar lo que obtengamos en los dados, y es que lo malo de los conocimientos es que cuando no se sabe una cosa, pues no se sabe y no podemos hacer nada por remediarlo.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Llegados a este punto ya sabemos cómo realizar las tiradas y sabemos cuándo hemos tenido éxito y cuándo no. Pero a veces eso no es bastante, ni muchísimo menos.

Y es que si tenemos éxito en una tirada de competencia o de característica y el resultado de la tirada es igual o inferior al 10% del porcentaje que necesitábamos para tener éxito, habremos obtenido un **éxito crítico**, y la acción que estábamos llevando a cabo habrá salido de la mejor manera posible: el ataque causa más daño, el salto nos hace llegar más lejos, obtenemos más información de la esperada. No sólo hemos tenido éxito en lo que estábamos haciendo, sino que es casi imposible que nos pueda salir mejor de lo que nos ha salido.

Pero claro, no todo el monte es orégano, y también puede ocurrirnos lo contrario: si fallamos una tirada y el resultado es igual o superior al decimal negativo del porcentaje que teníamos de obtener un éxito crítico, habremos obtenido una **pifia**, mucho más que un simple fallo, un desastre total, la mayor torpeza que te puedas imaginar: el ataque falla y encima se te cae el arma, tropiezas y además de errar el salto te haces daño, no sólo no obtienes ninguna información sino que recabas información falsa.

Ejemplo: *Lope de Navarrete, como vimos anteriormente, tiene un porcentaje en su habilidad de Escuchar de 60%. Eso significa que con un 01-06 en una tirada obtendrá un éxito crítico, pero con un resultado de 96-00 sólo conseguirá pifiar de la forma más desastrosa posible.*

Para que no andes durante el juego calculando porcentajes de éxitos críticos y de pifias, aquí te dejamos una tabla con las posibilidades ya calculadas según el porcentaje que poseamos en la competencia.

Porcentaje	Éxito Crítico	Pifia
00% o inferior	01%	+1% por cada -10%
01 - 10%	01%	91 - 00%
11 - 20%	01 - 02%	92 - 00%
21 - 30%	01 - 03%	93 - 00%
31 - 40%	01 - 04%	94 - 00%
41 - 50%	01 - 05%	95 - 00%
51 - 60%	01 - 06%	96 - 00%
61 - 70%	01 - 07%	97 - 00%
71 - 80%	01 - 08%	98 - 00%
81 - 90%	01 - 09%	99 - 00%
91 - 100%	01 - 10%	00%
101% o superior	+1% por cada +10%	00%

CONFRONTACIÓN DE TIRADAS

En ciertas ocasiones, las acciones que llevan a cabo los personajes se enfrentan directamente con las que pueden llevar a cabo otros personajes en el juego. Por ejemplo, si un PJ

trata de acercarse por la espalda y en silencio a un guardia, su tirada de Sigilo tendrá que enfrentarse directamente con la competencia de Escuchar del guardia; o si dos personajes se apuestan unos maravedíes a un pulso en una taberna, sus tiradas de Fuerza se enfrentarán entre sí. A esto es a lo que llamamos una Confrontación o Enfrentamiento de Tiradas.

Para llevar a cabo una confrontación, cada uno de los personajes implicados tirará por la competencia o por la característica que le corresponda —que pueden ser las mismas o diferentes, si se trata de competencias que se enfrentan unas a otras, como Sigilo y Escuchar en el ejemplo del párrafo anterior—. Si uno de los dos tiene éxito, y el otro falla, el resultado está claro: la confrontación la gana el que obtuvo el éxito. Pero en el caso de que ambos tuvieran éxito, ganará el enfrentamiento el personaje que obtenga una diferencia mayor entre el resultado obtenido en sus dados y el porcentaje que tuviera en la competencia o característica. Claro que si ambos contendientes fallan la tirada, ganará la confrontación aquel personaje que fallara por menos.

Exemplum: Durante la travesía a Burgos, la comitiva real se detiene a pasar el día en Carrión de los Condes, villa que se encuentra celebrando su feria anual. Lope, cansado de tanto cabalgar, decide estirar las piernas y darse un paseo por la feria que se extiende a los pies de la iglesia de San Andrés. Allí, en uno de los tenderetes, Lope descubre un hermoso jubón de terciopelo que, a buen seguro, le haría ganarse muchos favores en la corte del rey, pero el precio que le indica el comerciante le parece excesivo, así que decide regatear un poco. Tanto Lope como el comerciante deben hacer una tirada de Comerciar, y ambos tienen éxito: Lope obtiene un 13%, por debajo del 15% que tiene en la competencia, y el comerciante saca un 23%, bastante por debajo del 60% que tiene en Comerciar. Observamos las diferencias que han sacado los dos personajes entre el resultado obtenido y el porcentaje que tienen en la competencia (un 2%, Lope, y un 37%, el comerciante), por lo que queda claro que gana éste último. Lope tendrá que pagar lo que dice el comerciante si quiere llevarse a casa el jubón de terciopelo.

De todas formas, hay que tener en cuenta que un éxito crítico ganará siempre una confrontación contra un resultado normal, sea cual sea la diferencia que hayan obtenido los personajes. Además, en caso de que uno de los personajes estuviera realizando la tirada de competencia con algún tipo de bonificador o penalizador a la tirada (por ejemplo, una tirada de Sigilo en la oscuridad, que tendría un +50%, contra un vigia tuerto, que podría tener -25% en Descubrir), calcularemos siempre la diferencia entre la tirada obtenida y el porcentaje modificado, y no el porcentaje habitual de dicha competencia.

TIRADAS COMBINADAS

A lo largo de una aventura, tarde o temprano, alguno de los personajes emprenderá alguna acción que implique el uso de más de una competencia al mismo tiempo. Un buen ejemplo de este tipo de acción es la del jinete que, al mismo tiempo que controla su montura —Cabalgar—, debe atacar con el arma que lleva en la mano —competencia de Ataque—. O la del alquimista que tiene que reconocer en un viejo pergamino un dibujo que representa una constelación —Astrología— pero que sirve al mismo tiempo para una invocación concreta —Conocimiento Mágico—. Este tipo de acciones se resuelven con una Tirada

Combinada: se lleva a cabo una única tirada, pero utilizando el porcentaje más pequeño de las competencias implicadas en la acción. Si se tiene éxito en la tirada, se considera que ambas competencias han tenido éxito.

Exemplum: Tras caer la noche en Carrión de los Condes, Lope busca alojamiento en una posada cercana a la feria. Por desgracia, la posadera advierte al cortesano que lo tiene todo completo y que la única habitación que le puede ofrecer debe compartirla con un viejo peregrino vascon. Como no queda otra alternativa y a Lope no le apetece pasar la noche al raso, el cortesano acepta y sube a la habitación, donde encuentra al viejo acomodado tranquilamente en el único jergón de la estancia y poco dispuesto a cederle una parte al joven. Como a Lope, molido tras tantos días de viaje, lo único que le falta ahora es pasar la noche con una manta en el suelo, y ya que no desea discidir con un anciano, decide que va a intentar convencerlo para que le deje dormir también en el jergón, aunque debe vencer una gran traba: el peregrino sólo habla vascuence, ya sea porque no sabe otro idioma o porque no quiere utilizar más que ese. El DJ indica al jugador que lleva a Lope que deberá hacer una tirada combinada de Elocuencia y de Idioma (Euskera): Lope posee 75% en la primera competencia, pero tan sólo un 15% en la segunda, así que realiza una tirada utilizando el menor porcentaje de los dos, o sea, el 15%. El jugador coge los dados y obtiene un 07%, una muy buena tirada: tras hacerle ver al viejo en un perfecto euskera que hay sitio de sobra en la cama, el peregrino da su consentimiento y Lope puede pasar la noche en la habitación.

TRABAJO EN EQUIPO

Hasta este momento hemos hablado única y exclusivamente de acciones que un personaje puede resolver por su cuenta y riesgo, pero, a veces, los compañeros y colaboradores del personaje desearán ayudarlo a realizar una acción determinada: unir sus esfuerzos para fabricar juntos un carruaje, acompañar el canto del personaje con el sonido de instrumentos musicales o dar una batida para localizar entre todos a un compañero perdido en un bosque. Para resolver este tipo de situaciones, el personaje que tenga el mayor porcentaje en la competencia correspondiente debe hacer la tirada de competencias principal, pero cada uno de los compañeros que le ayude en el trabajo debe hacer otra tirada y, si tienen éxito en ella, sumarán un +10% al porcentaje de la tirada principal —bonificador que puede ser el doble si se obtiene un crítico, pero que en el caso de obtener una pifia se convierte en un -10%—.

Exemplum: Recién llegado a Burgos, Lope busca un herrero pues teme que su caballo haya desgastado ya sus herraduras y, tras una pequeña búsqueda, localiza a uno con una buena reputación en la villa, Sitorio de Toledo. Por desgracia, el herrero se encuentra hoy trabajando solo, ya que su joven ayudante ha tenido que viajar a Silos a recoger cierta mercancía, por lo que herrar el caballo de Lope, trabajo que podría realizar fácilmente en unas horas, se retrasará de forma considerable. El cortesano, que no desea esperar mucho tiempo, le comenta a Sitorio que algo sabe sobre ajustar y clavar herraduras, y que le podría echar una mano para adelantar el trabajo. El herrero posee un 65% en Artesanía y por tanto él se encargará de realizar la tirada principal, pero Lope, con su escaso 15% realiza también una tirada: obtiene un 09, con lo que tiene éxito y le añade un +10% a la Artesanía de Sitorio, que ahora quedaría en un 75%.

Naturalmente el DJ debe controlar el tipo de acción para el que se desea trabajar en equipo, pues determinadas competencias — como Elocuencia, Escuchar o Conocimiento Animal — son de uso individual y no permiten ningún tipo de ayuda externa. Además, deberá vigilar cuántas personas ayudan a realizar según qué tarea — ya que en determinados trabajos en equipo demasiadas

manos no hacen otra cosa que estorbar —. Como regla opcional, y siempre a discreción del DJ, podemos limitar el número de personas que pueden ayudar a un personaje al 10% de su porcentaje en la competencia de Mando (redondeando hacia arriba), aunque el Director de Juego siempre tendrá la última palabra.

Características



OMO ya dijimos en el capítulo anterior, las siete Características que poseen todos los personajes de *Aquelarre* determinan sus capacidades innatas, las facultades físicas y mentales con las que ha nacido y que, salvo excepciones, no suelen variar más que con el deterioro natural de la vejez. Para que sepas qué engloba realmente cada una de las características y puedas saber así cuándo deben ser utilizadas, aquí te las describimos en detalle. Junto al nombre verás la abreviatura que se usa en *Aquelarre* para referirse a cada una de las características.

FUERZA (FUE)

Vis

Mide la fuerza bruta del personaje, su capacidad muscular: cuanto más alta sea, más peso podrá cargar, levantar o arrojar; más potencia y energía tendrán sus brazos, piernas o manos; más firme será su zancada y más difícil será derribarlo. Se puede tirar por Fuerza para derribar una puerta, para apresar a una persona, para levantar un carromato o para resistir una carga. Incide directamente en el uso de competencias para el manejo de grandes armas, como los espadones o las hachas.

AGILIDAD (AGI)

Agilitas

Determina la destreza y coordinación muscular del personaje, su velocidad, la rapidez de sus movimientos, la elasticidad de su cuerpo y su ligereza al caminar. Un personaje tendrá que tirar por Agilidad para realizar algún tipo de acrobacia, para agarrarse rápidamente a un objeto, para evitar ser golpeado por un objeto que le cae encima o si queremos que pase por un lugar estrecho. Es la característica base de competencias como Correr, Esquivar, Saltar o Sigilo.

HABILIDAD (HAB)

Calliditas

Representa la coordinación manual que posee el personaje, la soltura necesaria para llevar a cabo buena parte de las acciones que necesitan del uso de las manos. Se puede tirar por Habilidad para llevar a cabo trabajos manuales delicados, para limpiar los engranajes de una ballesta, para modelar una figura con piedra o madera, o para mantener horizontal una bandeja llena de jarras y viandas. Además, Habilidad es la característica principal de un buen número de competencias, desde Espadas a Escamotear, pasando por Sanar o Forzar Mecanismos.

RESISTENCIA (RES)

Vigor

Esta competencia mide la salud física del personaje, su fortaleza frente a las enfermedades, los venenos u otras agresiones similares, y la cantidad de daño que es capaz de soportar antes de perder el conocimiento o morir. Será necesario realizar tiradas de Resistencia para aguantar toda una noche sin dormir, para evitar un desmayo, para mantenerse sereno en una competición de bebida o para no caer exhausto tras una larga carrera. Esta característica no incide en ninguna de las competencias, pero repercute directamente en los Puntos de Vida del personaje.

PERCEPCIÓN (PER)

Perceptio

Representa el grado de captación sensorial que poseen las facultades perceptivas del personaje (vista, oído, gusto, tacto y olfato), el nivel de consciencia que posee sobre el mundo que le rodea y que es capaz de aprehender a través de sus cinco sentidos. Aunque sólo nos veremos en muy contadas ocasiones en la obligación de hacer tiradas de Percepción, ya que las competencias de Descubrir, Escuchar y Degustar cubren casi todas las posibilidades, puede que determinadas situaciones lo exijan, como palpar en la oscuridad para encontrar la salida de un lugar o sentir un ligero descenso de la temperatura en una habitación.

COMUNICACIÓN (COM)

Communicatio

Mide la capacidad de diálogo que posee el personaje, su labia, su desparpajo, su habilidad para hacerse escuchar y para convencer a todos aquéllos que hablan con él, lo cómodo o confiado que se sienta el personaje en sus relaciones con los que le rodean. Todas aquellas competencias que implican un intercambio de palabras entre personajes, como Comerciar, Elocuencia o Idioma, se basan en esta característica; sin embargo, en ocasiones debemos tirar directamente por Comunicación; por ejemplo, si deseamos transmitir por señas lo que queremos decir a una persona que no nos entiende, o si queremos relatar una historia que la gente recuerde mucho tiempo después de ser contada.

CULTURA (CUL)

Doctrina

Esta característica representa los conocimientos generales que el personaje ha aprendido a lo largo de su vida, ya procedan de una vida dedicada al estudio o de aquellos saberes que se

aprenden trabajando o escuchando las historias de los mayores. Deberemos tirar por Cultura para comprobar si nuestro personaje es capaz de recordar acontecimientos históricos pasados —la coronación de un rey, la fecha de una batalla importante...—, reconocer personalidades importantes del reino —aunque sólo conozca su nombre de oídas—, u orientarse por el interior de un castillo basándose en la distribución habitual de este tipo de construcciones.

Si has jugado a otros juegos de rol puede ser que confundas la característica Cultura con el rasgo de Inteligencia que se usa en muchos de ellos, pero nada más alejado de la realidad: en *Aquelarre* la inteligencia del personaje no es un valor numérico, ya que es la misma que demuestre su jugador en la partida; la Cultura simplemente indica los conocimientos y saberes que posee el personaje.

Competencias



continúa te ofrecemos una detallada descripción de cada una de las competencias que se utilizan en el juego —puedes ver un listado completo en la Hoja de Personaje—, para que sepas cómo utilizarlas y cuándo es necesario realizar una tirada por cada una de ellas. A no ser que se diga lo contrario en su descripción, cada competencia tiene un porcentaje base igual al valor que tengamos en la característica de la que depende, que es la que aparece junto al nombre de la competencia entre paréntesis.

Algunas de las competencias se describen como Competencias de Armas de Villano, Soldado o Noble —de las que hablaremos largo y tendido en el capítulo de combate (págs. 113 y siguientes)—, aunque a todos los efectos se consideran como el resto de competencias: su porcentaje base se calcula igual y aumentan su valor mediante la experiencia de la misma forma.

ALQUIMIA (CULTURA)

Alchimia

Con siglos de tradición a sus espaldas, la alquimia medieval es una extraña mezcla de ciencia y filosofía, de química y astrología, de física y arte. El alquimista es capaz de rodearse en su laboratorio de alambiques y atadores para experimentar con los elementos y preparados más extraños del universo y, al mismo tiempo, reflexionar sobre la influencia de los astros, la existencia de los homúnculos, la creación de los autómatas o el descubrimiento de la piedra filosofal. Y es que ellos son así...

En el ámbito del juego, la competencia de Alquimia permite al personaje fabricar compuestos químicos sencillos —como drogas, venenos, antídotos, ácidos y otros sustancias de boticario⁴—, elaborar ungüentos y pociones mágicas —véase el capítulo sobre magia para más información, págs. 133 y 134—, y entender el complicado lenguaje que aparecen en las obras alquímicas y la aún más complicada jerga que utilizan los alquimistas para difundir sus secretos... o para no difundirlos.

ARCOS (PERCEPCIÓN)

Arci

Competencia de Armas de Villano y Soldado.

Esta competencia de armas permite al personaje utilizar todo tipo de arcos, ya sean cortos, largos o compuestos, armas utilizadas en la Península exclusivamente para la caza. Para más

información sobre esta competencia, consulta el apartado sobre combate (pág. 113).

ARTESANÍA (HABILIDAD)

Artificium

Con esta competencia el personaje será capaz de fabricar, construir y reparar todo tipo de utensilios, sin importar lo pequeños —joyas, herraduras, sillas...— o grandes —muebles, casas, molinos...— que sean, siempre y cuando cuente con los materiales adecuados para ello. Cada tipo de artesanía es diferente en sus métodos y en sus herramientas de trabajo y tratar de realizar aquí una lista de las diferentes clases y gremios artesanales que existieron en el Medioevo sería un trabajo arduo y extenso, y ni tan siquiera mencionando los tipos de artesanos más usuales tendríamos una lista pequeña: carpinteros, herreros, sastres, zapateros, panaderos, cuchilleros, caldereros, campaneros, tejedores, vinateros, vidrieros, armeros, orfebres, canteros, plateros y cientos más. Por eso, cuando un personaje aprende a utilizar esta competencia más allá del porcentaje básico que posea en Habilidad, debe elegir un campo de experiencia, una artesanía concreta, en la que está especializado (carpintería, herrería, platería, etc.). De esa forma, obtendrá su porcentaje completo cada vez que trate de realizar un trabajo relacionado con su especialidad, pero si se trata de llevar a cabo un trabajo que escapa completamente a los límites de su campo de experiencia, la tirada de Artesanía la realizará a la mitad de su valor (redondeando hacia arriba) para indicar su desconocimiento de los métodos habituales de esa especialización. Claro que si se trata de un caso que no corresponde a su especialidad, pero no le es completamente indiferente, el DJ podría otorgarle una mayor dificultad, sin llegar a reducir su porcentaje a la mitad.

Ejemplo: Lope de Navarrete, asentado ya con la corte en Burgos, ha terminado trabajando amistad con el herrero Sitorio de Toledo, al que acompaña durante un viaje que emprende a la cercana población de Ibeas de Juarros para vender parte de su mercancía y, de paso, reparar por un módico precio los utensilios de labranza que le lleven los campesinos del pueblo. Para llevar a cabo estas reparaciones, Sitorio utilizará todo su porcentaje, 65%, para la tirada de Artesanía, pues la herrería es su especialización. Aprovechando la amistad y las circunstancias, Lope le pide a Sitorio que intente reparar también el pomo de su espada que se le quebró en un enfrentamiento reciente: en este caso, Sitorio no tendrá el bonificador ya que la armería no es su especialización, pero el DJ considera que no está muy alejado de la herrería, así que le deja tirar con un modificador negativo de -15% (quedando un total de 65-15=50%). Por otro lado, durante el regreso a Burgos, una de las ruedas del carro del artesano se rompe y Sitorio tiene que intentar repararla: el DJ

⁴ *Addenda:* Recomendamos al DJ controlar la potencia de las sustancias que salen de los alambiques de los PJs, y dificultar o incluso prohibir la fabricación de determinados elementos químicos, como la pólvora. Los PNJs de sus aventuras se lo agradecerán...

CONSILIUM ARBITRO: LA ALQUIMIA

Hay quien ve la alquimia como un método de transmutar el plomo en oro u algún tipo de práctica mágica, y lo curioso es que, aun equivocándose, tienen algo de razón. La alquimia ha estado presente en todas las culturas de la antigüedad desde el Egipto antiguo, a la Grecia clásica, pasando por Roma, India, China y los territorios del Islam. Este crisol de culturas ha conseguido enriquecer el arte, aportando cada civilización su particular influencia: el hermetismo, el neoplatonismo, las filosofías de la Grecia clásica, los misterios sagrados egipcios, la astrología babilónica, el gnosticismo y una variada teosofía. Se la ha conocido por multitud de nombres, tales como “la gran obra”, “el arte regio”, “la ciencia sagrada”, “la filosofía natural”, “el gran arte” o “*ars magna*”, por citar unos pocos, y en la Edad Media era practicada principalmente por gentes cultas, que tenían acceso a libros escritos en griego, latín o árabe y siempre con discreción y cierto secretismo, pues el pueblo llano, en su ignorancia, tenía a la alquimia como otra forma de brujería, por no hablar de la bula del papa Juan XXII, que tacha este arte como pernicioso (y eso que la leyenda negra decía que el pontífice era alquimista...).

La alquimia, a diferencia de lo que piensen algunos, no es una ciencia, es un arte, es más, una filosofía. En ella se presenta al hombre, ser imperfecto al que Dios dota de herramientas para lograr recuperar el estado de gracia perdido. De esta forma, el alquimista debe ser un dios en miniatura con aquello que le rodea, y logrando traer la perfección a lo impuro, evolucionará a un estado superior. Para ello, se lanza a la práctica del arte, pudiendo elegir dos ramas: la gran obra, en la que se busca la transmutación de los metales impuros en puros, o la pequeña obra, en la cual el alquimista fija su vista en el mundo vegetal y sus propiedades, tratando de traer la perfección a la vida, en forma de salud y longevidad.

Para lograr estas tareas, el alquimista se ayuda de herramientas tales como alambiques, redomas y otros componentes, siendo especialmente el atanor, el horno alquímico, símil del vientre materno que dará a luz la perfección. Con ellas, y conociendo que toda materia se divide en mercurio, azufre y sales, influenciada por el aspecto de los cuatro elementos primordiales y su relación con el macrocosmos, en forma de las influencias cosmológicas de los planetas, y sin olvidarnos de su parte fundamental, su quintaesencia, ese fragmento minúsculo de espíritu divino que confiere a la sustancia su verdadero ser, el alquimista, con paciencia infinita, dedica su vida a la práctica del arte. Si tiene suerte y la voluntad de Dios le acompaña, descubrirá pequeñas maravillas de la naturaleza o incluso alguno de sus más ocultos secretos, tales como la piedra filosofal, capaz de transmutar cualquier metal en oro, la panacea universal, una prodigiosa medicina capaz de curar cualquier enfermedad y alargar la vida o incluso crear vida, dando a luz a un auténtico homúnculo, un hombre artificial. Y no debe temer nada el hombre piadoso de estos prodigios, pues no son magia negra o brujería, son regalos que el Altísimo dejó ocultos en la naturaleza, a la espera de que los sabios los desentrañasen, como pruebas y peldaños de la escalera que les ha de llevar a los Cielos, junto a Él.

Pero, como toda buena filosofía, no se salva de sus herejes. Existen los llamados “espagiristas”, que entienden el arte como una ciencia, despojándola de todo misticismo y relegándola a un efectivo método de obtención de medicinas. Y en el lado opuesto no nos olvidemos de las brujas, magos y hechiceros, que conocen la alquimia, pero no suelen entenderla de la misma manera que los auténticos iniciados en el arte (quizás por haber obtenido conocimiento de ella por fuentes o tutores poco adecuados como puede ser el mismísimo Diablo), pues despojan el arte de toda filosofía y objetivo, relegándola a un medio, eso sí extremadamente eficaz, de fabricar sus pociones, ungüentos y talismanes. Pero quizá ya he hablado demasiado sobre la obra. Si deseas saber más sobre ella, si es la voluntad del Altísimo, seguro que encuentras la senda apropiada que seguir...

le indica que deberá tirar a la mitad de su porcentaje habitual de Artesanía, ya que la carpintería no tiene nada que ver con su campo de experiencia, la herrería (quedaría en un 33%, dado que $65/2=32,50$).

ASTROLOGÍA (CULTURA)

Astrologia

Esta competencia engloba el conocimiento que se poseía en la época sobre los astros, su movimiento, sus particularidades y su influencia sobre la vida y la conducta de las personas mediante los signos zodiacales y su horóscopo. A nivel práctico, el uso de la Astrología permite al personaje orientarse mediante la posición de las estrellas, saber la hora según la localización del sol, deducir el momento concreto en que ocurrirán determinados acontecimientos astronómicos —eclipses de sol y de luna, apariciones de cometas, lluvias de estrellas...—, confeccionar la carta astral de una persona o calcular la alineación planetaria necesaria para llevar a cabo según que invocaciones mágicas.

BALLESTAS (PERCEPCIÓN)

Arcuballistae

Competencia de Armas de Soldado y de Noble.

Esta competencia de armas permite al personaje utilizar cualquier tipo de ballesta, armas diseñadas tanto para la guerra como para la caza y de gran difusión en la Edad Media peninsular. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 113).

CABALGAR (AGILIDAD)

Equitare

Esta competencia indica la habilidad del personaje para montar caballos, mulas, jumentos o burros⁵. Con sólo tener un porcentaje del 15% en la competencia (o del 5% para mulas y burros), el personaje será capaz de mantenerse erguido sin de-

⁵ *Addenda:* Si las aventuras transcurren en lugares tan lejanos como el *finis Africae* o la India, queda al gusto del DJ si la habilidad Cabalgar también permite montar animales tan exóticos como el camello o el elefante.

masiados problemas sobre su montura, siempre y cuando vaya al paso, aunque deberá hacer una tirada de Cabalgar para evitar que se encabrite, para que se mantenga tranquilo si se enzarza en un combate o si se desea que se ponga a trotar, a galopar o a realizar algún tipo de salto o acrobacia. Un fallo en la tirada significaría que el jinete no puede controlar la montura y que puede llegar a derribarlo si se obtiene una pifia o un fallo reiterado en una situación especialmente delicada —caer de un caballo en movimiento es el equivalente a caer desde una altura de 3 varas o lo que es lo mismo, que el jinete reciba 1D6 Puntos de Daño—.

Recordamos a todos aquéllos que gusten de combatir encima de un caballo que, tal y como se menciona en el capítulo dedicado al combate (pág. 110), el porcentaje de ataque cuando se lucha montado nunca puede ser superior al porcentaje que tengamos en Cabalgar.

CANTAR (COMUNICACIÓN)

Cantare

Ya se trate de una cántiga de amor trovadoresca, un sagrado canto gregoriano o el acompañamiento de una danza cortesana, el personaje que domine esta competencia sabrá cómo afinar adecuadamente su voz. De forma similar a lo que ocurre con las competencias de Idioma, el porcentaje que posee el PJ en Cantar indica el nivel de entonación y modulación que es capaz de aportar a su voz, así que rara vez tendrá que realizar tiradas por esta competencia, excepto en determinados casos especiales: una actuación importante, lograr un tono determinado o incluso emocionar con una melodía a un demonio del averno.

COMERCIAR (COMUNICACIÓN)

Negotiari

Esta competencia mide la capacidad del personaje para realizar pequeñas operaciones financieras, conocer las mejores rutas comerciales entre dos puntos concretos, vender o comprar todo tipo de productos, realizar cambios de moneda lo más beneficiosos posible, sobornar a un representante de la ley para que haga la vista gorda⁶, o regatear el precio de un artículo o servicio concreto. En este último caso, el vendedor y el comprador del objeto deberán realizar una confrontación de Comerciar: si gana el vendedor, el precio se mantendrá inalterable, y si gana el comprador, podrá adquirir el objeto a un precio rebajado, que puede ser de hasta un 30% en caso de obtener un éxito crítico en su tirada, aunque lo habitual es una rebaja de entre el 10 y el 20% del precio original.

CONducIR CARRO (HABILIDAD)

Vehiculare

Para controlar y manejar cualquier tipo de vehículo de tracción animal, como carros, carretas, carruajes o incluso arados, debemos utilizar esta competencia. La mayor parte del tiempo no será necesaria tirada alguna para conducir un carro, pero en ciertas ocasiones —los animales se encabritan; el carro pierde el control; se rompe una rueda mientras se viaja rápidamente; se

realiza una maniobra a la que no están acostumbrados los animales, como un giro violento, una frenada brusca, lanzar el carro a toda velocidad...—, sí que será necesario realizar una tirada por la competencia para comprobar el éxito de la acción.

CONOCIMIENTO ANIMAL (CULTURA)

Scientia Animalis

Esta competencia representa los conocimientos que posee el personaje sobre la vida y las costumbres animales, tanto a nivel práctico como teórico. Gracias a ella, el personaje podrá identificar a un animal concreto según sus huellas, excrementos o costumbres, conocer sus hábitos alimenticios y su actitud frente al hombre, predecir su conducta ante una situación determinada, e incluso sabrá cómo se lo puede domar o domesticar —en caso de tratarse de un animal de monta, el personaje tirará por la competencia de Cabalgar o de Conocimiento Animal, la que tenga menor porcentaje de las dos—. Hemos de recordar que Conocimiento Animal sólo debe usarse sobre aquellos animales que no posean una naturaleza mágica y nunca sobre criaturas irracionales.

CONOCIMIENTO DE ÁREA (CULTURA)

Scientia Regionis

Esta competencia engloba el conocimiento que un personaje pueda tener sobre una zona determinada, no mayor que una región, comarca o ciudad en concreto: sus gentes y costumbres, su historia, la organización de su gobierno, sus accidentes geográficos, sus habitantes más conocidos, etc. Naturalmente, esta competencia debe adquirirse por separado para cada zona geográfica o para cada ciudad —no es lo mismo Conocimiento de Área (Burgos) que Conocimiento de Área (baronía de Rincón)—, así que el porcentaje básico con el que empieza el PJ en esta competencia corresponderá al lugar de origen del personaje; a partir de ahí, será libre de aumentarla o elegir otro Conocimiento de Área diferente⁷.

CONOCIMIENTO MÁGICO (CULTURA)

Scientia Magices

Si un personaje de *Aquelarre* desea adentrarse en el misterioso mundo de la magia necesitará esta competencia, pues representa los conocimientos teóricos que el personaje posee sobre todo tipo de artes mágicas: rituales, instrumentos, elementos, fórmulas, invocaciones, conjuros, etc. —estamos hablando siempre a nivel teórico, no práctico: para lanzar un hechizo el personaje debe aprender dicho hechizo de forma separada a esta competencia—. Una tirada exitosa de esta competencia le permitiría leer grimorios escritos en intrincados lenguajes herméticos, reconocer un hechizo examinando los restos de los componentes que se utilizaron en su elaboración, o analizar viejas reliquias y artefactos mágicos de procedencia olvidada. También se puede usar Conocimiento Mágico para reconocer las peculiaridades mágicas que poseen ciertas criaturas del mundo irracional, una información mucho más académica y “científica” —llamémoslo así— que la que nos ofrece la competencia Leyendas, aunque sólo obtendremos aquellos datos que se relacionen con el mundo de la magia y su utilización.

⁶ *Addenda*: La competencia Soborno de las anteriores ediciones de *Aquelarre* ha quedado ahora englobada dentro de Comerciar.

⁷ *Addenda*: El Director de Juego es libre de otorgar Puntos de Aprendizaje gratuitos para subir esta competencia a aquellos personajes que pasen mucho tiempo en una misma región, pues irán conociéndola mejor conforme más vivan en ella. Una buena proporción es conceder tantos Puntos de Aprendizaje como el valor que tenga el PJ en Cultura o en Percepción (el que sea menor de los dos) por cada año que viva en la región, puntos que sólo podrá usar para aumentar su porcentaje en Conocimiento de Área.



Exemplum: Durante una visita nocturna que Lope realiza al cementerio judío de Burgos con un compañero de la corte, el alquimista de origen hebreo Micael Bonishah, para localizar unos extraños componentes que éste último necesita, ambos descubren allí a una criatura repugnante y no mayor que un niño que se alimenta de restos humanos ya pútridos. El jugador que lleva a Micael realiza una tirada de Conocimiento Mágico para averiguar todo lo que pueda sobre tan extraña criatura: la tirada tiene éxito y el DJ le informa de que se trata de un gúl, una criatura necrófaga que suele habitar en cementerios y que posee en los ojos una pequeña piedra de color negro que, junto a su sangre, sirve de componente mágico para ciertos hechizos. Claro que si en vez de tirar Conocimiento Mágico hubiera realizado una tirada combinada de esa competencia junto a Leyendas, además de reconocer a la criatura hubiera oído hablar del poder que posee su terrible aullido y la capacidad que tiene de paralizar a todo aquél que lo escucha.

CONOCIMIENTO MINERAL (CULTURA)

Scientia Metallii

Esta competencia representa el conocimiento que posee el personaje sobre todo tipo de minerales, metales y tierras, lo que le permite identificarlos y conocer sus propiedades. Con una tirada exitosa el personaje podrá, por ejemplo, distinguir a simple vista una moneda de oro de una vulgar imitación, reconocer un suelo fértil de uno árido, localizar una veta de plata dentro de

una mina, saber el tipo de mineral que se extrae de una cantera determinada e incluso orientarse en el interior de una cueva siguiendo el curso del agua o las corrientes de aire.

CONOCIMIENTO VEGETAL (CULTURA)

Scientia Plantae

Todos aquellos conocimientos que posee el personaje sobre el mundo de las plantas se ven reflejados en esta competencia. Con ella el personaje puede identificar fácilmente todo tipo de hierbas y vegetales, incluyendo sus propiedades naturales, ya sean curativas, alimenticias o nocivas. También le permitirá conocer qué tipo de flora crece en un entorno determinado, dónde podría plantarse de la forma más provechosa un cultivo determinado o dónde se localizaría una planta determinada. Es posible, por tanto, realizar una tirada combinada de esta competencia con Descubrir para forrajear o para encontrar una hierba en un lugar concreto.

CORRER (AGILIDAD)

Currere

Al contrario de lo que pueda parecer, esta competencia no indica la distancia o velocidad que un personaje pueda recorrer corriendo —de lo que hablaremos en el capítulo dedicado al combate, pág. 101—, sino su aguante en carreras de larga distancia, su habilidad para sortear obstáculos, el esfuerzo adicional que supone la realización de un *sprint* o incluso la capacidad de realizar determinadas artimañas durante una persecución.

CORTE (COMUNICACIÓN)

Regia

El ambiente y el entorno que rodea las cortes palaciegas medievales no ha alcanzado aún los delicados niveles de intriga y conspiración de los siglos venideros, pero eso no significa que no se trate de un auténtico nido de víboras, donde los rumores, los cuchicheos, las confabulaciones, los complots y las maniobras políticas están a la orden del día, y donde es tan difícil labrarse un nombre como fácil es perder la confianza del rey y terminar desterrado.

Esta competencia cubre todos los conocimientos que necesita un buen cortesano para medrar en las estancias palaciegas de los reinos medievales; desde conocer los múltiples matices que posee la etiqueta palaciega, manejar correctamente el extenso protocolo que rige el día a día de la vida cortesana, extender un rumor de la mejor forma posible —ya sea verdadero o falso—, o controlar los sutiles juegos de la intriga y la conspiración en las estancias y alcobas reales. Además, y ya fuera de la corte, una tirada de esta competencia permitirá al personaje conocer las sutilezas sociales que distinguen a las diferentes clases y cómo debe comportarse en una situación concreta, ya sea una audiencia real, un banquete en el castillo del señor local o una ceremonia de difuntos tras una cruenta batalla.

CUCHILLOS (HABILIDAD)

Cultri

Competencia de Armas de Villano, Soldado y Noble.

Gracias a esta competencia de armas un personaje puede utilizar durante un combate cuerpo a cuerpo todo tipo de armas blancas de pequeño tamaño, tales como cuchillos, dagas, puñales, etc. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 113).

DEGUSTAR (PERCEPCIÓN)

Gustare

Esta competencia indica la capacidad del personaje para paladear y olfatear, y cuanto más alto sea su porcentaje en ella más refinados serán ambos sentidos, permitiéndole con tan sólo tomar un sorbo detectar alimentos y bebidas en mal estado o incluso envenenados, oler en el aire la presencia de sustancias aromáticas o pestilentes —rastros en el ambiente de un leve perfume, el aroma de una planta, el hedor del azufre...—, o distinguir un plato refinado y bien cocinado de una simple sopa de ajos recalentada.

DESCUBRIR (PERCEPCIÓN)

Inquirere

Gracias a esta competencia, el personaje puede percatarse de aquellas cosas que a simple vista no se podrían detectar, ya lo haga de forma consciente o no. Con Descubrir, por tanto, se podrá inspeccionar una habitación para encontrar puertas secretas, escudriñar en el interior de un arcón en busca de un doble fondo oculto, registrar los ropajes de una persona por si ocultara algún arma, localizar a un ladrón oculto entre las sombras —lo que implica un enfrentamiento entre nuestro Descubrir y el Sigilo del ladrón— o divisar desde una muralla al ejército enemigo que se acerca hasta nosotros⁸.

DISFRAZARSE (COMUNICACIÓN)

Simulare

Al contrario de lo que pueda parecer, el uso de esta competencia no conlleva la utilización ni de disfraces ni de maquillajes —casi inexistentes en el Medioevo, por cierto, y muy poco útiles—, sino la capacidad de un personaje para hacerse pasar por quien no es realmente. Con ella, utilizando ropas, actitudes y ademanes bien estudiados, un PJ podría fingir que procede de una ciudad o una región diferente a la suya, que tiene una profesión distinta, que su posición social no es la que verdaderamente posee o incluso puede llegar a hacerse pasar por una persona del sexo contrario, aunque para ello se le debería asignar un penalizador a la tirada de, al menos, un -40%.

ELOCUCENCIA (COMUNICACIÓN)

Eloquentia

Esta competencia representa la soltura retórica y dialéctica del personaje, su verborrea y su labia. Con ella un personaje puede convencer a otro de un argumento determinado, cambiando su parecer por uno que sea más beneficioso para él: solicitar al guardia de un castillo que no registre su carramato; conseguir que se le fie en una taberna; demostrar al señor local que es inofensivo, para que le permita paso franco por sus tierras, o persuadir al abad de que le deje hojear ese bello códice que tan celosamente guarda en su biblioteca. También se puede usar para mentir de la manera más sincera posible, aunque en este caso la tirada de Elocuencia se debe enfrentar a la Empatía de la persona que está siendo engañada.

De todas formas, esta competencia no puede usarse para obligar a un PNJ a llevar a cabo acciones del todo imposibles e impensables para él— por ejemplo, que un rico comerciante nos convierta, de la noche a la mañana, en herederos de su fortuna—, o que vayan en contra de los ideales de la persona que está siendo convencida —no podemos, por ejemplo, persuadir al guardia que vigila la celda en la que estamos presos de que nos deje libres sólo con nuestra labia—. Tampoco podemos usarlo ni para reducir el precio de un objeto —para eso existe Comerciar—, ni para seducir a un miembro del sexo opuesto —ya tenemos Seducción para hacerlo—, ni se puede usar contra otro personaje jugador —para hacer eso deben conversar los propios jugadores, sin tirada alguna que valga—. Además, si usamos Elocuencia en un idioma que no sea el natal, el porcentaje de la competencia no podrá ser superior al porcentaje que poseamos en ese idioma.

EMPATÍA (PERCEPCIÓN)

Sympathia

Esta competencia representa la habilidad que posee el personaje para captar el estado emocional de otra persona, para ponerse en su lugar y así poder conocer su estado de ánimo aunque trate de ocultarlo. Una tirada exitosa de Empatía permitiría al personaje saber si la persona con la que hablamos nos está mintiendo —mediante un enfrentamiento con la Elocuencia del otro personaje—; si tras su aparente simpatía oculta recelos u odios; si está sufriendo por dentro, aunque nos sonría continuamente, o incluso si tras el rostro amable de una persona se oculta una mente fría, calculadora y quién sabe si tan siquiera humana⁹.

⁸ *Addenda:* Esta competencia reúne en una sola las dos antiguas competencias de Buscar y Otear.

⁹ *Addenda:* En las ediciones anteriores de *Aquelarre* esta competencia recibía el nombre de Psicología.

ENSEÑAR (COMUNICACIÓN)

Docere

Gracias a esta competencia, un personaje será capaz de transmitir de la forma más eficaz posible los conocimientos que posee, tanto a nivel teórico como práctico. Es una competencia ideal para todos aquellos que deseen convertirse en instructores o maestros de otros personajes, ya sean PJs o PNJs, pues con ella podrán aumentar el porcentaje que posee el alumno en una competencia, tal y como se explica en el apartado “Enseñanza” de este mismo capítulo (pág. 82).

ESCAMOTEAR (HABILIDAD)

Praestigiae

Mediante el uso de esta competencia, un personaje será capaz de realizar pequeños juegos malabares con objetos del tamaño de pelotas, naranjas o incluso cuchillos — por lo que habría que otorgar un penalizador a la tirada —, además de permitir usar de manera ágil las manos y los engaños visuales para esconder objetos pequeños ante los ojos de la gente, tal y como se realiza en el juego del *trile*.

Además de todo ello, la velocidad y coordinación manual que conlleva el uso de la competencia de Escamotear permitiría utilizarla para robar de forma disimulada aquellos objetos de pequeño tamaño que un personaje pueda llevar encima, como las bolsas con el dinero que cuelgan de los cinturones, papeles o notas que se guardan en bolsillos y mangas, e incluso anillos, pendientes y otro tipo de joyas. Para llevar a cabo el robo, el personaje debe enfrentar su Tirada de Escamotear contra la tirada de Descubrir de su víctima — si se trata de otro PJ, la debe realizar el Director de Juego de forma oculta para no hacerle sospechar que está siendo robado —: un éxito por parte del ladrón indica que coge el objeto y un éxito por parte de la víctima indica que advierte que está siendo robado. Por tanto, un éxito por ambas partes haría que la víctima se diera cuenta del robo, pero también permitiría al ladrón alcanzar el objeto deseado. Sin embargo, un crítico por parte del ladrón indica que coge el objeto sin que su víctima se percate de nada, y uno por parte de la persona robada, significa que advierte que está siendo robado incluso antes de que el ladrón le meta mano al objeto, lo que le permitiría evitarlo¹⁰.

De todas formas, recordamos al DJ y a los personajes “amigos de lo ajeno”, que en la Edad Media el robo era castigado con gran dureza: habitualmente, se le cortaba la mano al ladrón y aquí paz y después gloria...

Exemplar: Durante una visita que realiza Lope al mercado burgalés de la Plaza Mayor, una joven ladronzuela desvergonzada, que responde al nombre de María de Cañas, se le acerca entre el gentío para tratar de aliviar el peso de la bolsa que cuelga de su cinto. Para llevar a cabo la acción, el DJ le indica que es necesario realizar un enfrentamiento entre el Escamotear de María y el Descubrir de Lope. Ambos jugadores lanzan los dados: María tiene éxito (obtiene un 34 y tiene 65% en Escamotear), y lo mismo ocurre con Lope (saca un 48, por debajo del 60% en Descubrir que posee). En el ámbito del juego, Lope advierte que una joven ha agarrado su bolsa sin poder hacer nada para evitarlo. María, al verse descubierta y sin mediar palabra, le propina un bonito puntapié en la espinilla al cortesano y, para cuando deja de aullar de dolor, hace tiempo que la joven ha escapado de la plaza con su dinero en la mano.

¹⁰ *Addenda:* Esta competencia reúne en una sola las dos competencias anteriores de Juegos de Manos y Robar.

ESCUCHAR (PERCEPCIÓN)

Auscultare

Siempre que un personaje use su sentido del oído estará utilizando esta competencia, pues gracias a ella podrá escuchar ruidos que en circunstancias normales pasarían desapercibidos — sentir como se pronuncia el nombre del personaje en medio de una pelea de taberna —, percibirá sonidos por muy atenuados que estén — escuchar una conversación a través de una puerta —, o incluso oír aquellos ruidos que le hubieran pasado por alto al no prestar atención — escuchar el ruido de unos pasos que se acercan mientras se está dormido —. Es habitual enfrentar esta competencia contra el Sigilo de un personaje que desea moverse en silencio.

ESCUDO (HABILIDAD)

Scutum

Competencia de Armas de Soldado y Noble.

Esta competencia de armas permite el uso en combate de cualquier tipo de escudo para detener y evitar los ataques que reciba e incluso para protegerse de flechas y saetas. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 106).

ESPADAS (HABILIDAD)

Spathae

Competencia de Armas de Noble.

Con esta competencia de armas un personaje podrá utilizar en combate cuerpo a cuerpo cualquier tipo de arma blanca de tamaño medio, como espadas, cimitarras, espadas cortas, etc. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 114).

ESPADONES (FUERZA)

Enses

Competencia de Armas de Noble.

Esta competencia de armas permite a un personaje utilizar en combate cuerpo a cuerpo cualquier tipo de arma blanca de gran tamaño, como los montantes o alfanjes. Para más información sobre su utilización, consulta el apartado sobre combate (pág. 114).

ESQUIVAR (AGILIDAD)

Vitare

Gracias a esta competencia, un personaje puede evitar el ataque de un oponente, utilizando para ello su destreza, su rapidez, su velocidad de reacción y cierto grado de intuición que no todo el mundo posee. A pesar de todo, algunos ataques no pueden esquivarse, como aquellos que proceden de armas de proyectil — flechas, saetas, piedras... —. Esta competencia se describe con todo detalle en el capítulo de combate (pág. 107).

FORZAR MECANISMOS (HABILIDAD)

Mechanica

Esta competencia mide la habilidad del personaje para manipular aquellos artilugios mecánicos que eran habituales en la época, aunque es utilizado especialmente para abrir las cerraduras de puertas, cofres o similares utilizando ganzúas



y alambres —si no se pudieran utilizar, la tirada de Forzar Mecanismos tendría un penalizador considerable y la cerradura quedaría inservible tras su apertura—, además de para desmontar otro tipo de artefactos protomecánicos, como trampas, cebos, etc. En el caso de que el DJ desee aumentar la dificultad para abrir o manipular cerraduras u otro tipo de mecanismos, le recordamos que en el Medioevo este tipo de dispositivos son mucho más grandes, aparatosos y, por tanto, simples que las contrapartidas actuales que nosotros manejamos y que, por tanto, sólo aquellas obras de cerrajería ideadas por verdaderos maestros artesanos deben considerarse como un reto para los personajes.

HACHAS (FUERZA)

Bipennes

Competencia de Armas de Villano y Soldado.

Esta competencia de armas permite a un personaje utilizar en un combate cuerpo a cuerpo cualquier tipo de hacha, sea cual sea el tamaño que posea, ya sean hachas de mano o de combate. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 115).

HONDAS (PERCEPCIÓN)

Fundae

Competencia de Armas de Villano.

Esta competencia de armas permite a un personaje utilizar cualquier tipo de honda; una de las armas de proyectiles

más conocidas en la Edad Media peninsular, especialmente entre pastores y ganaderos, pero que también se utilizaba durante la batalla por honderos profesionales. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 115).

IDIOMA (CULTURA)

Lingua

El porcentaje que posee un personaje en esta competencia indica el grado de conocimiento que tiene sobre ese lenguaje en concreto; por tanto, cada una de las lenguas que conozca el PJ será tratada como una competencia de Idioma diferente con un porcentaje distinto para cada una de ellas: si, por ejemplo, se conoce correctamente el castellano y un poco del catalán, se tendría Idioma (Castellano) al 100% e Idioma (Catalán) al 30%. De esta forma, los idiomas que se desconocen por completo tienen un 0% y hasta que no se aprendiese el vocabulario mínimo en ellos —subiendo el porcentaje de la competencia— no se podría sumar el valor de su característica base, la Cultura. Recuerda además que esta competencia conlleva únicamente el conocimiento hablado de la lengua: para escribir o leer se utiliza otra competencia, Leer y Escribir.

Aunque a veces el DJ puede solicitar una tirada de Idioma para entender una conversación enrevesada o para ocultar el acento del personaje, no suele ser lo habitual, pues, como hemos dicho antes, el porcentaje de la competencia nos muestra la fluidez que tiene el personaje con esa lengua en concreto, tal y como refleja la siguiente tabla:

CONSILIUM ARBITRO: IDIOMAS EN LA PENÍNSULA

Lejos de las encorsetadas normas lingüísticas y gramaticales actuales, el Medioevo hispano es una época especialmente rica en dialectos e idiomas. Para que los jugadores y DJs de *Aquelarre* tengan unas nociones básicas de las lenguas, tanto vivas como muertas, que fueron más utilizadas en la Península durante el Medioevo les ofrecemos la siguiente lista:

Andalusí: Dialecto popular del reino nazarí de Granada y de los moriscos de la Península compuesto por una mezcla de palabras castellanas, árabes y catalanas, utilizada únicamente para la comunicación hablada, y nunca para la escrita o para la liturgia, donde se utilizaba el árabe.

Árabe: Lengua oficial del reino nazarí de Granada, conocida igualmente por los moriscos de toda la Península y por buena parte de los sabios y eruditos de la época, pues fueron muchos los escritores musulmanes que la utilizaron para sus libros.

Aragonés: Idioma popular utilizado en toda la corona de Aragón y que, a comienzos del siglo XV, iría desapareciendo progresivamente en favor del castellano.

Bable: Lengua romance utilizada por los estratos populares y rurales de la zona de Asturias y parte de León y Cantabria.

Castellano: Llamado también “español”, es el idioma romance popular utilizado en el reino de Castilla, convertido en oficial por Alfonso X, y el más extendido en la Península.

Catalán: Denominado también “català” es otra de las lenguas romances de la Península, utilizada de forma popular en toda Cataluña, en Baleares y en el reino de Valencia.

Euskera: También conocido como “vasco” o “vascuence”, es la lengua extendida por las zonas rurales de buena parte del reino de Navarra y del norte de Castilla.

Gallego: Denominado también “galaicoportugués”, es otro idioma romance utilizado de forma popular en el reino de Galicia y en Portugal, muy utilizado por trovadores y juglares gracias a su sonoridad.

Hebreo: Idioma erudito del pueblo judío usado casi de forma exclusiva en la literatura, la enseñanza y la liturgia, y que rara vez se utiliza en conversaciones.

Ladino: También conocido como “judeoespañol” es una mezcla del hebreo con palabras castellanas, catalanas, aragonesas e incluso árabes, hablado comúnmente por la minoría judía en toda la Península.

Latín: Junto al árabe y al hebreo, es el idioma de la cultura y la ciencia durante todo el Medioevo y, aunque es usado en la mayor parte de los casos en su forma escrita, muchos sacerdotes y clérigos también lo hablaban con fluidez.

Mozárabe: Dialecto hablado por los mozárabes cristianos del reino de Granada con diversas palabras castellanas y árabes. Al contrario que otras lenguas romances, el mozárabe se escribía siempre con caracteres arábigos, no latinos.

% Idioma Grado de Fluidez

01 – 20%	Sólo se conocen palabras sueltas y alguna que otra frase simple.
21 – 40%	Aunque ya sabe expresarse en el idioma, todavía le cuesta mucho hablarlo y hacerse entender.
41 – 60%	Sabe hacerse entender sin problemas, aunque tiene un marcado acento extranjero.
61 – 80%	Habla con fluidez con un ligero acento que a veces puede ocultar si le pone empeño.
81 – 100%	Idioma natal: no sólo se habla con fluidez, sino que se piensa en dicho idioma.

A discreción del Director de Juego, todo personaje que habite durante un tiempo en una zona que posea un idioma que todavía no domine podrá recibir de forma gratuita Puntos de Aprendizaje para gastar exclusivamente en el aumento de dicho idioma¹¹.

JUEGO (HABILIDAD)

Alea

Esta competencia indica los conocimientos que posee el personaje sobre todo aquello que esté relacionado con los juegos de azar o de tablero de la época: sus reglas, sus normas, las costumbres asociadas a ellos, etc. En aquellas partidas de juegos que no sean de azar, como el ajedrez, todos los participantes podrán realizar una tirada por esta competencia para comprobar quién gana, pero en el resto de juegos de azar, como los dados o las cartas, se deben enfrentar a la característica de Suerte de los contendientes, no a esta competencia. Además, una tirada exitosa les permitirá llevar a cabo trampas durante el transcurso de una partida o detectar si algún otro participante las está realizando y de qué tipo son.

LANZAR (AGILIDAD)

Iacere

Gracias a esta competencia, el personaje podrá arrojar objetos con precisión para que lleguen a un determinado lugar —lanzar un arma a las manos de un amigo, colar una bola por un agujero...—, para afianzar el objeto a un punto en concreto —como una cuerda con garfios en el saledizo de una casa—, o para utilizar un arma arrojadiza —un cuchillo, un hacha de mano, una piedra...—, aunque de este último tema se hablará largo y tendido en el capítulo de combate (pág. 102). Cualquier objeto que quepa en una mano y esté equilibrado puede ser arrojado a una distancia máxima igual a la Fuerza del personaje en varas; si es mayor o no está equilibrado, la distancia se reducirá considerablemente —si el Director de Juego lo estima conveniente se puede arrojar un objeto a una distancia superior a la máxima aplicando un penalizador de -5% por cada vara adicional—.

LANZAS (AGILIDAD)

Hastae

Competencias de Soldado y Noble.

Con esta competencia un personaje podrá utilizar en combate cuerpo a cuerpo todo tipo de armas de asta, sin importar su

¹¹ *Addenda:* Se puede usar la misma proporción que en Conocimiento de Área: por cada año vivido en la zona, el PJ ganará tantos Puntos de Aprendizaje como su valor en Cultura o Percepción (la característica que sea menor de las dos), puntos que sólo usará para subir el porcentaje en Idioma.

tamaño y peso, como la lanza corta, la lanza de caballería, la morosa, etc. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 115).

LEER Y ESCRIBIR (CULTURA)

Legere et Scribere

Esta competencia representa la capacidad de lectura y escritura que posee el personaje sobre todos aquellos idiomas que conoce —si no se posee la competencia de Idioma correspondiente, el PJ no sabrá ni leer ni escribir en ese lenguaje—. Una tirada exitosa le permitiría descifrar un texto escrito de forma apresurada, copiar párrafos de un viejo tomo, falsificar correctamente un documento oficial¹², caligrafiar con buena y hermosa letra un libro de liturgia, traducir un libro de un idioma a otro —siempre que se conozcan ambos idiomas, claro...—, ojear por encima los volúmenes de una biblioteca o dejar constancia de sus conocimientos para la posteridad, aunque el porcentaje que utilizaremos para la tirada de Leer y Escribir nunca podrá ser superior al porcentaje que poseamos en la competencia de Idioma correspondiente.

Exemplum: El alquimista judío Micael ha conseguido, gracias a los contactos de Lope en la corte, libre acceso a la surtida biblioteca del monasterio de Silos, donde localiza un viejo texto árabe que necesita para sus estudios. Micael tiene un 60% en Leer y Escribir, pero en Idioma (Árabe) sólo tiene un 40%, así que a la hora de leer el libro deberá tirar únicamente un 40%: obtiene un 34, suficiente para encontrar lo que deseaba saber.

Es necesario precisar también que en el Medievo no está extendida aún la costumbre de leer en silencio, y se requiere poseer al menos un 50% en Leer y Escribir para hacerlo. Si no posee dicho porcentaje, el personaje lo leerá todo en voz alta, aunque él puede decidir si quiere declamar a grito pelado o prefiere susurrar lo que va leyendo.

LEYENDAS (CULTURA)

Fabulae

Todos los conocimientos que posee un personaje sobre leyendas y cuentos populares se ven reflejados en esta competencia. Con una tirada exitosa de Leyendas podemos descubrir las particularidades y debilidades de algún ser legendario, las supersticiones y creencias más extendidas en una zona, o las historias y fábulas míticas que rodean a un acontecimiento, persona o lugar, aunque la información obtenida debe ser empleada con cierta cautela, ya que las leyendas no tienen por qué ser del todo ciertas. De todas formas, recordamos al Director de Juego que el porcentaje que posee el personaje en su competencia de Leyendas corresponde a las historias y cuentos de su región de origen, por lo que el Director de Juego es libre de otorgarle una mayor dificultad a la tirada —y, por tanto, mayores penalizadores— cuando se trate de reconocer leyendas de una zona alejada de su lugar de nacimiento: por ejemplo, un PJ de origen gallego que tiene 60% en Leyendas podría tener un -25% para reconocer una leyenda catalana o incluso un -50% para una leyenda de origen árabe, a discreción del DJ.

¹² *Addenda:* La competencia Leer y Escribir ha englobado la antigua competencia de Falsificar, aunque siempre que se utilice para falsificar un documento, el DJ debería otorgar una mayor dificultad a la tirada.

MANDO (COMUNICACIÓN)

Imperium

Gracias al uso de esta competencia, el personaje podrá dar órdenes a todos aquellos PNJs que se encuentren a su servicio o tengan un rango o una clase social inferior, ya sea de forma individual o como grupo. Si se obtiene un éxito en la tirada, el PNJ obedecerá la orden recibida, siempre y cuando no sea un mandato que atente contra sus principios, que contradiga las órdenes recibidas por un mando superior al del PJ, o que dañe directa o indirectamente su propia persona o la de sus seres queridos. De todas formas, para evitar que los PJs de posición social alta conviertan a todos los PNJs que aparezcan en el juego en sus comparsas y criados, el Director de Juego podrá limitar el uso de esta competencia si detecta un abuso por parte de los jugadores, o incluso volverla en contra del personaje —fueron tantas las sublevaciones campesinas que tuvieron que sufrir los señores feudales en el Medievo, que una más no importará demasiado—.

También es posible utilizar Mando para intimidar a otro PNJ, ya sea mediante amenazas más o menos veladas, manipulando los sentimientos y emociones del otro, con insultos directos, miradas amenazantes o incluso utilizando la simple presencia del personaje, pues de lo que se trata es de obligar a la víctima a llevar a cabo alguna acción movida únicamente por el miedo. Lo que sí debe quedar claro es que la competencia de Mando nunca podrá usarse para que un PJ obligue a otro PJ a realizar algo que no desee hacer y tampoco puede ser superior al porcentaje que poseamos en el idioma en que se dan las órdenes o se intimida.

MAZAS (FUERZA)

Clavae

Competencia de Villanos y Soldados.

Mediante esta competencia el personaje podrá utilizar en combate cuerpo a cuerpo todo tipo de mazas, sin importar su tamaño o peso, como la maza pequeña, la maza pesada o el garrote. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 117).

MEDICINA (CULTURA)

Ars Medica

La medicina medieval, especialmente en los reinos cristianos, está poco avanzada, basando todos sus diagnósticos y tratamientos en los viejos estudios de médicos romanos y griegos, especialmente Galeno, cuya teoría del equilibrio de los cuatro humores en el cuerpo dominará toda la medicina hasta muy avanzada la Edad Moderna. Los judíos y árabes, sin embargo, poseen técnicas de curación y diagnosis mucho más avanzadas que las cristianas, como demuestran los grandes estudios médicos que se publican en lengua árabe durante toda la Edad Media.

Esta competencia, por tanto, representa el nivel de conocimientos que posee el personaje sobre medicina y anatomía, permitiéndole diagnosticar y curar enfermedades, heridas o envenenamientos, siempre y cuando disponga del equipo médico adecuado —mlecinas, enemas, sangrías, vendas...—, además de tiempo y reposo por parte del paciente. Para más información, consulta el apartado Curación del capítulo III (pág. 97).

MEMORIA (PERCEPCIÓN)

Memoria

Esta competencia determina la capacidad de retentiva del personaje y la posibilidad de acceder rápidamente a los recuerdos

que se poseen sobre experiencias pasadas. Con una tirada exitosa de Memoria —que siempre se debe hacer a instancias del Director de Juego, nunca por propia iniciativa del jugador—, el personaje podrá recordar aquellos detalles que se le habían pasado por alto, un nombre perdido en sus memorias de la infancia o una cara que una vez atisbó entre una multitud. Además, si el DJ piensa que alguno de los jugadores ha olvidado un elemento importante de la aventura que se está jugando, puede hacer tirar al personaje por Memoria para recordárselo y así reconducir la partida.

MÚSICA (CULTURA)

Musica

La música medieval en los reinos peninsulares de los siglos XIV y XV es una mezcla de diversas corrientes musicales, como los cantos sefardíes, las cántigas cristianas, los cantares andalusíes y árabes, las pervivencias de los ritos mozárabes, las influencias francesas del *ars nova* o los sonidos gregorianos del rito romano, impuesto en la liturgia cristiana desde el siglo XII.

Sea como fuere, esta competencia representa los conocimientos musicales que posee el personaje, tanto a nivel teórico, como la lectura de notaciones neumáticas —las partituras del Medievo— o la capacidad de distinguir influencias o autores en una melodía determinada, como a nivel práctico, pues el personaje será capaz de tocar un instrumento en concreto, que debe especificar en cuanto posea un porcentaje en la competencia por encima del valor básico de Cultura. También puede usar el resto de instrumentos, pero tendrá unos penalizadores de -25% a la tirada.

Los instrumentos musicales más utilizados en la Península fueron el arpa, la bandurria, el caramillo, la cítara, la gaita, la flauta, el laúd, el órgano y la vihuela, aunque existieron muchos más.

NADAR (AGILIDAD)

Natare

Siempre que un personaje quiera nadar o bucear tendrá que utilizar esta competencia, que representa su habilidad para moverse en el agua, ya sea sobre o bajo ella. Cada éxito obtenido en la competencia permitirá al personaje moverse hasta 6 varas en un solo asalto, que pueden ser más si obtiene un crítico en la tirada; un fallo solo indicaría que no se mueve ese asalto, pero debe tener cuidado, ya que si falla tres veces consecutivas o si pifia cualquiera de las tiradas, el personaje empezará a ahogarse (véanse las reglas de Asfixia en la pág. 89). Las tiradas de Nadar se pueden ver modificadas por el estado de las aguas —un río agitado, fuertes corrientes, tiempo tempestuoso—, el peso que se lleva encima y la armadura que use el personaje.

También se puede usar Nadar para rescatar a una persona del agua, pero en ese caso la tirada de Nadar se verá reducida a la mitad de su porcentaje, a lo que luego habrá que añadir los posibles penalizadores que el Director de Juego considere oportunos por peso, armadura o estado de las aguas.

NAVEGAR (HABILIDAD)

Navigare

Gracias a esta competencia, un personaje podrá gobernar cualquiera de las embarcaciones que surcan los mares en el Medievo, desde una simple barca de remos hasta la inmensa galera, pasando por galeotas piratas, galeazas mercantiles, carracas italia-

nas o saetas corsarias. Hay que tener en cuenta que las naves pequeñas sí que podrán ser conducidas por el mismo personaje que hace la tirada, pero las embarcaciones más grandes necesitarán una tripulación mínima para poder dirigir las, por lo que en esos casos es habitual hacer una tirada combinada de esta competencia con la de Mando. Además, las tiradas de Navegar que lleve a cabo el personaje podrán verse modificadas por el estado de las aguas, por la climatología —galernas, tempestades, niebla, tormentas— o por la embarcación que utilicemos, ya que no todas poseen las mismas características maríneas.

OCULTAR (HABILIDAD)

Occultare

Gracias al uso de esta competencia, el personaje podrá esconder objetos de pequeño o mediano tamaño para que sea más difícil su localización, como ocultar un cuchillo entre los ropajes, una carta en una estancia o una joya en un baúl. Una tirada exitosa de Ocultar también le permitirá ayudar a otros personajes a ocultarse de la vista de los demás —aunque recordamos que para esconderse uno mismo es necesario utilizar la competencia de Sigilo—. Por todo ello, es habitual enfrentar las tiradas de Ocultar contra la competencia Descubrir de quien trata de encontrar a la persona u objeto ocultos.

PALOS (AGILIDAD)

Fustes

Competencia de Armas de Villano.

Gracias a esta competencia el personaje podrá utilizar en combate cuerpo a cuerpo todo tipo de varas, palos y cayados, como los bastones de combate o los bordones de peregrinos. Para más información consulta el apartado sobre combate (pág. 118).

PELEA (AGILIDAD)

Pugna

Competencia de Armas de Villano, Soldado y Noble.

Esta competencia mide la habilidad del personaje tanto para utilizar sus puños y piernas en un combate como para utilizar tretas más o menos honorables durante el mismo, como zancadillas, empujones, etc. Para más información, consulta el apartado sobre combate, pág. 118.

RASTREAR (PERCEPCIÓN)

Vestigare

Gracias a esta competencia, el personaje podrá seguir el rastro que un animal o una persona deja tras de sí mediante la observación del terreno, como huellas, pisadas en el barro o en la nieve, excrementos dejados por el animal, pelaje en un arbusto, ramas quebradas en un sendero, despojos abandonados, etc. También permitirá acechar a una persona o animal que se tiene a la vista en una ciudad o en un despoblado, y poder así seguirlo sin que la víctima se percate de ello —aunque este uso de Rastrear requiere enfrentar la competencia contra el Descubrir de la persona o animal vigilado—. Además, esta competencia permitirá ocultar las huellas que dejamos tras nosotros para evitar que podamos ser rastreados por otros personajes —aunque también conlleva ralentizar nuestra marcha—, o encontrar en una zona deshabitada refugio, alimento, caza, agua y todo lo necesario para poder sobrevivir a la intemperie.

SALTAR (AGILIDAD)

Salire

Esta competencia representa la capacidad que posee el personaje para llevar a cabo todo tipo de saltos, ya sean de altura o de longitud. Siempre que haya tomado carrerilla para coger impulso, una tirada exitosa de Saltar le permitiría al personaje realizar un salto igual a su altura en vertical o hasta dos veces su altura si lo realiza en horizontal. Si se realiza el salto sin coger carrerilla, la distancia recorrida se verá reducida a la mitad, e igualmente, si se obtiene un crítico en la tirada, el DJ puede aumentar de forma razonable la distancia saltada¹³. Además, una tirada de Saltar le permitiría al personaje llevar a cabo acrobacias sencillas o incluso girar en el aire para aterrizar de la mejor forma posible durante una caída, como se explica en el apartado sobre salud y heridas (pág. 89).

SANAR (HABILIDAD)

Sanare

Si la competencia Medicina incluye todos los conocimientos teóricos que el personaje puede poseer sobre la anatomía médica y el tratamiento de enfermedades, esta competencia pretende cubrir todos aquellos métodos prácticos de curación que no pertenecen exclusivamente a la ciencia medicinal, unos tratamientos muy similares a nuestros actuales primeros auxilios¹⁴. Por eso, con una tirada exitosa de Sanar podemos estabilizar a un herido agonizante, restañar una hemorragia, extraer una flecha, reanimar a un ahogado o hacer volver en sí a una persona desfallecida. Para más información sobre el uso de Sanar consulta el apartado sobre curación (pág. 97).

SEDUCCIÓN (ASPECTO)

Delenimentum

Gracias a esta competencia, el personaje podrá mantener una relación lo más íntima posible —por decirlo de una manera bonita— con un miembro del sexo opuesto, o incluso del mismo sexo si ambos personajes comparten aficiones similares en materias carnales. Claro que, como ocurre en la vida real, el juego de la conquista amorosa no es llegar y besar el santo, y es que para poder seducir completamente a una persona, el PJ deberá tener éxito en tres tiradas consecutivas de Seducción: con la primera tirada se iniciará la fase de la amistad, en la que la pareja compartirá confidencias y secretos íntimos —lo cual puede resultar muy útil para recabar información—; la segunda tirada indica una verdadera confianza en la pareja, sucediéndose los abrazos, los besos y las caricias; y por fin, tras la última tirada, el personaje conseguirá llegar, literalmente, a la cama de la otra persona —o a algún otro sitio reservado y discreto, si no se es muy remilgado—¹⁵. Claro que un solo fallo en alguna de las tres tiradas romperá todo el proceso y habrá que empezar desde el principio, mientras que una pifia en cualquiera de las fases significará que el PJ ha ofendido gravemente a la otra persona, con todo lo que ello pueda conllevar si ésta es de naturaleza vengativa o tiene familiares dispuestos a lavar, según que afrentas, el honor.

CONSILIUM ARBITRO: EL TIEMPO EN AQUELARRE

La mayor parte de las veces, el tiempo que transcurre a lo largo de una partida equivale al tiempo real en que jugamos: si los personajes hablan entre ellos o con PNJs, el tiempo transcurrido dentro y fuera del juego es similar y, por tanto, carece de importancia. Pero existen dos situaciones concretas en las que el tiempo de juego y el real difieren considerablemente.

La primera se produce cuando se trata de realizar una acción prolongada en el tiempo, como dormir, viajar, construir una carreta, etc. En estos casos, el DJ se limitará a realizar un fundido en negro: el personaje acomete la acción y a continuación el DJ pasa directamente al final de la misma o al momento en que se haya podido ver interrumpida. Si cogemos el ejemplo del viaje, el personaje sale del pueblo y el DJ pasa directamente a la llegada a su destino o, si le atacaran bandidos en el camino, a la zona en la que ha sido emboscado.

La segunda circunstancia que requiere una medición del tiempo diferente a la real se produce en aquellas situaciones en las que pueden ocurrir multitud de cosas en muy poco espacio de tiempo. El ejemplo por excelencia es el combate, en el que pueden llevarse a cabo una gran cantidad de acciones en unos escasos minutos, pero también ocurre en otras circunstancias: atravesando un río caudaloso, trepando a la muralla de una ciudad asediada, etc. En estos casos, utilizaremos el “asalto”, que podemos definir como el tiempo que necesita un personaje para llevar a cabo dos acciones de combate —hablaremos de ello en el capítulo de combate—, y que equivale de forma aproximada a 12 segundos de tiempo real.

Como ya habrás observado, esta competencia no depende de ninguna de las siete características principales, sino de una de las secundarias, Aspecto. A pesar de todo, su utilización no difiere en nada del resto de competencias; a lo sumo, permitirá al PJ aumentar más fácilmente el porcentaje de Seducción por encima del 100% si cuenta con un Aspecto superior a 20.

SIGILO (AGILIDAD)

Sigillum

Si el personaje desea pasar desapercibido ésta es la competencia que deberá utilizar, pues con ella podrá moverse de forma silenciosa, haciendo el menor ruido posible; mezclarse en una multitud para escapar de una persecución o esconderse en las sombras para evitar ser visto. Es habitual que las tiradas de Si-

¹³ *Addenda*: Actualmente, el récord de longitud ronda los nueve metros y el de altura en torno a los dos metros y medio, pero ten en cuenta que se trata de deportistas profesionales.

¹⁴ *Addenda*: De hecho, esta competencia se denominaba Primeros Auxilios en las anteriores ediciones de *Aquelarre*.

¹⁵ *Addenda*: Si el Director de Juego lo considera pertinente, puede enfrentar la tirada de Seducción del PJ con la Templanza del PNJ que está siendo seducido, especialmente si se trata de PNJs importantes en el transcurso de la aventura.

gilo sean modificadas por el Director de Juego teniendo en cuenta la situación concreta en la que tiene lugar la acción del personaje, pues el clima (niebla, lluvia, nieve...), los objetos circundantes (rocas, árboles, hojas caídas, muros...), o el momento (noche, día...) pueden favorecer o dificultar los intentos del personaje de pasar desapercibido. Además, es muy frecuente enfrentar la competencia de Sigilo del personaje que se oculta contra el Descubrir o Escuchar de aquéllos que pueden descubrirle¹⁶.

TEOLOGÍA (CULTURA)

Theologia

Esta competencia representa los conocimientos que posee el personaje sobre las doctrinas, los dogmas, la liturgia, los ritos y la historia de la religión que profesa, ya sea cristianismo, judaísmo o islamismo. Con una tirada exitosa de Teología podrá saber, por ejemplo, la regla que rige un monasterio cisterciense, cómo distinguir a un obispo de un arzobispo, a qué santo se puede rezar para infundir valor en el combate, en qué lugar de un templo se suelen guardar los objetos preciosos o qué versículo del Corán debemos utilizar para alejar el mal de ojo. Naturalmente, Teología es una competencia primordial para todos aquéllos que deseen realizar rituales de fe.

Ya que las tres religiones que se practican en la Península poseen algunos puntos en común, un PJ de una de dichas religiones también puede llegar a conocer determinados aspectos de las otras dos religiones que no profesa: para ello, deberá hacer una tirada por su valor de Teología con un penalizador de -50%, a no ser que posea la competencia de Idioma que se utiliza en la religión de la que se quiere saber algo — que puede ser latín, hebreo o árabe —, ya que, en este caso, podrá tirar por dicho porcentaje con un -25% si el resultado así obtenido es mayor que el de Teología -50%. De todas formas, al igual que ocurre con las tiradas combinadas, el porcentaje de Idioma no podrá ser nunca superior al valor de Teología que tenga el personaje.

Exemplum: El alquimista Micael anda dándole vueltas a un párrafo del libro árabe que consiguió localizar en el monasterio de Silos, donde se asegura que la invocación que allí se describe sólo tendrá éxito si se realiza en el tiempo de la oración del al-Magreb. El DJ le indica que si tiene éxito en una tirada de Teología (Islámica) podrá averiguar el significado de la frase; por desgracia, Micael, de origen judío, tiene una Teología del 30% centrada en el judaísmo, por lo que debería tirar con un penalizador de -50%, al no tratarse de su religión, lo que

¹⁶ *Addenda:* La competencia de Sigilo comprende las dos antiguas competencias de Discreción y de Escondarse.

daría un total de -20% a la tirada. Por otro lado, también es cierto que Micael posee un 40% en Idioma (Árabe), así que decide utilizar este porcentaje, que debe reducir en -25%, quedando a 15% (aún inferior a su Teología Hebrea, que es 30%). Lanza los dados y obtiene un 14, suficiente para tener éxito: el DJ informa al alquimista de que esa oración es la que realizan los musulmanes al caer la tarde.

TORMENTO (HABILIDAD)

Supplicium

La vida en el Medievo era dura y difícil, y esta competencia, habitual en soldados, bandidos e inquisidores, lo demuestra, pues gracias a ella el PJ podrá sonsacarle información a una persona utilizando métodos físicos o psicológicos, pero en todo caso, claramente violentos. Si se utiliza de forma intimidatoria, sin ánimo de hacer daño físico al otro, el personaje deberá enfrentar su tirada de Tormento a la Templanza de su víctima: si gana el enfrentamiento, el personaje atormentado dirá lo que el PJ quiera saber. En el caso de que el personaje opte por utilizar la tortura física, también deberá enfrentar su Tormento con la Templanza del otro, aunque éste último tendrá un penalizador de -25% en su tirada. Claro que si el PJ falla su tirada de Tormento, dañará a su víctima, provocándole la pérdida de 1D6 Puntos de Vida; y si pifia, la persona torturada muere en el acto. Un crítico en cualquiera de las situaciones supone ganar de forma automática el enfrentamiento y que la víctima hable directamente.

TREPAR (AGILIDAD)

Scandere

Al utilizar esta competencia el personaje podrá subir por superficies y terrenos más o menos verticales, como murallas, acantilados, riscos, árboles o paredes. Un éxito en una tirada de Tregar significa que el personaje puede escalar en ese asalto una distancia máxima de 4 varas — gastando sus dos acciones de asalto —, y aunque un fallo supondría no moverse en dicho asalto, dos fallos consecutivos o una pifia en la tirada conllevaría la caída del personaje — consulta el capítulo III sobre salud y heridas para determinar los efectos de la caída, pág. 89 —. Si la necesidad obliga, el personaje podría recorrer una distancia mayor cada asalto, aunque deberá restar -10% a su porcentaje de Tregar por cada vara adicional que desee subir ese asalto. Claro que siempre se pueden utilizar escalas, gradillas o cuerdas para ayudarse en el ascenso, utensilios éstos que pueden proporcionar hasta un +40% a la tirada de Tregar.

Características Secundarias



LEGADOS a este punto del capítulo ya sabes qué son las características y para qué se usa cada una de las competencias del personaje. Es momento, pues, de que hablemos de un puñado de rasgos que, aunque se denominan Características Secundarias, tienen una gran importancia en *Aquelarre*. Algunas de ellas son bastante más inasibles que las Características Primarias y las

Competencias, como la Suerte; otras definen las creencias y la salud física y mental del personaje, como la Racionalidad/Irracionalidad, la Templanza o los Puntos de Vida; mientras que el resto nos describen la apariencia externa del personaje — Aspecto, Altura, Peso y Edad —. Pero para no liarnos, lo mejor será que hablemos de cada una de estas características secundarias de forma independiente.

Suerte

Fortuna

Esta característica representa, por un lado, la buena estrella del PJ, su fortuna, su ventura. En resumidas cuentas: su potra. Pero, además, también simboliza esa pizca de agallas y coraje que todos nosotros poseemos en mayor o menor medida, y que sacamos en determinadas ocasiones difíciles en las que todo parece perdido, cuando tentamos a la suerte —nunca mejor dicho— y le echamos un par al asunto. Y es que gracias a la Suerte, un personaje de *Aquelarre* se podrá enfrentar a situaciones complicadas con un poco más de seguridad en sí mismo e incluso salir victorioso de retos que parecían, en principio, imposibles de solventar. Veamos cómo podemos utilizarla en el juego.

Como vimos en el capítulo anterior, el nivel de Suerte se calcula sumando la Percepción, la Comunicación y la Cultura del PJ, lo que nos dará un número entre 15 y 60. Esta cifra se usará en el juego de dos formas bien distintas, a las que llamaremos Suerte Inicial y Suerte Actual para poder distinguirlas.

La primera de ellas, la Suerte Inicial, se utiliza como el resto de competencias, ya que mide a nivel de porcentaje el grado de fortuna y suerte de que dispone el personaje en un momento dado. Y es que el Director de Juego puede pedirle a un personaje que realice una tirada de Suerte cuando se produzca una situación en la que el azar determine la acción del PJ, ya sabes, una de esas ocasiones en las que todo depende de la casualidad y de tener un golpe de suerte: ¿habrá una rama a la que agarrarme si me caigo del precipicio? ¿Estará el libro que busco entre los que he cogido precipitadamente de la estantería? ¿Habrá en este corral una oca de plumas negras para el talismán que estoy preparando? La tirada se resuelve de la manera habitual: si tiene éxito, el personaje tiene un golpe de buena fortuna —hay una rama a la que agarrarse, ha cogido el libro correcto, encuentra una pluma de oca negra—; si falla, pues lo sentimos mucho, pero así es la vida.

Naturalmente, si el Director de Juego lo ve conveniente puede asignarle un nivel de dificultad a la tirada de Suerte para la situación en la que se lleva a cabo la misma.

Exemplum: *Lope decide localizar como sea a la ladronzuela que le robó su dinero en la plaza y, para ello, acompañado de su amigo Micael —que ya ha vuelto de Silos—, ha estado realizando varias indagaciones por las zonas menos recomendables de la ciudad. Gracias al soplo de un viejo mendigo, el cortesano ya conoce el nombre de la mujer, María de Cañas, y averigua que suele reunirse con otros de su calaña en una tabernucha de las afueras de Burgos llamada El Petro Trotador. Ni cortos ni perezosos, Lope y Micael se presentan allí al caer la noche para tratar de localizar a María: el Director de Juego le indica al jugador que lleva a Lope que deberá hacer una tirada de Suerte para comprobar si esta noche se dejará ver por el lugar la ladrona. El cortesano tiene un porcentaje en Suerte Inicial de 40%, así que tira los dados y obtiene un 34: Lope tiene suerte, pues nada más entrar, al fondo del local, difuminada por el humo que sale de la chimenea, reconoce el rostro de María.*

La otra forma de utilizar la Suerte, la que hemos llamado Suerte Actual, permitiría al personaje modificar el resultado de las tiradas que realice durante el juego. Para hacerlo, el jugador debe declarar que piensa utilizar su Suerte antes —repito para los del fondo: antes— de lanzar los dados; a continuación llevamos

a cabo la tirada y gastamos la Suerte en función del resultado obtenido, como se indica a continuación:

- ✧ Si la tirada ha sido un fallo, el jugador deberá restar a su Suerte Actual la diferencia existente entre el resultado obtenido en los dados y el mínimo necesario que tenía que haber sacado en los dados para tener éxito: a todos los efectos, la tirada ha sido exitosa. Pero si esa diferencia es mayor que la cantidad de Suerte Actual que tenemos, pues lo gastamos todo y encima no tendremos éxito (ya sabes lo traicionera que es la suerte).
- ✧ Si la tirada ha sido de por sí un éxito, no tendremos necesidad de gastar Suerte, aunque deberemos gastar 1 punto de Suerte Actual, por las molestias.

Como puedes ver, la Suerte Actual se va reduciendo conforme se va utilizando y puede llegar a quedar incluso a 0, pero eso no significa que ocurra lo mismo con la Suerte Inicial, que nunca se ve modificada —excepto cuando varían los valores de las características en las que se basa: Comunicación, Percepción y Cultura—. Por muy reducida que tengamos la Suerte Actual, la Inicial siempre tendrá el mismo porcentaje, y con él haremos las tiradas pertinentes.

CONSILIVM ARBITRO: LA SUERTE Y LOS PNJs

En principio, la característica secundaria de Suerte sólo pertenece a los personajes jugadores, y ningún PNJs dispondrá de ella para cambiar sus tiradas (al fin y al cabo, aunque sea por algo tan inconstante como el azar, los PJs se diferencian del resto). Pero también puedes hacer que los PNJs principales de una aventura, especialmente si son los enemigos o antagonistas de los PJs, puedan tener su propia característica de Suerte, que se calculará de la forma habitual (suma de PER + COM + CUL), pero que usarán de manera diferente: cuando uno de los PJs quiera hacer una tirada que pueda afectar a ese PNJ (un ataque contra él, un hechizo, incluso una simple tirada de Empatía para ver si miente), tú, como DJ, puedes declarar que el PNJ usa Suerte para contrarrestar esa tirada: de esa forma, si la tirada falla, el PNJ se quita 1 punto de Suerte, pero si la tirada tiene éxito, el PNJ restará de su Suerte tantos puntos como el valor por el que haya sacado la tirada, y la tirada se considerará fallida. En caso de que la tirada se hubiera conseguido por más cantidad que la Suerte que le queda al PNJ, éste perdería toda y la tirada seguiría siendo un éxito. Es muy similar al uso de la Suerte en los PJs, pero al contrario.

Naturalmente, si un PJ declara que va a usar su Suerte antes de que lo haga el PNJ, éste no podrá hacerlo, pero también al contrario: si el PNJ declara que usará su Suerte para hacer fallar al PJ, éste ya no podrá declarar que utilizará la suya para obtener un éxito.

Nada impide que un jugador utilice la Suerte Actual de su personaje para modificar la tirada del personaje de otro jugador, realizando una especie de donación de Suerte, siempre y cuando se anuncie antes de la tirada — repito de nuevo, antes —, se use para modificar el resultado de forma positiva — vamos, que no podemos gastar Suerte para hacer fallar la tirada de otro personaje — y, lo más importante, que ambos jugadores estén de acuerdo con la donación.

Por último recordamos a todos aquéllos que gusten de retorcer las reglas a su favor, que la Suerte sólo puede ser utilizada para obtener éxitos normales: si una tirada en concreto requiere un éxito crítico, no podemos gastar Suerte para aumentar nuestro porcentaje y, por tanto, el del resultado crítico. Los críticos se deben conseguir siempre utilizando los porcentajes normales de las competencias.

Exemplum: Sin pensárselo dos veces — gran error, por cierto —, Lope se lanza a por la ratona y antes de que ella pueda darse cuenta de lo que sucede, la coge por el brazo e intenta sacarla de la taberna por una puerta trasera. María, mujer a la que no gustan las ataduras, y mucho menos las forzosas, se revuelve y descarga toda su rabia en un rotillazo dirigido a la entrepierna del cortesano. Lope, que se esperaba cierto grado de forcejeo, decide esquivar el ataque de María, y aunque sólo dispone de un miserable 20% en Esquivar, anuncia antes de tirar los dados que va a gastar Suerte. Una sabia decisión, ya que la tirada ha dado como resultado un 56: Lope gasta 36 puntos de Suerte Actual (la diferencia entre el 56 que ha sacado y el 20 que debía sacar como mínimo), pero consigue esquivar el certero y posiblemente doloroso rotillazo que María le iba a endilgar sin contemplaciones, con lo que puede sacar a la fierecilla de la taberna. El cortesano se queda ahora con tan sólo 4 puntos de Suerte Actual, lo que no significa que haya cambiado su Suerte Inicial, que se mantiene todavía en un bonito 40%.

Te preguntarán cómo pueden recuperar los personajes la Suerte Actual que vayan gastando. Es muy fácil: al final de la aventura recuperarán todos los puntos de Suerte que hayan gastado en el transcurso de la misma. Eso no quiere decir que los jugadores no deban pensárselo un poco antes de gastar su Suerte Actual, pues no se sabe nunca cuándo podrán volver a disponer de ella. De todas formas, recomendamos al Director de Juego que, si se trata de una aventura de cierta extensión, recompense a los personajes con una recuperación total o parcial de los puntos de Suerte cada vez que éstos consigan acabar parte de la misma.

TEMPLANZA

Temperatio

Para la doctrina cristiana medieval la templanza es, junto a la fortaleza, la prudencia y la justicia, una de las cuatro virtudes cardinales, la que permite al hombre refrenar sus instintos y pasiones mediante el simple uso de su fuerza de voluntad. En *Aquelarre*, sin embargo, hemos querido ir un poco más lejos, sin desvirtuar, eso sí, la idea esencial.

La característica secundaria de Templanza mide a nivel porcentual la resistencia mental que posee un personaje, su grado de tenacidad, obstinación, entereza y firmeza anímica. Gracias a ella, un personaje podrá contemplar sin inmutarse escenas que harían desmayarse a gentes más delicadas, resistirá una sesión de torturas sin soltar prenda o podrá enfrentarse a terrores infernales cuya sola visión desmoralizaría a un Rolando

redivivo, siempre y cuando, naturalmente, tenga un buen porcentaje en dicha característica.

En el ámbito de las reglas, se utilizará Templanza en cada una de las siguientes situaciones:

- ✧ Algunas criaturas irracionales pueden provocar terror y miedo en todos aquéllos que se enfrenten a ellas, ya sea por su mera presencia o por el uso de determinados poderes únicos, como la presa del Abrazamozos. En estos casos, y tal y como aparece en la descripción de dichas criaturas, el personaje deberá realizar una tirada más o menos difícil de Templanza para sobreponerse al terror que le provocaría esa criatura.
- ✧ Si se utiliza la competencia de Tormento sobre un personaje, se podrá realizar una tirada enfrentada de la competencia del torturador contra la Templanza del personaje atormentado, para evitar de esa forma ceder ante la tortura y el dolor.
- ✧ Se deberá realizar una tirada de Templanza con éxito para sobreponerse a los efectos de algunos de los rasgos de carácter, vergüenzas u orgullos que pueda tener el personaje. Por ejemplo, si tenemos un PJ que le tiene un miedo atroz al agua, deberá tener éxito en una tirada de Templanza si queremos que atraviese un río, aunque sea poco profundo.
- ✧ Algunos hechizos permiten también que se pueda realizar una tirada de Templanza para evitar, siquiera durante unos segundos, escapar a los efectos de la magia, aunque avisamos desde ya mismo que es muy complicado mantener ese grado de voluntad demasiado tiempo.
- ✧ En determinadas situaciones, y siempre a discreción del DJ, el personaje deberá llevar a cabo tiradas de Templanza para sobreponerse a la visión de escenas especialmente violentas, sangrientas o incluso dantescas: un campo de batalla horas después de haber finalizado el combate, la guarida de un brujo goético repleta de vísceras de sus víctimas, una ojeada a las planicies infernales pobladas de demonios y condenados, etc. Si falla la tirada, la mente del personaje se colapsará ante lo que está contemplando y sufrirá las consecuencias de tan brutal panorama: nerviosismo, náuseas, vómitos, desmayos, etc. De nuevo, será el Director de Juego el encargado de decidir los efectos concretos del fallo en la tirada de Templanza, basándose en el resultado de la misma y en el tipo de escena que provocó la tirada.

Exemplum: Una vez fuera de la taberna, Lope y Micol tratan de sonsacarle a María la localización de los dineros que ésta le robó al cortesano. Lo que no sabe ninguno de los dos es que la ladrona también estaba siendo buscada por otra persona, una bruja goética de negro y retorcido corazón que había utilizado para localizarla a uno de sus sirvientes, un monstruoso afriet (monstruo alado usado como montura, cuya mera presencia provoca terror). Así que mientras Lope interroga a María sobre el paradero de su bolsa, Micol contempla cómo de entre las sombras surge un ser alado de apariencia terrible que gruñe y rugie dispuesto para el ataque. Los tres personajes, Lope, Micol y María, deben hacer una tirada de Templanza: el cortesano y la ladrona tienen éxito, pero el alquimista no, que contempla petrificado cómo se acerca lentamente este engendro del infierno. Por suerte, antes de que pueda ocurrir algo desastroso, María le lanza un cuchillo al afriet, distrayéndole el tiempo justo para que Lope coja del brazo a Micol y

salga corriendo junto a la ladrona, pensando para sí mismo que tiene que preguntarle a María qué demonios era la cosa que habían visto.

El porcentaje que posee un personaje en Templanza no es un valor fijo, ya que cabe la posibilidad de que aumente o disminuya, según el comportamiento que vaya demostrando el personaje a lo largo de las aventuras que vaya jugando. Y es que el Director de Juego puede otorgar puntos de Templanza a aquellos personajes que se hayan comportado de forma valerosa durante una aventura, o quitárselos, si lo han hecho de manera cobarde. En todo caso, el aumento o la disminución no debería ser superior al $\pm 5\%$ — un $\pm 1\%$ o un $\pm 2\%$ debería ser lo normal — y sólo debería suceder en aquellos casos especialmente significativos de valentía o cobardía.

RACIONALIDAD (RR) / IRRACIONALIDAD (IRR)

Rationalitas / Irrationalitas

El mundo de *Aquelarre* se encuentra dividido en dos realidades diferentes y antagónicas. Por un lado se encuentra el mundo racional, al que pertenece el día, la luz, la ciencia y la fe; en el lado opuesto encontramos el mundo irracional, señorío indiscutible de la noche, la oscuridad, la magia y el demonio. Para reflejar esta dicotomía, cada uno de los personajes de *Aquelarre* posee un valor en Racionalidad (RR) y otro en Irracionalidad (IRR): los porcentajes de ambas características sumarán siempre 100% y si alguna de las dos sube, la otra baja, y viceversa. Cada una refleja la solidez de las creencias del personaje: cuanto mayor sea el porcentaje en una de esas características, más firmes serán los ideales del PJ acerca de la existencia de la realidad en la que cree. La RR no puede aumentar por encima del 100%, aunque no ocurre igual con la IRR, que sí que puede llegar al 200% (lo que conlleva, por cierto, que la RR disminuya hasta un bonito -100%).

Existen otras dos características secundarias, los Puntos de Concentración (PC) y los Puntos de Fe (PF), que se calculan usando el porcentaje que tenemos respectivamente en IRR y en RR, pero de ellas ya hablaremos tranquilamente en el capítulo V, donde también puedes encontrar más información sobre la Racionalidad y la Irracionalidad (pág. 127).

PUNTOS DE VIDA (PV)

Puncta Vitae

Como ya vimos en el capítulo de creación de personajes, los Puntos de Vida (PV) que posee un PJ son iguales a su característica de Resistencia, y con ellos mediremos su estado de salud: si los tiene intactos, se encontrará completamente sano, pero conforme vaya recibiendo daños o sufriendo otro tipo de dolencias —enfermedades, envenenamientos...—, irá restando PV de su total hasta que consiga recuperarlos mediante la curación, o pierda tantos que nos veamos obligados a asistir al funeral de nuestro querido personaje.

Para más información, consulta el apartado correspondiente del siguiente capítulo, dedicado a la salud y a las heridas (pág. 87).

ASPECTO (ASP)

Species

Como ya habrás observado, ninguna de las siete características principales nos informa de cuál es exactamente la apariencia física que



posee nuestro personaje: ¿será una hermosa dama de trenzas rubias y piel de seda? ¿O el hermano feo de Quasimodo? ¿O quizás una persona corriente y moliente?

Tabla de Aspecto

Aspecto Apariencia

- 1 - 5 **Claramente repugnante:** La sola visión de tu rostro puede asustar a los niños y producir náuseas en aquéllos que te miran, lo que puede deberse a deformaciones, pústulas o verrugas.
- 6 - 8 **Marcadamente fea:** Tu fealdad es soportable, aunque tu rostro será fácilmente identificable en una multitud.
- 9 - 11 **Mediocre:** Tienes una apariencia insulsa. No eres feo, pero tampoco tienes chispa.
- 12 - 17 **Normal:** Pues que quieres que te diga, ni chicha ni limoná. Una cara como la de tantos otros.
- 18 - 20 **Atractiva:** No eres lo que se dice una verdadera belleza, pero tienes ese “nosequé” que hace que los demás se fijen en tu rostro.
- 21 - 23 **Hermosa:** Tu rostro es bello y todos alaban tu hermosura a la primera de cambio, especialmente el sexo contrario.
- 24 - 26 **Belleza casi inhumana:** Nadie puede apartar la mirada de tu rostro y todos los que te ven recordarán durante mucho tiempo tu sobrecogedora belleza.

Para saberlo tendrás que consultar la característica secundaria de Aspecto, la cual indica el grado de atractivo físico que posee el personaje, mayor cuanto mayor sea el valor de Aspecto. Para que puedas hacerte una idea de a qué tipo de apariencia externa

corresponde cada uno de los valores que tengamos en Aspecto, consulta la siguiente tabla y apunta en el apartado de ASP de la Hoja de Personaje el tipo de apariencia que posee exactamente el PJ.

Además de medir el grado de belleza que posee el personaje, el Aspecto también se utiliza como base porcentual para la competencia de Seducción, así que todos aquéllos que deseen emular las andanzas de los protagonistas del *Libro de Buen Amor* deberán cuidar su Aspecto que, aunque es prácticamente imposible aumentarlo —se dice que sólo ciertos hechizos concretos pueden conseguirlo—, es mucho más fácil disminuirlo, especialmente si andamos todo el día metidos en combates y escaramuzas, donde las cicatrices andan a la orden del día.

EDAD, ALTURA Y PESO

Aetas et Statura et Pondus

Para acabar esta sección dedicada a las características secundarias hablaremos de la Edad, la Altura y el Peso, características éstas que casi se explican por sí solas, ya que son exactamente lo que representan. La primera, la Edad, son los años que posee el personaje, una característica especialmente importante para los PJs que jueguen campañas de larga duración, en la que los años pasan de forma inexorable acercando al personaje a los achaques que conlleva la vejez (véanse las reglas de Envejecimiento en el capítulo dedicado a la salud, pág. 95).

Las otras dos, Peso y Altura, nos indican el peso en libras y la altura en varas que posee el personaje, unos valores que raramente cambiarán a lo largo de la aventura y que servirán para describir la apariencia externa del personaje o para aquellas situaciones en las que sea importante saber cuánto pesa o cuánto mide el PJ: ¿Aguantarán esas escaleras desvencijadas tu peso? ¿Podrás alcanzar el libro que hay encima de esa estantería?, etc.

Mejora del Personaje



L igual que ocurre a lo largo de nuestra propia vida, conforme pasen los años y vayan protagonizando las aventuras que el Director de Juego tenga a bien presentarles, los personajes de *Aquelarre* vivirán todo tipo de situaciones y experiencias, y aunque en muchas de ellas sufrirán pérdidas considerables —de dinero, de amistades, o incluso de algún que otro miembro o extremidad...—, en otras, por el contrario, recibirán valiosas recompensas en forma de riquezas, de tierras, de contactos o, como no, de conocimientos. Y es que ocurra lo que ocurra y pase lo que pase en la vida de un personaje, conforme vaya poniendo a prueba sus aptitudes y habilidades éstas irán sufriendo de forma gradual, pues de todo se aprende en esta vida. Además, como dice el refrán —que nos viene que ni pintado—: “No sabe más el diablo por diablo, sino por viejo”.

PUNTOS DE APRENDIZAJE (PAp)

Puncta Experimentiae

El crecimiento y desarrollo de un personaje en *Aquelarre* se interpreta en el juego mediante la subida paulatina de sus competencias, y es que conforme vaya pasando el tiempo, especialmente si el PJ dedica ese tiempo a estudiar o a participar en aventuras, los

porcentajes en las competencias del PJ irán aumentando de forma gradual. Para representar esa subida, cada vez que el personaje lleve a cabo una aventura, se entrene en una habilidad o simplemente cumpla con sus obligaciones cotidianas, recibirá un determinado número de Puntos de Aprendizaje (PAp), puntos que el personaje podrá gastar de forma más o menos libre en aumentar los porcentajes de las competencias utilizadas.

Naturalmente, cuanto más habilidoso se es en una disciplina o cuantos más conocimientos se poseen en una materia más difícil será aprender algo nuevo, lo que implica gastar más Puntos de Aprendizaje conforme más alto sea nuestro porcentaje, como podrás observar en la Tabla de Mejora de Competencias que tienes más abajo: nos será mucho más fácil aumentar en +5% una competencia que tengamos al 20%, ya que todo lo que aprendemos nos parece nuevo, que si la tuviéramos al 80%, donde poco es lo que nos queda ya por conocer sobre esa disciplina.

Claro que para esfuerzo, el que debemos hacer si queremos aumentar el porcentaje de una competencia que tengamos a números negativos o si queremos subir una competencia más allá del nivel de la característica en la que se basa multiplicado por cinco —por ejemplo, más allá de 75% si es una competencia que

Tabla de Mejora de Competencias

Porcentaje de Competencia a la que queremos llegar	Coste en Puntos de Aprendizaje
0 o inferior	Cuesta 10 PAp aumentar en +1% la competencia.
1 - 30	Cuesta 1 PAp aumentar en +1% la competencia.
31 - 60	Cuesta 2 PAp aumentar en +1% la competencia.
61 - 80	Cuesta 3 PAp aumentar en +1% la competencia.
81 - 90	Cuesta 4 PAp aumentar en +1% la competencia.
91 - 100	Cuesta 5 PAp aumentar en +1% la competencia.
Sobrepasar el nivel de la Característica x5	Cuesta 10 PAp aumentar en +1% la competencia.
101 o superior*	Cuesta 25 PAp aumentar en +1% la competencia.

* Las subidas por encima del 100% se consideran casos muy concretos y sólo se permitirán con el beneplácito del DJ.

se basa en una característica de nivel 15—, ya que en estos dos casos estaremos no sólo aprendiendo, sino forzando nuestras propias capacidades innatas, lo que se ve reflejado en la desmesurada cantidad de Puntos de Aprendizaje que debemos gastar. De todas formas, y como siempre hay una excepción a la norma, las competencias que se basan en Cultura pueden aumentar sin ningún problema; es como si en lo concerniente a la subida de competencias, todos tuviéramos un nivel de 20 en Cultura, lo que nos permite llegar al 100% sin ningún impedimento.

Ahora que ya sabemos cómo podemos gastar los PAp, llega el momento de saber cómo se obtienen y a qué competencias podemos asignarlos. Para ello vamos a hablar de los tres métodos de mejora del personaje que existen en *Aquelarre*: la Experiencia, la Enseñanza y el Ejercicio de la profesión.

EXPERIENCIA

Experientia

Este primer método de obtención de Puntos de Aprendizaje es el más común de los tres, ya que tiene lugar siempre que termina una aventura de *Aquelarre* —o una parte de la misma si se trata de una campaña de larga duración—, momento en el que el Director de Juego recompensará a todos los personajes que hayan participado en la misma con un número determinado de PAp basándose, para ello, en la mayor o menor dificultad de la misma —entre 10 (muy fácil) y 100 (casi imposible)—; en las acciones que los personajes hayan llevado a cabo; en las ideas —exitosas o no— que hayan tenido los jugadores y en la mejor o peor interpretación que hayan hecho de sus respectivos personajes.

Aunque siempre corresponderá al DJ determinar el número exacto de PAp que asignará a cada personaje, aquí te presentamos una pequeña guía para que los Directores con menos experiencia en el juego sepan aproximadamente cuánto deben otorgar a cada uno de los jugadores¹⁷. De todas formas, en ningún caso se deberían conceder más de 100 PAp a un mismo personaje por una aventura, y esto sólo en casos muy extremos.

Los Puntos de Aprendizaje obtenidos con el método de la experiencia sólo se pueden utilizar para aumentar aquellas competencias que se hayan utilizado con éxito durante la aventura en la que se otorgaron. Siempre que obtengas un éxito en una tirada de competencia, márcala con una “X” —si le echas un vistazo a la Hoja de Personaje verás que justo al lado de la puntuación de cada una de ellas hay un recuadro para hacerlo—, y así, al llegar al final de la aventura, sabrás exactamente cuáles son las competencias en las que puedes gastar los PAp obtenidos.

¹⁷ *Addenda*: Si necesitas más ayuda, consulta el reparto de PAp que aparece en las aventuras publicadas.

Como ocurre con el resto de métodos de obtención de PAp, todos los Puntos de Aprendizaje conseguidos al final de la aventura deben gastarse en ese momento; no puedes guardarte los puntos para otra ocasión, ni mezclarlos con los conseguidos mediante la enseñanza o el ejercicio de la profesión, ni mucho menos usarlos para subir aquellas competencias que no tengas marcadas con una “X”. También puede suceder, y en determinadas ocasiones lamentables ocurre, que un jugador acabe una aventura sin haber marcado ninguna de las competencias de su personaje. Si se da este caso, el DJ le indicará en cuáles puede gastar los PAp basándose en las acciones que haya llevado a cabo el PJ. Lo que no podemos evitar serán las burlas y el pitorreo fino de que harán gala el resto de jugadores ante tamaña muestra de mala suerte.

Exemplum: El Director de Juego decide que la historia de Lope ha llegado a su conclusión —al menos por el momento— y le otorga al jugador que lleva a Lope 40 PAp para gastar en sus competencias. El jugador le echa un vistazo a las competencias que tiene marcadas y decide subir un poco su *Rastrear*: lo tiene a 15% y lo sube hasta 25% gastando 10 PAp (le cuesta 1 PAp cada +1% subido). También decide subir su nivel de *Escuchar*: tiene un 60% y lo aumenta a 65% gastando 15 PAp (le cuesta 3 PAp cada +1% subido), como su *Percepción* es de 13 y *Escuchar* es una competencia que se basa en esta característica, Lope estará ahora justo en su límite máximo. Si quisiera subir por encima de ese nivel le costaría la nada despreciable cantidad de 10 PAp por cada +1%, así que decide gastar los 15 PAp en otra cosa. Se fija entonces en *Desabrir*, que sube de 60% a 65%, gastando todo lo que le quedaba.

ENSEÑANZA

Disciplina

El segundo método para conseguir Puntos de Aprendizaje es la enseñanza, un sistema que permite desarrollar nuestras habilidades mediante el entrenamiento y el estudio de las mismas, y aunque es mucho más lento que la experiencia y requiere además la participación de un maestro o tutor, también es cierto que nos permitirá desarrollar aquellas competencias que no hayamos podido utilizar durante las aventuras.

Para usar el método de la enseñanza, lo primero que necesita el PJ es encontrar a un maestro que se adecúe a sus necesidades, lo que puede ser una tarea ardua y complicada que puede llevarle incluso meses o años, según el carácter de la competencia que desee aumentar: si se trata de Cabalgar, muchos grandes señores poseen tutores especializados encargados de impartir nociones básicas de equitación, pero en el caso de Conocimiento Mágico o de Alquimia la cosa será mucho más

Tabla de Reparto de Puntos de Aprendizaje

Motivo	Puntos de Aprendizaje
Aventura rutinaria, de una dificultad mínima, casi ridícula.	+ 10 PAP
Aventura de dificultad media.	+ 30 PAP
Aventura difícil de llevar a cabo.	+ 50 PAP
Aventura muy compleja que requiere mucha cooperación y suerte para terminarla.	+ 75 PAP
Aventura de una dificultad absurda, casi imposible de acabarla sin muchas dosis de suerte.	+ 100 PAP
El jugador ha aportado buenas ideas o planes, hayan o no funcionado.	+ 10 PAP
El jugador ha interpretado a su personaje de forma excelente.	+ 10 PAP
El jugador ha interpretado a su personaje de manera soberbia.	+ 20 PAP
El jugador ha pasado de interpretar al personaje.	- 10 PAP
El jugador se ha dejado llevar por los demás, sin aportar ninguna idea o comentario.	- 10 PAP
El jugador ha estado dando la lata —por no decir otra cosa— toda la partida.	- 50 PAP

complicada, ya que los brujos y los alquimistas son muy pocos y no suelen darse mucha publicidad. Además, una vez encontrado el profesor adecuado, el personaje tendrá que convencerlo para que acceda a enseñarle, sobre todo si se trata de una persona a la que el dinero le trae sin cuidado y desea un pago de un carácter un tanto especial.

Una vez conseguido el maestro adecuado, comienza la fase de enseñanza propiamente dicha. El personaje deberá acudir diariamente a las clases o entrenamientos de su tutor durante toda una semana, sin faltar a ninguna —si lo hace, deberá comenzar la semana de nuevo—. Al finalizar la semana, el tutor deberá hacer una tirada de Enseñar: si falla, la semana no habrá servido de nada y el personaje no habrá aprendido nada nuevo; si la saca, el PJ deberá hacer una tirada igual a la característica en la que se basa la competencia que desea aprender multiplicada por 5. Si también tiene éxito, obtendrá 5 PAP que deberá gastar única y exclusivamente en aumentar la competencia estudiada. Estos PAP pueden guardarse para semanas posteriores si se desea aumentar competencias que estén a números negativos o que hayan sobrepasado el límite de la característica x5, pero sólo para estos casos. De todas formas, ninguna competencia podrá aumentarse por encima del porcentaje que posea el maestro tanto en la competencia que se está estudiando como en Enseñar.

Exemplum: Tras gastar todos los PAP obtenidos en la aventura, el jugador que lleva a Lope decide aumentar un poco su competencia de Corte, que tiene actualmente a 45%. Así que tras hablarlo con el DJ, éste le indica al jugador que existe en la corte de Burgos un viejo soldado metido a consejero del rey que puede estar interesado en formar a un joven cortesano. Sin pensárselo dos veces, Lope se pone en contacto con el consejero, llamado Ignotus, que acepta convertirse en su tutor, aunque a cambio le pide sólo una cosa: que le mantenga informado en todo momento de cuantos rumores e intrigas consiga escuchar en la corte. Lope acepta y comienza entonces el periodo de enseñanza.

Tras una semana paseando con el viejo por los corredores del castillo de Burgos, por los alrededores de la Catedral y por las tabernas de peor reputación de la ciudad —a las que es muy aficionado el consejero real—, Ignotus realiza una tirada de Enseñar: tiene en la competencia un 50% y obtiene un 23, así que ahora le toca a Lope hacer una tirada por el valor de la característica en la que se basa Corte multiplicada por 5. Se trata de Comunicación, en la que Lope tiene un 15, así que debe sacar menos de 75%: tira los dados y obtiene un 57. Ambos han tenido éxito en sus tiradas, por lo que el cortesano consigue 5 PAP para aumentar su porcentaje en Corte: lo sube de 45% a 47%, y le sobra 1 punto que puede guardar para posteriores

semanas de estudio. Además, si en algún momento Lope consiguiera llegar al 50% en Corte, el viejo Ignotus ya no podría enseñarle más: tiene un 50% en Enseñar y no puede instruir a nadie más allá de ese punto.

Por último, cabe indicar que existe otra forma de conseguir PAP mediante la enseñanza sin la participación directa de un profesor. Se trata de estudiar la competencia utilizando libros o volúmenes escritos con la intención de adoctrinar a todos aquéllos que lo leyeren. Estos libros son bastante raros de encontrar y utilizar en el Medievo, debido a varios motivos. Primero, porque el acceso a libros de contenido científico o divulgativo está bastante restringido —monasterios y universidades protegían con verdadero celo sus bibliotecas—; segundo, porque las materias sobre las que versan esos libros, especialmente si las aplicamos a las competencias de *Aquelarre*, son bastante limitadas: muchos de esos tomos hablan de Teología, Conocimiento Vegetal o Medicina, pero existen muy pocos sobre materias más oscuras y ocultas, como el Conocimiento Mágico, o tan mundanas que no vale la pena escribirlas en un libro —Conducir Carro, Forzar Mecanismos, Seducción o Juego, por poner varios ejemplos—; y por último, porque se utilizaban lenguas cultas y refinadas para escribirlos, idiomas que no están al alcance de todos los mortales —ni siquiera de aquéllos que incluso sabían leer y escribir—, como el latín, el árabe, el hebreo o incluso el griego.

De todas formas, en el caso poco probable de que alguno de los personajes le echara el guante a alguno de esos libros y quisiera estudiarlo para aumentar la competencia sobre la que verse el volumen, deberá seguir las mismas reglas que hemos indicado antes para la enseñanza mediante un maestro —en este caso, podemos decir que es el propio libro el profesor—, ya que todos estos libros poseen un porcentaje en Enseñar —basado en lo claro o farragoso que sea el libro, y que suele ser el mismo porcentaje que tenga la persona que lo escribió en Enseñar o Leer y Escribir (lo que tuviera más bajo)—, y un porcentaje máximo de Enseñanza en la competencia de la que hablan, por encima de la cual será imposible aumentarla —y que será igual al porcentaje que tuviera la persona que lo escribió en esa competencia, o incluso menor, si al escribirlo decidió que fuera así—. Pero, además de sacar las tiradas correspondientes, el lector deberá obtener un éxito cada semana en un tirada de Leer y Escribir combinada con el Idioma en que estuviera escrito el libro si quiere comprender correctamente lo que se dice en el mismo.

Exemplum: De regreso a Silos, Micael vuelve a volcar en el estudio de la magnífica biblioteca que se guarda en los muros del monasterio, y se fija en un hermoso tomo sobre Astrología, una versión árabe del *Al-*

magesto del astrónomo Ptolomeo. El DJ le indica al jugador que lleva a Micael que, si estudia convenientemente el libro, podrá aumentar su competencia en Astrología, en la que el alquimista no tiene más que un miserable 20%, así que no se lo piensa mucho y comienza a dejarse los coles y las pestañas desentrañando los misterios del universo. El libro está escrito en árabe, posee un porcentaje de Enseñar del 40% y permite aumentar Astrología hasta un 45%, así que, tras una semana de estudio concienzudo, el DJ le pide a Micael que haga una tirada combinada de Leer y Escribir con Idioma (Árabe), para comprobar si ha comprendido correctamente lo que estaba leyendo. El alquimista tiene en Leer y Escribir 60%, pero como su porcentaje en Árabe es de 40%, tira por este último valor: obtiene un 34, por lo que pasa con éxito la primera parte de su estudio. Ahora el DJ debe tirar por Enseñar, sacando un hermoso 17, lo que nos lleva a la última parte de la enseñanza, en la que Micael multiplica por 5 su Cultura, que es la característica en la que se basa Astrología, y tira por el bonito 100% que tiene: saca un holgado 34, así que el alquimista ha conseguido 5 PAP para aumentar su competencia de Astrología, que pasa en una semana del 20% al 25%. Durante las siguientes semanas, Micael podrá seguir estudiando el Almagesto si es su deseo, pero no podrá aumentar su Astrología más allá del 45%, que es el máximo que puede otorgar el libro.

EJERCICIO DE LA PROFESIÓN

Officium

El tercer y último método de conseguir Puntos de Aprendizaje con los que desarrollar nuestras competencias requiere más tiempo que los demás y otorga en comparación menos puntos, pero a largo plazo también es el más corriente e inofensivo de todos ellos. Se trata simplemente de desempeñar la profesión o el oficio que posee nuestro personaje, sin más trampa ni cartón, por lo que es ideal para todas esas campañas que se prolongan mucho en el tiempo y en las que pasan meses e incluso años entre una aventura y otra.

El método consiste simplemente en conceder 10 PAP al personaje por cada año completo que ejerza su profesión, puntos que sólo podrá utilizar para aumentar las competencias primarias y secundarias que corresponden a su profesión (véase el capítulo sobre creación de personajes para una lista completa, págs. 20 y siguientes). Y cuando decimos un año completo, queremos decir exactamente eso, completo, no a tiempo parcial; las semanas que se dedican al estudio o al entrenamiento —ergo, a utilizar el método de la enseñanza— no otorgarán puntos por el ejercicio de la profesión: o una cosa o la otra. Además, como no podía ser de otra forma, durante ese año los ingresos de los personajes serán los correspondientes a su profesión, y en el caso de que los gastos del personaje sean superiores a los ingresos obtenidos en la profesión, el PJ no habrá ahorrado nada, sino todo lo contrario, pues se verá obligado a vivir por debajo de la media de su posición social.

Claro que una vez otorgados los puntos, nos falta todavía por hacer otra cosa: una tirada insignificante, casi trivial, en la siguiente Tabla de Eventos, ya que en el año transcurrido el personaje puede sufrir toda clase de golpes de fortuna, de adversidades o incluso de pura y tranquila cotidianidad. Y para saber si ocurre algo de esto, el jugador deberá tirar 1D100, consultar la tabla y aplicar el resultado obtenido. Eso sí, es tarea del Director de Juego desarrollar los efectos concretos que tienen lugar en el

resultado obtenido (qué es lo que ha visto en un Encuentro Divino o cómo ha ocurrido un Accidente) y establecer exactamente el contenido del evento para aquellos casos que permitan una elección entre varias opciones (como la competencia exacta que enseña el evento Maestro o quién se convierte exactamente en enemigo del PJ en el evento Enemistad).

En determinados casos, la profesión que el personaje desempeñe en este periodo de tiempo puede ser diferente a su profesión habitual, ya sea por las circunstancias que rodearan la última aventura que ha jugado —el noble local los convierte en soldados, los PJs se han echado al monte acosados por sus enemigos y viven como bandidos o cazadores, han terminado estudiando con un alquimista que les está enseñando los secretos de la profesión...— o porque el jugador haya decidido cambiar de profesión de forma voluntaria —“Se acabó esto de ser prostituta. A partir de ahora voy a dedicarme a menesteres más honrados. Me haré ladrón...”—. En estos casos, los PAP conseguidos durante el periodo de ejercicio de la profesión se gastarán en las características primarias y secundarias de la profesión que actualmente posee, no la que tenían antes, y lo mismo ocurre con los ingresos mensuales. Pero nos gustaría dar un toque de atención a los DJ, ya que deben tener mucho cuidado a la hora de autorizar a los jugadores a que decidan por su cuenta un cambio de profesión sin ofrecer una muy buena razón que lo permita, ya que la sociedad medieval era firme e inflexible: uno solía vivir y morir realizando el trabajo que había hecho toda su vida y, en la mayor parte de las ocasiones, toda la vida de sus ascendientes. Por ejemplo, como hemos dicho antes, una prostituta podía perfectamente pasar a ejercer de ladrón, un marinero podía convertirse en pirata de la noche a la mañana —muchos alternaban estos oficios según les convenía—, o un pastor o cazador arruinado podía liarse la manta a la cabeza y asaltar a los viajeros de los caminos para poder sobrevivir; pero otros cambios de profesiones no podían llevarse a cabo sin más, ya que requerían determinados conocimientos o contactos para ejercerlos: por ejemplo, se requiere cierto entrenamiento para desempeñar la profesión de médico, de alquimista o de bruja, y para poder entrar en un ejército, en un monasterio o en la corte, también se necesita a conocidos que, al menos, sirvan de aval. Por eso, el Director de Juego siempre tendrá la última palabra en lo concerniente a cambios de profesión y sólo en circunstancias muy, pero que muy especiales, se debería permitir que un personaje pueda cambiar su profesión por otra que pertenezca a una posición social diferente a la suya, exceptuando villano y campesino, cuyas profesiones se consideran, casi a todos los efectos, de la misma clase social.

Ejemplar: El DJ informa al jugador que lleva a Lope de que va a pasar todo un año antes de comenzar la siguiente aventura que le tiene preparada, así que éste decide ejercer la profesión de cortesano de Lope durante este periodo de tiempo. Pasados los doce meses, Lope ha ganado 10 PAP que puede gastar en las competencias primarias y secundarias de cortesano y decide usarlos todos para aumentar un poco su porcentaje en Cabalgar, que tiene a su nivel más bajo, 15%; tras gastar los 10 PAP, ahora tiene 25%, que ya está un poco mejor. Pero claro, el DJ le indica al jugador que debe hacer una tirada en la Tabla de Eventos, para comprobar si este tiempo que ha pasado en la corte de Burgos le ha ocurrido algo importante a Lope: el jugador lanza los dados y obtiene un 18, Amistad. El Director de Juego le informa de que en estos seis meses el cortesano ha entablado una especie de relación de amistad con una monja cisterciense del monasterio de Las Huelgas que tiene cierta fama de santera y beata y que responde al nombre de sor Recareda Ibarreñez.

Tabla de Eventos

1D100	Evento	1D100	Evento
01	Encuentro Divino: El PJ ha sido testigo de un verdadero milagro o de un hecho que ha sido tenido por tal en la región. Sea como sea, eso ha reforzado su fe y su RR aumenta en +1D10.	71 - 80	Nube de Infortunio: Debido a una época de hambruna, carestía, epidemias o catástrofes de otra índole, los ingresos mensuales del PJ se dividen entre 2 en este año (redondeando hacia abajo).
02 - 03	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 son pagadas finalmente, etc. Lo importante es que el PJ suma 1D10x500 maravedíes a su capital.	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.
04 - 05	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, y se convierte directamente en amigo suyo.	85 - 87	Enemistad: El PJ se enfrenta a una persona con cierto poder en la región (el cura, el tabernero del pueblo, un capitán de la guardia, un mercader adinerado...) y se convierte en su enemigo jurado.
06 - 08	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 entre sus características y no tendrá puntos que asignar a sus competencias. El PJ adquiere la vergüenza Compañero de Infortunios (pág. 55), pero también recibe como “dote” los ingresos mensuales de la pareja multiplicados x 5.	88 - 89	Gran Enemistad: Al igual que el evento Enemistad con la diferencia de que, en este caso, se trata de una persona con mucho poder, probablemente un alto cargo eclesiástico, el corregidor del rey o el señor feudal de la región.
09 - 11	Maestro: El PJ conoce a una persona que está dispuesta a servir como maestro para mostrarle los secretos de una competencia poco común (Alquimia, Conocimiento Mágico, Seducción, Escamotear, Juego, etc.), que pasará a enseñarle una vez terminado el año de ejercicio de la profesión. Encontrar a un maestro no quiere decir que éste no pueda solicitar un pago por la enseñanza impartida.	90 - 91	Descendencia: Si el PJ es de sexo masculino, deja embarazada a una chica de la zona; si es mujer, la que se queda embarazada es ella misma. Antes de que finalice el año, el PJ ya tiene otra boca que alimentar y posiblemente que cuidar (si el personaje se hace cargo de él, usa la vergüenza Compañero de Infortunios para criar al bebé).
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 lenguas. El personaje obtiene 10 PAp para aumentar el idioma que decida el DJ y que todavía no conozca.	92 - 93	Encuentro Irracional: El PJ se ha topado con una criatura irracional, ha contemplando los efectos de un hechizo o incluso ha asistido a un verdadero aquellar, lo que ha reforzado su creencia en la magia y su IRR aumenta en +1D10.
14 - 15	Tiempo Libre: Durante este año, el PJ ha tenido tiempo suficiente para entrenarse en una habilidad que no tiene nada que ver con su profesión. Ganas 10 PAp 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).	94 - 95	Accidente: El PJ ha sufrido un grave accidente que le ha dejado una cicatriz o algo peor. Tira 1D10 para determinar la localización que sufre la secuela (pág. 90 para más información sobre secuelas).
16 - 20	Amistad: Similar al evento Gran Amistad, pero ahora se trata de una persona que sólo cuenta con cierto grado de poder en la región (el párroco, el tabernero del pueblo, un capitán de la guardia, un mercader adinerado...).	96 - 97	Guerra: La zona en la que vive el PJ ha sido asediada, atacada o incluso destruida por soldados de otros reinos, al servicio de un noble enemigo o incluso por simples y crueles bandidos. En todo caso, el personaje perderá todas sus posesiones inmuebles (casas, granjas, tierras cultivables...) y la mitad del dinero en metálico que atesore.
21 - 30	Golpe de Fortuna: Debido a una buena cosecha, a la suerte, a la voluntad divina o al designio del Diablo, los ingresos mensuales del PJ se multiplican por 2 en este año.	98 - 99	Problemas con la Justicia: El PJ ha sido acusado de un delito, sea o no el verdadero culpable. Es apresado y juzgado: consulta el apartado sobre justicia medieval (pág. 232), y añade un modificador de +2 a la tirada de Juicio si el PJ posee una profesión que pueda acarrear problemas de este tipo (ladrón, prostituta, brujo, pirata, bandido...). El delito exacto por el que ha sido juzgado lo decidirá el DJ basándose en la profesión del personaje y en la zona en la que se encuentra.
31 - 70	Tranquilidad absoluta: No ha ocurrido nada fuera de lo normal en estos días, lo que puede inquietar sobremanera al PJ, preguntándose si no será la calma antes de la tempestad. Y puede que así sea, ya que si el jugador ha conseguido este evento obteniendo un 66 en los dados, ¡felicidades! ¡La Suerte del Loco! tira de nuevo y dobla los efectos del resultado obtenido (recordamos que nada multiplicada por dos sigue siendo nada).	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 manera inmediata y aplicar el resultado obtenido (consulta el capítulo sobre salud y heridas para más información, pág. 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.

Part III: Arg Medica



Donde se habla de la maravillosa arquitectura humana y de las muy grandes et posibles formas de mandar las almas hacia las grandezas de la divinidad o a las profundidades del abismo insondable.



El mundo de *Aquelarre* es un lugar cruel, implacable y violento, una época de grandes epidemias, de guerras interminables, de escasez y hambruna, un mundo dominado por la muerte, siempre dispuesta a bailar su macabra danza con obispos y herejes, con reyes y campesinos, con judíos y cristianos, pues ella es la conclusión de todas las cosas y la que todo lo equilibra. Al fin y al cabo, la justicia no existe; sólo existe ella.

Por todo ello, nuestros personajes deberán aprender a convivir con la penuria, la enfermedad y la muerte, a la que contem-

plarán más de una vez en los ojos vacíos de los cadáveres que pueblan los campos de batalla, en la piel descarnada de los ahorcados en las encrucijadas de caminos, en el hedor que sobrevuela las carretas de los apestados o, de igual forma, en el filo de una espada, en la corrupción de los alimentos o en el olor amargo y ponzoñoso de un veneno, pues también ellos pueden ser víctimas de la guadaña de la señora muerte, como demostraremos a lo largo de este capítulo.

Puntos de Vida



OMO ya vimos en los capítulos anteriores, todos los personajes en *Aquelarre* poseen una característica secundaria denominada Puntos de Vida —o PV para abreviar—, cuyo valor inicial es igual a la Resistencia y que trata de reflejar el estado de salud del personaje: si los tiene todos, estará sano como una manzana, y conforme vaya perdiéndolos, su nivel de salud irá empeorando hasta llegar a ese punto sin retorno que separa la Medicina de la Teología.

Por tanto, cada vez que el personaje sufra algún tipo de herida, lesión o daño, proceda de la fuente que proceda —una caída, una quemadura, un veneno, la garra de un animal, el arma de un contrincante—, recibirá una cantidad determinada de Puntos de Daño (PD), más cuanto mayor fuera la herida recibida. Cada uno de esos PD elimina un PV, por lo que conforme vaya recibiendo PD se irán mermando paulatinamente sus capacidades, su movimiento y su salud de la siguiente forma:

- ✧ **Sano:** El personaje tiene todos sus PV intactos y todavía no ha perdido ninguno.
- ✧ **Herido:** El personaje ha perdido ya la mitad de sus PV, redondeando hacia arriba. A partir de ahora, su movimiento se verá reducido a la mitad, y lo mismo ocurre con la bonificación al daño, cuyas tiradas también se reducen a la mitad, redondeando hacia abajo (por ejemplo, si tiene +1D4 de bonificación al daño y obtiene en su tirada un 2, se reducirá directamente a 1).
- ✧ **Malherido:** El personaje ha perdido tres cuartas partes de sus PV, redondeando hacia arriba. En el momento de alcanzar el nivel de malherido y cada vez que reciba más PD, deberá realizar una tirada de RESx4: si la falla, se desmayará, perdiendo completamente el sentido durante 30 minutos menos su valor en RES —por ejemplo, si tiene 15 en RES, serían 15 minutos— o hasta que una fuerte impresión —una bofetada, un cubo de agua fría en la cabeza o una sacudida— le haga volver en sí. Si tiene éxito en la tirada podrá seguir consciente, pero mientras se encuentre en el nivel de malherido su movimiento se verá reducido a una cuarta parte y perderá completamente su bonificación al daño.
- ✧ **Inconsciente:** El PJ ha perdido todos sus PV y se encuentra a 0 o a un valor negativo. Cae inconsciente de forma automática y, si sus PV son negativos, perderá 1 PV adicional cada asalto debido a las hemorragias internas o externas provocadas por las heridas. La pérdida de PV no se detendrá hasta que no reciba las atenciones necesarias con la competencia Sanar (véase más adelante el apartado sobre curación, pág. 97) o hasta su muerte.

✧ **Muerto:** El personaje ha llegado a un nivel de PV negativos igual a su número máximo de PV positivos —por ejemplo, si tenía 15 PV ha llegado a -15 PV—, momento en el que su cuerpo se colapsa debido a la pérdida de sangre o a los graves traumatismos y muere.

Para ayudarte a determinar de forma rápida en qué nivel de salud se encuentra exactamente un personaje, puedes consultar la siguiente tabla, en la que ya aparecen calculados. En la Hoja de Personaje anota, junto a cada estado, los PV a los que el personaje alcanza dicho estado: cuando los PV del personaje igualen o bajen lo indicado actualiza el estado del personaje haciendo una marca en la Hoja de Personaje.

Puntos de Vida	Sano	Herido	Malherido	Inconsciente	Muerto
30	30	15	7	0	-30
29	29	14	7	0	-29
28	28	14	7	0	-28
27	27	13	6	0	-27
26	26	13	6	0	-26
25	25	12	6	0	-25
24	24	12	6	0	-24
23	23	11	5	0	-23
22	22	11	5	0	-22
21	21	10	5	0	-21
20	20	10	5	0	-20
19	19	9	4	0	-19
18	18	9	4	0	-18
17	17	8	4	0	-17
16	16	8	4	0	-16
15	15	7	3	0	-15
14	14	7	3	0	-14
13	13	6	3	0	-13
12	12	6	3	0	-12
11	11	5	2	0	-11
10	10	5	2	0	-10
9	9	4	2	0	-9
8	8	4	2	0	-8
7	7	3	1	0	-7
6	6	3	1	0	-6
5	5	2	1	0	-5
4	4	2	1	0	-4

CONSILIUM ARBITRO: ÚLTIMAS PALABRAS

Como puedes ver, y con las reglas en la mano, la muerte de un personaje siempre llegará mientras se encuentra inconsciente, pero si el DJ lo considera oportuno puede permitir que un PJ o PNJ recupere la consciencia segundos antes de fallecer para decir sus últimas palabras, para ayudar con cierta información al resto de PJ o simplemente para maldecir a los que lo mataron. En todo caso, el DJ no debería abusar de ello y utilizarlo sólo en momentos especialmente dramáticos.

LOCALIZACIONES DE IMPACTO

En la mayor parte de las ocasiones, las heridas que recibe el personaje impactarán en una parte concreta de su cuerpo —por ejemplo, un puñetazo en la mandíbula, una garra que rasga un muslo o un hacha que corta un brazo—, lo que tiene una especial importancia, ya que algunas zonas de nuestro cuerpo son especialmente delicadas, mientras que otras pueden aguantar más daño sin ver resentida la salud general del personaje, y eso sin hablar de que podemos haber protegido más una zona que otra con una armadura o parapetándonos detrás de algún tipo de protección. Por tanto, para determinar exactamente dónde tiene lugar una herida se debe tirar 1D10 y consultar la siguiente tabla de Localizaciones de Impacto —hay una igual en tu Hoja de Personaje, para que la tengas siempre a mano—: el resultado obtenido nos indicará la parte del cuerpo que ha recibido el impacto del ataque.

Tabla de Localizaciones de Impacto

1D10	Localización
1	Cabeza
2	Brazo Derecho
3	Brazo Izquierdo
4 - 6	Pecho
7 - 8	Abdomen
9	Pierna Derecha
10	Pierna Izquierda

En caso de que un personaje reciba un impacto en la cabeza, los PD recibidos en ella —los que hayan atravesado la armadura que tengamos en esa localización— se verán multiplicados por 2. De la misma manera, todos los PD que se realicen sobre piernas y brazos, y tras restar la armadura que proteja esa zona, se dividirán entre 2, redondeando hacia arriba. Los ataques dirigidos a pecho y abdomen quedarán tal y como estaban, causando los mismos PD en todos los casos.

Además, deberemos llevar la cuenta de los PD que recibe el personaje en sus extremidades, ya que pueden mermar las capacidades físicas del PJ, pues si en algún momento la cantidad de PD recibidos en ambos brazos supera la mitad de sus PV totales, todas las competencias que dependan de la Habilidad se verán reducidas a la mitad, redondeando hacia arriba. De la

misma forma, si los PD que haya recibido en las dos piernas llegan a superar esa misma cantidad, la mitad de sus PV totales, todas las competencias que se basen en la Agilidad también quedarán a la mitad, redondeando hacia arriba.

Exemplum: Lope se encuentra entrenando con uno de los soldados de guardia en uno de los patios del castillo de Burgos, simulando un combate con espadas de madera. De buenas a primeras, el soldado tira el arma de entrenamiento y desenvaina su espada, la buena, la de acero toledano, lanzándose como un poseso —nunca mejor dicho— contra el sorprendido Lope. Este primer ataque, tan sorprendente, tiene éxito, y el soldado consigue hacerle 4 PD a Lope. Tirando un dado para determinar el lugar exacto donde impacta, obtiene un 5, pecho. El soldado rasga de un espalazo la vestimenta de Lope y le cruza un costado con una herida no muy importante, pero sí dolorosa.

El cortesano se ve obligado a dejar de lado también el arma de madera y sacar su propia espada, con la que consigue herir al soldado en el brazo derecho: el daño realizado es de 10 PD, bastante bueno, pero al tratarse de un brazo, se reduce a 5 PD, y el soldado pierde esa misma cantidad de PV. Por suerte para Lope, en el siguiente asalto consigue volver a acertarle, esta vez en el otro brazo, haciéndole sólo 6 PD, que se reducen a 3 PD al tratarse de una localización de brazo. El soldado, que tiene 15 PV, ha perdido ya 8 con esas dos heridas, por lo que se encuentra a 8 PV: se considera que está herido, por lo que su movimiento se ve reducido a la mitad, y sus tiradas de bonificación al daño se reducen a la mitad también. Pero además, al haber recibido en ambos brazos más PD que la mitad de su total de PV, que es 15, todas las competencias que se basan en Habilidad —como la de Espadas— se ven reducidas a la mitad debido a la acumulación de heridas.

Por suerte para el soldado, varios de sus compañeros consiguen detenerlo al ver su extraño comportamiento. Mientras tanto Lope barrunta para sí si el ataque del soldado no habrá sido consecuencia de algún mágico hechizo, en cuyo caso sería buena cosa ir a hablar con su amigo, el alquimista judío.

Aunque en la mayor parte de los casos la Tabla de Localización de Impactos se utiliza de la forma que hemos descrito, en determinadas ocasiones, el DJ se verá obligado a modificar tanto la tirada como la Tabla de Localizaciones para poder representar en el juego aquellos casos excepcionales que se producen durante los combates. Algunas de las situaciones que lo requieren son:

✦ **Personaje semioculto:** Si uno de los personajes tiene parte del cuerpo oculto o resguardado detrás de un objeto, de un animal o de otro personaje, en caso de que la tirada de Localizaciones nos indique una zona del cuerpo oculta, el ataque o el daño se producirá sobre el objeto o ser que se encuentra delante. Por ejemplo, si atacamos a un jinete no podremos nunca alcanzarle en la pierna que se encuentra al otro lado del caballo, así que si la tirada de Localización nos indica esa pierna, le habremos alcanzado al caballo; si le disparamos una flecha a un enemigo resguardado detrás de una cerca de piedra, y del que sólo vemos sus brazos, pecho y cabeza, en caso de obtener otro resultado que no sean esos en la Tabla de Localización, la flecha se estrellaría contra la cerca sin causar ningún daño.

✦ **Ataques desde arriba:** Si atacamos a un enemigo desde una posición elevada (desde encima de un muro, desde las almenas de un castillo... un enemigo caído o un jinete contra un infante a pie...), la tirada de Localización se hará con 1D5 en vez de con 1D10.



✧ **Ataques desde abajo:** Si atacamos a un enemigo que está en una posición elevada (hemos caído y el enemigo está de pie; un ataque a pie contra un jinete a caballo, etc.), la tirada de Localización se hará con 1D5+5 en vez de con 1D10.

✧ **Criaturas irracionales:** La Tabla de Localización de Impactos está pensada para enemigos humanoides, pero no todas las criaturas con las que nos enfrentemos serán humanas. Muchos ni siquiera tendrán forma humana. En estos casos, consulta su descripción en el Bestiario o échale un vistazo a los Apéndices, donde encontrarás Tablas de Localizaciones para criaturas no humanas.

Éstas son las situaciones más comunes que pueden requerir una modificación en la tirada de Localizaciones, pero el Director de Juego es libre de realizar otras si lo ve conveniente, ya sea basándose en estas reglas o no.

Secuelas

Llegados a este punto ya sabrás cómo afecta el daño a los Puntos de Vida de un personaje, pero todavía tenemos que hablar de las secuelas, los efectos físicos que sobre el cuerpo de un personaje tienen aquellos golpes especialmente devastadores y poderosos: muertes de un solo flechazo, miembros cortados de un hachazo o cicatrices pavorosas que nos recuerdan que el mundo, especialmente en *Aquelarre*, es violento y cruel.

Siempre que un personaje reciba de un solo golpe o ataque tantos PD o más que la mitad de sus PV —redondeando hacia abajo y antes de que el daño se multiplique o divida según la localización afectada—, consideraremos que la herida habrá sido de tal magnitud que le provocará inmediatamente una secuela. Haz una tirada de 1D10 en la sección correspondiente de la Tabla de Secuelas, según la localización afectada por el ataque. Recuerda que ninguna característica puede reducirse por debajo de 1, al contrario que las competencias, que sí pueden llegar a valores negativos.

Peligros



N la mayor parte de los casos, la salud de los personajes se verá mermada durante el combate, del que hablaremos en nuestro siguiente capítulo, pero no siempre será así, ya que en el mundo de *Aquelarre*, al igual que en el nuestro, existen muchas maneras de perjudicar nuestra salud: venenos, enfermedades, caídas, hambre, frío o incluso el propio paso del tiempo, que no perdona a nadie, son elementos y situaciones con las que un personaje tendrá que aprender a lidiar en sus aventuras. En esta sección hablaremos de todas ellas, para que tomes buena nota de lo que es conveniente evitar si quieres que el PJ tenga una larga y próspera vida.

Asfixia

Cuando un personaje se encuentre en una situación en la que no le sea posible respirar, bien porque algo se lo impide —está siendo estrangulado, por ejemplo— bien porque no le es posible tomar aire —se encuentra bajo el agua o en una habitación llena de humo—, tendrá que comenzar a realizar tiradas de Resistencia x10 para aguantar la respiración. Ese multiplicador se irá reduciendo en un x1 cada asalto posterior —en el segundo asalto será RESx9, en el tercero RESx8, etc.—, hasta reducirse a Resistencia x1, en la que se mantendrá hasta que pueda respirar o la falle.

En el momento en que no tenga éxito en alguna de esas tiradas de Resistencia, el personaje comenzará a asfixiarse y cada asalto que pase sin respirar recibirá 2 PD. Esa pérdida sólo se detendrá en el momento en que vuelva de nuevo a respirar o muera por falta de aire. Naturalmente, se siguen las reglas habituales de inconsciencia y pérdida de PV negativos, lo que significa que una vez llegue a 0 PV, perderá automáticamente 3 PV cada asalto: 2 por la asfixia y 1 más por estar a PV negativos.

Si el personaje no tuvo tiempo de coger aire antes de comenzar las tiradas de Resistencia —lo estrangulan por sorpresa, cae al agua sin darse cuenta, etc.—, las tiradas pueden comenzar con un multiplicador menor (x7, x5 o incluso por x3), según considere el Director de Juego teniendo en cuenta la situación concreta.

Caídas

Siempre que un personaje caiga de una altura, hemos de calcular el daño que le produce el duro aterrizaje contra el suelo. Consideramos que si cae desde una altura menor a 3 varas, sólo recibirá contusiones menores —como máximo 1 PD, si el DJ lo considera oportuno—, pero a partir de esa altura, el personaje recibirá 1D6 PD por cada 3 varas de altura o fracción. Por ejemplo, si cae de 3 varas serán 1D6 PD; si cae desde 4, 5 ó 6 varas, serán 2D6 PD; si la altura es de 7, 8 ó 9 el daño será de 3D6, etc. Queda a discreción del DJ dividir los PD entre dos si el personaje cae sobre una superficie relativamente blanda —agua, paja...—, aunque también puede multiplicar el resultado por dos si es una zona áspera o accidentada —rocas bastante afiladas, por ejemplo—. De todas formas, si el personaje tiene éxito en una tirada de Saltar, se considera que es capaz de aterrizar de una manera más o menos elegante, reduciendo los PD recibidos a la mitad, redondeando hacia abajo.

Los PD recibidos se aplicarán a una localización concreta, con lo que puede dividirse o multiplicarse según donde se haya producido la caída, y puede provocar una secuela en el personaje. La armadura que lleve el PJ no le protegerá en caso de caída; más aún, si la armadura es metálica o completa (véase págs. 121 y siguientes) ésta perderá una cantidad de puntos de Resistencia igual a la mitad de los PD recibidos por el personaje, redondeando hacia abajo.

Calor y Frío

Las temperaturas extremas también son especialmente perjudiciales, y tendremos que aprender a evitarlas siempre que podamos. Si un personaje se encuentra a la intemperie con una temperatura superior a 50 grados centígrados, especialmente si está al sol, deberá hacer una tirada de Resistencia x10 cada hora, aunque por cada hora posterior a la primera, el multiplicador

Tabla de Secuelas

- Cabeza -

1D10 Secuela

- 1 - 2 **Conmoción:** El ataque le produce un fuerte dolor y una gran conmoción durante 2D6 asaltos. Durante ese tiempo, pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán modificadas en -50%.
- 3 - 4 **Cicatriz:** Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en su rostro, desfigurándole la cara. Pierde 1D6 puntos de Aspecto.
- 5 **Nariz Rota:** El golpe le rompe el tabique nasal. Pierde 2 puntos de Aspecto y -25% en Degustar.
- 6 **Lengua Cortada:** El personaje pierde varios dientes y la lengua, o la garganta se ha visto afectada, privándole de la capacidad de articular más que gemidos y gritos incoherentes. Obtiene la vergüenza Defecto Físico (Lengua Cortada).
- 7 **Pierde una oreja:** El golpe le arranca una oreja y daña la zona interna del oído. Obtiene la vergüenza Defecto Físico (Sordo de una Oreja). En caso de que haya perdido las dos, el personaje quedará sordo de por vida: se le restan -5 puntos en Percepción y fallará de forma automática todas sus tiradas de Escuchar.
- 8 **Pierde un ojo:** El ataque le destroza uno de los ojos. Obtiene la vergüenza Defecto Físico (Tuerto). En caso de que haya perdido los dos ojos —que también es mala suerte—, el personaje queda ciego de por vida: se le restan -5 puntos en Percepción, fallará de forma automática todas sus tiradas de Descubrir y tendrá -50% en todas las tiradas que requieran al menos un mínimo de capacidad visual (desde Artesanía a Cabalgar, pasando por Alquimia, Tregar, Correr, etc.). Sí, lo mejor es que retires a este personaje y te hagas uno nuevo...
- 9 **Conmoción Cerebral Grave:** El ataque ha dañado ligeramente el cerebro del personaje. El personaje cae inconsciente de forma automática durante tantos días como 25 menos el nivel de Resistencia del PJ, tiempo en el que tendrá que ser alimentado y cuidado para que no fallezca. Cuando despierte —si despierta—, su nivel de Cultura y de Comunicación se verán reducidos de forma permanente a la mitad, redondeando hacia arriba.
- 10 **Muerte:** El golpe ha dañado gravemente el cerebro o el cuello, y el personaje muere de forma más o menos instantánea.



- Brazos -

1D10 Secuela

- 1 - 4 **Cicatriz:** Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en el brazo afectado.
- 5 - 6 **Brazo Malherido:** La rotura de varios huesos y el desgarró muscular inutiliza ese brazo durante tantos días como 25 menos el nivel de Resistencia del personaje. Durante ese tiempo se considera que tiene el Brazo Cortado.
- 7 - 8 **Tendones Rotos:** El ataque destroza varios tendones de la mano, afectando al movimiento de la misma. El personaje pierde de forma permanente 1 punto de Habilidad.
- 9 **Mano Cortada:** El golpe le corta la mano o se la inutiliza de forma permanente. Adquiere la vergüenza Defecto Físico (Manco).
- 10 **Brazo Cortado:** El ataque secciona completamente el brazo o lo deja inútil de por vida. Reduce a la mitad su nivel de Habilidad y todas las competencias que dependan de dicha característica o que requieran el uso de manos y brazos para utilizarla (como Arcos, Ballestas, etc.).

- Pecho -

1D10 Secuela

- 1 - 3 **Cicatriz:** Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en el pecho, espalda o costado del personaje.
- 4 - 6 **Costillas Rotas:** El golpe rompe una o varias de las costillas del personaje, provocándole un intenso dolor cada vez que se mueve. Hasta que consigue curarse por completo, el personaje tendrá un -50% en todas aquellas competencias que requieran movimiento o esfuerzo físico (Correr, Saltar, Competencias de Armas, etc.).
- 7 **Daños Internos:** El ataque provoca la rotura de huesos y músculos, que no consiguen curar de forma adecuada. Reduce en 1 punto la Resistencia del personaje.
- 8 **Pulmones Dañados:** La herida afecta a los pulmones, que quedan dañados de forma permanente. Reduce en 2 puntos la Resistencia y la Fuerza del personaje.
- 9 **Corazón Dañado:** El golpe afecta al corazón. El personaje cae inconsciente al suelo de forma automática, y morirá en 3 asaltos si no se consigue detener la enorme hemorragia que surge de su pecho. Si otro PJ tiene éxito en una tirada de Sanar parará la hemorragia, aunque el personaje perderá de forma permanente 3 puntos de Resistencia y Fuerza.
- 10 **Columna vertebral afectada:** Si la herida se ha realizado con un arma de corte (como una espada o hacha), la columna quedará seccionada y la enorme hemorragia acabará con el personaje en segundos. Si ha sido una herida realizada con un arma perforante (como una flecha o lanza) o contundente (como una maza), el personaje perderá la movilidad de brazos y piernas.

- Abdomen -

1D10 Secuela

- 1 - 4 **Cicatriz:** Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en el abdomen, costados o espalda del personaje.
- 5 - 6 **Desgarro Abdominal:** El golpe destroza el abdomen del personaje, provocándole un intenso dolor. Durante tantos asaltos como 25 menos su valor en Resistencia, el personaje no podrá hacer otra cosa que revolcarse por el suelo como si fuera un poseso.
- 7 **Genitales Destrozados:** La herida destroza los órganos reproductores del personaje, incluso puede que seccionándolos, dejándolos inservibles de por vida.
- 8 **Daños Internos:** El ataque provoca la rotura de varios músculos y huesos, que no se curarán de forma adecuada. Reduce en 1 punto la Resistencia del personaje.
- 9 **Pelvis Fracturada:** El golpe destroza varios huesos de la pelvis y la cadera. Reduce en 2 puntos la Fuerza y la Agilidad del personaje, que adquiere además la vergüenza Defecto Físico (Cojo).
- 10 **Columna Afectada:** Si la herida se ha realizado con un arma de corte (como una espada o hacha), la columna quedará seccionada y la enorme hemorragia acabará con el personaje en segundos. Si ha sido una herida realizada con un arma perforante (como una flecha o lanza) o contundente (como una maza), el personaje perderá la movilidad en las piernas.

- Piernas -

1D10 Secuela

- 1 - 4 **Cicatriz:** Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en la pierna afectada.
- 5 - 6 **Pierna Malherida:** La rotura de varios huesos y el desgarró muscular inutiliza esa pierna durante tantos días como 25 menos el nivel de Resistencia del personaje. Durante ese tiempo se considera que tiene la Pierna Cortada.
- 7 - 8 **Tendones Rotos:** El ataque destroza varios tendones del pie, afectando al movimiento. El personaje adquiere la vergüenza Defecto Físico (Cojo).
- 9 **Pie Cortado:** El golpe le corta el pie o se lo inutiliza para siempre. Pierde 3 puntos de forma permanente en Agilidad y su movimiento se ve reducido a la mitad, lo mismo que su porcentaje en Correr. Puede llevar muletas o sustituir el pie por una pata de palo o similar.
- 10 **Pierna Cortada:** El ataque secciona completamente la pierna o la deja inútil de por vida. Reduce a la mitad su nivel de Agilidad, al igual que todas las competencias que dependan de dicha característica o que requieran el uso de piernas para utilizarla. El personaje deberá llevar muletas por el resto de sus días.

se irá reduciendo en 1, hasta llegar a Resistencia x1, en que no podrá bajar más. Si el DJ lo considera oportuno, teniendo en cuenta la vestimenta o armadura que lleve el PJ o, si la temperatura es muy alta, las tiradas de Resistencia pueden incluso comenzar a x7, x5 o x3. Y aunque el personaje vaya sacando las tiradas, irá sintiéndose cada vez peor conforme se vaya reduciendo el multiplicador —mareos, vómitos, náuseas...—, hasta el momento en que falle una de ellas, cuando caerá inconsciente y comenzará a perder cada hora de exposición al calor 2 PV, hasta que muera o se le refresque de alguna forma. Una vez que se encuentre en un lugar más fresco, el personaje irá recuperando los PV perdidos a razón de 1 PV por hora.

El frío, sin embargo, es aún más puñetero, pues es capaz de dejar secuelas importantes en el personaje. Por cada hora —o incluso menos, si el personaje no va bien abrigado o la temperatura es muy baja— expuesto a una temperatura inferior a los 20 grados bajo cero el personaje perderá 1 PV y 1 punto de una característica primaria, que será elegida aleatoriamente entre Fuerza, Agilidad, Habilidad y Percepción —tira 1D4 para decidir la característica que lo pierde—. Conforme vaya perdiendo PV y puntos de características, el personaje irá sintiendo como sus dedos y miembros se entumecen, muchas veces sin sentir dolor alguno, y la somnolencia le irá invadiendo progresivamente, hasta que llegue a 0 PV, momento en que el sueño lo alcanzará y quedará completamente inconsciente, perdiendo 1 PV por cada asalto posterior hasta morir definitivamente. Si lo que llega primero a 0 fuera alguna de las características, el personaje sufrirá además efectos diferentes, según la característica disminuida:

- ✦ Si se trata de la Fuerza, el personaje se desmayará agotado, incapaz de moverse del sitio.
- ✦ Si es la Agilidad, las piernas quedarán tan entumecidas que no podrá usarlas.
- ✦ Si es la Habilidad, ocurrirá lo mismo con los brazos, que quedarán inertes y como muertos.
- ✦ Si es la Percepción, el personaje quedará ciego.

De todas formas, en el caso de que el personaje consiga llegar —por sí mismo o ayudado por otros— a una zona protegida y caldeada, podrá recuperarse a razón de 1 PV por hora y 1 punto de cada una de las características afectadas por el frío cada 4 horas. Claro que si alguna de las características llegó a 0, el personaje tendrá que hacer una tirada de Resistencia x3 o sólo recuperará la mitad de los puntos perdidos; la otra mitad los perderá para siempre.

ENFERMEDAD

Grandes plagas y epidemias azotaron Europa durante toda la Edad Media, por lo que no tendrá nada de raro que alguno de los personajes se las tenga que ver con alguna de las muchas enfermedades que campaban por los reinos peninsulares durante aquella época. A continuación describiremos algunas de las enfermedades más comunes en la época en la que transcurre *Aquelarre* y en todas ellas verás un método de contagio, en el que aparece un porcentaje: en el caso de que el personaje se vea expuesto a una de las situaciones que puede provocar la enfermedad, deberá tirar por dicho porcentaje. Si la tirada es igual o inferior a ese porcentaje, significará que su personaje se

ha infectado y ha contraído la enfermedad, así que tras un periodo de incubación de 1D6 días, deberá hacer una tirada de Resistencia x3, para determinar el tiempo de convalecencia que deberá sufrir, tal y como se describe en cada una de las enfermedades:

- ✦ Si obtiene un crítico en la tirada de RESx3, sufrirá la convalecencia mínima.
- ✦ Si saca un éxito normal, padecerá una convalecencia normal.
- ✦ Si falla la tirada, deberá sufrir una convalecencia máxima.
- ✦ Si la tirada es una pifia, la enfermedad matará al personaje o, en el caso de una enfermedad que no provoque mortalidad, sufrirá también una convalecencia máxima.

Todos los personajes enfermos que sean tratados por un médico, pueden reducir su padecimiento: si el médico que los trata tiene éxito en una tirada de Medicina, el periodo de convalecencia se reducirá en un grado (de máxima a normal, por ejemplo), o en dos, si se obtiene un éxito crítico. Naturalmente, para que pueda beneficiarse de los conocimientos del médico, éste deberá visitarlo de forma regular —cada tres o cuatro días está bien—, o volverá a recaer, sufriendo de nuevo el periodo de convalecencia que obtuvo en un principio.

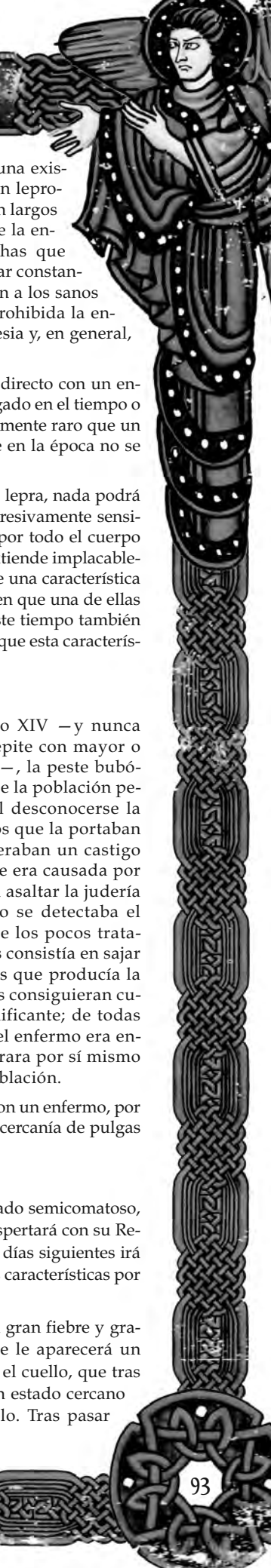
***Exemplum:** Para poder llevar a cabo un experimento en el que lleva trabajando varias semanas, el alquimista Micael Bonishah tiene que recoger flores de eléboro bañadas por la luz de la luna, así que sin pensárselo dos veces, el judío sale de madrugada de Burgos y pasa toda la noche en busca de la planta. Por desgracia se le olvida echar ropajes de abrigo, y al tratarse de una noche especialmente fría, el DJ le indica al jugador que cabe la posibilidad de que Micael coja una buena pulmonía.*

El porcentaje de contagio es del 35% y el jugador obtiene un 24, así que el alquimista enferma de pulmonía. Tras dos días de incubación —el jugador obtiene un 2 en la tirada de 1D6—, Micael debe hacer una tirada de RESx3, y como tiene un valor de 15 en Resistencia, el porcentaje es del 45%, obteniendo en la tirada un 48: por poco, pero ha fallado, lo que significa que sufrirá una convalecencia máxima. Claro que el alquimista tiene buenos amigos en la judería, entre los que se encuentra el propio médico del rey, que decide tratarle la pulmonía: hace una tirada exitosa de Medicina, y la convalecencia máxima se convierte en una normal. Consultamos pues la descripción de la pulmonía para saber lo que le ocurrirá al judío: deberá pasar 6 días —resultado de 1D6+3— postrado en la cama y luego otros 8 días —resultado de 2D6— muy débil y acatarrado, con todas sus características físicas reducidas a 1. Pasado ese tiempo ya podrá levantarse como si no hubiera pasado nada. Claro que al jugador no se le puede olvidar que si llega a sacar una pifia en la tirada de RESx3, Micael habría muerto debido a la pulmonía.

Cólera

Se trata de una enfermedad infecciosa que se extiende rápidamente por lugares con evidentes carencias higiénicas, en zonas de hacinamiento o durante periodos de guerra o hambruna, y que durante la Edad Media podía llegar a alcanzar el grado de epidemia muy rápidamente.

Método de Contagio (45%): Por tomar alimentos o bebidas contaminados por heces, saliva o sangre de enfermos de có-



lera, o por permanecer durante un tiempo determinado en una zona de epidemia.

Convalecencia:

- ✧ **Mínima:** El personaje sufrirá una gran debilidad durante 1D6+1 días, con todas sus características y competencias reducidas a la mitad.
- ✧ **Normal:** La enfermedad durará 2D6+3, y aunque al principio sufrirá una gran debilidad (como en la convalecencia mínima), a partir del quinto día, no podrá hacer absolutamente nada. Tras reponerse deberá hacer una tirada de RESx3 o perderá de forma definitiva 1 punto en Fuerza y otro en Resistencia.
- ✧ **Máxima:** El periodo de enfermedad durará 3D6+5 días, en los que sufrirá una gran debilidad (como en la convalecencia mínima), pero a partir del quinto día el PJ comenzará a alternar periodos de coma y delirios. Pasado ese tiempo, existirá un 25% de posibilidades de que muera. Si no lo hace, se repondrá satisfactoriamente, aunque deberá hacer una tirada de RESx2 o perderá de forma definitiva 1D4 puntos en Fuerza y otros 1D4 puntos en Resistencia.
- ✧ **Muerte:** Tras pasar 2D6 días agonizando entre violentos dolores, el personaje morirá.

Enfermedades Venéreas

Durante toda la Edad Media, la propagación de enfermedades de transmisión sexual estaba a la orden del día y eran bastante comunes, siendo las más conocidas¹⁸:

- ✧ El herpes, en el que los genitales y el ano se cubren de pequeñas ampollas que provocan un escozor desesperante y en muchos casos vienen acompañados de gran dolor. El desarrollo de la enfermedad en una mujer embarazada puede provocar malformaciones en su hijo o incluso su muerte.
- ✧ Las purgaciones, también llamadas ladillas, en las que la zona genital se ve infectada por parásitos que provocan un gran picor.
- ✧ La gonorrea produce una dolorosa sensación de escozor al orinar y provoca la expulsión de una secreción amarillenta en los hombres. En algunos casos graves la gonorrea provoca la esterilidad de la persona afectada.

Método de contagio (entre 0% y 40%, según el compañero de cama): Por compartir lecho y goce con una persona que posea la enfermedad, especialmente si no cuida mucho su higiene o es especialmente promiscua.

Convalecencia: En ninguno de los casos se puede morir por tener una enfermedad venérea, aunque sí que será una fuente de molestias continuas, pues no se conocía cura alguna para ellas, excepto para las purgaciones, en las que se afeitaba completamente la zona genital del enfermo.

Lepra

Aunque a mediados del siglo XIV la lepra empieza a remitir en toda Europa, todavía son muchos los enfermos que la pa-

decen, condenados de por vida a llevar una existencia alejada de la sociedad, reclusos en leproserías o lazaretos extramuros, vestidos con largos mantos oscuros que tapen los estragos de la enfermedad, grandes sombreros y capuchas que oculten su rostro deforme y haciendo sonar constantemente campanillas o tablillas que avisen a los sanos de la cercanía del leproso, pues tienen prohibida la entrada a las ciudades, la asistencia a la iglesia y, en general, todo contacto con sus congéneres.

Método de Contagio (15%): Por contacto directo con un enfermo de lepra, especialmente si es prolongado en el tiempo o realizado de forma habitual (es extremadamente raro que un simple roce produzca el contagio, aunque en la época no se pensaba de esa manera).

Convalecencia: Si el personaje enferma de lepra, nada podrá curarlo ya. El enfermo irá perdiendo progresivamente sensibilidad y con el tiempo irán apareciendo por todo el cuerpo llagas ulcerantes, mientras la necrosis se extiende implacablemente. Cada mes irá perdiendo 1 punto de una característica primaria elegida al azar y en el momento en que una de ellas llegue a 0, el personaje morirá. Durante este tiempo también perderá 1 punto de Aspecto cada mes, aunque esta característica no podrá reducirse por debajo de 1.

Peste Bubónica

Llegada a Europa a mediados del siglo XIV —y nunca erradicada del todo, pues la plaga se repite con mayor o menor virulencia cada seis u ocho años—, la peste bubónica o peste negra afecta a buena parte de la población peninsular en las épocas de epidemia. Al desconocerse la causa de la enfermedad —ahora sabemos que la portaban las pulgas de rata—, algunos la consideraban un castigo divino, mientras que otros pensaban que era causada por judíos o moriscos, por lo que era común asaltar la judería o la morería de la población en cuanto se detectaba el menor asomo de la enfermedad. Uno de los pocos tratamientos que podían llegar a ser efectivos consistía en sajar con un hierro al rojo los bubones de pus que producía la enfermedad, lo que permitía que algunos consiguieran curarse, aunque en una proporción insignificante; de todas formas, en la mayor parte de los casos, el enfermo era encerrado en su casa a la espera de que curara por sí mismo o muriera sin contagiar al resto de la población.

Método de Contagio (75%): Por contacto con un enfermo, por el mordisco de una rata infectada o por la cercanía de pulgas de ratas apestadas.

Convalecencia:

- ✧ **Mínima:** Tras pasar 2D6 días en un estado semicomatoso, con fiebre alta y delirios, el enfermo despertará con su Resistencia y su Fuerza a la mitad. En los días siguientes irá recuperando 1 punto de cada una de las características por día de reposo.
- ✧ **Normal:** Después de 1D3 días con una gran fiebre y graves dolores abdominales, al personaje le aparecerá un bubón negro en una de las axilas o en el cuello, que tras 1D3+5 con los mismos síntomas, en un estado cercano a la inconsciencia, estallará por sí solo. Tras pasar

¹⁸ *Addenda:* Como podrás observar, la sífilis no aparece, ya que el primer brote de sífilis del que se tiene constancia tuvo lugar en el año 1494 en Nápoles.

otros 3D6 días postrado en la cama, el personaje recuperará la consciencia, aunque su Resistencia y Fuerza estarán a 0 puntos, recuperando cada día (posterior) 1 punto de ambas características.

✧ **Máxima:** El enfermo sufre los mismos síntomas que en la convalecencia normal, pero cada día que pase con el bubón sin estallar, habrá un 45% de posibilidades de que muera. Si consigue sobrevivir hasta que el bubón estalle, se recuperará de la forma normal, aunque habrá perdido de forma permanente 1D3 puntos en Fuerza, Agilidad y Resistencia.

✧ **Muerte:** Tras sufrir 1D6 días de agonía, aquejado de fuertes dolores y una fiebre extrema, el personaje muere.

Pulmonía

Una enfermedad relativamente extendida en el Medievo, especialmente en zonas frías y húmedas, y con graves consecuencias entre niños y ancianos. Los síntomas que suele presentar el enfermo son fiebre alta, una tos seca y constante, dolores por todo el cuerpo — especialmente en las articulaciones — y graves dificultades para respirar; en casos extremos, provoca la muerte del paciente.

Método de Contagio (35%): Por un contacto prolongado con un enfermo o tras haber soportado un frío extremo.

Convalecencia:

✧ **Mínima:** El enfermo pasa 1D4+2 días con fiebre y con las características primarias reducidas a la mitad.

✧ **Normal:** Tras pasar 1D6+3 días postrado en la cama en un estado semicomatoso, el enfermo recuperará la consciencia y sufrirá una extrema debilidad durante otros 2D6 días, en los que todas sus características físicas se verán reducidas a un valor de 1.

✧ **Máxima:** Sufre los mismos efectos que la convalecencia normal, pero existe un 45% de posibilidades de que el personaje muera durante los días que se encuentra postrado en la cama (sólo se deberá hacer la tirada una vez, no cada día).

✧ **Muerte:** Tras 1D6+2 días semiinconsciente en la cama, el personaje muere.

Rabia

Conocida también como “hidrofobia” —por el terror al agua que asalta a los enfermos—, la rabia es una enfermedad que sólo se transmite por la saliva, normalmente a consecuencia del mordisco de un animal infectado o de un enfermo rabioso. Tras un largo periodo de incubación de 3D6x10 días, el enfermo comienza a sentirse más y más obsesionado, sufriendo graves crisis de locura, alejándose del agua, hacia la que siente una gran repulsión, y muriendo finalmente por asfixia debido a la obstrucción de las vías respiratorias.

Método de contagio (60%): Por la mordedura de un animal — normalmente perro, zorro, lobo o murciélago — o de una persona infectados.

Convalecencia: Al no conocerse ningún tratamiento en la Edad Media contra la rabia, es una enfermedad

mortal de necesidad. Antes de morir, el enfermo pasará 2D10+20 días sumido en la locura: al principio sólo serán reacciones inusuales y extrañas, pero a los 10 días se volverá agresivo y paranoico y a los 20 se sucederán graves crisis de locura, en las que el enfermo echará espumarajos por la boca y tratará de atacar a moriscos a todo aquél que se encuentre en las cercanías.

Tétanos

Producido por una bacteria que habita en la tierra y en los excrementos, el tétanos es una grave enfermedad que puede llegar a producir la muerte del paciente. Tras penetrar en el cuerpo del enfermo mediante el torrente sanguíneo, la bacteria ocasiona fuertes espasmos, fiebre muy alta, periodos de semiinconsciencia y una gran dificultad al respirar que termina asfixiando al paciente.

Método de contagio (45%): Tras recibir heridas profundas producidas por metales herrumbrosos, sucios o llenos de tierra.

Convalecencia:

✧ **Mínima:** El personaje sufre 1D6 días de molestias y contracciones musculares leves, especialmente en la zona infectada por la herida. Durante este tiempo todas las competencias de Agilidad y Habilidad tendrán un penalizador de -50%.

✧ **Normal:** El enfermo pasará 1D6+2 días postrado en cama con pequeñas contracciones musculares, y sufrirá cada uno o dos días un ataque de fiebre, semiinconsciencia y espasmos musculares. Pasado ese tiempo, se recuperará con la Resistencia a 1 punto, aunque irá recuperando 1 punto de ésta cada día posterior.

✧ **Máxima:** Sufre los mismos síntomas que en la convalecencia normal, pero cada vez que sufra un ataque hay un 40% de posibilidades de que muera de asfixia.

✧ **Muerte:** Tras 1D4 días postrado en la cama, con frecuentes ataques y convulsiones, el personaje muere por asfixia durante uno de éstos.

Tifus

El tifus, o fiebre tifoidea, es una enfermedad infecciosa que se propaga en lugares de gran hacinamiento y poca higiene, ya que lo transmite un germen que se localiza en los excrementos, en el agua o en alimentos contaminados por éstos y en las ropas sucias. Debido a las escasas condiciones higiénicas de la época, eran frecuentes las epidemias de tifus en los reinos peninsulares, especialmente en épocas de carestía o de guerra.

Método de contagio (70%): Por permanencia en zonas de epidemia o en lugares de gran hacinamiento de personas y poca higiene.

Convalecencia:

✧ **Mínima:** El enfermo sufre una ligera fiebre, una erupción cutánea por todo el cuerpo —excepto cara, manos y pies— y una sensación de debilidad en la que sus valores de Fuerza y Resistencia quedarán reducidos a la mitad durante 1D6 días.

✧ **Normal:** Tras pasar 2D6 días postrado en la cama sufriendo delirios, fiebre, dolores abdominales y diarreas sanguinolentas, el personaje se recupera, aunque tiene todas sus ca-

racterísticas a un valor de 1. Por cada día adicional de reposo absoluto, sus características aumentarán en 1 punto hasta alcanzar sus valores normales.

- ✧ **Máxima:** El enfermo pasa 3D6+3 días con fuertes dolores abdominales y graves diarreas. Tras ese tiempo, el enfermo se recuperará con una gran debilidad, con todas sus características a un valor de 1. Por cada día adicional de reposo absoluto, sus características aumentarán en 1 punto hasta alcanzar sus valores normales, excepto la Fuerza que perderá de forma permanente 1D3 puntos.
- ✧ **Muerte:** Tras pasar 2D6 días de terrible agonía, el personaje muere.

Envejecimiento

Como ya hemos dicho antes, el tiempo es, a largo plazo, el mayor enemigo de un personaje, pues lo que quizá no han conseguido hacer sus numerosos enemigos o las bestias con las que se ha topado en sus aventuras, está claro que lo conseguirá la parca Átropos más tarde o más temprano. Para representar los efectos del envejecimiento, cuando el personaje cumpla los 35 años deberá hacer una tirada en la siguiente tabla y aplicar el resultado obtenido. En los años posteriores se repetirá la tirada, pero sumando un +2 al resultado de los dados por cada año que tenga el personaje por encima de 35 —por ejemplo, al cumplir 38, tendrá que hacer una tirada de 1D100 sumándole +6 al resultado—. Además, está prohibido utilizar la Suerte en esta tirada: nada podemos hacer contra el destino, que ya está escrito.

Tabla de Envejecimiento

1D100	Resultado
01 – 40	No ocurre nada.
41 – 50	El personaje pierde 1 punto de Fuerza de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
51 – 60	El personaje pierde 1 punto de Agilidad de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
61 – 70	El personaje pierde 1 punto de Habilidad de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
71 – 80	El personaje pierde 1 punto de Percepción de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
81 – 95	El personaje pierde 2 puntos de Resistencia de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
96 – 00	El personaje muere por causas naturales.

Por último sólo resta decir que si los treinta y cinco te parece una edad demasiado temprana para sufrir los estragos de la vejez te recordamos que en la Edad Media la esperanza de vida era mucho menor que la que disfrutamos en la actualidad.

Fuego

El daño causado por el fuego depende del tamaño de la llama y del tiempo que permanezca en contacto con el cuerpo del personaje. Ser golpeado por una antorcha suponen 1D6 Puntos de Daño por cada ataque, mientras que ser quemado en una hoguera serían 3D6 PD por asalto, y permanecer en medio de una habitación en llamas serían 5D6 PD o incluso

más. En todo caso, el daño por fuego afectará siempre a los PV generales del personaje, no a una localización concreta —aunque la quemadura sólo se aplique a una zona del cuerpo, no hará más o menos daño por alcanzar esa parte concreta—. Además, la armadura deja de proteger contra las llamas a partir del segundo asalto, aunque si se trata de una armadura blanda o ligera que esté bien empapada en agua, otorga una protección de 3 puntos durante 2D6 asaltos, tras lo cual quedará consumida por el fuego.

Hambre y Sed

La falta total de alimentos irá degradando progresivamente al personaje, hasta provocarle la muerte. Debido a ello, por cada día completo que pase el personaje sin alimentarse perderá 1 punto de Fuerza, Agilidad y Resistencia. En el momento en que alguna de estas características llegue a 0, el PJ se desmayará y morirá pocas horas después. Si recibe alimentos antes de que ocurra esto, el personaje podrá recuperar los puntos perdidos a un ritmo de 1 punto en cada característica por día de reposo.

La falta de agua es, sin embargo, más peligrosa, ya que el cuerpo humano necesita entre uno y tres litros diarios de agua para evitar la deshidratación y poder funcionar. Por todo ello, cada día que el personaje pase sin beber perderá 2 puntos en las características de Fuerza, Agilidad y Resistencia hasta el momento en que alguna de las características llegue a 0, momento en el que el personaje caerá al suelo inconsciente y morirá pocas horas después. Si consigue beber antes de que se produzca la muerte, el personaje recuperará los puntos perdidos a un ritmo de 2 puntos por cada día de reposo.

Venenos

Por si fueran pocas las situaciones que pueden herir o perjudicar a un personaje, todavía falta añadir una más: el envenenamiento. Ya sea suministrado con fines dañinos, utilizado como defensa por ciertos animales y criaturas o consumido de forma totalmente involuntaria, lo cierto es que los personajes tendrán que vérselas en multitud de ocasiones con los perniciosos efectos del veneno, así que ya pueden empezar a subir su porcentaje en Degustar y en los diferentes conocimientos si no quieren terminar sus días con la cara sumergida en la escudilla de sopa caliente que estaban saboreando.

Cuando un personaje es envenenado deberá hacer una tirada de RESx3, aunque ciertos venenos pueden ser más o menos ponzoñosos y utilizarán multiplicadores diferentes —como podrás ver más adelante—. El éxito de la tirada indica el daño que produce el veneno en el organismo del personaje, de la siguiente forma:

- ✧ Con un éxito crítico el personaje resistirá el veneno y no se verá afectado.
- ✧ Con un éxito normal sufrirá los efectos del veneno de forma atenuada, y sólo recibirá la mitad de PD que éste provoque normalmente.
- ✧ Con un fallo el personaje perderá los PD normales que provoque el veneno.

- ✱ Con una pifia el personaje sufrirá una grave intoxicación y el veneno le provocará el doble de daño de lo normal.

Esta tirada de Resistencia se irá repitiendo cada cierto tiempo según el tipo de veneno con el que se haya intoxicado —lo normal es repetirla cada hora, aunque hay venenos que actúan de forma más o menos rápida—, al menos hasta que saque un éxito crítico y se salve, o pierda todos sus PV, momento en que caerá fulminado al suelo para morir escasos asaltos después. Pero si, antes de que esto suceda, el personaje recibe los cuidados de un médico —quien tendrá que obtener una tirada exitosa de Medicina—, las tiradas de Resistencia que realice el personaje obtendrán un bonificador de +20%. Y, por otro lado, si el envenenador ha decidido utilizar dosis extras de veneno sobre el PJ, la tirada de Resistencia de éste disminuirá su multiplicador en un x1 (por ejemplo, si era x3 bajará a x2), aunque le será imposible disimular de forma alguna el sabor del veneno, por lo que será más fácil de detectar.

A continuación te presentamos algunos de los venenos más comunes durante la época de *Aquelarre*, aunque el Director de Juego es libre de crear los suyos propios. Además, en el capítulo VIII dedicado al bestiario (véase pág. 194) encontrarás algunas criaturas que son capaces de inocular venenos muy particulares.

Acónito

Planta de flores azules o violetas que crece junto a los manantiales y cursos de agua. Su ingestión es tremendamente tóxica, produciendo mareos, ojos llorosos, temblores y finalmente la muerte por fallo respiratorio y sanguíneo. A pesar de todo se trata de una planta con un sabor muy amargo, por lo que es fácil detectarla con una tirada de Degustar.

Efectos: Se debe hacer una tirada de Resistencia x2 y el daño que produce es de 5 PD. La tirada debe repetirse cada hora y si el enfermo llega a 0 PV, caerá en coma y morirá dos o tres días después.

Arsénico

Mineral que puede adquirir un tono blanco y transparente (denominado “rejalgar”), amarillo (“oropimente”) o rojo (“sandá-raca”). Si se administra con tino y conocimiento es considerado un buen medicamento pero, en la mayor parte de las ocasiones, se utiliza como veneno debido a su alta toxicidad, pues provoca en todo aquél que lo ingiere la muerte de forma tan rápida y fulminante que pocos son los que se dan cuenta de lo que ocurre.

Efectos: Media hora después de ingerirlo el personaje tendrá que hacer una tirada de Resistencia x1. Si falla, muere inmediatamente, y si saca la tirada perderá la mitad de sus PV, pero sobrevivirá a la experiencia.

Cantáridas

El polvo de cantáridas procede de unos pequeños insectos llamados abadejos que habitan en los brotes de los olivos, fresnos y sauces, todos ellos árboles de hojas tiernas. Para obtener el producto, los insectos deben recogerse antes de que salga el sol agitando los árboles en los que viven, se sumergen a continuación en vinagre hasta que estén secos y se los tritura

para conseguir el polvo venenoso, que se debe guardar en un recipiente sellado para que no pierda sus propiedades. Es una sustancia afrodisíaca, siempre y cuando se tome en pequeñas cantidades, ya que si se consume una dosis elevada provoca inflamación del hígado, gran dolor al expulsar la orina, que aparece mezclada con sangre, y finalmente desmayos que terminan con la vida.

Efectos: La tirada de Resistencia se realiza a x3 y causa 1 PD cada hora.

Cícuta

Planta muy parecida al perejil y al hinojo, aunque de olor desagradable, que crece en lugares frescos y húmedos, como la orilla de los ríos. Posee flores blancas y semillas negruzcas de donde se obtiene un zumo extremadamente venenoso con un fuerte olor a orina. La cicuta, un veneno casi fulminante, provoca en el envenenado sollozos y un frío intenso en las extremidades que va subiendo hacia el pecho, provocando la muerte por asfixia al detener los pulmones.

Efectos: La tirada de Resistencia debe hacerse a x1 y causa la pérdida de 8 PD cada media hora.

Escorpión

El veneno del escorpión, arácnido muy extendido en la Península, produce una gran inflamación en la zona afectada, alternándose periodos de calor con otros de frío, pero aparte de eso y un tremendo dolor en la zona afectada, no tiene otro efecto sobre el hombre.

Efectos: La tirada de Resistencia se realiza a x3 y el veneno sólo produce dolor (que puede provocar un penalizador de -15% a cualquier tirada de Habilidad, si la picadura tuvo lugar en un brazo, o a la competencia de Agilidad, si fue en un pie).

Setas Venenosas

Es creencia común que sólo las setas de colores llamativos y olores desagradables son venenosas, pero nada más alejado de la realidad, pues muchas que nos parecen a simple vista inofensivas pueden ser terriblemente perjudiciales. Las más tóxicas son la “oronja verde”, la “cicuta blanca” o el “cortinario de la montaña”, que pueden acabar con aquél que las consuma en unos días tras sufrir una muerte agónica con vómitos, terribles dolores abdominales y una severa diarrea.

Efectos: La tirada de Resistencia se realizará a x2 y provoca 1 PD cada cuatro horas.

Víbora

El veneno de víbora, serpiente muy común en los reinos peninsulares, especialmente en su variedad de víbora áspid, fue probablemente el más utilizado durante el Medievo, sobre todo mezclado como ponzoña en la comida de un rival. El infortunado que recibe el veneno de víbora irá palideciendo poco a poco, sufriendo pequeñas sangrías en las encías, inflamación del hígado, dolores en el vientre, vómitos, somnolencia y un frío extremo que poco a poco irá destruyendo sus fuerzas.

Efectos: Para enfrentarse a los efectos del veneno de víbora debemos tirar Resistencia x2, provocando el veneno 1 PD cada hora.

Curación



LEVAMOS todo el capítulo hablando de heridas, daños y lesiones, así que, antes de pasar al siguiente capítulo, llega el momento de explicar cómo puede recuperar la salud nuestro personaje. Para saberlo debemos comprobar si el PJ se encuentra con PV negativos o positivos, ya que la manera de curarse es muy diferente en cada caso.

Como dijimos al comienzo del capítulo, un personaje con PV negativos perderá 1 PV adicional cada asalto hasta que alcance un número de PV negativos iguales a sus PV máximos, momento en el que muere. La única manera de evitarlo es que otro personaje —un compañero, un PNJ, etc.— intente estabilizar la pérdida realizando unas curas de urgencia, toscas pero rápidas: taponando la herida, entablillando una fractura, deteniendo la hemorragia, etc. Para ello, la persona que realiza esas curas debe hacer una tirada de Sanar y, si tiene éxito, el personaje recuperará ese asalto 1D4 PV, a los que todavía tendrá que restar el PV que pierde por estar en números negativos. La tirada de Sanar se puede repetir en cada asalto hasta que el PJ herido consiga llegar a 0 PV —momento en que queda estabilizado y deja de perder PV—, o hasta que pierda tantos PV que muera.

Recordamos, de todas formas, que un crítico en una tirada de Sanar permitirá recuperar el doble de PV para ese asalto —o sea, 2D4 menos 1 que pierde ese asalto—, mientras que una pifia dañará aún más al personaje, causándole 2 PD adicionales, además del punto que pierde ese asalto. Asimismo, con Sanar nunca podremos recuperar PV positivos, así que el nivel máximo al que podemos llegar con ella es a 0 PV.

Exemplum: Durante una cacería en las afueras de Burgos, Lope tiene la mala suerte de caer por un terraplén y la caída lo deja balido, pues sus PV quedan reducidos a -1 PV. Micael, que se encuentra junto a él, corre hacia el cortesano para tratar de sanar las muchas magulladuras recibidas. En el asalto en el que el alquimista llega hasta Lope, éste ve reducidos sus PV en un punto, bajando de -1 a -2. En el segundo asalto, Micael comienza a limpiar las heridas y obstruir las más grandes: hace una tirada de Sanar con éxito, con lo que Lope recupera 1D4 PV. Saca un 2, lo que lo dejaría a 0 PV, pero como en ese asalto vuelve a perder otro punto, sus PV se quedan a -1. El alquimista continúa con las atenciones en el tercer asalto y vuelve a sacar un éxito: en este caso, la tirada del 1D4 nos ofrece un 3, al que le restamos el PV que se pierde ese asalto, y Lope queda a 1 PV, pero ya que Sanar no cura PV positivos, el cortesano se queda en 0, estabilizado y fuera de peligro. Micael comienza a llamar a gritos a los demás cazadores para que le ayuden a llevar a Lope al castillo de Burgos.

Si las heridas de nuestro personaje no han llegado a reducir los PV a niveles negativos —o si hemos conseguido estabilizarlo usando la competencia de Sanar—, el PJ deberá recuperar los PV perdidos reposando, descansando todo lo posible y evitando cualquier tipo de ejercicio físico violento o moderado. Si es así, cada semana que mantenga un absoluto reposo, el personaje recuperará una cantidad determinada de PV, según la Resistencia del PJ, tal y como aparece en la siguiente tabla:

Tabla de Curación Natural

Resistencia	PV Recuperados
1 - 5	1D2
6 - 10	1D3
11 - 15	1D4
16 - 20	1D5
21 - 25	1D6
26 - 30	1D6 + 1

Claro que, al mismo tiempo que el cuerpo trabaja para curar las heridas recibidas, el sangrado de éstas, las posibles infecciones, los parásitos o las malas condiciones higiénicas de la estancia en la que se encuentre el personaje pueden retardar o incluso empeorar el estado de salud del PJ, lo que se refleja con la pérdida semanal de 1D4 PV. Para evitar esta pérdida el personaje deberá recibir los cuidados y las atenciones especializadas de un curandero o de un médico, reflejándose en una tirada de Medicina, que deberá efectuarse todas las semanas que sea visitado por el médico: si se tiene éxito, esa semana no habrá pérdida de PV, y el PJ recuperará lo que establece su Resistencia. En caso de obtener un éxito crítico, el médico habrá conseguido que el personaje recupere el doble de la cantidad normal durante esa semana, mientras que una pifia hará que esa semana pierda el doble de PV de lo habitual, o sea, 2D4.

Exemplum: Lope es llevado a su habitación para recuperarse de las heridas recibidas en la cacería. Durante la primera semana ha guardado un reposo absoluto, por lo que recupera 1D4 PV —su Resistencia es de 15—, pero la infección puede hacer que también pierda otros 1D4 PV esa misma semana. Por suerte Lope cuenta con los servicios de sor Recareda, que posee algunos conocimientos en medicina práctica, y ya que durante toda esa semana la monja ha visitado a Lope de forma frecuente, administrándole comidas fortalecedoras y limpiando las heridas, el jugador que lleva a sor Recareda hace una tirada de Medicina con éxito, por lo que esa semana no hay pérdida de PV, sólo ganancia. Lope tira el 1D4 y obtiene un 3, con lo que aumentan sus PV en 3 puntos.

En el caso de que el personaje no guarde el reposo debido para que su cuerpo se restablezca, puede sufrir una recaída durante esa semana. Por eso, si un PJ comete algún tipo de acción o actividad física antes de que haya conseguido recuperar al menos la mitad de sus PV totales, tendrá que hacer una tirada de Resistencia o esa semana no curará ningún punto, sino al contrario, perderá 1 PV —si pifia la pérdida será de 1D4 PV—. El multiplicador que deberemos aplicar a la tirada de Resistencia será equivalente al tipo de acción acometida por el personaje:

- ✧ Disparar un arco, cabalgar al trote, correr durante poco tiempo, trepar por una escala, etc.: tirada de Resistencia x3.
- ✧ Correr durante un tiempo prolongado, trepar por una cuerda, cabalgar deprisa: tirada de Resistencia x2.
- ✧ Combatir, escalar, etc.: tirada de Resistencia x1.

Part IV: De Re Militari



Donde se describirán con todo el detalle que se merecen las muchas y provechosas formas del *ars bellica*, oficio del caballero y defensa del villano, con sus muchos pertrechos y sus pocas esperanzas.



OR paradójico que parezca ya que hemos decidido dedicarle todo un capítulo, no pretendemos que el combate se convierta en el pilar central de tus partidas de *Aquelarre*, y aunque muchas veces se convertirá en una parte importante de las aventuras, la mayoría de las situaciones que se den durante el transcurso de una partida deberían resolverse de una forma menos violenta, ya sea con la astucia y la inteligencia del jugador o con las competencias del personaje.

De todas formas, tarde o temprano llegará un momento en que no quedará sino batirse, saldrán a relucir las espadas y las hachas,

se gritarán los nombres de reyes, reinos y dioses, y comenzará el combate. Y será en ese momento cuando descubras de qué pasta están hechos los personajes, pues no serán otra cosa que personas corrientes y molientes en el centro de la vorágine de violencia y muerte que conlleva la guerra, de la que saldrán victoriosos y fortalecidos o, lo más probable, malheridos e incluso muertos. Por eso, piénsatelo bien antes de iniciar un combate: en *Aquelarre* no existen los héroes capaces de aguantar más de una vez el impacto de una carga de caballería enemiga ni el soplo enfurecido de las legiones infernales lanzadas al ataque.

Secuencia de Combate



N el capítulo segundo ya te hablamos del asalto, la unidad de tiempo más pequeña que se utiliza en *Aquelarre* y que se define como la cantidad de tiempo que se necesita para llevar a cabo dos acciones de combate. Llega el momento de que expliquemos qué significa todo esto.

Durante una partida de rol existen dos tipos diferentes de tiempo: el tiempo real y el tiempo de juego. El primero ya lo conocemos, pues es el tiempo de nuestro mundo, las horas, minutos y segundos que transcurren mientras jugamos una partida de *Aquelarre*. El otro, el tiempo de juego, es el que sucede dentro del mundo de juego, y que a diferencia del primero, es elástico, pues un viaje que dura días o incluso meses en tiempo de juego, se convierte en una mera descripción que dura, en tiempo real, poco más que unos segundos. Y también ocurre al contrario, pues unos pocos minutos de combate en tiempo de juego pueden necesitar una hora o más de partida, ya que en esos pocos minutos de la vida de nuestros personajes estarán sucediéndoles una enorme cantidad de cosas que serán muy importantes para ellos, tanto a corto plazo —una herida, acabar con el enemigo, huir...—, como a largo plazo —por ejemplo, morir—, y debemos prestar atención a todas ellas.

Así que, para poder manejar este tipo de situaciones y no volvernos locos en el intento, existe el asalto, que no es más que una medida de tiempo artificial que, si nos ponemos técnicos, puede equivaler a unos 12 segundos de tiempo real. Durante el transcurso de un asalto, cada uno de los personajes implicados en el combate tendrá la oportunidad de llevar a cabo dos acciones normales o una acción extendida —acciones que requieren más tiempo para llevarse a cabo, luego las veremos—, como atacar con una espada, usar un hechizo, esquivar el ataque de un enemigo, etc. De esta forma, todos los participantes tienen las mismas posibilidades de actuar y no favorecemos a nadie en concreto.

El asalto, a su vez, se divide en tres fases perfectamente diferenciadas que permiten al Director de Juego controlar el momento exacto en que tiene lugar cada una de las acciones que llevan a cabo los participantes en un combate. Si todo esto te parece demasiado complejo, no te preocupes, pues al final de la descripción encontrarás un esquema con un resumen de la secuencia de combate que te ayudará en tus primeras partidas como DJ y que, tras unas pocas partidas, ya ni siquiera necesitarás.

Fase 1: Declaración

Nada más comenzar el asalto, todos los que participen en el combate deberán llevar a cabo una tirada de Iniciativa, que es igual a 1D10 más el valor que posea el personaje en su característica de Agilidad. Ese resultado puede verse modificado por el tipo de armadura que lleve encima el PJ o por algún hechizo que modifique su Iniciativa, así que tenlo en cuenta a la hora de calcular el valor exacto que tendrá el PJ en Iniciativa durante ese asalto.

Iniciativa = 1D10 + AGI +/- Mod. por Armadura o Hechizos

Una vez que todos los personajes involucrados hayan calculado su Iniciativa, llega el momento de la declaración de intenciones: el Director de Juego les preguntará a todos ellos qué acciones piensan llevar a cabo en el asalto, comenzando siempre por el personaje que haya obtenido la Iniciativa más baja y continuando con el resto, de menor a mayor. De esta forma, los que hayan obtenido la Iniciativa más alta sabrán qué piensan hacer sus contrincantes y podrán actuar en consonancia. Como no podía ser de otra forma, el Director de Juego deberá declarar también las acciones que lleven a cabo los PNJs que controla, y lo hará en el momento en que les corresponda por orden de Iniciativa.

Si un PJ y un PNJ obtienen el mismo resultado en Iniciativa se considera que habrá conseguido un mayor resultado el PJ, pues tiene preferencia sobre los PNJs. Si el empate ha tenido lugar entre dos PJs o dos PNJs, obtendrá mayor resultado el que de los dos tenga una mayor puntuación en Percepción; si ambos tienen el mismo valor en Percepción, se considera que actúan al mismo tiempo.

Ejemplo: Para poder ilustrar una secuencia de combate, vamos a describir un combate a primera sangre que tiene lugar entre Lope e Ignetus en un descampado a las afueras de Burgos, donde ambos se han retirado para practicar la lucha. Lo primero que debemos hacer es calcular la Iniciativa de ambos contrincantes: Lope saca un 2 en su tirada de Iniciativa, que sumado a su Agilidad, que es de 20, da un total de 22; Ignetus obtiene un 8, que sumado a su Agilidad, de 15, da un resultado de 23.

Como Lope es el que tiene menos Iniciativa, debe declarar sus acciones, que consistirán en dos ataques con su espada. Ignetus sabe ya cuáles serán las acciones de Lope, y se decanta por un ataque con la espada y una parada con el escudo.



FASE 2: ACCIÓN

Llega el momento ahora de que los personajes lleven a cabo las acciones que declararon en la fase anterior, siguiendo un orden de Iniciativa decreciente; o sea, que actuará primero el que haya obtenido una mayor Iniciativa y le seguirán los demás de mayor a menor Iniciativa. De esta forma, los que hayan conseguido una mayor Iniciativa que el resto serán más rápidos y podrán llevar a cabo sus acciones antes que los demás, sorprendiéndolos o evitando las acciones que pensaban llevar a cabo.

Las dos acciones de cada uno de los personajes se llevarán a cabo de forma simultánea: si eligió dos ataques, los hará en el momento que le toque por Iniciativa; si era un movimiento y un ataque, lo hará justo en ese momento. De todas formas, nada obliga al personaje a llevar a cabo las dos acciones al mismo tiempo: si quiere puede retrasar una acción o las dos hasta un momento posterior al que le corresponda por su Iniciativa, aunque si termina el asalto y no las pone en práctica, no las podrá guardar para asaltos posteriores. Las acciones defensivas, sin embargo, son la excepción a esta norma: pueden llevarse a cabo en cualquier momento del asalto, incluso antes de lo que permita nuestra Iniciativa, ya que siempre podemos defendernos de un ataque del contrario, aunque sea más rápido que nosotros; eso sí, deberemos declarar nuestra intención de protegernos de una agresión antes de que se tiren los dados para comprobar si nos ha alcanzado o no.

***Exemplum:** En esta segunda fase, cambian las tornas y ahora es Ignotus, con su Iniciativa mayor, el primero en actuar. Declaró un ataque y una parada: la segunda, al tratarse de una acción defensiva, la llevará a cabo cuando sea atacado, y el ataque decide retrasarlo, para ver cómo se le dan las cosas a Lope. Así que el turno pasa ahora al joven cortesano, que realiza su primer ataque contra Ignotus, quien, a su vez, declara que usará su parada para detenerlo. Lope tiene éxito en el ataque e Ignotus también lo tiene en su parada, con lo que detiene el espadazo del cortesano con su escudo. Ahora llegaría el turno de hacer el segundo ataque de Lope, pero Ignotus decide realizar justo ahora el ataque que retrasó anteriormente, y como él tenía una mayor Iniciativa lo lleva a cabo antes que el cortesano: Ignotus usa su espada con éxito y consigue herir a Lope — que al no haber declarado ninguna acción defensiva, nada puede hacer por impedirlo —, terminando así el combate que era, como ya dijimos, a primera sangre. Claro que si no hubiera sido el caso, Lope habría tenido luego la oportunidad de realizar su segundo ataque, contra el que Ignotus, al haber gastado sus dos acciones, no tendría derecho a defenderse.*

En el caso de que una acción previa invalide totalmente la realización de una acción posterior —el enemigo al que vamos a atacar ya ha muerto, alguien nos ha desarmado antes de que podamos usar el arma, etc.—, perderemos esa acción, ya que es imposible cambiar la realización de una acción en el transcurso de un asalto.

Fase 3: Conclusión

Una vez que todos los personajes hayan llevado a cabo sus respectivas acciones, el Director de Juego realizará una breve descripción de lo sucedido en el asalto, para que los participantes en el combate sepan exactamente los cambios que han tenido lugar en esos segundos y puedan actuar en consecuencia en su siguiente asalto.

A continuación, el DJ y los jugadores realizarán todas aquellas tiradas o cálculos que no se hayan realizado en la segunda fase —por ejemplo, tiradas para recuperar el conocimiento, efectos de hechizos, etc.—, y el asalto concluirá, pasando a la fase primera de un nuevo asalto.

Tabla-Resumen del Combate

Fase 1: Declaración

- ✧ Tirada de Iniciativa: 1D10 + AGI +/- posibles modificadores.
- ✧ Declaración de intenciones en orden creciente de Iniciativa.

Fase 2: Acción

- ✧ Se llevan a cabo las acciones de los personajes en orden decreciente de Iniciativa.

Fase 3: Conclusión

- ✧ El DJ describe lo ocurrido en el asalto.
- ✧ Se realizan aquellas tiradas o cálculos que no tuvieron cabida en las fases anteriores.

Acciones de Combate



Ahora que ya sabemos en qué fases se divide un asalto de combate, vamos a describir cada una de las diferentes acciones que puede llevar a cabo un personaje a lo largo de su turno. Para facilitar su consulta las hemos dividido en cuatro tipos diferentes: acciones de movimiento, de ataque, de defensa y otras acciones. Además, en la descripción de cada una de ellas indicaremos si se trata de acciones normales (que cuentan como una acción de las dos que se pueden realizar durante el asalto) o acciones extendidas (todas aquellas que necesitan las dos acciones de que dispone el personaje en el asalto para poder llevarse a cabo).

Para que puedas localizar fácilmente todas las acciones, junto a cada uno de los tipos encontrarás una tabla resumen con las acciones que se describen.

Acciones de Movimiento

Siempre que nuestro personaje desee trasladarse de un punto a otro durante el asalto deberá realizar algún tipo de acción de movimiento, limitando por tanto la realización de otro tipo de acción. Se pueden combinar dos acciones de movimiento durante un asalto sin problema —un movimiento normal más otro corriendo, por ejemplo—, pero si deseamos llevar a cabo una acción de movimiento y otra de ataque, la de movimiento siempre deberá ser la primera; nunca podremos llevar a cabo un ataque y luego un movimiento. Esa regla sólo se aplica a los ataques; las acciones defensivas se pueden combinar libremente con el movimiento.

- ✧ **Movimiento Normal (Acción Normal):** Permite al personaje moverse hasta 6 varas de distancia andando.
- ✧ **Movimiento de Carrera (Acción Normal):** Proporciona al personaje la posibilidad de moverse hasta 12 varas de distancia corriendo.
- ✧ **Movimiento Reptante (Acción Normal):** Si estamos en el suelo podemos reptar hasta 3 varas de distancia arrastrándonos.
- ✧ **Movimiento de Melé (Acción Normal):** Un movimiento de melé nos permite abalanzarnos sobre nuestro enemigo a una distancia tan corta que sólo se puedan usar armas pe-

queñas o nuestras propias manos. Para poder llevarlo a la práctica deberemos realizar el movimiento después de las acciones de nuestro contrincante —tengamos la Iniciativa que tengamos—, y siempre que en ese asalto no hayamos hecho ninguna acción de ataque, de movimiento u otra acción defensiva que no sea una esquivar, una parada o una parada con escudo. Si es así, al llegar nuestro turno entraremos automáticamente en una situación de melé, en la que sólo servirán las armas de tamaño ligero o los ataques de Pelea, y en la que tanto nosotros como nuestro enemigo tendremos un modificador de +50% a nuestros ataques.

Si nuestro contrincante desea abandonar la situación de melé, deberá llevar a cabo una acción defensiva de Zafarse (véase a continuación).

Este ataque es aconsejable cuando usamos armas pequeñas y nos enfrentamos a enemigos con armas de mayor tamaño, y también es el preferido por determinados animales, como los lobos o los osos, que acostumbran a abalanzarse contra sus presas de una forma similar.

- ✧ **Levantarse del Suelo (Acción Normal):** Si nos encontramos en el suelo, podemos levantarnos utilizando una acción de movimiento normal, aunque durante ese asalto no podremos realizar ninguna acción de ataque, sólo defensivas. Al finalizar el asalto nos habremos incorporado y comenzaremos el siguiente asalto de pie.
- ✧ **Montar/Desmontar (Acción Normal):** Debemos llevar a cabo una acción normal de movimiento si queremos subir a una cabalgadura o bajarnos de ella, o si, por ejemplo, queremos encaramarnos a un carro o descender del mismo. Normalmente no es necesario llevar a cabo tirada alguna de Cabalgar para ello, aunque determinadas situaciones sí lo exigirán, como montar un caballo en movimiento o bajarnos de un caballo que no haya sido entrenado para el combate en medio de una batalla.
- ✧ **Nadar (Acción Normal):** Si nos encontramos en el agua, podremos avanzar nadando una distancia de 3 varas

Acciones de Movimiento

Movimiento Normal	Acción Normal	El PJ anda normalmente, y puede moverse hasta 6 varas.
Movimiento de Carrera	Acción Normal	El PJ corre, y puede moverse hasta 12 varas.
Movimiento Reptante	Acción Normal	El PJ se arrastra, y puede moverse hasta 3 varas.
Movimiento de Melé	Acción Normal	Un movimiento que nos permite abalanzarnos sobre nuestro enemigo a distancia muy corta.
Levantarse del Suelo	Acción Normal	El PJ se levanta del suelo. Esta acción es incompatible con cualquier acción de ataque.
Montar/Desmontar	Acción Normal	El PJ se sube o se baja de un caballo.
Nadar	Acción Normal	El PJ se mueve nadando sobre el agua 3 varas o buceando 2 varas por debajo de ella.
Saltar	Acción Normal	El PJ lleva a cabo un salto.
Tregar	Acción Normal	El PJ se mueve trepando 2 varas hacia arriba o hacia abajo.

por cada acción de movimiento (un total de 6 varas si nadamos durante las dos acciones de un asalto). En el caso de que estemos buceando debajo del agua, la distancia será de 2 varas.

- ✦ **Saltar (Acción Normal):** Si nuestro personaje realiza un salto, ese movimiento consumirá una de sus acciones de asalto. Si el salto se realiza con carrerilla, se considera que ha llevado a cabo dos acciones de movimiento: una sería la carrera y otra el salto en sí. Para comprobar la distancia en varas que ha saltado consulta la descripción de la competencia Saltar en el capítulo II (pág. 76).
- ✦ **Tregar (Acción Normal):** Si el personaje se encuentra trepando por un árbol, muro, etc., cada acción de movimiento que dedique a desplazarse le permitirá avanzar una distancia de 2 varas hacia arriba o hacia abajo. Será necesario realizar una tirada de Tregar antes de realizar el movimiento, pues si se falla el PJ no habrá conseguido moverse nada o, aún peor, se caerá (consulta la descripción de la competencia Tregar en la pág. 77).

ACCIONES DE ATAQUE

Con estas acciones buscamos dañar, retener o perjudicar de alguna forma a nuestro contrincante utilizando nuestro cuerpo o algún tipo de arma, ya sea de cuerpo a cuerpo o de distancia. Las acciones de ataque se pueden combinar libremente entre sí o con el resto de acciones sin problema alguno, excepto, como explicamos antes, con las de movimiento: si llevamos a cabo una acción de ataque y otra de movimiento, la de movimiento siempre se realizará antes.

Además, las acciones de ataque se pueden ver modificadas por diferentes factores, que aumentarán o disminuirán nuestro porcentaje en la tirada. Consulta la sección de Modificadores al Combate en la sección de Variantes (pág. 110) para más información, pero ten en cuenta que las competencias primero deben verse modificadas por estas acciones y, a continuación, por los modificadores que aparecen en la Tabla de Modificadores.

- ✦ **Ataque Cuerpo a Cuerpo (Acción Normal):** Es el tipo de ataque más usual. Con esta acción utilizamos un arma o nuestro propio cuerpo (puñetazos, patadas, cabezazos...) para dañar a nuestro oponente. Para llevarla a cabo debemos hacer una tirada por la competencia de Arma adecuada, o por Pelea si estamos desarmados: si tenemos éxito, nuestro ataque golpea al enemigo.

***Exemplum:** Terminado el combate de entrenamiento entre Lope e Ignotus, ambos contendientes deciden retirarse de nuevo a Burgos, pues pronto caerá la noche y promete ser fría. Pero cuando se dirigen hacia sus monturas, descubren que no están solos en el claro, pues acaba de entrar un grupo de desarrapados vestidos con restos de armaduras y portando armas rústicas. Sin lugar a dudas debe tratarse de un grupo de bandidos que los han divisado y han pensado que no estaría mal despojar de bienes — y puede que de vida — al joven y al viejo. En cuanto se acerca el primero, con una sonrisa burlona en la cara y una clava en las manos, Lope no se lo piensa dos veces y decide llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo: levanta su espada de mano y ataca al bandido sin darle tiempo a decir ni hola. Realiza una tirada por Espadas y tiene éxito, con lo que su espada golpea al ladrón.*

- ✦ **Ataque a Distancia (Acción Normal):** Es similar al ataque cuerpo a cuerpo, pero en este caso utilizamos un arma de proyectil (arco, ballesta u honda) o un arma arrojadiza (un cuchillo, una piedra, etc.) para acertar a nuestro enemigo. Para llevarla a cabo debemos hacer la tirada utilizando la competencia adecuada al arma que usamos o con Lanzar si se trata de un arma arrojadiza: si tenemos éxito, nuestro ataque golpea al enemigo. El porcentaje que tenemos en dicha tirada se verá modificado por la distancia a la que nos encontremos de nuestro oponente, tal y como se indica en la sección de Distancias en el capítulo de Variantes (pág. 112).

***Exemplum:** Mientras Lope departe espada en mano contra uno de los bandidos, Ignotus tampoco pierde el tiempo. Echa mano de un cuchillo que tiene guardado en la caña de la bota y se lo lanza al bandido más cercano. Su porcentaje en Lanzar es del 40%, aunque se le suma +20% al encontrarse su blanco a distancia corta (véanse las Reglas de Distancia en la pág. 112): obtiene un 51 en la tirada, con lo que alcanza al bandido.*

- ✦ **Alancear (Acción Extendida):** En el caso de que seamos objeto de una carga a caballo lanzada contra nosotros y dispongamos de cualquier arma que pertenezca al grupo de las lanzas, podemos utilizar esta maniobra para usar la embestida en contra del propio jinete. Se trata de una acción extendida ya que pasaremos todo el asalto sosteniendo con fuerza la lanza para que al mismo tiempo que recibimos el ataque de nuestro enemigo, su montura quede ensartada en nuestro arma, para lo que deberemos conseguir una tirada de Lanzas con éxito. Si es así, haremos la tirada habitual de daño con la lanza, pero multiplicaremos el resultado

por dos, y ése será el total del PD que recibirá la montura de nuestro atacante. También es cierto que no podremos defendernos del ataque de nuestro enemigo, pero puede que, al menos, podamos acabar con la ventaja que le supone combatir a caballo.

- ✧ **Añagaza (Acción Extendida):** Se trata de un movimiento que simula un ataque por un ángulo para, en realidad, atacar por otro, dificultando la defensa del oponente para que caiga en sus redes. Si queremos llevarlo a cabo, debemos hacer una tirada de ataque a la mitad del porcentaje normal y si tiene éxito, nuestro oponente deberá llevar a cabo también una acción defensiva a la mitad de su porcentaje habitual si no quiere que le alcance nuestro golpe.

Exemplum: Llega el turno de los bandidos, que no son precisamente unos bisoños en el arte de la guerra. El que ha recibido el ataque de Lope intenta llevar a cabo una añagaza con su clava para despistar al cortesano y de esta forma reducirlo lo más rápido posible. El bandido tiene un porcentaje de 60% con la clava, que se reduce a 30% para poder realizar la añagaza: obtiene un 16, por lo que tiene éxito, y Lope deberá realizar su tirada de Defensa a la mitad. Como su porcentaje con la espada es de tan sólo 40%, deberá sacar menos de 20% para poder parar con ella: tira los dados y obtiene un 19. Raspado, pero consigue librarse de la añagaza del bandido.

- ✧ **Ataque de Escudo (Acción Normal):** En caso de necesidad, y siempre que estemos utilizando un escudo de tamaño medio o pequeño —no es una acción que pueda llevarse a cabo con una tarja o un pavés—, podemos usarlo para intentar herir a nuestro contrincante usando para ello el filo del mismo. Para realizar el ataque haremos una tirada por la competencia Escudos pero a la mitad del porcentaje —pues es una protección que no está pensada para ser utilizada de esa forma—: si tiene éxito, el contrincante puede

llevar a cabo su acción defensiva de la forma normal si la declaró previamente, y en caso de que la falle, el daño que le haremos será de 1D4, si es un escudo pequeño (adarga, rodela y broquel), o de 1D4+1, si es de tamaño medio (escudo de madera y de metal), a lo que habrá que añadir el bonificador de daño por Fuerza.

- ✧ **Ataque Doble (Acción Extendida):** En el caso de que tengamos un arma de tamaño medio en una mano y otra de tamaño ligero en la otra —una espada y una daga es el ejemplo típico—, podemos realizar un ataque doble con ambas armas para herir más profundamente a nuestro contrincante o para penetrar sus defensas por un punto u otro. Para llevarlo a cabo realizaremos una única tirada de ataque usando el porcentaje más pequeño de ambas armas —y te recordamos que las armas manejadas con la mano torpe tienen un -25%—: si se tiene éxito, ambos ataques habrán acertado al oponente. Por otro lado, si éste ha declarado una acción defensiva, sólo podrá usarla contra uno de ellos —queda en su mano elegir de cuál de los dos ataques se defiende—; si hubiera declarado dos acciones defensivas, éstas tendrían que ser de diferente tipo —una parada o un esquivar— o con armas diferentes —parar con la espada y también parar con el escudo— para poder defenderse de ambos ataques.
- ✧ **Ataque Preciso (Acción Normal):** Si lo que pretende el personaje es alcanzar al enemigo más que provocarle un gran daño —durante un torneo, una justa o un entrenamiento— puede llevar a cabo un ataque preciso. Al hacerlo de esta manera su porcentaje de ataque aumenta en un +25%, pero el daño que hagamos se dividirá entre dos, redondeando hacia abajo.
- ✧ **Ataque Rápido (Acción Normal):** Se trata de un ataque efectuado con la mayor velocidad posible, aunque se pierda destreza en el manejo de nuestra arma al llevarlo a cabo. Cuando

Acciones de Ataque

Ataque C/C	Acción Normal	Tirada de competencia de Arma o de Pelea para acertar a nuestro enemigo.
Ataque a Distancia	Acción Normal	Tirada de competencia de Arma o de Lanzar para acertar a nuestro enemigo.
Alancear	Acción Extendida	Sostener firmemente una lanza ante una carga a caballo para que la montura quede ensartada.
Añagaza	Acción Extendida	Un ataque simulado que oculta el verdadero destino de nuestra arma.
Ataque de Escudo	Acción Normal	Un ataque desesperado realizado con el filo de un escudo.
Ataque Doble	Acción Extendida	Usar las armas de las dos manos en un único ataque.
Ataque Preciso	Acción Normal	Un ataque que busca más alcanzar al enemigo que dañarle.
Ataque Rápido	Acción Normal	Un ataque rápido que nos puede permitir actuar antes que nuestro enemigo.
Ataque Recio	Acción Extendida	Un ataque lento pero que permite realizar más daño del que solemos hacer habitualmente.
Aturdir	Acción Normal	Un ataque concebido para dejar inconsciente al oponente.
Barrido	Acción Extendida	Un ataque que intenta alcanzar a todos los enemigos que nos rodean.
Carga	Acción Extendida	Un ataque de acometida que intenta causar más daño a nuestro rival.
Carga a Caballo	Acción Extendida	Una acometida realizada sobre un caballo para provocar un daño enorme en nuestro rival.
Clava de Escudo	Acción Normal	Un ataque de hacha dirigida directamente al escudo del enemigo para tratar de quebrarlo.
Desarmar	Acción Normal	Un ataque dirigido a desarmar a nuestro oponente.
Descabargar	Acción Normal	Utilizar una lanza para derribar a un jinete de su montura.
Empujón	Acción Normal	Un ataque que intenta derribar a nuestro enemigo de un empujón.
Inmovilizar	Acción Extendida	Una maniobra que permite apresar a nuestro rival.
Tropiezo	Acción Normal	Un ataque que pretende tirar al suelo a nuestro enemigo haciéndole tropezar con nuestra arma.

se declara un ataque rápido en la fase 1 del asalto, durante la declaración de intenciones, nuestra Iniciativa se ve aumentada en +5, lo que nos puede permitir atacar antes que nuestro enemigo. Eso sí, al llevar a cabo la tirada de Ataque recibiremos un penalizador de -50%, ya que la velocidad de la acción se compensa con la pérdida de precisión.

- ✧ **Ataque Recio (Acción Extendida):** Si pasamos todo el asalto preparando un ataque — volteando nuestra arma por encima de la cabeza, afianzando la lanza antes de atacar, etc. —, podemos realizarlo infligiendo más daño del que normalmente solemos hacer, pero cuidado, pues se trata de una acción extendida, con lo que luego no dispondremos de más acciones para defendernos. El ataque se lleva a cabo de la forma normal, pero tendremos un penalizador de -25% por cada aumento que deseemos hacer en la Tabla de Bonificador de Daño: por ejemplo, si tenemos con la espada un bonificador de +1D4, podremos hacer un ataque recio que tenga un bonificador de +1D6 si reducimos en 25% nuestro porcentaje de ataque, o incluso de +2D6 si lo bajamos en -50%. Esta acción no puede efectuarse con armas arrojadizas o a distancia, como arcos, ballestas u hondas.

- ✧ **Aturdir (Acción Normal):** Con esta acción pretendemos noquear o dejar inconsciente a un enemigo. Para poder llevarla a cabo debemos atacar por sorpresa a nuestro oponente (por la espalda, sin previo aviso, etc.), usando un arma contundente o nuestras propias manos — no sirven armas con filo o punta, como hachas o espadas¹⁹ —, y siempre y cuando nuestro contrincante no lleve casco de metal o yelmo, ya que el ataque se produce directamente sobre la cabeza. En caso de que se cumplan todos estos requisitos haremos una tirada de ataque con el arma que llevamos con un penalizador de -25% (aunque si atacamos por la espalda tendremos un +50%, así que la cosa se compensa) y si tenemos suerte haremos una tirada de daño normal que luego multiplicaremos por dos, ya que el daño se produce en la cabeza. Pero al contrario que otros ataques, los PD obtenidos no se restan al total de PV del objetivo, sino que se comparan con su característica de Resistencia: si obtenemos tantos o más PD que la Resistencia del enemigo, éste caerá inconsciente. El tiempo exacto que permanecerá inconsciente será igual a 10 veces la cantidad por la que hayamos sobrepasado la Resistencia del contrincante en minutos (con un mínimo de 10 minutos). En caso de que el atacante obtenga una pifia en su tirada de ataque, se considera que habrá hecho un ataque en toda regla sobre la cabeza del enemigo y, por tanto, en vez de aturdirlo, le hará los PD habituales, que se restarán a sus PV.

- ✧ **Barrido (Acción Extendida):** Esta acción sólo puede llevarse a cabo con armas contundentes o de corte, nunca perforantes, como la lanza por ejemplo, y que tengan un tamaño medio o pesado, nunca ligero. En el caso de que estemos rodeados por dos o más enemigos podemos realizar un ataque de barrido de forma horizontal para tratar de alcanzar a todos los enemigos que podamos: para ello reali-

zaremos una tirada de ataque con un penalizador de -20% por cada enemigo por encima del primero al que queramos alcanzar. En caso de que tengamos éxito, nuestros enemigos tienen derecho a una acción defensiva (siempre y cuando la hubieran declarado previamente), que realizarán en el orden en que se vean afectados por el barrido — de izquierda a derecha o a la inversa —: si utilizan una parada y tienen éxito, detienen el arma en ese punto y el resto de sus compañeros no se verán afectados por el barrido del personaje. Los que fallen la acción defensiva recibirán el daño de la forma normal, tirando los dados de manera independiente para cada uno de ellos, excepto el de localización, que será el mismo para todos ellos.

***Exemplum:** Tras acabar con su primer bandido en la melé y mientras prosigue el combate, Ignotus se ha visto rodeado por tres bandidos, así que decide hacerse un hueco en el claro usando un ataque de barrido con su espada. Su porcentaje de ataque es de 90%, y como quiere alcanzar a tres enemigos reduce su porcentaje en un -40% (-20% por cada bandido por encima del primero): obtiene un 24, suficiente para realizarlo correctamente. El ataque se lleva a cabo de izquierda a derecha, así que el bandido que tiene más a su izquierda realiza una parada, que falla, con lo que la espada de Ignotus le golpea en el pecho y continúa su barrido hacia la derecha. El siguiente bandido intenta también parar con su arma y falla igualmente, con lo que es golpeado en el mismo lugar que el anterior, en el pecho, y el ataque no se detiene, llegando hasta el último bandido que sí consigue parar el ataque, deteniendo el movimiento del arma y evitando el daño.*

- ✧ **Carga (Acción Extendida):** En caso de que queramos abalanzarnos sobre un enemigo y usar el empuje de nuestro movimiento para infligir un mayor daño, deberemos llevar a cabo una carga. Se trata de una acción extendida pues combina una acción de movimiento corriendo — deberemos comenzar el asalto por tanto a 12 varas o menos de nuestro enemigo — con un ataque normal, que sólo puede llevarse a cabo con armas pesadas o medias, nunca con ligeras. Si el ataque tiene éxito, el daño que infligiremos será superior, ya que multiplicaremos el daño obtenido por 1,5, redondeando hacia arriba. De esa forma, en vez de infligir, por ejemplo, 10 PD, haríamos 15 PD.

- ✧ **Carga a Caballo (Acción Extendida):** Para poder realizar esta maniobra debemos montar sobre un caballo, comenzar el asalto alejados como máximo 20 varas de nuestro enemigo y disponer de un arma de tamaño medio o de una lanza, del tamaño que sea. Si es así, podemos espolear nuestra montura hacia nuestro rival y utilizar el ímpetu de nuestra acometida para infligir una gran cantidad de daño. Se trata de una acción extendida, pues combina una acción de movimiento y otra de ataque, que se lleva a cabo de la forma habitual, realizando una tirada de ataque normal (aunque con posibles modificadores por atacar desde una altura superior y en movimiento, y recordando en todo momento que si combatimos sobre un caballo, el porcentaje de ataque nunca podrá ser mayor a nuestra competencia de Cabalgar). Si la tirada tiene éxito, la tirada de daño que realicemos con esa arma se mul-

¹⁹ *Addenda:* Aunque sí que es posible usar el pomo o el mango de dichas armas para aturdir. En ese caso la tirada se hará sobre el valor de Pelea, y el daño será igual a 1D4 más el bonificador de daño por la característica de Fuerza.



tiplicará por dos. Luego, a ese resultado total, se le restará la armadura y se tirará por la localización afectada. Nunca se puede parar una carga a caballo, ya que el empuje de la carga terminaría provocando el mismo daño en el defensor; lo que sí que podemos hacer es esquivarla, para lo que no hay ningún problema.

- ✧ **Clava de Escudo (Acción Normal):** Esta maniobra sólo puede llevarse a cabo con hachas. Al realizar esta acción, usaremos el filo de nuestra arma para intentar destruir el escudo de un contrincante. Para ello, deberemos hacer una tirada de ataque con un penalizador de -25%: si tenemos éxito, el hacha impactará directamente contra el escudo del enemigo, al que le restaremos tantos puntos de Resistencia como el doble de los PD que obtengamos en la tirada de daño. En caso de obtener un éxito crítico en la tirada de ataque, el golpe del hacha habrá destruido completamente el escudo enemigo, sin importar los puntos de Resistencia que le quedaran. Esta maniobra sólo puede evitarse con una "esquiva" o llevando a cabo una parada con el arma que el enemigo lleva en la otra mano, ya que si la realiza con el escudo, no habrá conseguido evitar nada.
- ✧ **Desarmar (Acción Normal):** Cuando usamos esta maniobra intentamos dejar a nuestro contrincante sin arma. Para llevarla a cabo debemos tener un arma del mismo tamaño o superior a la que lleva nuestro enemigo y realizaremos una tirada de ataque con la mitad de nuestro porcentaje: si tenemos éxito habremos golpeado su arma y tendremos que comprobar si la deja caer o no. Para ello debemos ganar un enfrentamiento entre nuestra Fuerza y la de nuestro contrincante, con un multiplicador diferente según el tamaño de arma que usemos los dos: si es un arma pequeña, multiplicaremos la Fuerza x3; si es de tamaño medio, x4; y si es pesada, multiplicaremos x5. De esa forma, si utilizamos un espadón para desarmar a un contrincante con un cuchillo y conseguimos la tirada de ataque, nosotros tiraremos Fuerza x5 en el enfrentamiento y el enemigo sólo x3.
- ✧ **Descabalar (Acción Normal):** Esta maniobra, que sólo puede ejecutarse con una lanza larga que disponga de una punta diseñada específicamente para ello — véase la descripción de la lanza larga en la pág. 117 —, nos permite enganchar a un jinete con nuestra lanza y derribarlo. Para llevarla a cabo debemos hacer una tirada de Lanzas a la mitad del porcentaje: si tenemos éxito y nuestro oponente no consigue parar el ataque o esquivarlo, habremos conseguido engancharlo y deberemos enfrentar nuestra Fuerza x5 contra el Cabalgar del jinete. Si ganamos el enfrentamiento, nuestro oponente cae al suelo y recibe 1D6 PD a consecuencia de la caída.
- ✧ **Empujón (Acción Normal):** Con esta maniobra pretendemos derribar al contrincante con nuestro propio cuerpo. Para desarrollarla debemos realizar una tirada de Pelea y en el caso de tener éxito, enfrentaremos nuestra Fuerza x5 contra la Fuerza x5 del oponente. Si vencemos nosotros, nuestro enemigo trastabillará hacia atrás y deberá hacer una tirada de Agilidad x2 para no caer al suelo. Si el

enfrentamiento lo gana nuestro oponente, no habremos conseguido nada, aunque debemos andar con cuidado, porque si él consigue un éxito crítico en su tirada, el que acabará en el suelo de forma automática será nuestro personaje. Esta acción de ataque no puede pararse, sólo esquivarse.

✧ **Inmovilizar (Acción Extendida):** Esta acción sólo puede llevarse a cabo si nos encontramos en una situación de melé (ya sea porque nosotros o nuestro contrincante haya realizado un movimiento de melé previo), pues con ella intentaremos apresar a nuestro enemigo para que no pueda moverse e incluso infligirle daño sin que pueda defenderse. Para realizar una maniobra de inmovilización, se realiza un enfrentamiento de Fuerza x5 entre el atacante y el defensor: si gana el defensor, la maniobra falla, aunque continúa la melé. Pero si es el atacante el que consigue ganar el enfrentamiento, habrá conseguido apresar a su rival, que no podrá moverse hasta que no sea liberado o tenga éxito con una acción defensiva de Liberarse. Además, el atacante puede, si lo desea, infligir cada asalto un daño igual a 1D3 más su bonificador al daño por Fuerza —debido a la presión ejercida, la luxación de los miembros o el estrangulamiento— y que se restará directamente de los PV del oponente, sin tener en cuenta localizaciones de daño ni armaduras. Se considera que causar ese daño es una acción extendida, así que sólo podemos causar daño una vez por asalto.

✧ **Tropiezo (Acción Normal):** Esta acción, similar en sus fines al Empujón, sólo puede efectuarse con una lanza, palo o bien desarmado, usando la competencia de Pelea. Al usar un tropiezo lo que pretendemos es hacer trastabillar a nuestro contrincante usando nuestra arma o pies y hacerle caer al suelo: para llevarlo a cabo deberemos hacer una tirada con nuestra competencia de Arma o con Pelea, aunque a la mitad de nuestro porcentaje normal. Si tenemos éxito, nuestro enemigo debe hacer una tirada de Agilidad x3: si falla, caerá al suelo y perderá cualquier acción que le quedara por realizar durante ese asalto. Naturalmente, esta acción sólo puede usarse sobre seres humanos o criaturas bípedas, nunca sobre cuadrúpedos.

ACCIONES DE DEFENSA

Gracias a estas acciones nuestro personaje intentará evitar todo o parte del daño que le causen los ataques de sus enemigos, utilizando para ello su agilidad o las armas de las que disponga. Estas acciones se pueden combinar libremente tanto entre sí como con el resto de acciones.

Ten en cuenta que en determinadas ocasiones nuestras acciones de defensa se pueden ver modificadas por diferentes factores, aumentando o disminuyendo nuestra posibilidad de éxito con ellas. Consulta la sección de Modificadores al Combate en el capítulo de Variantes (pág. 110).

✧ **Parada (Acción Normal):** Se trata de interponer el arma que llevamos en la mano para evitar que nos alcance el ataque de nuestro oponente. Para llevar a cabo una parada deberemos hacer una tirada por la competencia del Arma que tengamos: si tenemos éxito, detendremos el ataque de

nuestro enemigo, que no llegará a hacernos ningún daño.

Lo que sí debemos tener muy en cuenta a la hora de realizar una parada es el arma que nos ataca y el arma que nosotros usamos para detener el ataque, ya que, si le echas un vistazo a la Tabla de Armas (pág. 116), verás que todas ellas poseen un valor de tamaño, ya sea ligero, medio o pesado. Si usamos armas del mismo tamaño (una espada contra una espada), ligero contra medio (una daga contra una espada) o medio contra pesado (una espada contra un espadón), no pasa nada, pero si usamos un arma ligera para detener el ataque de un arma pesada (una daga contra un espadón), deberemos enfrentar nuestra FUEx3 contra la FUEx5 del atacante: si fallamos el enfrentamiento, detendremos el ataque, pero el arma se escapará de nuestras manos.

De la misma forma, para detener un ataque crítico deberemos obtener también un crítico en la tirada de parada, ya que en caso contrario conseguiremos detener el ataque, pero el arma que usábamos para pararlo se escapará de nuestros manos o incluso, si se trata de un arma ligera contra una pesada, se nos romperá por el esfuerzo.

Una de las ventajas de la parada es que con una única acción de combate podemos llevar a cabo una parada múltiple, y detener de esa forma ataques que provengan de diferentes enemigos —nunca del mismo: no se puede llevar a cabo una parada múltiple para detener dos ataques procedentes de un mismo oponente—, aunque nuestro porcentaje en la competencia se ve reducido según el número de oponentes que deseemos parar:

- † Parar dos ataques procedentes de dos enemigos diferentes: -25% a la competencia.
- † Parar tres ataques procedentes de tres enemigos diferentes: -50% a la competencia.
- † Parar cuatro ataques procedentes de cuatro enemigos diferentes: -75% a la competencia.

Por último, unos consejos finales. Si queremos podemos usar nuestras propias manos para parar un ataque haciendo una tirada de Pelea pero, a no ser que estemos deteniendo otro ataque realizado con Pelea u obtengamos un éxito crítico en la tirada, recibiremos el daño normal del arma que recaerá directamente en uno de los brazos del personaje. También es posible usar la competencia de Pelea para parar con un arco o una ballesta —nunca con una honda—, pero si se utiliza de esa forma el arma, quedará inservible de forma automática.

Es imposible defenderse de un ataque a distancia usando una parada.

✧ **Parada con Escudo (Acción Normal):** Si llevamos encima un escudo podemos utilizarlo para detener los ataques de una forma más efectiva. Se siguen las mismas reglas que con Parada, pero un escudo nunca se escapa de las manos y sólo se romperá cuando su Resistencia se vea reducida a 0. Además, si somos objeto de un ataque a distancia podemos usar el escudo para protegernos determinadas localizaciones de impacto, tal y como se indica en la descripción del escudo que

estamos usando (pág. 123); para colocar el escudo en la posición adecuada es necesario llevar a cabo una acción normal.

- ✧ **Esquivar (Acción Normal):** Con esta acción defensiva el personaje intenta eludir los ataques cuerpo a cuerpo que traten de alcanzarlo mediante movimientos rápidos del cuerpo, de las piernas o incluso retrocediendo ligeramente durante el combate. Para llevarla a cabo se realiza una tirada de la competencia Esquivar: si tenemos éxito, rehuyamos el ataque, que no llega a causarnos ningún daño.

Al contrario que la Parada, con una única tirada de Esquivar nos zafaremos de todos los ataques que recibamos de un mismo enemigo durante ese asalto — si nos atacan varios enemigos, deberemos usar una acción de Esquivar por cada uno de ellos, si es que podemos —. Claro que lo tendremos más difícil si se trata de evitar un ataque que haya obtenido un éxito crítico: en ese caso, deberemos sacar nuestra tirada de Esquivar como si el valor de la competencia se hubiera reducido a la mitad, redondeando hacia arriba (por ejemplo, si nuestro Esquivar es del 50%, sólo podríamos evitar un ataque crítico con un resultado de 25% o menos).

Es imposible usar una acción de Esquivar para evitar un ataque a distancia.

- ✧ **Buscar Cobertura (Acción Extendida):** Gracias a esta acción podemos defendernos de un ataque a distancia buscando una cobertura rápida. Para poder llevarla a cabo deberemos haber obtenido más Iniciativa que el enemigo al que deseamos evitar y tendremos que tener cerca algún tipo de cobertura, ya sea total (la esquina de una casa, un agujero profundo...) o parcial (un muro bajo, otro personaje...), ya que intentaremos lanzarnos hacia dicha cobertura antes de recibir el ataque y evitar de esa forma que nos alcance. Para llevarla a cabo, antes de que nuestro oponente haga su tirada de ataque a distancia debemos hacer una tirada de Saltar: si tenemos éxito, habremos alcanzado la cobertura antes de recibir el ataque, así que cualquier impacto recibido en una localización protegida afectará a nuestra cobertura, y no a nosotros. Si nuestro enemigo consigue un éxito crítico en su tirada, deberemos haber obtenido también un crítico en Saltar o no habrá servido de nada nuestra maniobra.
- ✧ **Defensa Completa (Acción Extendida):** Si apostamos por no atacar durante el asalto, podemos realizar una única acción de defensa con un modificador de +50% a la tirada.

Esa acción defensiva sólo puede ser una acción normal (Parada, Esquivar, Zafarse, etc.), nunca extendida (no puede llevarse a cabo una Huida o un Liberarse, por ejemplo), y se seguirán las reglas habituales de dicha acción (si es una parada, por ejemplo, se pueden llevar a cabo varias paradas múltiples), lo único que cambia es que se le suma un +50% a la tirada y que se convierte en una acción extendida.

- ✧ **Guardia Completa (Acción Normal):** Esta maniobra requiere el uso de un escudo: si el PJ no lleva ninguno, no puede utilizarla. Usando una de las acciones del asalto, un PJ que utilice un escudo puede colocarlo en posición de guardia completa, ciñéndolo lo más posible a su cuerpo, otorgando a partir de entonces una protección adicional contra ataques enemigos. Mientras se encuentre en guardia completa, el escudo protegerá de los ataques cuerpo a cuerpo de la misma forma que lo hace en los ataques a distancia (véase la maniobra Parada con Escudo en la pág. 106 y la descripción de los escudos en la pág. 123), aunque el porcentaje que posee el PJ para realizar cualquier tipo de ataque o para parar con el escudo se verá reducido a la mitad mientras se encuentre en guardia completa. De esta forma, si el PJ usa un escudo de metal en guardia completa, tendría siempre un brazo, el pecho y otra localización, como el abdomen, protegido por el escudo. El PJ continuará en guardia completa hasta que declare que desea salir de ella, algo que puede llevar a cabo como una acción libre, sin necesidad de utilizar ninguna de las acciones del asalto.
- ✧ **Huida (Acción Extendida):** Si estamos envueltos en un combate y deseamos abandonarlo por las buenas, podemos hacerlo usando acciones de movimiento, aunque eso supone bajar la guardia, con lo que nuestro oponente, si lo desea, podría hacernos un ataque normal con un +25% a su porcentaje. Otra opción es llevar a cabo la maniobra de huida. Si declaramos esta acción, prepararemos nuestra huida durante todo el asalto y se nos permitirá además efectuar hasta dos acciones defensivas —normalmente paradas o “esquivas”—. De esta forma, al llegar al siguiente asalto, sea cual sea la Iniciativa obtenida, podremos abandonar el combate sin que nuestro enemigo pueda atacarnos.

***Exemplar:** Tras varios asaltos de combate y con algunos de sus compañeros heridos o muertos en el suelo, los dos únicos bandidos que quedan combatiendo contra Lepe e Ignotus deciden escapar. El primero de ellos simple-*

Acciones de Defensa

Parada	Acción Normal	Usar el arma de la que disponemos para bloquear el ataque del adversario.
Parada con Escudo	Acción Normal	Usar un escudo para bloquear el ataque del adversario.
Esquivar	Acción Normal	Evitar que un ataque nos golpee realizando una tirada de Esquivar.
Buscar cobertura	Acción Extendida	Hacer una tirada de Saltar para alcanzar una cobertura cercana antes de ser atacado a distancia.
Defensa Completa	Acción Extendida	Llevar a cabo una única defensa en el asalto, pero con un mayor porcentaje.
Guardia Completa	Acción Normal	Utilizar el escudo para protegerse en un combate cuerpo a cuerpo.
Huida	Acción Extendida	Maniobra necesaria para abandonar un combate sin bajar la guardia.
Liberarse	Acción Extendida	Permite al personaje escapar de una maniobra de Inmovilizar (inmovilización).
Serpentear	Acción Extendida	Moverse de manera errática para ofrecer el menor blanco posible a un ataque a distancia.
Zafarse	Acción Normal	Abandonar una situación de melé con una tirada de Pelea.

mente anuncia que llevará a cabo dos acciones de movimiento corriendo, para alejarse todo lo posible, pero ello supone bajar la guardia, así que Lope le ataca mientras huye con un +25% a su porcentaje, lo que le permite alcanzarle y abatirlo.

El segundo bandido es más listo y decide llevar a cabo en este asalto una acción extendida de huida, preparando su fuga. Consigue parar los dos ataques que Ignotus le hace, con lo que al llegar al siguiente asalto puede realizar acciones de movimiento sin necesidad de bajar la guardia, evitando que Ignotus pueda atacarle, únicamente perseguirle usando a su vez acciones de movimiento, aunque el viejo guerrero piensa que ya es suficiente y lo deja huir.

- ✦ **Liberarse (Acción Extendida):** Si nos encontramos apresados gracias a una acción de Inmovilizar la única forma de escapar de la presa es realizando esta maniobra. Para llevarla a cabo debemos ganar un enfrentamiento entre nuestra Fuerza x5 y la Fuerza x5 de nuestro rival: si conseguimos ganar el enfrentamiento, nos liberamos de la inmovilización y de la situación de melé en la que nos encontrábamos, por lo que en el siguiente asalto podremos actuar libremente.
- ✦ **Serpentear (Acción Extendida):** En caso de que seamos víctima de un ataque de proyectil con arcos, ballestas u hondas a una distancia normal o larga, podemos movernos de forma rápida, serpenteando por el campo de batalla, o incluso tirándonos al suelo, todo ello para ofrecer un blanco más difícil al tirador. Por tanto, esta acción defensiva debe efectuarse antes de que nuestro atacante lleve a cabo su tirada de ataque, y para ello, debemos hacer una tirada de Correr a la mitad de su porcentaje: si tenemos éxito, el tirador deberá también hacer su tirada de ataque a la mitad de su porcentaje. Esta acción defensiva supone que el personaje se ha movido al menos 6 varas en la dirección que desee.
- ✦ **Zafarse (Acción Normal):** Utilizaremos la acción de Zafarse para abandonar una situación de melé provocada por un movimiento de melé. Para poder llevarla a cabo tendremos que hacer una tirada de Pelea: si tiene éxito, conseguiremos separarnos de nuestro contrincante lo suficiente para abandonar la melé y poder actuar de forma normal.

OTRAS ACCIONES

Además de movernos, atacar y defendernos, a lo largo del combate puede que llevemos a cabo otras acciones que nada tengan que ver con esos tres tipos básicos. Por eso, hemos introducido esta sección, en la que incluimos algunas de las posibles acciones que los personajes pueden realizar. De todas formas, es una lista incompleta pues la imaginación e inventiva de los jugadores es

infinita, y dependerá mucho del Director de Juego arbitrar convenientemente cualquier acción extraña que pueda llevar a cabo un personaje.

- ✦ **Dar Objeto (Acción Normal):** Si queremos darle un objeto o arma que tengamos en la mano a otro de los personajes, deberemos llevar a cabo una acción normal. Se supone que el objeto se le da en la mano al otro, pues en el caso de que ambos estén separados y se le arroje, el lanzador debe llevar a cabo una tirada de Lanzar y la persona que lo recoge otra de Agilidad x5 para atraparlo correctamente.
- ✦ **Desenvainar (Acción Normal):** En el caso de que comience un combate y no hayamos preparado nuestra arma deberemos usar una acción normal para sacarla o enristrarla. Naturalmente, esta acción debe llevarse a cabo antes de poder usar el arma para atacar o defender, así que si nuestro enemigo posee una mayor Iniciativa, es posible que su ataque nos coja desprevenidos y sin arma con la que defendernos. Cada arma que desenvainemos requiere una acción diferente, excepto si usamos ambas manos para sacar dos armas, aunque esta regla no se aplica a los escudos: preparar un escudo requiere siempre usar una acción de Desenvainar. En el caso de que el arma que queramos coger esté sobre una mesa, en el suelo, etc., se seguirán las mismas reglas que para desenvainar, al igual que si quisiéramos coger algo que tengamos en nuestro equipo y que se encuentre a mano —una cantimplora, por ejemplo—, pero si el objeto en cuestión es de más difícil acceso —la misma cantimplora pero al fondo de una mochila—, la acción puede pasar de normal a extendida o incluso durar más de un asalto, a discreción del DJ.
- ✦ **Lanzar un Hechizo (Acción Extendida):** Aunque nos detendremos más tranquilamente en el lanzamiento de hechizos cuando lleguemos al capítulo dedicado a la Magia (pág. 136), lo que sí te podemos decir es que se requieren dos acciones para poder utilizar correctamente un hechizo, por lo que se trata de una acción extendida.
- ✦ **Prepararse (Variable):** Si el personaje se prepara previamente antes de llevar a cabo un ataque —apuntando con su arco al enemigo, afianzando el golpe mientras ve cómo éste se aproxima, etc.—, aumentará sus posibilidades de éxito al hacer la tirada. Por cada asalto completo que pasemos preparándonos antes de que realicemos nuestro ataque, obtendremos un bonificador de +10% a nuestra tirada, aunque no podremos acumular más de un +50% a nuestro ataque, pasemos los asaltos que pasemos preparándonos.
- ✦ **Tretas (Acción Normal):** Englobamos dentro de tretas todas las acciones inusuales y un tanto sucias que un personaje puede llevar a cabo para dificultar el ataque o el mo-

Otras Acciones

Dar Objeto	Acción Normal	Dar un objeto o arma a otro personaje.
Desenvainar	Acción Normal	Sacar un arma para poder utilizarla en el combate.
Lanzar un Hechizo	Acción Extendida	Utilizar un hechizo en combate.
Prepararse	Variable	Preparar con antelación un ataque para aumentar nuestras posibilidades de éxito.
Tretas	Acción Normal	Llevar a cabo una maniobra inusual y sucia para entorpecer a nuestro contrincante.
Acción Libre	-	Una maniobra o acto que el PJ puede llevar a cabo sin que le consuma una de las dos acciones.

vimiento de su contrincante: lanzarle arena a los ojos, arrojarle un tapiz por encima, trabar su arma con una tela, morderle, golpearle las orejas con ambas manos para dejarlo sordo, desjarretarle los tendones de un brazo o una pierna con un cuchillo, etc. A no ser que se trate de una maniobra muy compleja, se puede resolver como una acción normal, realizando una tirada de Pelea con los modificadores oportunos —no será lo mismo tratar de alcanzar los ojos que el brazo del arma, por ejemplo—. Si tiene éxito, el Director de Juego deberá determinar los efectos concretos de la treta, teniendo en cuenta el tipo de maniobra y la situación en la que tiene lugar el combate.

✧ **Acciones Libres (No consumen acciones):** Existe una serie de acciones que cualquier personaje puede efectuar sin que le consuman una de las dos acciones del asalto, pues se trata

de actos casi inconscientes o que no impiden la realización de otras acciones. Lo más común es el uso de las competencias de Percepción o de Comunicación: detectar un movimiento a nuestras espaldas, escuchar una conversación que tiene lugar cerca, ordenar a nuestros hombres que lleven a cabo una carga, entender el idioma en que hablan nuestros enemigos, etc. Otra acción libre es moverse una vara durante un asalto en cualquier dirección, pues se supone que al ejecutar las acciones de ataque o defensa puedes recular, retroceder, esquivar, etc. —recuerda, de todas formas, que avanzar una vara hacia el oponente se considera un movimiento de melé—. De todas maneras, como siempre, el Director de Juego tiene la última palabra a la hora de decidir qué es realmente una acción libre y qué no.

Daño



ADA vez que un ataque alcance su objetivo y éste no haya conseguido defenderse del mismo —porque no pudiera o por haber fallado su acción defensiva—, llega el momento de calcular el daño exacto que nuestro ataque ha causado. Si le echas un vistazo a la Tabla de Armas (pág. 116) verás que todas ellas tienen asignados en el valor de Daño un tipo de dado —por ejemplo el cuchillo, 1D6— que incluso puede llevar modificadores —la espada tiene un valor de daño de 1D8+1, por ejemplo—. Ese dado es la cantidad de PD que infligimos a nuestro objetivo cada vez que le alcancemos con esa arma.

Claro que no todo el mundo está igual de capacitado para manejar un arma determinada, ya que algunas requieren de una gran fortaleza, otras de una buena agilidad e incluso las hay que necesitan que tengamos una vista afinada. Por eso, en la misma Tabla de Armas hay dos valores que pueden modificar la tirada de Daño que hagamos con esa arma. El primero de los valores es el bonificador de daño, que se basa en la característica base del arma, la característica primaria que nos permite sacarle todo el rendimiento a un arma determinada: cuanto mayor sea dicha característica más daño podemos infligir al utilizar el arma. Para calcular el bonificador de daño exacto que tenemos con un arma localiza el valor de la característica base del arma que estás usando en la siguiente tabla:

Tabla de Bonificador de Daño

Característica Base	Bonificador de Daño
1 - 4	- 1D6
5 - 9	- 1D4
10 - 14	—
15 - 19	+ 1D4
20 - 24	+ 1D6
25 - 29	+ 2D6
30 - 34	+ 3D6
35 - 39	+ 4D6
40 - 44	+ 5D6
45 - 50	+ 6D6

En el caso de que se trate de un arma arrojadiza (un cuchillo, una lanza o una piedra, por ejemplo) o de la competencia Pelea, el bonificador de daño se calculará usando la característica de Fuerza.

***Exemplum:** Nuestro cortesano, Lope de Navarrete, como buen noble que es, porta siempre una espada al cinto. La espada posee un valor de Daño de 1D8+1, que es la cantidad básica de PD que es capaz de infligir, pero como la espada tiene como característica base la Habilidad, que Lope tiene a 15, el bonificador de daño del cortesano al usar esa arma es de +1D4, causando un total de 1D8+1+1D4 cada vez que consigue alcanzar a un enemigo con ella.*

Si en vez de la espada, Lope cogiera un montante, que tiene como característica base la Fuerza, que el cortesano tiene sólo a 10, no dispondría de ningún bonificador al daño (y con suerte, pues si llega a tener sólo 9 en FUE, tendría un bonificador de daño negativo, de -1D4).

El otro valor que puede modificar el daño que hacemos con un arma es la Fuerza mínima: todas las armas poseen un mínimo determinado de Fuerza que indica el grado de fortaleza que debe poseer el personaje para poder utilizarla de forma competente. Si un PJ usa un arma con una Fuerza por debajo de ese mínimo, infligirá 1 PD menos por cada punto por debajo del mínimo establecido para dicha arma. Aunque la cosa no se queda ahí, ni mucho menos, ya que además verá reducido en -5% su porcentaje de ataque y en -1 su tirada de Iniciativa cuando use esa arma por cada punto por debajo del valor mínimo en Fuerza que se necesite para usarla.

***Exemplum:** Como hemos dicho antes, Lope gusta de llevar encima su espada. Si consultamos la Fuerza mínima de la espada de mano veremos que es de 12: malo, malo, ya que el cortesano sólo tiene 10 en Fuerza. Como le hacen falta 2 puntos para llegar a ese mínimo, el daño que inflige con la espada se verá reducido en -2 y, además, tendrá de forma permanente un -10% en su porcentaje de Espadas cada vez que use esa arma, y un -2 a sus tiradas de Iniciativa. Si tenemos en cuenta el bonificador de daño que*

tiene Lope con la espada, el total de daño que es capaz de hacer con ella es de $1D8+1+1D4-2$, o, simplificándolo, $1D8+1D4-1$.

Si en vez de espada usara una espada corta, que tiene una Fuerza mínima de 8, Lope no tendría penalizadores ni al daño ni a su porcentaje de ataque, pero claro, la espada corta a pesar de ser arma de noble, es muy parecida a otras que usan cazadores y piratas (como el bracamonte), así que no creemos que llegue a cambiar un arma por otra, a pesar de los negativos que le ofrece la espada. Como dicen los franceses: noblesse oblige...

Existen otros modificadores que pueden afectar al daño que infligimos con un arma. Algunos de ellos ya se han tratado en capítulos anteriores, como la localización de impactos (pág. 88): cada vez que un personaje recibe un golpe se debe tirar 1D10 para determinar en qué zona del cuerpo ha impactado, ya que algunas serán más o menos sensibles al daño que otras. Por ejemplo, todo daño sufrido en la cabeza se multiplicará por dos y, de forma similar, los PD que se reciban en las extremidades se dividen entre dos.

Otro aspecto que puede modificar la cantidad de daño sufrida por un personaje es la protección que lleve, el tipo de arma-

dura que vista, de la que hablaremos detenidamente más adelante (pág. 119). En resumidas cuentas te diremos que toda armadura posee un valor de Protección: ese valor se restará a la cantidad de PD sufridos, y el resultado será el daño real que ha sufrido el personaje (y que se deberá multiplicar o dividir por dos según la localización). Por ejemplo, si llevamos ropa gruesa, que tiene un valor de protección de 1, restaremos un punto a todo el daño sufrido mientras llevemos encima esa armadura.

Por último, aunque no menos importante, son los efectos que tienen los éxitos críticos sobre el daño: siempre que obtengamos un éxito crítico en nuestro ataque y golpeemos a nuestro oponente, haremos el máximo daño posible que pudiéramos hacer y no tendremos en cuenta la armadura que lleve nuestro enemigo, sea la que sea, aunque le restaremos a la armadura tantos puntos de Resistencia como PD hayamos realizado (échale un vistazo al apartado de armaduras para una descripción de la Resistencia, pág. 119). Por tanto, si fuéramos capaces de hacer con una espada un daño de $1D8+1+1D4$, siempre que consigamos obtener un crítico en nuestro ataque infligiríamos 13 PD de forma automática, sin tiradas de dados, y la armadura de nuestro oponente no le serviría de nada, pues la atravesaríamos como si fuera mantequilla, e incluso le restaríamos 13 puntos a su Resistencia.

Variantes



OS combates acostumbran a ser caóticos y confusos, y aunque las reglas que te hemos presentado hasta ahora pueden cubrir la mayoría de las situaciones que ocurran en el transcurso del mismo, muchas veces los jugadores se irán por los cerros de Úbeda, los resultados que se obtienen en los dados encauzarán la pelea de forma extraña o incluso las propias circunstancias en las que tiene lugar el enfrentamiento no serán las más normales —no siempre se puede luchar a plena luz del día en pleno descampado con la antelación suficiente—. Para ayudarte a manejar esas eventualidades te presentamos ahora un conjunto de variantes que puedes usar en determinadas circunstancias para simular mejor las condiciones en las que se desarrolla un combate.

MODIFICADORES AL COMBATE

A lo largo de un combate pueden suceder muchas cosas que alteren nuestra capacidad de ataque o de defensa: puede que un golpe nos haya tirado al suelo, que nuestro enemigo se haya montado en un caballo, que estemos luchando en mitad de la noche o que simplemente deseemos atacar a nuestro enemigo en una zona concreta. Todos estos casos se resuelven otorgando bonificadores o penalizadores a nuestros porcentajes de ataque.

En la tabla de Modificadores al Combate encontrarás una lista de modificadores que se pueden utilizar durante un combate ordenados en tipos de modificadores diferentes (de posición, de localización, de visibilidad, etc.) y divididos a su vez en modificadores de ataque y de defensa. Sién-

tete libre de usarlos en el combate, cámbialos a tu gusto si piensas que no se ciñen correctamente a la partida o incluso ignóralos por completo si es tu deseo. Pero recuerda que si vas a realizar una acción de ataque o defensa que modifique tu ataque (desarmar, tropiezo, etc.), calcula primero tu porcentaje con esa acción y a continuación añádele o réstale los modificadores de esta tabla.

COMBATE A CABALLO

Una de las situaciones más comunes que tienen lugar en *Aquelarre* es el combate a caballo, ya sea entre dos jinetes o entre un jinete y un combatiente a pie, y aunque las reglas generales sobre el combate no varían, sí que es cierto que hay que tener en cuenta algunas variantes significativas para simular un enfrentamiento a caballo.

La primera tiene que ver con la competencia que debemos usar, ya que combatir sobre un caballo supone la utilización de dos competencias diferentes: por un lado, la del arma que estamos usando y, por otro, Cabalgar para controlar nuestra montura. Por eso, cuando se lucha sobre un caballo, nuestro porcentaje en atacar o defender nunca podrá ser superior al porcentaje que poseemos en Cabalgar. Por ejemplo, si luchamos montados con una espada y tenemos en Espadas un 80% y en Cabalgar un 50%, todas las tiradas de ataque y defensa con la espada se realizarán como si nuestro porcentaje fuera sólo del 50%. De todas formas, si consultas la tabla de Modificadores al Combate verás que ganamos un +25% por pelear a caballo contra un soldado a pie, ya que estamos sobre una altura superior.

Tabla de Modificadores al Combate

Modificadores por Localización: Siempre que queramos golpear una zona concreta de nuestro enemigo, deberemos reducir nuestro porcentaje de ataque, más cuanto más difícil sea acertar en dicha zona.

Golpear el pecho o el abdomen.	-10% al ataque
Golpear una pierna.	-15% al ataque
Golpear un brazo.	-25% al ataque
Golpear un pie.	-30% al ataque
Golpear una mano.	-35% al ataque
Golpear la cabeza.	-50% al ataque
Golpear el cuello.	-70% al ataque
Golpear los ojos o la nariz.	-75% al ataque

Modificadores por Situación: Encontrarse en una situación determinada (detrás del enemigo, caído en el suelo, sobre un caballo...) puede ayudar o perjudicar nuestros intentos de atacar o defendernos.

Atacar por la espalda.	+ 50% al ataque
Atacar a un enemigo que se encuentra enzarzado en una melé con nosotros.	+ 50% al ataque
Atacar a un enemigo que está caído en el suelo.	+ 50% al ataque
Atacar por sorpresa a un enemigo.	+ 25% al ataque
Atacar desde una posición superior (sobre un caballo, en la parte superior de unas escaleras...).	+ 25% al ataque
Atacar a un enemigo de gran tamaño (mandrágora, dragón, serpiente marina...).	+ 20% al ataque
Atacar en movimiento (sobre un carro, en un barco, atacar tras realizar una acción de movimiento previa...).	-10% al ataque
Atacar a un enemigo de pequeño tamaño (lutín, hada, salamandra...).	-20% al ataque
Atacar con la mano torpe (si somos diestros, la izquierda; si somos zurdos, la derecha).	-25% al ataque
Atacar después de haber caído al suelo.	-25% al ataque
Atacar a un enemigo que está detrás de nosotros.	-50% al ataque
Defenderse en movimiento (sobre un carro, defenderse tras realizar una acción de movimiento previa...).	-10% a la defensa
Defenderse de un ataque desde una posición inferior (atacante a caballo, hemos caído...).	-25% a la defensa
Defenderse de un ataque por sorpresa.	-25% a la defensa
Defenderse de un enemigo que está detrás de nosotros.	-50% a la defensa

Modificadores por Visibilidad: Algo obstaculiza la visibilidad durante un combate, todos aquéllos que la sufran verán reducidas sus posibilidades de atacar y defenderse de igual manera.

Combatir con visibilidad reducida (niebla, humo, lluvia densa, zona iluminada sólo antorcha...).	-25% al ataque y a la defensa
Combatir con poca visibilidad (noche con luna, en una cueva aunque cerca de la entrada...).	-50% al ataque y a la defensa
Combatir sin visibilidad alguna (noche sin luna, en el interior de una cueva, cegado por completo...).	-75% al ataque y a la defensa

La segunda gran variante implica a las tiradas de localizaciones de impacto, ya que al estar sobre el caballo es muy difícil que alcancemos el abdomen o las piernas de nuestro adversario. Por eso siempre tiraremos 1D5 para calcular la localización afectada por nuestros golpes. De igual manera, un combatiente a pie que ataque a un jinete no podrá nunca alcanzar la pierna que está en el lado contrario de la montura: en caso de que la tirada de localización de impacto nos indique que ha sido golpeada esa pierna, el ataque lo recibirá directamente el caballo.

Por último, debemos recordar que sólo los jinetes pueden llevar a cabo una carga a caballo, una acción de ataque de la que hablamos anteriormente (pág. 104).

EMBOSCADAS

En las reglas descritas hasta ahora siempre hemos supuesto que ambos contendientes comienzan el combate preparados y listos, pero puede suceder — y sucederá mucho antes de lo que

piensas — que uno de los combatientes sea sorprendido por el ataque del otro ya sea porque haya sido emboscado por éste, por haberle dado la espalda a quien no debía dársela o porque haya conseguido previamente un éxito en un enfrentamiento entre su competencia de Sigilo y la competencia Descubrir del PJ sorprendido.

Suceda como suceda, lo cierto es que durante el primer asalto el personaje sorprendido estará en desventaja frente al atacante, lo que se refleja en una tirada de Iniciativa menor, pues tirará 1D5 en lugar de 1D10 para calcular su Iniciativa. Además, todas las tiradas de acciones defensivas que lleve a cabo durante este primer asalto se verán penalizadas en un -25%, mientras que su contrincante modificará sus acciones de ataque en un +25%, y lo que es peor: no podrá defenderse de ningún ataque que tenga lugar antes de su Iniciativa, lo que supone una excepción a la norma (por ejemplo, si tenemos una Iniciativa de 18 y nos ataca un enemigo con Iniciativa 20 no podremos defendernos de su ataque). Una vez terminado este primer asalto,

el resto de asaltos se usarán las reglas habituales de combate.

DISTANCIAS

Si le echas un vistazo a la Tabla de Armas, verás que algunas de ellas poseen un rasgo llamado Alcance, que suele aparecer como tres números separados por barras (por ejemplo, el arco corto, que tiene 15/40/60). Ese alcance indica las distancias cortas, medias y largas a las que puede ser disparada el arma o el proyectil que utilice dicha arma.

La forma de utilizar esas distancias en combate es relativamente fácil: siempre que tratemos de alcanzar a un enemigo que se encuentre a distancia corta —o sea, a una distancia superior a 2 varas e inferior al primer número que aparece en su valor de Alcance—, tendremos un modificador de +20% al ataque, ya que nuestro objetivo está relativamente cerca y es fácil acertarle. Si se encuentra a distancia media —a una distancia en varas superior al primer número, pero inferior al segundo—, la tirada de ataque quedará sin modificar. Pero si está a distancia larga —por encima del segundo número, pero por debajo del último—, el modificador al ataque será de -20%, ya que nos costará más acertarle. Siguiendo con el ejemplo del arco corto, la distancia corta estará entre 2 y 15 varas; la media, entre 16 y 40 varas y la distancia larga, entre 41 y 60 varas. Si nuestro enemigo se encuentra más allá del alcance largo, será imposible atacarle con esa arma.

Algunas de las armas aparecen con un valor en Alcance que no tiene número, sino la abreviatura "FUE". Esas armas se consideran arrojadizas y, por tanto, su distancia corta, media y larga se basará en la fuerza de la persona que las lance: la distancia corta será igual a su Fuerza dividida entre 2 en varas (redondeando hacia arriba); la media, a su Fuerza y la larga, a su Fuerza x2. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 12 que lance un cuchillo tendrá un valor en Alcance igual a 6/12/24.

RECARGA

En la Tabla de Armas (pág. 116) las armas de proyectiles (ballestas, arcos y hondas) cuentan con otro valor adicional que sólo poseen ellas: la Recarga. Aparece siempre como un número (1, 3, etc.) e indica el número de acciones de combate que debemos invertir para recargar correctamente el arma. Por ejemplo, la ballesta posee un valor de Recarga de 3, lo que significa que una vez disparada debemos usar 3 acciones de combate: sacar una nueva saeta de nuestra aljaba, colocarla en el arma y tensar la cuerda.

Dicho número de acciones se puede "gastar" de forma continuada, lo que en algunos casos requiere que pasemos más de un asalto recargando el arma, o alternar. Por ejemplo, si usamos la ballesta podemos recargarla usando las 3 acciones de forma ininterrumpida (lo que nos llevará un asalto y medio) o podemos invertir 1 acción durante 3 asaltos para terminar de recargarla.

En las armas que se pueden arrojar no hemos incluido ningún valor en recarga porque no es necesario preparar el arma que vayamos a lanzar: si la tenemos en la mano podemos arrojarla.

Si no la tenemos preparada, pues deberemos usar una acción de Desenvainar.

PÍFIAS EN COMBATE

En la sección de combate hemos comentado lo que ocurre cuando obtenemos un crítico en un ataque: infligiremos el máximo daño posible sin tener en cuenta la armadura de nuestro enemigo. Pero, ¿qué ocurre cuando un personaje obtiene una pifia en el combate, ya sea atacando o defendiéndose? En estos casos lo más recomendable sería que el Director de Juego determinara el efecto concreto que produce la pifia basándose en la situación del personaje, en la localización en la que está teniendo lugar el enfrentamiento —no es igual combatir en una calle que al filo de un precipicio—, en las circunstancias que rodean el combate —si es de noche, si está lloviendo—, en el propio desarrollo de la aventura o incluso en el azar: se hace una tirada de 1D10 y cuanto mayor sea el resultado, peor será lo ocurrido.

De todas formas, aquí te ofrecemos algunos ejemplos de pifias, para que el Director de Juego las utilice o le sirvan de base para crear las suyas propias:

- ✦ El PJ se tuerce un tobillo: todas sus acciones de movimiento se reducen en 1 vara y el jugador hace una tirada de Agilidad x3; si falla, caerá al suelo. Si combate montado, deberá hacer una tirada de Cabalgar y en caso de fallarla, caerá del caballo, haciéndose 1D6 PD.
- ✦ El PJ se despista y pierde las siguientes 1D3 acciones de combate (ya sean las que le queden en este asalto o en el siguiente).
- ✦ Una parte de su armadura se rompe: tira 1D10 y consulta la Tabla de Localizaciones de Impacto, para decidir qué localización ha quedado desprotegida.
- ✦ Al PJ se le cae el arma al suelo. Si tenía más de una o llevaba un escudo, hay un 30% de posibilidades de que sea ésto último lo que se le caiga.
- ✦ Al llevar a cabo su ataque, el arma se le escurre de las manos y aterriza a 2D4 varas de distancia del PJ.
- ✦ El personaje cae directamente al suelo con un movimiento poco elegante. Si se encontraba subido sobre un caballo, la caída le provoca 1D6 PD.
- ✦ Al personaje se le nubla la vista por el sudor, un mareo repentino, por el casco, etc. Durante 1D3 asaltos, tendrá un modificador de -30% a sus tiradas de Ataque y Defensa, hasta que consiga aclararse la vista.
- ✦ El PJ es una auténtica bestia: el ímpetu con que ha llevado a cabo su ataque ha sido tal que ha conseguido romper el arma al golpearla contra una pared, un árbol, el suelo, etc.
- ✦ Un verdadero genio: el ataque del PJ alcanza a un amigo o compañero en lugar de a su enemigo, sufriendo el daño normal del ataque. Si no había amigos o compañeros a los que poder afectar, se le rompe el arma.
- ✦ El personaje acaba de ingresar en los anales de la guerra: gracias a un inconcebible e irreplicable movimiento, su arma ha conseguido dañarle a él mismo en lugar de a su enemigo, provocándose el daño habitual del arma normal, incluyendo bonificador por característica.

Armas



continuación te presentamos una descripción detallada de cada una de las armas que se pueden utilizar en los combates de *Aquelarre*, divididas en grupos según la competencia a la que pertenecen. Al finalizar las descripciones encontrarás una Tabla de Armas con los valores de juego de cada una de ellas. Ten en cuenta que las armas pertenecen a una condición social concreta (villano, soldado o noble), que indican quiénes son los usuarios habituales de ese tipo de armas: llevar encima un arma que no se ciña a tu condición (por ejemplo, ser un pastor y llevar encima un montante) sólo le traerá problemas al personaje, desde el ostracismo y la exclusión a penas mucho más severas (consulta el cuadro Sobre Armas y Armaduras en la pág. 121 para más información).

ARCOS (PERCEPCIÓN)

Armas de villano y soldado

Un arma de proyectiles formada por una cuerda y una única pieza de madera curva. No se encuentra muy extendida en los reinos peninsulares cristianos, pues aparte de cazadores y monteros, pocos eran los que la utilizaban —no como en Inglaterra, cuyos arqueros fueron especialmente famosos durante la Guerra de los Cien Años—, aunque las tropas musulmanas sí que acostumbraban a llevar arcos en la batalla. Las flechas se solían guardar en aljabas que se llevaban en la espalda o en la silla de la montura, si se cuenta con ella, y era práctica habitual que el arquero, antes de iniciar un combate, clavara delante suya varias flechas en el suelo.

- ✦ **Arco Corto:** Dentro de su rareza, el arco corto es el más conocido en la Península Ibérica, un arco de tamaño medio (una vara, aproximadamente) utilizado principalmente por cazadores.
- ✦ **Arco Largo:** Utilizados principalmente por soldados ingleses, que acostumbran a fabricarlos con madera de tejo, el arco largo es prácticamente desconocido en los reinos peninsulares. Si los personajes llegan a ver uno lo más probable es que esté en manos de algún mercenario de la Europa del Norte o de las Islas Británicas.
- ✦ **Arco Recurvado:** De origen mongol, el arco recurvado se ha hecho un hueco en el ejército nazarí. Fabricado con huesos, madera y tendones de animales, posee una gran estabilidad, y aunque requiere el uso de ambas manos para su utilización, deja libres tres dedos de la mano que sujeta la flecha, que pueden usarse para manejar unas riendas, lo que permite su uso a caballo. A pesar de todo, requiere la misma fuerza para utilizarlo que el arco largo, su fabricación necesita una gran cantidad de tiempo y son muy susceptibles a los climas húmedos, lo que no propició su adopción en el norte de la Península o en Europa.

BALLESTAS (PERCEPCIÓN)

Armas de soldado y noble

Una evolución del arco que, utilizando un sistema de tensión mecánico, permite lanzar una saeta —una flecha o virote pe-

queño— con la suficiente fuerza como para atravesar las armaduras más gruesas de la época. Su gran inconveniente es el tiempo que se necesita para recargarla, mucho más que el arco, pero lo compensa su facilidad de uso y la poca experiencia que requiere su manejo, lo que también suponía que un consumado guerrero podía perder fácilmente la vida a manos de un ballestero inexperto, lo cual resultaba tan amenazador para la nobleza que en el Segundo Concilio de Letrán (1139) se emitió una bula papal solicitando que no fuera utilizada contra otros cristianos. Esto demuestra lo mal vistas que solían estar, especialmente en manos de villanos. A pesar de todo, era habitual el uso de ballestas en las tropas de mercenarios —especialmente conocidos fueron los genoveses— o en el equipo de un noble, pues gustaban de usarlas en sus cacerías.

- ✦ **Arbalesta:** Es una versión pesada de la ballesta normal, más voluminosa y con las palas construidas siempre con acero, lo que otorgaba a las saetas una mayor capacidad de penetración y un alcance mayor, aunque debía usarse un cranequín —una maquina tensadora con ruedas dentadas— para recargarla.
- ✦ **Ballesta:** Se trata de la ballesta arquetípica, una versión en madera con las palas en metal que, en comparación con el arco, necesita más tiempo para ser recargada —requiere un estribo, una especie de torniquete a manivela—. Gracias a su facilidad de uso estuvo muy extendida en la Edad Media.
- ✦ **Ballesta Ligera:** Una versión más reducida de la ballesta muy extendida en los estamentos nobiliarios, donde era usada en sus partidas de caza, y que llegó a tal grado de perfeccionamiento que a comienzos del siglo XV se podían fabricar desmontables o tan pequeñas que cabían perfectamente en la manga de un jubón. Para tensarlas, al contrario que las demás ballestas, sólo se usan las manos, lo que agiliza el proceso de recarga.

CUCHILLOS (HABILIDAD)

Armas de villano, soldado y noble

Consideramos “cuchillo” a toda arma de filo cortante que posea un tamaño menor al de la espada —aproximadamente, media vara o menos—, ya sean cuchillos en sí, dagas, espadas pequeñas, etc. Se trata de armas muy versátiles, con un enorme campo de utilización, lo que significa que fueron usadas por todos los estamentos sociales ya fuera en el trabajo, en la alimentación, en la guerra o incluso como objeto de ornamentación o adorno.

Son armas cortas y ligeras que no pueden ser usadas correctamente para detener los ataques de armas pesadas —consulta las Reglas de Parada—, aunque también es cierto que, si nos abalanzamos contra un enemigo usando un movimiento de melé, se pueden convertir en armas tremendamente mortales.

- ✦ **Almarada:** Aunque fue concebida en principio como una herramienta de trabajo, se convirtió finalmente en un arma punzante con un filo de acero muy estrecho y la empuñadura de madera. No posee filo cortante, pues, de forma similar al estilete, se utiliza introduciéndola violentamente entre las

junturas de la armadura del enemigo —se la denominaba “chupasangre” por las graves hemorragias internas que era capaz de provocar—, aunque es imposible lanzarla o usarla para parar un ataque.

- ✦ **Bracamante:** Se trata de una evolución del cuchillo y la daga, pues el bracamante posee una hoja de media vara de longitud, ancha y con un solo filo, muy usada por la infantería de los reinos de Castilla y Aragón, por cazadores para despiezar las piezas cobradas o por marineros y piratas. No puede lanzarse debido a su peso.
- ✦ **Coltell:** Una de las armas habituales en el equipo del almogávar: un cuchillo de hoja larga y ancha, ligeramente menor que el bracamante. Los almogávares acostumbraban a combinarlo con un escudo de metal, de madera o una rodela, y un par de azconas (lanzas cortas) para arrojarlas en combate. El *coltell* no está bien equilibrado y no puede ser usado como arma arrojada.
- ✦ **Cuchillo:** Bajo este epígrafe se recogen todos aquellos cuchillos utilizados principalmente como herramientas, ya sea para preparar la carne, despellejar a un animal, cortar pequeñas ramas o, en caso de necesidad, como arma improvisada.
- ✦ **Daga:** Arma usada por la nobleza como secundaria, pues sirve de complemento de la espada, o como arma personal de damas y mujeres. Posee doble filo y guarda para proteger el puño, y su longitud se encuentra entre un pie y media vara.
- ✦ **Estilete:** Llamada también “misericordiosa” (ya que muchos caballeros la usaban para rematar a sus contrincantes en el campo de batalla), es un arma muy similar a la almarada, pues su filo es punzante y no cortante, aunque posee una longitud mucho menor que ésta, lo que la hace perfecta para ser ocultada, aunque no es posible lanzarla ni usarla para parar un ataque.
- ✦ **Gumía:** Daga de origen marroquí con la hoja curva y la empuñadura de hueso. Es utilizada por muchos asesinos, pues la gumía suele guardarse en una funda metálica con una curvatura más pronunciada que la hoja, que posee un cierre hermético, lo que permite conservar el arma empapada en veneno durante largos periodos de tiempo. No se puede usar como arma arrojada.
- ✦ **Telek:** Un puñal muy delgado y afilado, de origen islámico, utilizado por los tuaregs junto con su espada, la *takuba*. Acostumbran a llevarlo envainado en una funda que cuelga de la muñeca y está especialmente diseñado para abrazar al enemigo en combate y apuñalarlo por la espalda, por lo que si es usado en un ataque de melé, añade un bonificador de +10% a las tiradas de ataque.
- ✦ **Terciado:** Se trata de una versión musulmana del bracamante, de filo igualmente ancho pero ligeramente curvo, y al igual que éste, no se puede usar para ser lanzado.

ESPADAS (HABILIDAD)

Armas de noble

Durante la Edad Media la espada era mucho más que un arma: era un símbolo nobiliario por derecho propio, ya que sólo los reyes, nobles y caballeros tenían derecho a portar una, dejando en manos de soldados y villanos armas más toscas, como ha-

chas, lanzas o mazas. Se la puede definir como un arma blanca de uno o dos filos, recta o no, con empuñadura y una hoja de longitud superior a la media vara.

- ✦ **Espada Corta:** Aunque similar al bracamante o al terciado, la espada corta es simplemente una espada de mano con una hoja recta muy reducida, de una longitud aproximada de media vara, y doble filo. Junto a la daga, la espada corta es, quizá, el arma secundaria más apreciada por nobles y damas.
- ✦ **Espada de Mano:** El arma medieval por antonomasia, símbolo del caballero cristiano que era el único que tenía la potestad de portar una. Posee una hoja recta y de doble filo con una longitud que solía alcanzar la vara.
- ✦ **Estoque:** Una variante de la espada con un filo mucho más estrecho y que se usa principalmente como arma de perforación, y no de corte²⁰. Con el tiempo, el estoque evolucionaría hasta convertirse en la espada ropera del XVI y XVII.
- ✦ **Jineta Nashrí:** Una espada de origen nazarí, utilizada en el reino de Granada. Se trata de una espada de poca longitud —entre 0,6 y 0,7 varas—, de hoja recta de doble filo, empuñadura de pomo redondo y guarda de hueso. La mayoría de las jinetas se fabricaban con materiales lujosos y exóticos, y era normal que su empuñadura estuviera recubierta de oro y piedras preciosas, lo que las convertía en un tipo de armamento de lujo que sólo podían permitirse grandes nobles nazaríes, por lo que era costumbre regalar una a embajadores de otros reinos.
- ✦ **Nimcha:** Una variante del *saif*, la *nimcha* es una cimitarra de origen magrebí con una mayor curvatura en su hoja y que cuenta con un entrante en la empuñadura que permite alojar en él el dedo meñique, facilitando su agarre. Por tanto, si se usa para realizar una acción de parada y las reglas indican que perdemos el arma, la *nimcha* sólo caerá de nuestras manos si fallamos una tirada de FUEx5.
- ✦ **Saif:** Llamada “cimitarra” por los cristianos, el *saif* es el equivalente musulmán de la espada, con una hoja ligeramente curva y de un solo filo. Las más famosas eran las fabricadas con acero de Damasco y al igual que ocurre con la espada cristiana, el *saif* es un símbolo de Allah y, por tanto, sólo era portada por aquellos que hubieran sido bendecidos por Él (o sea, los nobles).
- ✦ **Takuba:** También de origen islámico, la *takuba* es una espada de hoja recta de doble filo utilizada por los tuaregs del Sahara, aunque posee una hoja mucho más ancha que la jineta *nashrí*, y suele estar adornada con varias acanalladuras e inscripciones con motivos geométricos, por lo que es fácil de distinguir.

ESPADONES (FUERZA)

Armas de noble

Los espadones se diferencian de la espada por el tamaño de su hoja, cuya longitud suele oscilar entre 1 y 1,3 varas, y por la necesidad de utilizar ambas manos para esgrimirla, lo que impide el uso del escudo. Durante la Baja Edad Media comienza a ex-

²⁰ *Addenda:* Ya que el estoque no nació hasta comienzos del siglo XV, si eres un DJ al que le gusta controlar todos estos detalles, puedes eliminar esta arma de todas las aventuras que transcurran durante el siglo XIV.

tenderse su uso debido a su mayor capacidad de corte, de tal forma que hacia el año 1400 son tan comunes como las espadas e igualmente asociados al estamento nobiliario, que es el único capaz de permitirse un arma de dichas características.

- ✧ **Alfanje:** Se trata de la versión musulmana del montante, una espada de gran longitud con la hoja ancha, ligeramente curvada y de un solo filo. Su nombre procede del árabe *al-janyar* ("puñal").
- ✧ **Espada Bastarda:** Es una variante de la espada de mano, denominada también "espada de mano y media" pues, aunque mantiene su misma longitud, su empuñadura es más larga para permitir su manejo con dos manos, otorgándole una mayor fuerza. Por eso mismo, al tratarse de una fusión entre la espada y el espadón recibe el nombre de "bastarda". Por otro lado, aunque para usarla correctamente se requiere el uso de ambas manos, es posible usarla con una sola; en este caso, la Fuerza mínima del personaje aumentaría hasta 15.
- ✧ **Montante:** Llamado en ocasiones "espada larga", el montante es el espadón por excelencia, una evolución de la espada que aumenta la longitud de su filo para poder enfrentarse a las nuevas armaduras que aparecen en el siglo XIV. Como todos los espadones, requiere el uso de dos manos para poder emplearse en combate.

hachas (Fuerza)

Armas de villano y soldado

Estas armas son similares a las hachas usadas para cortar leña y talar árboles, pero modificadas para ser utilizadas de forma efectiva en el combate, con los filos más pronunciados y un peso menor, que permita blandirla fácilmente. Fueron muy utilizadas durante todo el Medievo, pero tras la llegada de la pólvora y el auge de las armas de asta, fueron desapareciendo o transformándose en armas de tipo alabardesco.

Las hachas son armas pensadas esencialmente para el ataque, pero no para la defensa: por eso, siempre que sean usadas en una acción de ataque obtendremos un modificador de +10% a nuestra tirada; claro que también ocurre lo contrario, ya que si se utilizan en una acción defensiva, nuestra tirada recibirá un modificador de -10%. Además, las armaduras blandas y ligeras casi no ofrecen protección contra un ataque de hacha: la protección de la armadura sólo protege la mitad, redondeando hacia abajo.

- ✧ **Archa:** Llamada también "guadaña de guerra", es un arma que mezcla la idea del hacha y de la lanza, pues se compone de una empuñadura de gran longitud —entre 1,5 y 2 varas— en cuyo extremo hay una hoja en forma de cimitarra o espada curva de una anchura cercana al pie, aunque para usarla es necesario utilizar ambas manos. Alcanzaron cierta relevancia en los ejércitos cristianos, que incluso llegaron a formar cuerpos de archeros en sus ejércitos.
- ✧ **Hacha:** Aunque no es más que una simple herramienta para cortar madera, en caso de necesidad puede ser utilizada como arma ofensiva, llegando a ser peligrosa en unas manos bien entrenadas en su uso. La longitud de su empuñadura no suele llegar a la media vara. Éstas son las únicas

hachas que pueden usarse como armas arrojadizas.

- ✧ **Hacha de Armas:** Llamada también "hacha de mano", es una variante del hacha normal, diseñada exclusivamente para la guerra y fabricada completamente en metal, con una longitud de aproximadamente 0,7 varas.
- ✧ **Hacha de Combate:** La más devastadora de las armas medievales, aunque requiere el uso de dos manos para poder usarla en combate, y consta simplemente de un filo de hacha doble en el extremo de una empuñadura de madera con una longitud de una vara o superior.
- ✧ **Hacha de Petos:** Una variante del hacha de armas con un mango de gran longitud —entre 1,5 y 1,8 varas—, por lo que requiere el uso de ambas manos; una hoja de hacha con un pico o martillo en el lado contrario y, en ocasiones, una punta de lanza en el extremo del asta. Fue usada principalmente en duelos, torneos y entrenamientos, por lo que solía ser una de las pocas hachas que podía llegar a dominar un noble o un caballero. Con el tiempo, el hacha de petos se transformó en la alabarda.
- ✧ **Pico de Cuervo:** Más que un hacha, esta arma es una especie de variante militar de un martillo, pues, en lugar de filo cortante, posee un pico extremadamente aguzado y largo que puede alcanzar una longitud de hasta un pie.

hondas (Percepción)

Armas de villano

Es una de las armas más antiguas que existen, asociada de forma tradicional al pastoreo, pues era utilizada para encaminar los rebaños de animales. Se trata simplemente de dos correas que sujetan un trozo de cuero en el que se coloca el proyectil —habitualmente piedra, arcilla cocida o plomo—, y que, tras ser volteada con fuerza, se arroja sobre el objetivo. Durante la Edad Media era usada, además de por pastores, por soldados de origen humilde, que podían usarlas con una gran precisión, e incluso está documentada la existencia de cuerpos de honderos en algunos ejércitos medievales.

- ✧ **Honda:** aunque se fabrica con muy diversos materiales —cáñamo, cuero, etc.— y utiliza diferentes proyectiles —piedra, plomo, arcilla cocida...—, no hay grandes diferencias en el ámbito del juego entre las hondas que puedan encontrarse los jugadores.

lanzas (Agilidad)

Armas de soldado y noble

Compuesta por un hoja afilada o puntiaguda en el extremo de un palo o asta —por lo que a veces reciben el nombre de "armas de asta"—, las lanzas eran otra de las armas más extendidas en la época, pues eran usadas con mucha frecuencia por soldados, debido a su bajo coste y a su facilidad de uso como arma a pie, y por caballeros tanto en el combate, enristrada en la silla del caballo, como en las frecuentes justas o torneos que acostumbraban a celebrar en tiempos de paz.

La gran capacidad de penetración de las lanzas las convierte en armas especialmente letales: siempre que ob-

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

Tabla de Armas

Nombre	Competencia	Característica Base	Fuerza Mínima	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance
Alfanje*	Espadones	Fuerza	14	1D10 + 1	Pesado	-	-
Almarada	Cuchillos	Habilidad	5	1D4 + 2	Ligero	-	-
Arbalesta	Ballestas	Percepción	12	1D10 + 2	Pesado	3	50 / 100 / 150
Archa*	Hachas	Fuerza	12	1D10 + 1	Pesado	-	-
Arco Corto*	Arcos	Percepción	10	1D6	Medio	1	15 / 40 / 60
Arco Largo*	Arcos	Percepción	12	1D10	Pesado	1	20 / 50 / 100
Arco (Re)curvado*	Arcos	Percepción	12	1D10	Medio	1	25 / 55 / 110
Ballesta*	Ballestas	Percepción	10	1D10	Medio	3	30 / 60 / 120
Ballesta Ligera	Ballestas	Percepción	10	1D6	Medio	2	15 / 30 / 60
Bastón de Combate	Palos	Agilidad	5	1D4	Medio	-	-
Bordón*	Palos	Agilidad	5	1D4 + 2	Medio	-	-
Bracamante	Cuchillos	Habilidad	8	1D6 + 2	Medio	-	-
Cayado*	Palos	Agilidad	5	1D4 + 1	Medio	-	-
Clava	Mazas	Fuerza	10	1D6	Medio	-	-
Coltell	Cuchillos	Habilidad	8	1D6 + 1	Medio	-	-
Cuchillo	Cuchillos	Habilidad	5	1D6	Ligero	-	FUE
Dabus	Mazas	Fuerza	10	1D6 + 1	Medio	-	-
Daga	Cuchillos	Habilidad	5	2D3	Ligero	-	FUE
Espada Corta	Espadas	Habilidad	8	1D6 + 1	Medio	-	-
Espada de Mano	Espadas	Habilidad	12	1D8 + 1	Medio	-	-
Espada Bastarda*	Espadones	Fuerza	12	1D10	Medio	-	-
Estilete	Cuchillos	Habilidad	5	1D3 + 1	Ligero	-	-
Estoque	Espadas	Habilidad	10	1D8	Medio	-	-
Gumía	Cuchillos	Habilidad	5	1D4 + 2	Ligero	-	-
Hacha	Hachas	Fuerza	8	1D6	Medio	-	FUE
Hacha de Armas	Hachas	Fuerza	12	1D8 + 2	Medio	-	-
Hacha de Combate*	Hachas	Fuerza	15	1D10 + 1D4	Pesado	-	-
Hacha de Petos*	Hachas	Fuerza	12	1D10	Pesado	-	-
Honda	Hondas	Percepción	5	1D3 + 2	Ligero	1	15 / 25 / 50
Horquilla*	Lanzas	Agilidad	10	1D8	Medio	-	-
Jineta <i>Nashrí</i>	Espadas	Habilidad	8	1D6 + 2	Medio	-	-
Lanza Corta	Lanzas	Agilidad	8	1D6 + 1	Medio	-	FUE
Lanza de Caballería*	Lanzas	Agilidad	12	2D6	Pesado	-	-
Lanza Larga*	Lanzas	Agilidad	10	1D8+2	Pesado	-	-
Mangual	Mazas	Fuerza	12	1D8	Medio	-	-
Martillo de Guerra	Mazas	Fuerza	10	1D8 + 1	Medio	-	-
Mayal de Armas*	Mazas	Fuerza	12	1D10	Pesado	-	-
Maza	Mazas	Fuerza	10	1D8	Medio	-	-
Maza de Armas	Mazas	Fuerza	12	1D8 + 2	Medio	-	-
Maza Pesada*	Mazas	Fuerza	15	2D6	Pesado	-	-
Montante*	Espadones	Fuerza	15	1D10 + 2	Pesado	-	-
Morosa*	Lanzas	Agilidad	15	2D6	Pesado	-	-
Nimcha	Espadas	Habilidad	10	1D6 + 2	Medio	-	-
Pelea	Pelea	Agilidad	-	1D3	-	-	-
Pico de Cuervo	Hachas	Fuerza	10	1D8 + 1	Medio	-	-
Saif	Espadas	Habilidad	10	1D6 + 2	Medio	-	-
Takuba	Espadas	Habilidad	10	1D8 + 1	Medio	-	-
Telek	Cuchillos	Habilidad	5	1D3 + 2	Ligero	-	-
Terciado	Cuchillos	Habilidad	9	1D6 + 1	Medio	-	-
Tripa	Mazas	Fuerza	8	1D4 + 2	Ligero	-	-

Nombre: Nombre que se le daba comúnmente al arma, aunque podía tener otros. Aquéllas que aparezcan con un asterisco (*) junto al nombre son armas que requieren el uso de ambas manos para ser utilizadas correctamente.

Competencia: Competencia de Armas por la que se debe tirar para atacar y defenderse con ella.

Característica Base: Característica de la que depende el arma y su competencia, y con la que se calcula su bonificador al daño.

Fuerza Mínima: Valor mínimo en FUE que se requiere para usar el arma correctamente. Por cada punto de FUE menos se obtiene un -1 a las tiradas de daño, -1 a las tiradas de Iniciativa con ese arma y un penalizador de -5% a su competencia.

Daño: Dados que se utilizan para calcular la cantidad de PD que inflige en un ataque.

Tamaño: Volumen aproximado del arma, ya sea Ligero (armas pequeñas para una mano), Medio (armas de una mano con mayor peso) o Pesadas (armas de dos manos).

Recarga: Número de acciones que se necesitan para recargar el arma. Sólo lo poseen las armas de proyectiles.

Alcance: Distancia corta, media y larga que posee el arma (si aparece FUE es que su alcance se calcula con la Fuerza del que las lanza: consulta la sección sobre distancia, pág. 112). Sólo lo poseen las armas de proyectiles o a distancia.

tengamos un resultado en nuestra tirada de ataque igual o inferior a la posibilidad de obtener un crítico multiplicada por dos —o, dicho de otro modo, igual o inferior al 20% de nuestro porcentaje de éxito—, la lanza no sólo dañará a nuestro adversario sino que quedará ensartada en su cuerpo. A partir de entonces, cada acción de ataque que llevemos a cabo nos permitirá hacerle a nuestro contrincante daño de forma automática, sin necesidad de hacer tirada alguna. Podemos sacar la lanza cuando lo deseemos, pero si nuestro enemigo quiere hacerlo deberá gastar una acción de combate y ganar un enfrentamiento entre su Fuerza x5 y nuestra Fuerza x5.

Exemplum: Tal y como le ha indicado Ignotus, Lope coge una de las lanzas que llevaban los bandidos y se dedica a rematar con ella a los heridos que no han podido huir. Su porcentaje con ellas es el básico, o sea, su Agilidad, que es igual a 20%, a lo que hay que sumar +50% por atacar a un enemigo que está tendido en el suelo, por lo que el total de Lope con la lanza corta del bandido es de 70%. Hacemos la tirada y obtenemos un 12, que es igual o inferior al 20% del porcentaje de éxito que teníamos con la lanza (o sea, menor que 14%, el doble del crítico, que es de 7%): Lope daña al bandido y además ensarta en su cuerpo el arma, por lo que el siguiente asalto podrá hacerle de nuevo el daño de la lanza sin necesidad de hacer tirada alguna de ataque.

Además, la longitud de la lanza permite atacar rápidamente a los enemigos que se nos echan encima, aunque, una vez los tenemos al lado, esa misma ventaja se convierte en un inconveniente. En el ámbito de las reglas, las lanzas poseen un modificador de +10 a nuestras tiradas de Iniciativa en el primer asalto de combate, que se convierte en un -10 a partir del segundo.

- ✧ **Horquilla:** Una variante militar de la horca usada por los campesinos para trasladar las mieses. Se trata de una lanza que termina en dos o tres puntas en forma de tridente y que requiere el uso de ambas manos para su manejo. No estuvo muy extendida entre los ejércitos peninsulares.
- ✧ **Lanza Corta:** Llamada también “chuzo”, la lanza corta es la más pequeña de todas las lanzas, pues su longitud no acostumbraba a sobrepasar las 1,5 varas. Eso permite que, además de poder ser utilizada en combate cuerpo a cuerpo, pueda ser usada como arma arrojadiza, cuando recibía también el nombre de “dardo”, “venablo” o “azcona”; aunque, al contrario que otras armas arrojadizas, el alcance de una lanza es mucho mayor: su distancia corta será igual al valor en Fuerza del atacante, la media será su Fuerza x2 y la larga su Fuerza x3.
- ✧ **Lanza de Caballería:** La lanza más extendida durante el Medievo, ya fuera utilizada por unidades de infantería para enfrentarse a las cargas de la caballería o como el arma principal de muchos jinetes, que las usaban precisamente para cargar. Por todo ello, la lanza larga es un arma inútil en un combate singular hombre contra hombre, y sólo puede utilizarse por un guerrero a caballo para realizar la acción de ataque Carga a caballo o por un soldado a pie para llevar a cabo la acción defensiva Alancear. Por tanto, debe quedar claro que es imposible parar con ella cualquier ataque.

- ✧ **Lanza Larga:** Una variante de la lanza corta, denominada también “lanzón”, que posee una mayor longitud, entre 1,7 y 2 varas de altura, por lo que requiere el uso de ambas manos para ser utilizada en combate. Algunos tipos de lanzas largas, llamadas “podaderas” u “hocinos”, poseen una punta saliente orientada hacia atrás que podía usarse para derribar a un jinete —véase la acción de ataque Descabalar en la pág. 105—.
- ✧ **Morosa:** Lanza larga de origen islámico cuyo extremo se duplica en dos astas metálicas afiladas, una mayor que la otra, y cuenta en la mitad del arma con unas anillas para introducir los dedos que le proporcionan mayor estabilidad a la sujeción. Al igual que la lanza de caballería, sólo puede ser usada por un jinete que cargue a caballo o por un soldado que use la acción de Alancear, pero en caso de que el arma quede ensartada en el cuerpo de nuestro enemigo, se supone que ambas astas han quedado hincadas en su interior, provocándole de forma automática un daño de 3D6, en lugar de los 2D6 habituales en las lanzas de caballería.

MAZAS (FUERZA)

Armas de villano y soldado

Arma contundente compuesta por la llamada “cabeza de armas” —una protuberancia con o sin puntas— y un mango, todo ello fabricado en una misma pieza de metal. Aunque era conocida desde antiguo, no será hasta la Edad Media cuando alcance todo su potencial, utilizando cabezas cilíndricas, con formas hexagonales u octogonales, o incluso reforzándolas con cuchillas afiladas o puntas metálicas. Muchos caballeros de ordenes militares abandonaron el uso de la espada en favor de las mazas para reducir en todo lo posible el derramamiento de sangre, prohibido por la Iglesia.

El peso de las mazas las convierte en armas lentas, otorgándole un modificador de -5 a la Iniciativa, pero una vez que golpean son devastadoras y poco pueden hacer contra ellas las armaduras que no estén acolchadas. Debido a ello, la protección que ofrece una armadura metálica, completa o bien los cascos de tipo metálico —el bacinete, la celada y el yelmo— contra las mazas es la mitad de lo normal, redondeando hacia arriba.

- ✧ **Clava:** La maza menos estilizada de todas, pues se trata poco más que de un garrote, una gruesa rama o un trozo de madera, al que a veces se le añaden de forma tosca clavos o filos cortantes en su extremo superior.
- ✧ **Dabus:** Una maza de madera sólida de una vara de longitud con refuerzos metálicos en su extremo, un arma muy utilizada por guardianes y porteros de casas adineradas o por los *muccadin* de las aljamas judías. Fue muy utilizada en los reinos peninsulares, especialmente en la zona dominada por los musulmanes.
- ✧ **Mangual:** Denominado en ocasiones “látigo de armas”, el mangual se compone de un mango de madera de una longitud de media vara en cuyo extremo cuelga una cadena con una bola metálica con pinchos. Se trata de otra variante militar del mayal, que permitía además desarmar fácilmente al contrincante, al usar la cadena para atrapar el arma del

contrario (el uso de la acción ofensiva Desarmar no requiere la división del porcentaje de la competencia por la mitad). Al igual que el arco largo, es un arma extremadamente rara en la Península, aunque fue muy utilizada en Centroeuropa.

- ✦ **Martillo de Guerra:** Aunque no se trata más que de una variante militar de la herramienta, el martillo de guerra, llamado también “lucerna”, podía convertirse en un arma muy eficaz en manos de un soldado entrenado en su manejo. La longitud del arma variaba entre media y una vara, y eran consideradas armas muy ligeras, hasta tal extremo que muchos guerreros las tenían como sus armas principales.
- ✦ **Mayal de Armas:** El mayal es una herramienta campesina utilizada para desgranar cereales y consta de dos mangos de madera unidos por una cadena, uno de ellos de menor tamaño, que es el que se usa para golpear la mies. El mayal de armas es, por tanto, una variante militar de dicha herramienta con refuerzos metálicos y, en ocasiones, una cabeza de armas con pinchos para producir un mayor daño. Era un arma campesina utilizada principalmente por milicianos de baja extracción social y requiere el uso de ambas manos para su manejo.
- ✦ **Maza:** Aunque se trata de una de las armas más antiguas conocidas por el hombre, en la época de *Aquelarre* la maza se fabrica completamente con hierro, plomo o incluso bronce, un cabezal de sección circular o poligonal y una longitud aproximada de 0,5-0,7 varas. A lo largo del Medioevo irá evolucionando rápidamente hasta convertirse en la llamada “maza de armas”, mucho más efectiva en combate, por lo que la maza normal prácticamente dejó de utilizarse.
- ✦ **Maza de Armas:** Llamada también “maza barreteada”, la maza de armas es una evolución de la maza a la que se le añaden unos apéndices de hierro o acero en el cabezal —llamados “cuchillas” o “aletas”—, dispuestos de tal forma que forman filos puntiagudos. Eran armas fáciles de fabricar y con muy bajo coste, lo que permitía armar a todo un ejército de manera barata.
- ✦ **Maza Pesada:** Una variante de la maza de armas de mayor longitud y peso, causa un mayor nivel de daño cuando se utiliza, aunque requiere el uso de ambas manos para poder ser utilizada con propiedad.
- ✦ **Tripa:** Un arma muy rústica y primitiva, y por tanto muy extendida entre la población campesina. Se trata de un saco de cuero lleno de arena o piedras que se sujeta con una tira del mismo material, ya que para usarla se volteaba de forma similar a las hondas y se hacía caer sobre el enemigo (lo que además impide que pueda usarse para parar un ataque). Estuvo muy extendida por las zonas montañosas de la Península, especialmente en las tierras meridionales de Castilla, Navarra y Aragón.

PALOS (AGILIDAD)

Armas de villano

Esta categoría incluye todas aquellas armas de gran longitud —entre 1,5 y 2 varas, incluso más—, fabricadas en

madera y que requieren el uso de las dos manos para usarlas con propiedad, como los cayados, bastones de combate o los bordones de los peregrinos, que a pesar de no tratarse de armas en el estricto sentido de la palabra, podían llegar a ser utilizados de esa forma en caso de necesidad.

Al igual que ocurre con las lanzas, la longitud de los palos permite alcanzar a los atacantes antes que ellos a nosotros, otorgándonos un +10 a la Iniciativa en el primer asalto, aunque, al contrario que las lanzas, a partir del asalto siguiente, las tiradas de Iniciativa se realizan de la forma normal, sin modificadores o penalizadores. Por desgracia, el material en que están contruidos los palos, la madera, los hace especialmente frágiles frente al resto de las armas: si realizamos una parada con un palo y recibimos un ataque crítico, el arma se nos romperá, a no ser que nuestra tirada de parada también sea crítica o que el arma que nos atacó fuera de tamaño ligero.

- ✦ **Bastón de Combate:** Se trata de un arma que sólo puede encontrarse en aquellas zonas de Navarra y Aragón que se encuentran más cercanas al Pirineo, pues el bastón de combate es de procedencia francesa —allí lo llaman *canne de combat*—. No es más que un bastón de madera de aproximadamente una vara de longitud, característica ideal para pasar desapercibido, pues nadie creería que es posible utilizarlo de forma eficaz en combate.
- ✦ **Bordón:** Palo de madera utilizado por los caminantes o peregrinos para ayudarse en su marcha. Suele tener una longitud de entre 1,7 y 2 varas, con un grosor inferior al del cayado y a menudo reforzado con metal en ambas extremidades. Aunque no se trata de su función principal, muchos son los caminantes que han perfeccionado su uso como arma ofensiva.
- ✦ **Cayado:** Es una vara gruesa de madera de una longitud entre 1,7 y 2 varas, a menudo con la parte superior curvada. Aunque puede usarse como arma improvisada, su labor principal es ayudar al pastor a prender y retener las reses que custodia.

PELEA (AGILIDAD)

Armas de villano, soldado y noble

Más que una competencia de armas, Pelea es una competencia de combate sin armas: siempre que queramos que nuestro personaje ataque a otro y se encuentre desarmado usará esta competencia. Por eso, siempre que usemos un puñetazo, una patada, un cabezazo, un rodillazo, etc., tiremos por Pelea para comprobar el éxito o fracaso de nuestro ataque, y con el fin de agrupar todas las clases de ataques posibles hemos añadido una línea en la Tabla de Armas llamada “Pelea” que recoge ese tipo de acciones. Recuerda además que el bonificador al daño de un ataque realizado con Pelea se basará en FUE, y no en AGI, aunque ésta sea su característica base.

Además, la competencia de Pelea permite llevar a cabo todo tipo de trucos sucios durante un combate que no están recogidos en el resto de competencias: tirar arena a la cara del contrario, derribarlo, morder, etc.

Armaduras y Escudos



LRAS describir las armas vamos a hacer lo mismo con las protecciones que pueden utilizar los personajes para defenderse de los ataques de sus enemigos, ya se trate de armaduras para vestir o de escudos para interponer entre las armas del enemigo y uno mismo.

ARMADURAS

En *Aquelarre* denominamos armadura a cualquier tipo de vestimenta, del material que sea, que otorgue cierto tipo de protección a la persona que lo lleva. Todas ellas otorgan un número determinado de puntos de Protección, que tal y como indicamos en el apartado de Daño (pág. 109) reducen los PD recibidos por el personaje en esa misma cantidad, aunque a cambio, muchas de ellas otorgan un determinado número de penalizaciones, como se refleja en la Tabla de Armaduras (pág. 120). Esto se debe a que se trata de vestimentas que, en la mayor parte de los casos, no están pensadas para el uso cotidiano, sino para una situación de combate puntual (como una batalla, por ejemplo), pues suelen ser prendas poco confortables, muy pesadas y bastante incómodas. Además, debes tener en cuenta que alguien ataviado con armadura era considerado un guerrero preparado para el combate —de forma similar a ver en la actualidad a un policía antidisturbios andando por la calle—, lo que no solía estar bien visto en ciudades y feudos, ya que la persona podía ser confundida con un bandido, un impostor o incluso un invasor, y esto obligaría a las autoridades de la zona a actuar en consecuencia. La opción más sensata es ponerse la armadura cuando se vaya a combatir, siempre y cuando haya tiempo, ya que equiparse con una armadura requiere tantos asaltos como puntos de Protección posea.

Pero, además, las armaduras cuentan con otro valor: la Resistencia, un valor numérico que representa la solidez de la armadura y que es diferente para cada tipo. El valor de Resistencia que aparece en la Tabla de Armaduras (pág. 120) corresponde a una armadura de ese tipo nueva y recién terminada de fabricar, y conforme vaya perdiendo puntos, se irá desgastando y rompiendo hasta que llegue a 0 puntos, cuando quedará completamente inservible. Los puntos se van perdiendo al recibir golpes: cada vez que una armadura proteja a su usuario de un ataque, perderá tantos puntos de Resistencia como PD recibidos haya absorbido —por tanto, los PD que afecten al usuario de la armadura no se le restarán a la Resistencia—: por ejemplo, si llevamos una cota de malla, que tiene 125 puntos de Resistencia y una Protección de 5, y hemos recibido un ataque que provoca 8 PD, reduciríamos en 5 la Resistencia y en 3 nuestros PV; si sólo recibimos 3 PD, se le restarán 3 puntos a la Resistencia. Pero, ¡cuidado!, en caso de que recibamos un ataque crítico, nuestra armadura perderá tantos puntos de Resistencia como el daño total realizado.

Naturalmente, las armaduras se pueden reparar, lo que requiere el trabajo de un artesano capacitado para ello que cuente con las herramientas adecuadas: consulta la Tabla de Servicios Profesionales (pág. 242) para saber cuánto te cos-

tará una reparación de ese tipo o, si el personaje dispone de las herramientas y el equipo apropiado para hacerlo, podrá hacerlo él mismo, aunque deberá hacer una tirada de Artesanía (Armería): por cada tirada con éxito que obtenga, aumentará en +2D4 su valor de Resistencia. Eso sí, cualquier armadura o escudo que haya perdido más de dos terceras partes de su Resistencia inicial, será completamente irreparable (aunque no será inservible hasta que no llegue a 0 puntos de Resistencia).

Junto a la Resistencia, todas las armaduras cuentan con otra característica, muy parecida a la que también tienen las armas: la Fuerza mínima; pero, al contrario que ellas, las armaduras cuentan con un valor de todo o nada: si un personaje tiene un valor en Fuerza igual o superior al que allí aparece, podrá usar su armadura de la manera normal, con las penalizaciones habituales pero nada más. Por otra parte, si su Fuerza está por debajo de ese valor, las penalizaciones se doblarán: si se tiene -2 a la Iniciativa, serán -4; si llevarla supone normalmente -25% a todas las competencias de Agilidad, ahora será un -50%, etc.

A continuación te describimos las armaduras que podrán encontrar los personajes en sus aventuras, agrupadas en tipos, una diferenciación que tiene poco efecto en el juego y sirve principalmente para ordenarlas y ayudar a su comprensión. Tras la descripción encontrarás la Tabla de Armaduras con los valores de todas ellas, incluyendo también los puntos de Protección, Resistencia, Fuerza mínima y Penalizadores.

Armaduras Blandas

Más que armaduras se trata de vestimentas que otorgan cierto nivel de protección a la persona que las lleva. No poseen penalizadores y son las únicas protecciones que se pueden llevar sin dar la sensación de vestir una armadura.

- ✦ **Pelliza de Piel:** Una vestimenta rústica, pues se trata de una prenda de abrigo fabricada con pieles de animales sin curtir, típica de campesinos, de bandidos y de gentes con poco dinero que gastar en prendas de vestir. Cubre únicamente pecho y abdomen.
- ✦ **Ropas Gruesas:** Aunque son en esencia unas ropas de abrigo diseñadas para proteger del frío usando para ello la lana, las pieles, el vellón o una mezcla de todo ello, también proporcionan una mínima protección contra el daño. Lo usan de forma habitual plebeyos y, usando materiales de mejor calidad, nobles, especialmente en zonas de alta montaña o en buena parte de la Península durante el invierno. Cubren todo el cuerpo, excepto la cabeza.

Armaduras Ligeras

Son aquéllas fabricadas con materiales flexibles, principalmente cuero. Son bastante ligeras y cómodas, al menos comparadas con el resto, por lo que otorgan pocos penalizadores.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

✧ **Brazales:** Protección de cuero curtido que se utiliza entre el codo y la muñeca, muy habitual entre los arqueros —para evitar rozaduras al usar el arco— y que a menudo se puede decorar mediante la técnica del repujado del cuero. Cubre únicamente los brazos.

✧ **Gambesón:** La más sencilla de las armaduras propiamente dichas, una especie de túnica con mangas fabricada con cuero curtido o tela rellena de retales o pelo de caballo. Cubre todo el cuerpo, excepto la cabeza.

✧ **Gambesón Reforzado:** Se trata de un desarrollo del gambesón normal, pero con añadidos de lona recia, cuero crudo

—cuero que ha sido endurecido cociéndolo en agua, cera o grasa— e incluso de metal en zonas de poca movilidad, lo que refuerza aún más su protección. Cubre todo el cuerpo, excepto la cabeza.

✧ **Grebas de Cuero:** La mayor parte de las armaduras completas, sean del tipo que sean, sólo protegen las piernas hasta la rodilla, dejando expuesta toda la pierna hasta el tobillo. Para otorgar una pequeña protección a esa zona se crearon las grebas, fabricadas con cuero curtido. Sólo protegen las piernas.

✧ **Velme:** Recibe este nombre el jubón de cuero que se usa debajo de otras armaduras más pesadas para amortiguar

Tabla de Armaduras

Nombre	Tipo	Protección	Resistencia	FUE Mínima	Localizaciones	Penalizaciones
Pelliza de Piel	Blanda	1	15	-	Pecho y abdomen	
Ropas Gruesas	Blanda	1	30	-	Todo excepto cabeza	
Brazales	Ligera	2	10	-	Brazos	
Gambesón	Ligera	2	50	-	Todo excepto cabeza	
Gambesón Reforzado	Ligera	3	75	8	Todo excepto cabeza	- 25% a las Tiradas de Nadar.
Grebas de Cuero	Ligera	2	15	-	Piernas	
Velme:	Ligera	2	25	-	Pecho y abdomen	
Coracina	Metálica	5	150	10	Todo excepto cabeza	- 15% a las Competencias de Agilidad. - 100% a las Tiradas de Nadar.
Coraza Corta	Metálica	6	125	12	Pecho y abdomen	- 15% a las Competencias de Agilidad. - 50% a las Tiradas de Nadar. - 1 a las Tiradas de Iniciativa.
Cota de Placas	Metálica	6	150	12	Todo excepto cabeza	- 25% a las Competencias de Agilidad. - 100% a las Tiradas de Nadar. - 2 a las Tiradas de Iniciativa.
Grebas Metálicas	Metálica	4	40	8	Piernas	- 5% a las Competencias de Agilidad.
Loriga de Malla	Metálica	5	125	10	Todo excepto cabeza	- 10% a las Competencias de Agilidad. - 75% a las Tiradas de Nadar.
Arnés*	Completa	8	200	15	Todo excepto cabeza	- 50% a las Competencias de Agilidad. - 25% a las Competencias de Habilidad. - 10% a las Competencias de Fuerza. - 100% a las Tiradas de Nadar. - 5 a las Tiradas de Iniciativa.
Bacinete	Casco	4	40	-	Cabeza	
Capacete	Casco	2	20	-	Cabeza	
Celada	Casco	6	80	12	Cabeza	- 20% a las Competencias de Percepción. - 2 a las Tiradas de Iniciativa.
Gorro de Cuero	Casco	1	20	-	Cabeza	
Yelmo	Casco	8	100	15	Cabeza	- 25% a las Competencias de Percepción. - 5 a las Tiradas de Iniciativa.
Bardas	Animal	5	150	30	Todo excepto patas	Reduce en 10 varas su movimiento.
Bardas de Vaqueta	Animal	2	75	25	Todo excepto patas	Reduce en 5 varas su movimiento.

Nombre: Nombre habitual por el que es conocida esa armadura.

Tipo: Tipo en el que se encuadra la armadura.

Protección: Puntos de Protección que otorga la armadura al usuario y que se restan del número de PD que reciba de un ataque.

Resistencia: Puntos máximos de Resistencia que posee la armadura y que irá perdiendo conforme vaya recibiendo golpes.

Fuerza Mínima: Valor de Fuerza mínima que debe poseer el usuario de la armadura. Si no llega a ese nivel, sus penalizadores se doblarán.

Localizaciones: Localizaciones de Impacto que se encuentran protegidas por la armadura.

Penalizadores: Penalizadores que sufrirá un usuario de una armadura, según su peso y rigidez.

* Para levantarse del suelo con un arnés puesto es necesario pasar una tirada de FUEx3.

los golpes recibidos, aunque también es posible usarlo de forma independiente. Sólo cubre pecho y abdomen.

Armaduras Metálicas

Armaduras fabricadas con metal, lo que las hace más resistentes que los tipos anteriores, aunque también bastante más pesadas e incómodas. De todas formas, las armaduras metálicas están diseñadas de una manera muy flexible, permitiendo un grado de movilidad casi completa al usuario.

- ✧ **Coracina:** Denominada también “armadura de escamas”, se trata de una túnica de tela sobre la que se colocan láminas de metal superpuestas a manera de escamas, y aunque es más resistente que la loriga de malla, también es cierto que es mucho más incómoda de llevar. Cubre todo el cuerpo, excepto la cabeza.
- ✧ **Coraza Corta:** Es una armadura ligera, muy ornamentada, que utilizan buena parte de los nobles guerreros del reino nazarí de Granada. Cubre únicamente pecho y abdomen y nunca se complementa con yelmo, sino con casco de metal.
- ✧ **Cota de Placas:** Denominada también “loriga de malla reforzada” ya que no se trata más que de un desarrollo de la loriga de mallas, que se refuerza usando láminas de metal en determinadas zonas rígidas, como antebrazos, pecho, etc., para aumentar la protección que ofrece. Cubre todo el cuerpo, excepto la cabeza.
- ✧ **Grebas Metálicas:** Un desarrollo de las grebas de cuero que utiliza láminas de metal para proteger la pierna entre la rodilla y el tobillo, usando cintas de cuero anudadas en la parte posterior. Sólo protegen las piernas.
- ✧ **Loriga de Malla:** Utilizada desde la época romana, la cota de malla vivió un resurgimiento durante la Edad Media. Fabricada con cientos de anillos que se unían mediante remaches para formar una túnica que se cosía a un velmezo o gambeson de cuero, la loriga de malla cubría el tronco, parte de los brazos y las piernas hasta las rodillas, y fue probablemente la protección más común en los reinos peninsulares de los siglos XIV y XV. Cubre todo el cuerpo, excepto la cabeza.

Armaduras Completas

Al igual que las metálicas, las armaduras completas también están fabricadas con metal, pero son más rígidas y gruesas, lo que otorga mayor protección a costa de un elevado peso, una enorme rigidez y un número considerable de penalizadores a sus usuarios.

- ✧ **Arnés:** Llamado también “armadura blanca”, “~completa” o “~de placas”, el arnés es el mayor perfeccionamiento de la armadura medieval, una protección formada por numerosas piezas metálicas unidas entre sí mediante correas, hebillas, clavos y ganchos y que, junto con el uso de un yelmo, protegía todo el cuerpo del usuario. Se trataba de armaduras extraordinariamente pesadas, utilizadas exclusivamente en duelos y batallas y con un precio exorbitante, así que sólo los nobles con mayor nivel económico podían

CONSILIUM ARBITRO: SOBRE ARMAS Y ARMADURAS

Si ya conocías las ediciones anteriores de *Aquelarre* habrás observado que hemos eliminado la regla que prohibía el uso de determinados tipos de armas y armaduras a ciertas profesiones, ya que esta edición intenta dar un mayor protagonismo al desarrollo del personaje sin ceñirle a una profesión de por vida. Ello no quiere decir que ahora cualquier personaje pueda vestirse un arnés o una loriga, blandir un montante y pasearse por el reino como Pedro I por su casa, ni mucho menos. Como ya hemos indicado anteriormente, las armas y armaduras son la vestimenta del guerrero, las “herramientas” que usa en su oficio y que son, al mismo tiempo, un símbolo de su profesión: sólo ellos las usaban y se las ponían cuando debían entablar batalla; no se les ocurriría dormir, pasear por la ciudad, tomarse un trago en una taberna o viajar por un territorio que no fuera enemigo llevándolas puestas. Por eso, si uno de los personajes insiste en llevar un arma que no pertenece a su condición social o vestir una armadura de forma permanente, especialmente si no pertenece a la nobleza, aquéllos que se encuentren con él le tomarán por una persona que busca problemas, por un loco o, en el peor de los casos, por un bandido o un enemigo, y tomarán las medidas oportunas, como detenerlo, apresararlo o incluso ejecutarlo en público. Avisado queda.

Otra idea que suele correr por las mentes siempre imaginativas de los personajes es la de combinar varias armaduras: “¿Por qué no puedo ponerme un gambeson reforzado debajo de la loriga reforzada, además de un capote por debajo del yelmo?”. La respuesta es que es físicamente imposible hacerlo: las armaduras son vestimentas gruesas, aunque algunas pesen menos que otras, y llevar una encima de otra sólo conseguiría que las rompíamos al tratar de forzarlas o incluso que nos dañásemos a nosotros mismos —¿has tratado de ponerte una zapatilla deportiva sobre unas sandalias, por ejemplo?—. De todas formas, es cierto que ahora aparecen algunas piezas de armaduras que sólo cubren determinadas partes, como las grebas o los brazales, que sí se pueden combinar con otras armaduras, tal y como se detalla en su descripción. En caso de hacerlo, la protección de ambas armaduras no se sumará, sino que se usará la mayor de las dos; por otro lado, lamentándolo mucho, las penalizaciones, si es que las hay, sí que se sumarán: por ejemplo, es posible vestir una loriga de malla reforzada (protección 6) con unas grebas metálicas (protección 4), pero la protección que tendríamos en ambas piernas sería de 6, que es la mayor de las dos, y no de 10, y, al mismo tiempo, a las penalizaciones habituales de la loriga de malla reforzada habría que unirles las de las grebas metálicas, con lo que en lugar de tener -25% a todas las tiradas de competencias de Agilidad, ahora tendríamos un bonito -30%. Puedes preguntarte qué sentido tiene entonces utilizar ambas protecciones: si se da el caso de que nuestro enemigo nos intentara atacar en una zona no cubierta por la loriga (o sea, por debajo de la rodilla) se encontraría con la greba metálica con 4 de protección.

permitirse el lujo de tener una. Con el tiempo, el arnés se transformó en una vestidura de gala para militares y perdió su función defensiva. Cubre todo el cuerpo, excepto la cabeza.

Cascos

Ninguna de las armaduras descritas anteriormente otorga protección a la cabeza, así que, si se quiere resguardar también esa zona, se debe contar con un casco. De todas formas, consulta la descripción de los cascos, ya que no todos pueden combinarse con determinados tipos de armadura.

- ✦ **Bacinete:** La más habitual de las protecciones para la cabeza, un casco de metal semiesférico que protege también las orejas, aunque no posee ni visera ni gola y que puede llevarse con cualquier tipo de armadura —aunque combinar un arnés con un bacinete quedaba un pelín vulgar—. Recibía también el nombre de “almete” o, si posee alas metálicas, de “sombrero de hierro”.
- ✦ **Capacete:** Un casco similar al bacinete, pero mucho más barato y ligero, pues está fabricado con cuero duro, lo que otorga una mínima protección en la cabeza. Aunque se puede combinar con cualquier tipo de armadura, no suele estar bien visto llevar capacete con armaduras metálicas o completas.
- ✦ **Celada:** Un casco de metal muy similar al yelmo, pero que deja libre la parte inferior de la cara —boca, barbilla y cuello—, lo que aligera su peso y permite que se lleve con una mayor comodidad. Sólo puede combinarse con una coracina, una loriga o un arnés.
- ✦ **Gorro de Cuero:** Se trata básicamente de un sombrero fabricado con cuero que proporciona una ínfima protección en la cabeza. Al igual que ocurre con las ropas gruesas, el gorro se considera una prenda de vestir habitual, y no una armadura como tal. Se puede combinar con cualquier armadura blanda o ligera.
- ✦ **Yelmo:** Sin lugar a dudas, el único casco que otorga una protección completa a la cabeza es el yelmo, pues sus distintas partes y piezas —cimera, collar, babera y visera— recubren completamente el cráneo, la cara y el cuello del portador. Se solía diseñar muchas veces con una apariencia puntiaguda en la parte frontal e incluso con formas de dientes de sierra en su parte inferior, para aumentar la ferocidad del guerrero que lo portaba. A pesar de todo, el yelmo merma en gran medida la percepción de la persona que lo lleva, pues la visera le impide ver correctamente y los oídos quedan obstruidos por el metal que los rodea; de todas formas, es posible subir la visera, lo que reduce la penalización a las competencias de Percepción de -25% a -15%, aunque también disminuye la Protección de 8 a 7 puntos. El yelmo sólo puede combinarse con una coracina, una cota de placas, una loriga o un arnés, nunca con armaduras inferiores.

Armaduras para Animales

Este último epígrafe cubre todas las armaduras y protecciones que han sido diseñadas exclusivamente para animales, en concreto para las caballerías.



✧ **Bardas:** Armadura especialmente diseñada para caballos que, mediante la unión de diferentes piezas metálicas distribuidas de forma similar a la coracina, otorgan una buena protección a la caballería. Las bardas eran una protección especialmente cara, ya que debía ajustarse para poder ser utilizada en un caballo en concreto, que además debía estar especialmente entrenado en su uso —o sea, debía haber sido criado como caballo de guerra—. Cubre todo el cuerpo del animal, excepto las patas.

✧ **Bardas de Vaqueta:** Es una variante de las bardas metálicas diseñadas para proteger la caballería ligera, pues estaban construidas con cuero de ternera curtido, denominado “vaqueta”, por lo que pesaban menos y permitían al caballo moverse más rápido, aunque al igual que con las bardas metálicas, sólo un caballo entrenado en los avatares de la guerra permitiría que se le pusiera esta protección encima. Cubre el cuerpo de todo el animal, excepto las patas.

Escudos

En este apartado vamos a describir los diferentes tipos de escudos que pueden encontrarse los personajes de *Aquelarre*, cuya utilidad básica, a pesar de estar contruidos con diferentes formas, tamaños y materiales, es la misma en todos ellos: detener los ataques que vayan lanzados hacia el portador del escudo. Al igual que con las armaduras y las armas, tras la descripción encontrarás una Tabla de Escudos (pág. 124) con sus características, en la que aparece recogido también su valor de Resistencia, ya que al igual que las armaduras, los escudos también se irán deteriorando conforme vayan recibiendo golpes —las reglas son parecidas a las de las armaduras: por cada 2 PD recibidos por el escudo, reduce en 1 punto su Resistencia; en el momento que el escudo llegue a 0 puntos en Resistencia, se romperá; además, al igual que ellas, se pueden reparar los puntos de Resistencia perdidos—. Otra de las características a tener en cuenta a la hora de usar un escudo es la Fuerza mínima, que se usa de forma similar a las armas: por cada punto de Fuerza del portador por debajo de la Fuerza mínima para ese escudo, reducirá en -5% su porcentaje en la competencia de Escudos. Por último, incluimos un apartado de Notas, que recoge algunos aspectos concretos sobre determinados escudos, como las penalizaciones que poseen todos aquéllos que vayan armados con uno, o algunos bonificadores a la competencia de Escudos que poseen algunos escudos debido a su gran tamaño.

✧ **Adarga:** Escudo ligero de cuero de origen islámico —su nombre real es *addarqa*— que suele tener forma ovalada o de corazón. Al tratarse de un escudo fabricado con un material tan ligero sólo es capaz de absorber los primeros 3 PD de los ataques que consiga detener: el resto de los PD pasan directamente al brazo que porte el escudo. Contra ataques a distancia, la adarga sólo protege el brazo.

✧ **Broquel:** Fabricado en madera recubierta de cuero, el broquel es un escudo pequeño, utilizado casi exclusivamente por tropas de milicia, debido a su bajo coste. En caso de recibir un ataque a distancia sólo puede cubrir el brazo que porta el escudo.

✧ **Escudo de Madera:** Es una variante del escudo de metal pero fabricado en madera, lo que lo hace más barato y más ligero, pero menos resistente. En caso de recibir un ataque a distancia, el escudo de madera cubre el brazo del escudo, el pecho y otra localización adyacente, ya fuera la cabeza o el abdomen.

✧ **Escudo de Metal:** Era el escudo más común en los reinos cristianos, fabricado en madera y reforzado con metal, de forma rectangular con la parte inferior puntiaguda. Si se utiliza para defenderse de ataques a distancia, puede proteger el brazo del escudo, el pecho y otra localización adyacente, ya sea la cabeza o el abdomen.

✧ **Pavés:** Escudo metálico de forma oblonga y mayor tamaño que el escudo de metal, capaz de proteger casi todo el cuerpo del portador de los ataques a distancia, a excepción de las piernas. Aunque al tratarse de un escudo pesado, limita las posibilidades de movimiento de la persona que lo lleva.

✧ **Rodela:** Se trata de un escudo pequeño y metálico de forma redonda con una única asa, que utilizan sobre todo soldados a pie. En caso de recibir un ataque a distancia, puede cubrir el brazo que lo porta y el pecho.

✧ **Tarja:** El escudo medieval de mayor tamaño y peso, capaz de cubrir todo el cuerpo del portador de las flechas y otros ataques a distancia, aunque limita especialmente su movilidad, por lo que suele ser usado por los soldados de vanguardia del ejército y así proteger a los compañeros que van tras ellos. Es imposible usarlo montado a caballo.

Exemplum: Tras acabar con los bandidos y mientras se dirigen de vuelta a Burgos pensando que el día ya no podía ofrecerles más sorpresas, Lope e Ignotus se topan con dos viajeros, subido uno a un caballo y el otro acompañándole como paje, a los que saludan como Dios y la educación mandan, recibiendo como respuesta el sonido inconfundible de una espada desenvainada acompañada de un rugido cuando los viajeros se abalanzan de improviso contra ellos...

Que mejor manera, pues, que utilizar esta infame emboscada para ilustrar completamente las reglas aparecidas en este capítulo. Los participantes en la batalla serán:

✧ **Lope:** Lleva encima su espada de mano, una daga, un escudo de metal, una coracina y un bacinete. Su Agilidad es de 20, su competencia de Espada es de 30% (en realidad es 40%, pero le baja -10% porque tiene Fuerza 10, dos puntos por debajo de la Fuerza mínima de la espada de mano, que es 12, y además le reduce en 2 las tiradas de Iniciativa), la de Escudos y de Cuchillos es de 15% (el mínimo que le da su Habilidad, pues nunca la había subido), un 20% en Esquivar (también el mínimo) y tiene 15 PV.

✧ **Ignotus:** al igual que Lope lleva un escudo de metal, una espada de mano y un bacinete, aunque su armadura es una loriga de malla. También lleva enfundada una extraña espada, aunque Lope nunca ha visto que la haya desenvainado. Su Agilidad es 15, su competencia de Espada es de 90% y de Escudos 75%, y sus PV son de 20.

✧ **Jinete:** Lleva una maza de armas, una loriga de malla y un bacinete. Tiene una Agilidad de 15, una competencia de Mazas de 60%, de Cabalgar de 50% y 15 PV.

Tabla de Escudos

Nombre	Resistencia	FUE Mínima	Notas
Adarga	50	5	Sólo puede absorber 3 PD: el resto pasa directamente al brazo que porta el escudo. Contra ataques a distancia sólo protege el brazo.
Broquel	30	5	Contra ataques a distancia sólo protege el brazo.
Escudo de Madera	100	8	Contra ataques a distancia protege el brazo, el pecho y otra localización (cabeza o abdomen).
Escudo de Metal	150	10	Contra ataques a distancia protege el brazo, el pecho y otra localización (cabeza o abdomen). - 25% a las Tiradas de Nadar.
Pavés	175	12	- 15% a las Competencias de Agilidad. - 50% a las Tiradas de Nadar. - 2 a las Tiradas de Iniciativa. Contra ataques a distancia protege casi todo el cuerpo, exceptuando piernas. Otorga un +5% a la Competencia de Escudos.
Rodela	80	8	Contra ataques a distancia protege el brazo y el pecho.
Tarja	200	15	- 30% a las Competencias de Agilidad. - 75% a las Tiradas de Nadar. - 5 a las Tiradas de Iniciativa. Es imposible usarlo a caballo. Contra ataques a distancia protege todo el cuerpo. Otorga un +10% a la Competencia de Escudos.

Nombre: Nombre por el que es conocido el escudo.

Resistencia: Puntos máximos de Resistencia que posee el escudo y que irá perdiendo conforme vaya recibiendo golpes.

Fuerza Mínima: Puntos de Fuerza que debe poseer el portador como mínimo. Si no llega a ese mínimo, reducirá en -5% su competencia de Escudos por cada punto que tenga por debajo.

Notas: Penalizadores, bonificadores y notas que recordar a la hora de usar el escudo.

✧ **Paje:** lleva un gambesón, un gorro de cuero y un bracamante. Tiene una Agilidad de 20, una competencia en Cuchillos de 40%, en Esquivar de 45%, una Resistencia de 15 y 15 PV.

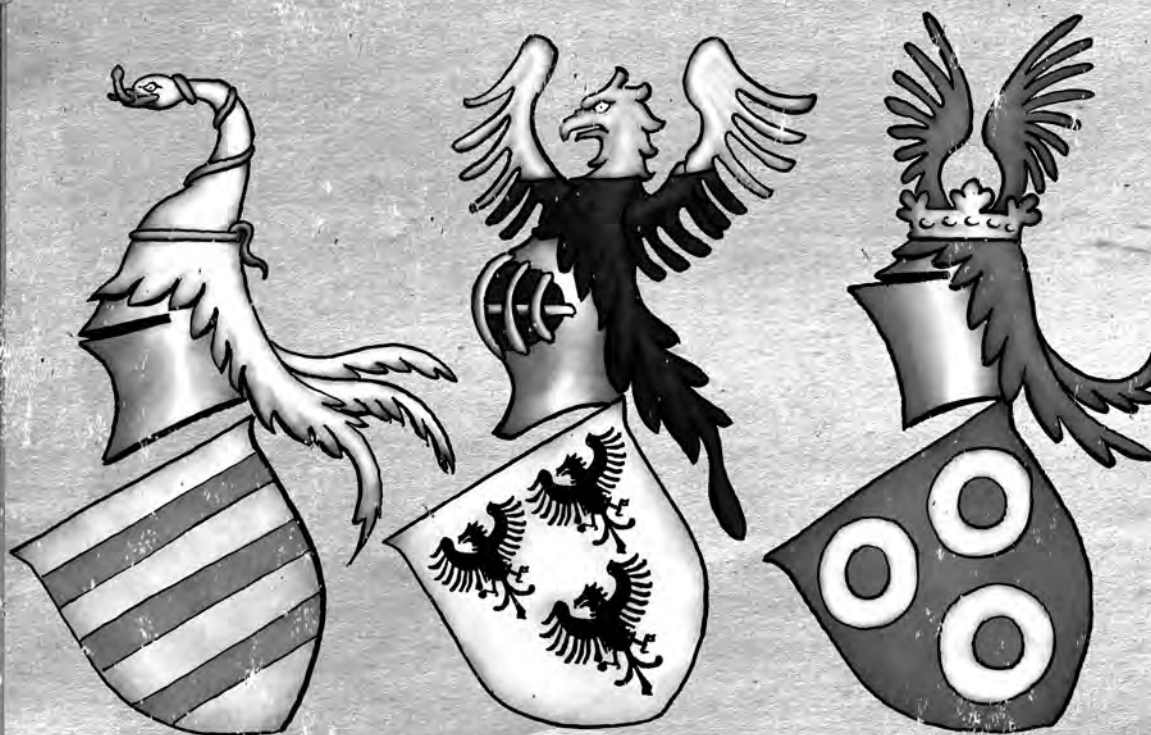
Comienza pues el combate...

Primer Asalto: en este asalto, el jinete y el paje han sorprendido a Lope e Ignotus, así que a la hora de tirar Iniciativa estos dos últimos sumarán solo 105 a su Agilidad. La Iniciativa de los combatientes queda, de la siguiente manera, ordenado de mayor a menor: Lope (23), Paje (22), Jinete (18), Ignotus (17). Comenzamos, pues, con la declaración de intenciones, que se realiza en orden inverso: Ignotus gastará sus dos acciones en sacar la espada y en realizar un ataque normal; el Jinete realizará una acción extendida, una carga a caballo contra Lope; el Paje realizará un movimiento normal para acercarse a Ignotus y un ataque normal; Lope, por último, gastará una acción en sacar su espada y en esquivar la carga a caballo que se le acerca.

Ahora procedemos con las acciones por orden de iniciativa. El primero en actuar es Lope, que a pesar de ser sorprendido, gracias a su rapidez, consigue desenvainar la espada antes de ser atacado. Su siguiente acción, la Esquiva, la retrasa hasta que le ataque el Jinete.

Le sigue el Paje que se acerca hasta Ignotus con su acción de movimiento y le ataca con su bracamante: consigue un 14 en la tirada de Cuchillos y alcanza al viejo soldado, que debido a la sorpresa, no puede defenderse —tampoco había declarado una defensa—. El golpe alcanza a Ignotus en la pierna derecha, haciendo un total de daño de 7 PD. Como Ignotus lleva una loriga de maila, que le ofrece una protección de 5 puntos, el golpe solo le inflige 1 PD —los 2 PD se dividen por la mitad al golpear una pierna—, y restamos además 5 puntos de Resistencia a la loriga de maila.

A continuación, llega el turno del Jinete que se abalanza contra Lope con la maza en la mano, espoleando su caballo. Aunque su porcentaje en Mazas es de 60%, se reduce a 50%, pues se encuentra combatiendo sobre un caballo, pero al tratarse de un ataque por sorpresa (+25%) y desde un entorno superior (pues va sobre un caballo y Lope no) (+25%) aumenta en un +50%, haciendo un total de 100% para impactar. Tira los dados y obtiene en la tirada un 62%, lo que indica un éxito: Lope debe llevar a cabo su acción de Esquiva si no quiere ser golpeado —y posiblemente destrozado— por la carga, pero como además es atacado desde una posición superior, su Esquivar de 20 queda reducida a -5%, por lo que la única manera posible de tener éxito es obteniendo un resultado entre 1 y 5. Para no arriesgarse decide gastar Suerte en la tirada, anunciándolo antes de lanzar los dados. El resultado es un 33%, lo que significa que ha fallado el Esquivar por 28 puntos (recordemos que con un 5 o menos, se obtiene un éxito automático en una tirada), pero como ha gastado Suerte se quita 28 puntos de Suerte y consigue evitar el espadazo del jinete por los pelos. Por último, le toca actuar a Ignotus: desenvaina su espada de mano y le atiza un golpe al Paje. Tira los dados y obtiene un 09... ¡Un éxito crítico! El Paje no había declarado ninguna defensa, así que el golpe es directo, impactando en el abdomen de su enemigo y realizando el daño máximo sin tener en cuenta la armadura: el Paje acaba de recibir la nada despreciable cantidad de 13 PD, reduciendo sus PV en la misma cantidad, con lo que queda con 2 PV, alcanzando el nivel de malherido y obligándole a llevar a cabo una tirada de RESx4 para no caer inconsciente: tira los dados y saca un 77. Por poco, pero no lo suficiente: el Paje cae al suelo inconsciente con una enorme herida que le atraviesa el estómago y que le provoca además una secura (una ciantriz). Además, su gambesón pierde también 13 puntos de Resistencia, pues acaba de sufrir también un ataque crítico.



Termina pues este primer asalto con el Paje fuera de combate y con Lope e Ignotus enfrentados al Jinete.

Segundo Asalto: volvemos a repetir las tiradas de Iniciativa, ahora de la forma normal, y los resultados son: Lope (28), Jinete (22) e Ignotus (21). La declaración de intenciones se realiza pues en orden inverso: Ignotus decide llevar a cabo dos ataques, uno normal y el otro rápido; el Jinete apuesta por un ataque normal y una parada; y Lope decide también llevar a cabo una ataque normal y una parada. Comienza el asalto en este orden:

Primero Lope, con su 28 en Iniciativa. Lleva a cabo la tirada de ataque, que es de 30%, y obtiene un 62, un fallo. Su parada la guarda para cuando sea necesaria.

Ahora debería ir el Jinete, con su Iniciativa 22, pero como Ignotus lleva a cabo un ataque rápido, su Iniciativa para dicho ataque es 26 (21+5), con lo que lo lleva a cabo antes que el Jinete. Su porcentaje es de 90%, pero se reduce en -50% ya que es un ataque rápido: tira los dados y obtiene un 19, un éxito. El Jinete decide que usará su parada para detener dicho ataque y hace una tirada por Mazas (que recordemos que se reduce a 50%, que es lo que tiene en Cabalgar): 08, más que suficiente para parar. Además, al tratarse de un arma de tamaño medio contra de un tamaño similar, nadie pierde su arma.

Ahora si llega el turno del Jinete, que lanza su ataque contra Lope: su porcentaje es de 50%, que sube hasta 75% por encontrarse en una posición superior (+25%). Lanza los dados y saca un 26, un éxito. Lope decide usar ahora su parada, que es un simple 5% (tiene 30% en Espadas, que se reducen en -25% por defender de un ataque desde una posición inferior): tira los dados y

obtiene un 50%, un fallo. El ataque impacta sobre el pecho de Lope —te recordamos que el Jinete, al atacar desde un caballo tira 1D5 para determinar la localización de impacto—, y le hace 8 PD. Como Lope lleva una corcina, que tiene 5 puntos de Protección —que se reduce a 3, por usar una maza contra una armadura metálica— el daño total es de 5 PD, que resta de sus 15 PV. Los otros 3 los resta de los puntos de Protección de la corcina.

Por último llega el turno de Ignotus con su ataque normal, que ahora tiene a 90%: ¡hey está de suerte! ¡Un 06! ¡Otro éxito crítico! Y como el Jinete había gastado ya todas sus acciones para este asalto no puede defenderse, así que el golpe, que le impacta en la pierna derecha, le provoca 13 PD sin tener en cuenta su armadura (que por cierto, pierde también 13 puntos de Resistencia): el daño que recibe el Jinete es de 7 PD, reduciendo sus PV de 15 a 8, que aunque no es suficiente para alcanzar el nivel de herido si que le provoca una secuela en la pierna, dejándolo málherido y sin posibilidad de usarla durante varios días, e imposibilitándolo además para atacar. Al estar sobre el caballo, el DJ le pide que haga una tirada de Cabalgar para evitar caerse del caballo: tiene éxito y continúa sobre su montura.

El asalto termina, por tanto, con el Jinete claramente en desventaja, pues la grave herida recibida en la pierna le impide desenvolverse bien sobre su montura.

En los siguientes asaltos, el Jinete abandonará el combate, huyendo a lomos de su caballo mientras se aguanta el dolor de la pierna. Ignotus, mientras tanto, se pregunta quiénes eran estos dos extraños viajeros que les atacaron de improviso, y tras comprobar que la herida de Lope no es de gran importancia, se acerca al paje inconsciente, al que a buen seguro conseguirá sacarle un nombre.

Part V: Mundus Rationalis et Irrationalis



Donde se hablará de la visión justa et equitativa de aqueste nuestro verdadero mundo al tiempo que se comenta su distorsión en el espejo de lo ilógico y la superstición.

L mundo de *Aquelarre* es muy parecido al nuestro, exactamente igual en muchos de sus aspectos: vivieron los mismos reyes que en nuestra Edad Media, tuvieron lugar las mismas batallas, se acordaron las mismas treguas y se extendieron las mismas plagas. Pero en *Aquelarre* también han tomado forma todas las supersticiones y las leyendas que anidaron en la mente de nuestros antepasados: en los bosques se ocultan las mandrá-

goras, las brujas se reúnen durante las noches entre las viejas piedras de claros olvidados y el Diablo mantiene su vieja partida de ajedrez por las almas de la humanidad. El mundo de *Aquelarre* se encuentra pues a caballo entre dos reinos, sirve a dos reyes al mismo tiempo: por un lado, la Historia, lo humano, la Racionalidad; por el otro, la Fantasía, lo mágico, la Irracionalidad.

Racionalidad e Irracionalidad

LODOS los personajes, jugadores o no, de *Aquelarre* poseen dos características secundarias denominadas Racionalidad (RR) e Irracionalidad (IRR), aunque se trata en realidad de una sola, pues el valor de ambas características se basa el uno en el otro: si sube uno de los dos, el otro se reduce en la misma cantidad. El valor que se posee nos indica la posición o la postura que mantiene el personaje ante la dualidad Historia-Fantasía que rodea el mundo de *Aquelarre*. Entre los humanos, la suma de RR e IRR es siempre constante, un 100%; da igual la puntuación que tengamos en las dos, siempre y cuando la suma de ambas sea 100. Las criaturas irracionales, los ángeles y los demonios no poseen un mínimo ni un máximo estipulado en sus valores de RR o IRR, y la única regla que siguen es que la suma de ambas debe ser del 100% —un demonio puede tener, por tanto, un 250% en IRR, aunque eso implicaría tener un -150% en RR—. En el caso de los humanos, sin embargo, sí que existen unos valores máximos y mínimos que no podrán sobrepasar sin recurrir a la magia o a la fe: la RR nunca podrá aumentarse por encima del 100% ni reducirse por debajo del -100%; la IRR, por otra parte, no ofrece tantos problemas, ya que puede aumentarse hasta el 200%, aunque no puede reducirse por debajo del 0%. Esta diferencia se debe a la propia naturaleza humana, que pertenece al mundo Racional, lo que, además, les impide lanzar hechizos sin utilizar componentes —véase el capítulo de Magia, pág. 133—, una imposición que no poseen las criaturas irracionales, pues para ellas el uso de la magia es algo natural e intrínseco y no necesitan, por tanto, usar componentes en sus hechizos.

GANANCIAS Y PÉRDIDAS DE RR/IRR

Las características de RR e IRR no son fijas, sino variables —en ocasiones, muy variables— y, al ser contrapuestas, la ganancia de porcentaje en una de ellas implica, inevitablemente, una pérdida en la otra. Y viceversa, claro. Lo que también significa, como puedes imaginar, que aquellos motivos que producen una modificación en una de las dos características son inversamente proporcionales a los que modifican la otra, como vas a poder observar ahora mismo.

La Irracionalidad aumenta siendo testigo de las maravillas de su campo: constatando la existencia de criaturas irracionales, observando —o sufriendo— los efectos de los hechizos mágicos, asistiendo a celebraciones del mundo irracional —como aquelarres o invocaciones— o tropezándose con una

caterva de demonios. Por otro lado, la Racionalidad aumentará siempre que nos demos una vuelta por el lado más divino y racional del mundo: contemplando extasiados la celebración de un milagro, asistiendo estupefactos a la aparición de una criatura angelical, visitando lugares con una fuerte impronta divina —que no son, ni mucho menos, corrientes— o incluso eliminando a las criaturas irracionales de una manera civilizada y ordenada —o sea, sin magias ni brujerías—. Para que puedas hacerte una idea de las ganancias que obtendremos en una u otra característica, consulta la tabla de la página 129, que el Director de Juego debería utilizar como guía para asignar otro tipo de ganancias en sus aventuras si así lo considera conveniente; advierte además que algunas ganancias no son automáticas, sino que exigen que el PJ tenga una puntuación mínima en la característica afectada o incluso que falle una tirada de la misma (una manera como otra cualquiera de comprobar si al personaje le afecta lo suficiente la visión observada como para modificar su RR/IRR).

Queremos hacer constar, para finalizar, tres notas importantes sobre la ganancia y la pérdida de puntos en RR/IRR. La primera de ellas es obvia: sólo aquellos hechizos, rituales de fe o criaturas que sean visibles como tales modificarán la RR o la IRR. De nada serviría, por tanto, contemplar a un brujo llevar a cabo un hechizo si éste no tiene efectos visibles que puedan hacernos variar nuestras opiniones. Por ejemplo, si vemos a una vieja curandera aplicar un ungüento sobre un herido y éste mejora ligeramente, nada visible nos indica que hay un hechizo de por medio; otra cosa sería que viéramos a la misma curandera echarse un ungüento por todo el cuerpo para salir volando a continuación, ya que en este caso sí que se vería reforzada nuestra IRR. De la misma manera, encontrarnos con una criatura irracional que no lo parece a simple vista tampoco conllevaría aumento de IRR ni de RR en caso de acabar con ella sin utilizar la magia; otra cosa sería que a continuación la criatura demostrara poderes o rasgos que no es posible que pueda poseer un ser humano, en cuyo caso, sí que ganaríamos la IRR que determine la tabla (por ejemplo, algunas *meigas* pueden tener patas de cabra, pero si las ocultan con una falda larga, su visión no modificaría nuestra IRR, al menos hasta que esas patas fueran visibles).

En segundo lugar, en las pérdidas o ganancias de RR o IRR por ver a criaturas del mundo irracional o por acabar con ellas no cuenta la cantidad de criaturas con la que se tope el personaje de una sola vez. Me explico: si ves a un muerto andante y fallas tu tirada de IRR ganarás 1D10

puntos de IRR; si ves a toda una tropa de veinte muertos que vienen a por ti para comerse tus higadillos y fallas la tirada de IRR también ganarás 1D10, y no 20D10. Lo impresionante es ver a un muerto andando; que luego sean uno o cientos, es mucho menos interesante (al menos para nuestro subconsciente...). En el caso de que se tratara de un grupo de criaturas irracionales de diferentes procedencias (por ejemplo, un demonio menor comandando a una tropa de gnomos y de ánimas), tanto la ganancia como la tirada de IRR se hará utilizando la criatura que produzca la mayor pérdida: en el ejemplo que hemos puesto, haríamos la tirada de IRR con un penalizador de -50% y si falláramos ganaríamos 2D10 puntos de IRR, igual que si hubiéramos visto sólo al demonio menor, ya que esta criatura es la que produce la mayor pérdida de todo el grupo que vemos.

Todas estas reglas se aplican igualmente a las ganancias de RR por acabar con estas criaturas sin magia: da igual que mates a uno o a treinta muertos, ya que ganarás en esa escena sólo 1D10 RR. Si más adelante, en la aventura, te vuelves a encontrar con más criaturas irracionales (de ese mismo tipo o de otro) volverás a ganar o perder IRR de la forma habitual.

La última observación es ligeramente más sutil, pues si le echas un buen vistazo a la tabla de ganancias de RR/IRR comprobarás que los personajes están “condenados” — por decirlo de alguna forma — a aumentar con el paso del tiempo su IRR, menoscabando por tanto su RR. Es cierto que aquellos PJs que dispongan de acceso a los rituales de fe podrán evitar mejor que otros personajes — aunque también con cierto esfuerzo — esa lenta pero inexorable progresión hacia el mundo de la IRR, pero todos ellos sufrirán en mayor o menor medida sus efectos. No se trata de un error por nuestra parte, ya que el mundo en el que se moverán los personajes, el mundo de *Aquelarre*, se encuentra más allá de las vivencias cotidianas de las gentes de la época, y poco a poco, todos ellos deberán aceptar, lo quieran o no, que existe un mundo más allá de las fronteras de la razón, y que sólo aquéllos que verdaderamente perseveren, podrán mantener un alto porcentaje en Racionalidad.

Simplemente, tenlo en cuenta...

Exemplum: Lope de Navarrete por fin ha averiguado la identidad de la persona que se encuentra detrás de los últimos atentados contra su persona, una misteriosa bruja conocida como Carmela de Rodrigo y, aunque todavía no sabe los motivos que la llevan a atacarle, piensa que tiene que ver con su relación con la ladrona María de Cañas. Tras informar a su compañero, el alquimista Micael Bonishah — mucho más dcho en asuntos de brujos y magos —, el cortesano y el judío deciden visitar a un viejo sabio árabe que habita en la morería de Burgos y que responde al nombre de Mijail Al-Aceytun, para averiguar si tiene alguna información que ofrecerle sobre la bruja.

Una vez en su casa, recibidos por el venerable anciano, éste les indica que conoce a la tal Carmela, pues su fama de mujer cruel y malvada ha llegado hasta sus oídos, y les asegura



Tabla de Ganancias de RR/IRR

Ganancias de RR:

Ser testigo de un Ritual de Fe de Niveles 1 al 5.	+ 5 RR si se tiene RR 80 o menos
Ser testigo de un Milagro (Ritual de Fe de Nivel 6).	+ 10 RR
Ser testigo de un Exorcismo exitoso.	+ 1D10 RR
Ver a una criatura angelical (sólo las que pertenecen a una triada de la jerarquía celestial o a la hueste angélica).	+ 1D10 RR si se falla una tirada de RR
Eliminar a una criatura irracional utilizando sólo los rituales de Confrontación o Exorcismo (sin armas ni magia).	+ 2D10 RR
Resistir los efectos de un hechizo.	+ 5 RR
Ser testigo o partícipe de la eliminación de una criatura irracional sin utilizar la magia.	+ 1D10 RR

Ganancias de IRR:

Ver los efectos de un hechizo de <i>vis</i> 1 ó 2.	+ 1 IRR si se tiene IRR 40 o menos
Ver los efectos de un hechizo de <i>vis</i> 3 ó 4.	+ 3 IRR si se tiene IRR 65 o menos
Ver los efectos de un hechizo de <i>vis</i> 5.	+ 5 IRR si se tiene IRR 80 o menos
Ver los efectos de un hechizo de <i>vis</i> 6.	+ 10 IRR si se tiene IRR 95 o menos
Ver los efectos de un hechizo de <i>vis</i> 7.	+ 15 IRR si se tiene IRR 125 o menos
Ver a una criatura del mundo Irracional.	+ 1D10 IRR si se falla una tirada de IRR
Ver a un demonio elemental.	+ 1D10 IRR si se falla una tirada de IRR con un penalizador de -50%
Ver a un engendro del Infierno.	+ 1D10+2 IRR si se falla una tirada de IRR con un penalizador de -25%
Ver a un Demonio Menor.	+2D10 IRR si se falla una tirada de IRR con un penalizador de -50%
Ver a un Demonio Superior o al mismísimo Lucifer.	+2D10 IRR si se falla una tirada de IRR con un penalizador de -100%

que no es humana, sino meiga, hija del Demonio y de una bruja. Por desgracia, poco más les puede decir el viejo Mijail, pues de repente, una de las sombras de la decrepita casa en la que vive el morisco, cobra forma y rodea al anciano, asesinándolo sin piedad usando un hechizo de Castigo de Frimost. Lope y Micael asienten horrorizados a lo sucedido y, como consecuencia, lo que contemplan podría variar sus características de RR y de IRR: por un lado, están viendo a una sombra, una entidad demoníaca elemental, así que ambos deben hacer una tirada de IRR con un penalizador de -50%. Ambos fallan y tiran cada uno 1D10 para comprobar cuanta IRR gana cada uno: el personaje de Lope obtiene un 5 y Micael un 2. Además, han contemplado los efectos

de un hechizo de *vis* 7, como es Castigo de Frimost, y como ninguno de los dos tiene más de 125 puntos en IRR, los dos aumentan de forma automática su IRR en +15. Así que como resultado de este funesto encuentro, y nada más que por contemplar a la sombra asesinando a Mijail, Lope aumenta su IRR de 30 a 50 (30+20), reduciendo en la misma cantidad su RR, de 70 a 50, mientras que Micael suma +17 a su IRR de 75 a 92, y su RR se reduce en la misma cantidad, de 25 a 8.

Ambos amigos, sorprendidos ante lo ocurrido, no pueden hacer otra cosa más que huir de la casa, pues no saben qué demonios —nunca mejor dicho— era la sombra y quién puede estar controlándola.

Part VI: Ars Magica



Donde se desvelarán los secretos arcanos de la insondable magia, sus misterios, sus enigmas y un extenso grimorio de secretos mágicos ocultos y no por ello menos poderosos.



UNQUE los judíos aseguren que no debe pisar la tierra nadie “que practique adivinación, astrología, hechicería o magia, ningún encantador ni consultor de espectros o adivinos, ni evocador de muertos” (*Deuteronomio*, 18, 10-11); los cristianos recuerden a San Pablo, ante cuya presencia “bastantes de los que habían practicado la magia reunieron los libros y los quemaron delante de todos” (*Hechos*,

19, 19); o los musulmanes tengan en mente el sagrado Corán, donde se asegura que “el mago no prosperará, venga de donde venga” (*Corán* 20, 69), lo cierto es que en el mundo de *Aquelarre* la magia es una fuerza viva, poderosa y terrible. Recordad pues las palabras del sabio: “La magia abre a tus pies dos senderos. Elige el que desees. Si eres digno, serás recompensado...”

Consideraciones Iniciales



UNQUE para muchos sólo se trata de un cuento de viejas, del delirio de una mente enferma o de los despojos de una edad pagana ya olvidada, la magia existe. Aunque se encuentre oculta en las páginas de viejos manuscritos polvorientos, en los alambiques y retortas de laboratorios secretos o en los ungüentos y emplastes atesorados en una destartalada cabaña del bosque, la magia existe. Y aunque sus secretos se escondan en las manos de extrañas criaturas, en las mentiras que brotan de los labios de los demonios o en las desgastadas letras de grimorios abandonados, la magia existe. Y, lo que es más importante, está a nuestro alcance...

Y en este capítulo te vamos a explicar, paso a paso, cómo. Desde cómo aprender hechizos a cómo utilizarlos, pasando por la forma de reunir los, en ocasiones, esotéricos elementos que se necesitan para llevarlos a cabo, la manera de crear y fabricar pociones, ungüentos y talismanes de gran poder, los diferentes métodos para invocar demonios en enormes aquelarres o cómo aprender a lanzar maleficios a tus enemigos. Pero antes es necesario aclarar algunas nociones básicas, y así poder entender el resto del capítulo.

BRUJOS Y MAGOS

Los personajes del mundo de *Aquelarre* no necesitan ninguna característica especial para utilizar la magia; no es necesario llevar sangre de demonio en las venas, ni pertenecer a una orden secreta de hechiceros, ni siquiera ser el octavo hijo de un octavo hijo. Todos los personajes pueden, si así lo desean, dedicarse al estudio y la práctica de la magia, siempre y cuando cumplan los siguientes requisitos:

- ✧ Se deben tener unos conocimientos mínimos sobre la magia, el ocultismo y los mecanismos que permiten la utilización de hechizos. En términos de juego, eso significa que el PJ debe tener, al menos, un 50% en la competencia de Conocimiento Mágico.
- ✧ Además, el personaje debe creer en el aspecto más fantástico e irracional del mundo, demostrando firmeza y convicción en la existencia de dicha visión, lo que significa que debe poseer al menos un 50% en Irracionalidad.

Si el personaje cumple ambos requisitos, podrá utilizar cualquier hechizo que haya memorizado. Como se dijo en el capítulo I, los personajes que comiencen el juego con un 50% en Conocimiento Mágico y en IRR, ya habrán aprendido algunos hechizos (pág. 40), pero los que alcancen ambos requisitos una vez creado su personaje, deberán aprenderlos durante el transcurso del juego, ya sea porque los estudien en un grimorio o porque otro personaje con conocimientos

mágicos se los enseñe (véase más adelante la sección sobre Aprendizaje de Hechizos, pág. 132).

Por cierto, que a lo largo de todo el capítulo utilizaremos siempre la palabra “mago” como sinónimo de “usuario de la magia” o “lanzador de hechizos”, sin importar la profesión real que posea.

PUNTOS DE CONCENTRACIÓN

Puncta Mentis

En los capítulos 1 y 2 hablamos brevemente de los Puntos de Concentración —o, de forma abreviada, PC—, una característica secundaria con una tremenda importancia en el lanzamiento de hechizos, así que ya es llegada la hora de que nos detengamos en su explicación. Los PC representan la reserva de energía mística que posee el personaje, mayor cuanto más crea en la existencia del lado irracional de la vida; por eso, en el ámbito del juego, un PJ siempre tendrá una cantidad de PC igual al 20% de su IRR, redondeando hacia arriba, y aumentarán o disminuirán al mismo ritmo que lo haga la Irracionalidad.

Exemplum: Como vimos en el capítulo anterior, el alquimista judío, Micael, aumentó su IRR hasta 92 después de contemplar cómo una sombra acababa con la vida de un anciano morisco. Eso significa que Micael dispone de una cantidad de Puntos de Concentración igual a 19 (el 20% de 92, redondeando hacia arriba).

Días después, él y Lope continúan sus indagaciones en busca del escondite de la meiga Carmela de Rodrigo, para lo que han tenido que desplazarse hasta una cueva situada en una zona boscosa, a los pies de las montañas cántabras, donde algunos lugareños aseguran que vive una bruja de tremendo poder. Tras presentarse en la cueva, que no es más que una oquedad en la roca de la montaña, los dos amigos descubren decepcionados que hace tiempo que se encuentra deshabitada, o al menos eso piensan, pues mientras la inspeccionan buena parte del suelo de la cueva se levanta y son atacados por una criatura rechoncha y fornida —se trata de un gnomo, una criatura demoníaca—. Lope y Micael, tras una dura batalla, consiguen abatirlo, sin emplear para ello la magia, lo que significa que ambos aumentan en +1D10 su RR: Lope consigue un 4, disminuyendo su IRR de 50 a 46, y Micael obtiene un 7, con lo que su IRR baja de 92 a 85.

Como su IRR ha disminuido, lo mismo ocurre con sus PC, que bajan de 19 a 17 (el 20% de 85).

Para poder lanzar hechizos, un personaje debe gastar una determinada cantidad de PC, mayor cuanto mayor sea la magnitud o nivel del hechizo, su *vis* (véase más adelante, pág. 132). Por ejemplo, un hechizo de *vis prima* (nivel 1), sólo

requiere el gasto de 1 Punto de Concentración, mientras que otro de *vis septima* (nivel 7) necesita 10 PC — más adelante, en la pág. 136, te indicaremos el gasto de PC que corresponde a cada *vis*—. Debemos tener en cuenta que, ya que los Puntos de Concentración representan el impulso de energía mística que el personaje utiliza para ejecutar la magia, los PC deben gastarse al comienzo del lanzamiento de un hechizo; que luego tenga éxito o no, ya nada tiene que ver con los PC que se gastan en cualquiera de los dos casos.

Los Puntos de Concentración utilizados en el lanzamiento de hechizos pueden recuperarse de la siguiente forma: por cada hora completa (no fracciones) que pase el personaje durmiendo o en un estado de reposo completo, recuperará el 10% de sus PC totales, lo que significa que si pasa una buena noche de sueño con un total de 10 horas, recuperará todos sus PC.

Exemplum: Tras derrotar al gnomo, Lope y Micael siguen examinando la cueva donde se supone que podría vivir Carmela, pero con escaso resultado. Por suerte, Micael aprendió hace tiempo un hechizo que puede ayudarles en su búsqueda, “Visión de Futuro”, y decide que ha llegado el momento de utilizarlo. Se trata de un hechizo de *vis tertia* (nivel 3), así que gasta 2 PC —bajando de 17 a 15 PC— y lanza el hechizo: mala suerte, falló y Micael no consigue entrar en trance, perdiendo de todas formas los 2 PC. El alquimista no se desanima y lo vuelve a intentar: gasta otros 2 PC, ejecuta el hechizo y tira los dados correspondientes. ¡Un éxito! Esta vez, Micael sí que ha conseguido entrar en trance y cuando vuelve a despertar, recuerda haber tenido extrañas visiones en las que podía vislumbrar la catedral de Burgos. Lope y Micael deciden, por tanto, regresar a la corte del rey en Burgos, donde puede ser que se encuentre ahora Carmela, oculta en la misma ciudad, delante de sus propios ojos.

Hechizos



A HORA que ya sabes lo que son los Puntos de Concentración y también lo que necesita tu personaje para utilizar la magia, llega el turno de hablar de los hechizos, que poseen una importancia trascendental en el juego pues, ¿de qué le serviría a un brujo poseer un alto porcentaje en IRR o un gran porcentaje en Conocimiento Mágico si no ha aprendido a utilizar ningún hechizo? Para evitar que eso ocurra, en los siguientes párrafos te hablaremos largo y tendido del aprendizaje de hechizos, de sus clases, de sus tipos, de su clasificación, etc. Más adelante encontrarás un grimorio completo (pág. 138), con una enorme lista de hechizos para que tu personaje los aprenda —si se atreve— o para que los utilicen los enemigos y las criaturas con las que se encuentre en sus aventuras de *Aquelarre*.

Vis

Si le echas un vistazo al grimorio de hechizos que hemos incorporado a este capítulo (pág. 138), podrás observar que cada uno de ellos pertenece a una determinada *vis* —*vis prima*, *vis secunda*, *vis tertia*...—, una palabra latina de género femenino que viene a significar algo así como “fuerza”, “poder” o “energía”, ya que es precisamente eso lo que representa: la magnitud, el nivel o la potencia de un hechizo en concreto. Como verás, existen siete *vis*, desde la *vis prima* hasta la *vis septima*, cada una más potente y terrible que la anterior: los efectos del hechizo serán más poderosos, pero también requerirán componentes más excepcionales y raros, y será mucho más difícil utilizarlo e incluso aprenderlo. De esta forma, los hechizos de *vis prima* serán relativamente comunes, fáciles de utilizar y permitirán llevar a cabo acciones relativamente simples —abrir puertas, resistir bajas temperaturas, ayudar en un parto...—, mientras que los de *vis septima* son extraordinariamente raros y sólo están al alcance de muy pocos magos, otorgándoles, eso sí, poderes casi divinos —matar, vivir eternamente o incluso invocar al propio Lucifer—.

Con respecto a las reglas utilizaremos de forma indistinta el uso del término “*vis*” con el de “nivel” —palabra que se utilizaba en las anteriores ediciones de *Aquelarre*, y que es compatible con la anterior—, aunque recomendamos que aquéllos de nuestros personajes que utilicen magia no usen, en el ámbito del juego, ninguno de los dos vocablos para indicar la magnitud de sus hechizos, ya que la clasificación en diferentes *vis* es una ordenación “artificial” ideada para facilitar su uso en el juego y que, por tanto, no existe en el mundo de *Aquelarre*²¹. Para los brujos, alquimistas o magos, un hechizo es un hechizo: algunos son más poderosos, insólitos o complejos que otros, pero todos ellos son, al fin y al cabo, hechizos.

APRENDIZAJE DE HECHIZOS

Naturalmente, antes de poder utilizar un hechizo, es necesario que el mago lo estudie, lo memorice y llegue a aprenderlo correctamente, para lo que deberá recurrir a otro mago que actúe como su mentor o a un grimorio o libro en el que aparezca descrito. Aunque en ambos casos, el aprendizaje de hechizos es muy similar, vamos a describir ambos métodos por separado.

Aunque el aprendizaje de hechizos con un mentor es más sencillo que a través de un grimorio, también es cierto que no son demasiados los magos que están dispuestos a enseñar sus secretos al primero que llame a su puerta. Por tanto, si el personaje quiere aprender algún hechizo de esta forma deberá, primero, encontrar al mentor adecuado, lo que puede llevar, en tiempo de juego, semanas, meses o incluso años, posiblemente viajando de ciudad en ciudad, de pueblo en pueblo y de rumor en rumor, hasta encontrar al hombre adecuado. Una vez encontrado —y convencido, que ésa es otra—, el mentor y el alumno tendrán que pasar juntos tantas semanas como PC cueste lanzar el hechizo que le esté enseñando —por ejemplo, un hechizo de *vis quarta*, que requiere 3 PC para ser utilizado, necesita tres semanas de tiempo de juego—. Una vez pasado ese tiempo, el mentor deberá hacer una tirada de Enseñar:

²¹ *Addenda:* A decir verdad, la clasificación de hechizos en siete *vis* sí que aparece en el *Gulandis Acolyti*, un viejo grimorio escrito en el siglo IV de nuestra era por un filósofo gnóstico nacido en las cercanías de Colonia Patricia y que firmaba como I.P.F., acrónimo de Ioannes Paulus Fernandus. Ninguna copia del tratado llegó a la época en la que transcurren las aventuras de *Aquelarre*, pues la última de ellas se perdió durante el incendio de la abadía de la Rosa, situada en los Alpes italianos, en el año de 1327.

si falla, no habrá conseguido explicar correctamente el uso del hechizo, y el tiempo se habrá perdido, aunque puede volver a intentarlo si pasa de nuevo el mismo número de semanas enseñándolo otra vez. En caso de que tenga éxito, si que lo habrá explicado bien, obligando al PJ a llevar a cabo una tirada de IRR para memorizar el hechizo. Si el PJ tiene éxito en esta tirada, habrá aprendido a utilizar el hechizo, pero si falla en la tirada de IRR es que se le ha escapado algún aspecto básico del hechizo y deberá comenzar a estudiarlo de nuevo, lo que requiere el mismo número de semanas, una nueva tirada de Enseñar del mentor y otra tirada de IRR del alumno.

Si el personaje mago no dispone de un mentor a mano —pues nunca hay uno cerca cuando verdaderamente se necesita—, siempre puede aprenderlo si lo estudia de un grimorio, que aunque escasos, son más comunes que los mentores. El método para aprender un hechizo es prácticamente igual que con un mentor —tiempo de estudio, tirada de Enseñar y tirada de IRR del PJ—, ya que todos los grimorios disponen de un porcentaje en Enseñar que indica si los hechizos que se describen en su interior aparecen correctamente explicados —un alto porcentaje en Enseñar—, o sólo se garabatea su uso y funcionamiento —un bajo porcentaje en Enseñar—. Antes de ponerse con el estudio es requisito indispensable que el personaje conozca el idioma en el que está escrito el grimorio y que tenga éxito en una tirada de Leer y Escribir. Si se consigue, se puede comenzar con el proceso de aprendizaje normal.

Ejemplo: Mientras Lope investiga por Burgos en busca de la meiga Carmela, Micael decide estudiar el viejo tomo en árabe que encontró en la biblioteca del monasterio de Silos. Lo primero que debe hacer para comprobar si es capaz de estudiar sus hechizos es determinar si comprende lo que allí está escrito: ya que el alquimista tiene las competencias de Idioma (Árabe) a 40% y Leer y Escribir a 60% tira por la más baja de las dos, o sea, un 40%. Obtiene un 13, suficiente para comprender lo que dice el grimorio, en el que se explica un hechizo de *vis tertia*, Lengua de Babel, con un porcentaje en Enseñar del 35% (no está precisamente muy bien explicado).

Para memorizarlo, Micael debe pasar 2 semanas estudiando el hechizo —ya que los hechizos de *vis tertia* necesitan 2 PC para ser lanzados—, y una vez pasado ese tiempo debe hacer una tirada por Enseñar del grimorio, obteniendo un 34, un éxito justito, pero válido. Por último, aunque ha comprendido cómo usarlo, debe memorizarlo, lo que requiere otra tirada, esta vez por la IRR de Micael, que actualmente es de 85. Tira los dados y saca 43, que es más que suficiente. Micael ha aprendido un nuevo hechizo, Lengua de Babel, que podrá utilizar, siempre y cuando disponga de los componentes, claro...

COMPONENTES DE LOS HECHIZOS

Uno de los factores más importantes de los hechizos, y al que debemos prestar mucha atención, es el de sus componentes. Los humanos, como seres racionales que somos, necesitamos un sostén, un soporte que nos permita utilizar la magia, que pertenece, como ya se dijo antes, al mundo irracional, y ése es precisamente el papel que juegan los componentes: cualquier hechizo, sea del tipo que sea o pertenezca a la clase a la que pertenezca, requiere un determinado número de ingredientes o elementos para poder ser fabricado, utilizado o llevado a cabo. Esos componentes pueden ser un objeto o un material relativamente común —un trozo de hierro, canela, un poco de cera virgen—, algún tipo de acción o habilidad por parte del mago—abjurar de la religión propia,

por ejemplo—, o puede ser algo tan extraño e inusual que pocas personas en el mundo serán capaces de conseguirlo —una de las coronas de los Reyes Magos, por poner un ejemplo—, y que necesitarán toda una aventura o incluso una campaña entera para poder encontrarlo.

Sea como sea, es requisito indispensable reunir todos esos componentes para fabricar o llevar a cabo el hechizo: si falta uno solo de ellos, será completamente imposible utilizarlo, y de nada nos valdría tener un gran porcentaje en IRR o en Conocimiento Mágico. Que los magos lo tengan en cuenta, especialmente si se trata de un hechizo poderoso, pues suelen requerir los componentes más extraños que puedas imaginarte.

Naturalmente, las criaturas irracionales o demoníacas, como seres del mundo irracional que son, no necesitan ningún tipo de componente para llevar a cabo sus hechizos: si lo conocen, lo pueden utilizar sin necesidad de reunir ingrediente alguno. Recordadlo por si vuestros personajes se encuentran en sus aventuras con una de estas criaturas.

FORMAS DE LOS HECHIZOS

Otra distinción importante entre los hechizos es su forma, el estado en que se nos presenta: puede ser una simple fórmula mágica que se pronuncia, un bebedizo que haya que ingerir o un objeto que haya sido imbuido con un poderoso efecto mágico. Es una característica muy importante para un hechizo, ya que la forma que adopte puede ayudar o perjudicar al mago en un determinado momento —por ejemplo, si estamos atados de pies y manos, si que podemos utilizar un hechizo que sólo requiera hablar, pero nos será imposible tomarnos una pócima—, así que tenlo presente a la hora de decidir qué hechizo quieres que aprenda tu personaje.

Todos los hechizos, del tipo que sean, pertenecen a una de las siguientes formas²²:

- ✧ **Invocación (Invocatio):** Se trata de una convocatoria realizada con métodos mágicos para llamar a nuestra presencia a algún tipo de entidad, como ánimas, demonios elementales, demonios mayores o incluso al propio Lucifer. Deben usarse con mucha prudencia, pues nunca se sabe con qué humor puede presentarse la entidad invocada.
- ✧ **Maleficio (Maleficium):** Una acción, lectura o declamación que sirve como fórmula mágica para llevar a cabo el hechizo. Probablemente sea la forma más fácil de utilizar, pero en ocasiones requiere una preparación muy meticulosa o particular.
- ✧ **Poción (Potio):** Una pócima o bebedizo que se fabrica con los ingredientes del hechizo y que debe ingerirse para que surta efecto. Se trata también de una forma relativamente fácil de usar, pero que requiere preparar la poción con antelación para tenerla lista, basándonos para ello en el porcentaje que tenga el mago en Alquimia consultando la siguiente tabla:

²² *Addenda:* El lector sagaz habrá advertido que utilizamos la clasificación en cinco formas concebida por Michelangelo de Ruy, alquimista latino del siglo XIV que se hizo famoso en los más refinados salones alquímicos de su momento con su obra *Ars Minima*, un libro que supuestamente extraía y comentaba los contenidos más importantes del *Ars Magna* de Ramón Llull —Raimundo Lulio para los castellanos—, aunque en la práctica no le llegaba ni a la suela de las sandalias a tan insigne maestro alquimista.

Tabla de Fabricación de Pociones

Alquimia	Tiempo de Preparación
01 – 30%	No puede fabricarla
31 – 40%	1D6 días
41 – 70%	1D4 días
71 – 90%	1D3 días
91% o más	1 día

Pasado ese tiempo, el mago tendrá a su disposición seis dosis de la poción, que puede utilizar en el momento que desee, pero antes de que la poción caduque: cada hechizo posee un tiempo de caducidad diferente (comprueba su descripción), que una vez superado vuelve inservible la poción, perdiendo completamente sus efectos. Si el mago lo desea, puede preparar al mismo tiempo hasta tres hechizos de pociones, pero no más.

- ✦ **Talismán (Amuletum):** En este caso, el hechizo se aloja en un objeto, que llegado el momento debe activarse para mostrar sus efectos. Aunque también es otra de las formas relativamente sencillas de utilizar, siempre cabe la posibilidad de que perdamos el talismán, lo que nos obligaría a fabricar otro. Al igual que ocurre con las pociones, el tiempo de fabricación de los talismanes también se basa en Alquimia, aunque es mucho más laborioso, ya que el tiempo de elaboración es mayor y es imposible crear más de un talismán al mismo tiempo.

Tabla de Fabricación de Talismanes

Alquimia	Tiempo de Preparación
01 – 30%	No puede fabricarlo
31 – 40%	1D6+3 meses
41 – 70%	1D4+2 meses
71 – 90%	1D3+2 meses
91% o más	2D6 semanas

- ✦ **Ungüento (Unguentum):** La última de las formas es similar a las dos anteriores, pero en este caso los componentes del hechizo se utilizan para producir una pasta o bálsamo que el mago debe untarse, lo que puede retrasar bastante el tiempo de ejecución. Al igual que las pociones, los ungüentos también deben prepararse con antelación usando la competencia de Alquimia, tal y como aparece en la siguiente tabla:

Tabla de Fabricación de Ungüentos

Alquimia	Tiempo de Preparación
01 – 30%	No puede prepararlo
31 – 40%	1D6 semanas
41 – 70%	1D3 semanas
71 – 90%	1 semana
91% o más	1D6 días

Una vez terminada la fabricación tendremos a nuestra disposición seis dosis de ungüento que podemos utilizar cuando deseemos, pero siempre antes de que se caduque la pasta (consulta los hechizos para ver el tiempo exacto de ca-

ducidad que posee un determinado hechizo). De forma similar a las pociones, un mago puede fabricar al mismo tiempo hasta tres tipos diferentes de ungüentos, pero ni uno más.

***Exemplum:** Tras aprenderse su nuevo hechizo, nuestro alquimista, Micael, ha decidido meterse en su laboratorio privado para fabricar algunas dosis del ungüento de Bálsamo de Curación que conoce —fue uno de los que eligió al crearse el personaje—. Consigue reunir todos los componentes del hechizo y está preparado para fabricarlo: ya que el porcentaje de Micael en Alquimia es de 60%, tardará 1D3 semanas. Tira los dados y obtiene un bonito 2: el alquimista tardará, por tanto, dos semanas en fabricar seis dosis del ungüento cuya caducidad será de 2D6 días, tal y como se explica en el propio hechizo: el D1 tira los dados (en secreto, que es muy ladino) y obtiene 8, lo que indica que pasados 8 días, las dosis que no haya gastado se echarán a perder. Si Micael lo hubiera querido, al mismo tiempo que fabricaba ese ungüento podría haber estado fabricando otros dos más.*

En la descripción de los hechizos verás que algunos de ellos tienen un tiempo de fabricación diferente al que aquí ofrecemos: en esos casos, la descripción del hechizo tiene preferencia sobre lo dicho aquí.

NATURALEZA DE LOS HECHIZOS

Para terminar esta descripción con las diferentes características y particularidades que pueden poseer los hechizos debemos mencionar su naturaleza, la procedencia de un hechizo, que puede darnos una idea aproximada del sentido con el que fue creado al tiempo que nos proporciona una imagen del tipo de mago al que va dirigido. En esencia, cualquiera de los hechizos que puedes encontrar en la lista que acompaña este capítulo puede incluirse en una de las dos siguientes naturalezas:

- ✦ **Magia Blanca:** Se trata de hechizos benéficos o, a lo sumo, no perjudiciales —al menos en esencia, que otra cosa es lo que haga el mago con un hechizo en concreto—. Aunque el uso de estos hechizos está, como toda la magia, prohibido por las tres religiones monoteístas de la época, lo cierto es que su estudio y práctica no mancilla en forma alguna el alma espiritual del mago.
- ✦ **Magia Negra:** Denominada también “goecia”, se trata de un tipo de magia particularmente oscura y perjudicial, ya sea por sus efectos o por la procedencia de sus componentes. Aunque cualquier mago puede aprender estos hechizos, su simple utilización condena el alma del que los usa, quedando maldito a los ojos de la divinidad (hablaremos sobre los efectos de la fe en aquellos “malditos por Dios” en el siguiente capítulo, pág. 164).

Además de estas dos naturalezas, en la descripción de los hechizos también haremos mención al posible origen del hechizo, un término sencillo que puede ayudarnos a determinar los hechizos que son más corrientes para determinadas profesiones, aunque no deben entenderse como divisiones absolutas y herméticas: es posible que un alquimista



aprenda un hechizo de magia popular, aunque no suele ser lo normal. Los orígenes que podemos encontrar para un hechizo son los siguientes:

- ✧ **Magia Popular:** Hechizos de origen tradicional basados en supersticiones de épocas pasadas y que son transmitidos de generación en generación de forma oral de maestro a discípulo. Suelen ser los hechizos más habituales que verás a lo largo del juego y suelen ser escogidos por las profesiones del tipo brujo o curandero.
- ✧ **Magia Alquímica:** Llamada también “magia roja”, se trata de fórmulas mágicas de marcado carácter alquímico, sesudas investigaciones protocientíficas que requieren muchos más conocimientos teóricos y abstractos que la magia popular. Suelen ser los que más fácilmente encontramos en grimorios y libros, y se trata de hechizos particularmente apropiados para las profesiones de alquimista o mago.
- ✧ **Magia Infernal:** Aunque los orígenes popular o alquímico pueden pertenecer indistintamente a la naturaleza blanca o negra de la magia, los hechizos de magia infernal son todos de goecia. Son hechizos creados por demonios para ser utilizados por ellos mismos o por sus seguidores, que los aprenden directamente de sus labios o a través de algún grimorio maldito.

- ✧ **Magia Prohibida:** Por último tenemos que mencionar un tipo de magia extremadamente enigmática y tenebrosa, incluso más de lo que es normal en la magia. Se trata de la magia prohibida, hechizos que están vedados a la humanidad, ya que poseen un poder tal que ni siquiera los demonios desean enseñarlos, persiguiendo con la misma ferocidad que la Iglesia a cualquiera que conozca uno de ellos. Estos hechizos no pueden ser escogidos durante la creación del personaje y nadie que no tenga un libro que hable de ellos o que no posea un 101% o más en Conocimiento Mágico podrá ni tan siquiera haber oído hablar de ellos. Si algún personaje tiene la oportunidad de aprender alguno no podrá utilizar la Suerte ni para aprenderlo ni para lanzarlo, y es condición obligatoria —tanto para humanos como para criaturas irracionales— utilizar en su lanzamiento los correspondientes pases de manos, pronunciar las fórmulas apropiadas en voz alta y clara y disponer de todos los componentes necesarios. Además, los PC gastados en su lanzamiento se recuperarán a la tasa de 1 PC por cada semana en que no se use magia alguna, durante su utilización tendrán lugar manifestaciones físicas de diferente índole —tormentas, terremotos, tornados...—, y en caso de obtener una pifia durante el lanzamiento el mago morirá (y ya veremos si no se lleva con él a buena parte de los compañeros o del entorno que lo rodea).

Lanzamiento de Hechizos



BUENO, bien, llegados a este punto sabes las diferentes clases de hechizos que existen, cómo aprenderlos, de dónde proceden, como se manifiestan y mil cosas más, pero nos falta todavía contestar a la pregunta más fundamental: ¿cómo demonios se utiliza la magia? Tranquilidad, que vamos a ello en este preciso instante. Y para que resulte sencillo, explicaremos de forma detenida los diferentes pasos en los que se divide el proceso de lanzamiento de hechizos.

1. DECLARACIÓN

Como ya vimos en el capítulo anterior, al comienzo del asalto tendremos que declarar las acciones que desean realizar nuestros personajes, utilizando para ello la Iniciativa (véase pág. 99). En el caso de que se trate del lanzamiento de un hechizo, deberemos utilizar las dos acciones de que disponemos en ese asalto, pues se trata de una acción extendida; pero has de tener en cuenta que dicha acción incluye únicamente la activación del hechizo —los pases mágicos necesarios, la ingesta de la poción, la pronunciación de las palabras que se requieran...—, pero no todos los preparativos anteriores: por ejemplo, si deseamos utilizar un hechizo de ungüento deberemos primero embadurnarnos con él y luego gastar las dos acciones para lanzar el hechizo, lo que sumará bastante más de un asalto.

Ejemplar: Mientras Micael se encuentra en su laboratorio revisando unos viejos manuscritos, aparece de repente en la puerta su amigo Lope, que viene malherido pues, según asegura, ha encontrado el escondite de la meiga Carmela, pero ha tenido que enfrentarse con un extraño ser que a punto ha estado de acabar con su vida. Mientras le cuenta el relato de lo ocurrido, el alquímista coge una dosis del Bálsamo de Curación que había creado y comienza a lavar las heridas del cortesano con el ungüento, tal y como se explica en la descripción del hechizo. El DJ le indica que va a tardar tres asaltos en lavar todas las heridas, así que una vez pasado ese tiempo, Micael ya está preparado para lanzar el hechizo: lo declara y lleva a cabo una acción extendida para activar el bálsamo curativo.

El tiempo necesario para realizar todos aquellos preparativos previos que requiere el lanzamiento de un hechizo lo decidirá el Director de Juego basándose en la forma del hechizo —siempre será más rápido tomarse una poción que frotarse un ungüento— y en la descripción del mismo. En principio, las invocaciones y los ungüentos suelen ser los hechizos que requieren una mayor preparación, mientras que las pociones, los maleficios y los talismanes son los más rápidos —en la mayor parte de los casos, las dos acciones necesarias para activar el hechizo ya incluyen los preparativos previos—, pero el DJ tendrá siempre la última palabra en lo referente a ello.

2. PUNTOS DE CONCENTRACIÓN

Tras la declaración, y en cuanto llegue el momento de actuar del mago, lo primero que debemos hacer es calcular la cantidad de Puntos de Concentración que requiere el hechizo y gastarlos. Ese gasto es un requisito indispensable para el lanzamiento,

ya que implica el grado de concentración y esfuerzo místico que debe poseer el mago para poder impulsar el hechizo, tenga o no éxito en el lanzamiento: si falla luego la tirada, los PC se habrán gastado igualmente y si desea volver a repetir el hechizo tendrá que gastar de nuevo la misma cantidad de Puntos de Concentración. Naturalmente, si no dispone de la cantidad necesaria de PC le será imposible utilizar el hechizo hasta que no haya recuperado la cantidad adecuada para su uso (véase pág. 131 para más detalles sobre los PC).

La cantidad de Puntos de Concentración que se necesita gastar para activar un hechizo se basa en la *vis* del hechizo: cuanto más alta sea, más PC requiere, tal y como indica la siguiente tabla:

Tabla de Gasto de Puntos de Concentración

Vis del Hechizo	Puntos de Concentración
1 (Prima)	1 PC
2 (Secunda)	1 PC
3 (Tertia)	2 PC
4 (Quarta)	3 PC
5 (Quinta)	5 PC
6 (Sexta)	5 PC
7 (Septima)	10 PC

Ejemplar: Sigamos con el ejemplo de Micael y su Bálsamo de Curación. Llegado el momento de activar el hechizo, y antes incluso de calcular el porcentaje que tiene, el alquímista debe gastar los PC correspondientes: como Bálsamo de Curación es un hechizo de *vis secunda* (nivel 2), debe gastar 1 PC, reduciendo sus Puntos de Concentración de 17 a 16.

3. CALCULAR EL PORCENTAJE

Tras realizar el gasto de Puntos de Concentración que requiere el hechizo para ser utilizado debemos calcular el porcentaje exacto que tiene el mago para activarlo. El porcentaje básico será siempre igual a la IRR actual que tenga el mago, porcentaje que se verá modificado por el método de lanzamiento, la protección que lleve encima el mago, la pérdida de concentración y la *vis* del hechizo.

✦ **Método de lanzamiento:** Para activar correctamente un hechizo es necesario llevar a cabo una serie de gestos mágicos con las manos y pronunciar con voz clara las palabras correspondientes. En el caso de que el mago desee que la utilización del hechizo pase más desapercibida puede pronunciar en voz baja las palabras mágicas, lo que modificaría el porcentaje en -25%, e incluso no llevar a cabo ningún gesto con las manos, reduciéndolo en otro -25% —por tanto, si lo activa sin gestos y, además, en voz baja, tendría un total de -50%—. Es imposible lanzar un hechizo sin pronunciar ninguna palabra, así que si el mago está amordazado o —Dios o el Diablo no lo quieran— le cortan la lengua, no podrá activar ninguno de los hechizos que conozca.

✦ **Protección:** Las armaduras de la época medieval, de las que ya hablamos en el capítulo de combate (pág. 119), son tremendamente incómodas: suelen pesar bastante, no permiten una total

ligereza de movimientos, el metal se calienta en verano y se enfría en invierno, etc. En resumen, las molestias que supone llevar un armadura encima no contribuyen de forma positiva al lanzamiento de un hechizo. Por todo ello, utilizar un hechizo llevando encima una armadura ligera modifica en -25% el porcentaje de lanzamiento, las metálicas lo reducen en -50% y las completas en un importante -75%. Las armaduras blandas, que son poco más que ropas de abrigo, no reducen el porcentaje en ningún caso.

- ✧ **Pérdida de concentración:** Si durante el asalto en que está lanzando su hechizo, el mago es atacado antes de que llegue el momento de llevar a cabo su acción es posible que pierda la concentración necesaria y no pueda activarlo de forma correcta. Por tanto, por cada PV que pierda en el mismo asalto en el que intenta lanzar el hechizo su porcentaje de lanzamiento se verá reducido en un -10%. En el caso de que fuera atacado pero no recibiera ningún daño, se le restaría de todas formas un -10%.
- ✧ **Criaturas Poderosas:** La existencia de las criaturas irracionales está ligada al mundo mágico que habitan. De esta forma, aun no practicando magia alguna, ésta forma parte de su naturaleza, conviviendo con ella, respirándola, viviéndola como algo normal y cotidiano. Por eso, si la víctima del hechizo que el mago va a utilizar es una criatura irracional que tenga una IRR superior al 100%, reduciremos en -1% el porcentaje de lanzamiento por cada punto por encima de 100 que tenga la criatura en IRR. De esta manera, si queremos afectar a una criatura que tiene 125% en IRR, tendremos un penalizador a la tirada de lanzamiento de -25%. Aquellos humanos que consigan aumentar su IRR por encima de 100 no podrán acogerse a esta regla, ya que, por mucho que quieran, siguen siendo humanos, no criaturas irracionales.
- ✧ **Vis del Hechizo:** El último, pero no el menos importante, de los factores que pueden modificar el porcentaje de lanzamiento de un hechizo es la *vis* de dicho hechizo: cuanto más alta sea su *vis*, más difícil será usarlo y, por tanto, más alto será el penalizador que reciba el porcentaje, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Modificador al Lanzamiento según Vis

Vis del Hechizo	Modificador al Porcentaje
1 (Prima)	- 0 %
2 (Secunda)	- 15 %
3 (Tertia)	- 35 %
4 (Quarta)	- 50 %
5 (Quinta)	- 75 %
6 (Sexta)	- 100 %
7 (Septima)	- 150 %

Si tras calcular el porcentaje, el resultado total es de 0% o menor, el mago podrá intentarlo, ya que como se dijo en la sección de Éxitos y Fallos Automáticos del capítulo II (pág. 62), siempre hay una posibilidad de sacar una tirada si se obtiene un resultado entre 01 y 05.

Exemplum: Micael continúa con su hechizo de Bálsamo de Curación. Tras gastar los PC correspondientes vamos a calcular el porcentaje de

lanzamiento que posee: su IRR actual es de 85, lo que le da un porcentaje básico de 85%, que luego deberá modificar por:

- ✧ **Método de lanzamiento:** El alquimista hará los gestos normales y dirá las palabras en voz alta y clara —sólo está Lope en la habitación y no le importa que él sepa que está usando un hechizo—, así que no recibirá ningún penalizador por ello.
- ✧ **Protección:** Micael no lleva armadura alguna, así que tampoco tiene que reducir su porcentaje por ello.
- ✧ **Pérdida de concentración:** Como Micael tampoco ha recibido ningún ataque o herida durante este asalto tampoco verá reducido su porcentaje por la posible pérdida de concentración.
- ✧ **Criaturas Poderosas:** El hechizo afectará a Lope, que no es una criatura irracional, sino un humano, por lo que tampoco atendremos a este factor.
- ✧ **Vis del Hechizo:** El hechizo que está lanzando el alquimista, Bálsamo de Curación, es de vis segunda, lo que significa que deberá reducir su porcentaje en -15%.

Finalmente, tras calcular los posibles modificadores, el porcentaje final que tiene Micael para llevar a cabo el hechizo es de un 70% ($85-15=70$).

4. RESULTADO

Tras calcular el porcentaje final que posee el mago para activar el hechizo sólo queda coger los dados y hacer la tirada utilizando dicho porcentaje, lo que nos daría cuatro resultados posibles:

- ✧ **Éxito:** Si el mago obtiene un éxito en la tirada de lanzamiento, el hechizo produce los efectos que aparecen recogidos en la descripción del mismo. En caso de que el hechizo afecte a una persona de forma directa, ésta tiene derecho a resistirse a sus efectos (excepto si la descripción del hechizo indica lo contrario): para resistirse deberá hacer una tirada de RR con un modificador negativo igual a la cantidad de puntos de IRR que posea el mago por encima del 100% —si tuviera, por ejemplo, 130 en IRR tendría un -30%—: si tiene éxito, el hechizo no le afecta. En caso de que la víctima sea consciente de que va a ser objeto de un hechizo y desee recibir los efectos del mismo puede, si así lo quiere, no llevar a cabo la tirada de RR; en el caso de que no sea consciente, deberá hacer la tirada de RR, incluso si el hechizo tuviera efectos benéficos para él. Naturalmente, aquellos personajes que sean conscientes de que van a recibir un hechizo, también podrían ver modificada su RR tal y como se indica en la Tabla de Ganancias de RR/IRR (pág. 129).

Lo que debe quedar claro es que cuando decimos que el hechizo debe afectar “de forma directa” a la víctima para que ésta tenga derecho a una tirada de resistencia nos referimos precisamente a eso, a que el hechizo es el que va a dañar, curar o afectar directamente a la víctima, sin intermediarios. Por ejemplo, si usamos un hechizo para borrar los recuerdos de un enemigo, estamos usándolo de forma directa; pero si usamos un hechizo que en-

canta un arma para producir más daño y luego usamos ese arma sobre el mismo enemigo, éste no tendría derecho a tirada de RR, ya que no está siendo afectado directamente por el hechizo.

- ✦ **Éxito Crítico:** Se maneja de la misma forma que el éxito normal, sólo que si se trata de un hechizo que afecte directamente a la víctima, ésta deberá hacer su tirada de RR a la mitad de porcentaje, redondeando hacia arriba. En el caso de que el hechizo no obligue a tirada de RR —o si la víctima ha decidido no hacer dicha tirada—, la duración del hechizo se multiplicará por dos o, si es un hechizo instantáneo, como los de curación, serán sus efectos los que se vean multiplicados por dos. Además si el hechizo requiere que la víctima haga una tirada de Templanza, ésta también se realizará a la mitad de porcentaje.
- ✦ **Fallo:** Si fallamos la tirada para activar el hechizo, el mago habrá perdido los PC gastados en su lanzamiento, además del tiempo utilizado y de una dosis, si se trataba de una poción o ungüento. Si lo desea y si todavía le es posible, puede volver a intentarlo.
- ✦ **Pifia:** El mago la ha hecho buena. El hechizo se ha activado, pero produce los efectos contrarios a los que se deseaban: si servía para curar, ahora dañará a la víctima; si

iba a ser utilizado para invocar a una criatura, ahora será invocada otra mucho más peligrosa —o la misma, pero enfurecida—; si permitía aumentar el daño de un arma, ahora lo reducirá o puede incluso que la rompa; etc. El Director de Juego tendrá siempre la última palabra en lo referente a los resultados concretos, aunque, en todo caso, la víctima del hechizo pifiado sigue teniendo derecho a su tirada de RR. Lo que sí está claro es que el mago ha perdido los PC gastados en el lanzamiento y una dosis, si se trataba de un hechizo de poción o ungüento.

***Exemplum:** Tras calcular el porcentaje que tiene Micael para lanzar el hechizo, un 70%, sólo nos queda hacer la correspondiente tirada. El alquimista obtiene un 34, un éxito normal. Al tratarse de un hechizo que afecta de forma directa a la víctima, Lope debería hacer una tirada de RR para resistirse a sus efectos —incluso aunque fueran benéficos, como en este caso—, pero como el personaje sabe que va a ser objeto de un ungüento curativo, decide no hacer tirada de resistencia alguna (aunque verá aumentada en 1 punto su IRR por “ver” los efectos de un hechizo de vis secunda). El bálsamo cura, por tanto, 1D3 PV a Lope: Micael hace una tirada y obtiene un 3, que no está nada mal. Tras aplicar por tanto el ungüento, Lope se siente mucho mejor y agradece a su amigo los cuidados.*

Grimorium



N este capítulo vas a encontrar una larga lista de hechizos de todo tipo, forma y procedencia, que podrás usar para que tus personajes los aprendan, para que los utilicen sus enemigos o simplemente como un elemento de ambientación para tus partidas. Ya que en las páginas anteriores hemos hablado de los elementos que rigen los hechizos, nos centraremos ahora en las particularidades de cada uno de ellos, tratándolos de forma individual, para que no te quepa duda de cómo deben ser utilizados. En el caso de que existan discrepancias entre la descripción de un hechizo y las reglas sobre magia que aparecen en las páginas anteriores, siempre tendrá preferencia lo que aparezca escrito en la descripción del hechizo.

Para facilitar su lectura, todos ellos se describen utilizando el siguiente esquema:

Nombre del hechizo

Nombre en latín

Forma del hechizo, naturaleza y origen del hechizo.

- ✦ **Caducidad:** En el caso de las pociones, ungüentos y algunos talismanes, tiempo máximo que pueden aguantar sin estropearse. Una vez pasado ese tiempo, las dosis no gastadas o el objeto pierden sus efectos y es necesario volver a fabricarlos. En el resto de hechizos se indica un simple “No Aplicable”, ya que no tienen un tiempo de caducidad.
- ✦ **Duración:** Indica el tiempo que se mantienen los efectos del hechizo, ya sean asaltos, minutos, meses o lo que se indique. Algunos hechizos no tienen una duración determinada

al tratarse de hechizos que no se ven afectados por el tiempo o que son permanentes, lo que se indica con un simple “No Aplicable” o “Permanente”, según el hechizo.

- ✦ **Componentes:** Una lista de los ingredientes que el mago debe reunir para utilizar o fabricar el hechizo. Algunos de estos componentes pueden proceder de ciertas criaturas irracionales o hacer referencia a otro hechizo.
- ✦ **Preparación:** Una explicación lo más detallada posible de cómo se utilizan los componentes del hechizo para fabricar o activar el mismo.
- ✦ **Descripción:** El último apartado se encarga de pormenorizar los efectos del hechizo en caso de que el mago tenga éxito en su tirada de lanzamiento, aunque algunos hechizos incluyen también la descripción de lo que ocurrirá en caso de que falle o pifíe.

hechizos de VIS PRIMA

Alivio del Esclavo

Talismán, magia blanca de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
- ✦ **Duración:** El efecto es inmediato.
- ✦ **Componentes:** Placa de oro, hilos de plata y corindón (una piedra preciosa).

✧ **Preparación:** Se usa el corindón para grabar sobre la placa de oro diversos signos e inscripciones de naturaleza mágica. Una vez hechas, se ata el corindón a la placa usando los hilos de plata.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo, todas las ligaduras que sujeten al portador del talismán se desatarán y caerán al suelo, excepto aquellas que sean de naturaleza mágica. El hechizo sólo eliminará las restricciones del tipo de cuerdas, sogas, cintas, etc., no abrirá puertas ni romperá candados para liberar al portador. Además, no está de más recordar que si el portador activa el hechizo sin poder llevar a cabo los gestos mágicos necesarios, tendrá un penalizador a su tirada (véase pág. 136).

CONSILIIUM ARBITRO: MAGIA PARA NO MAGOS

En determinadas ocasiones, alguno de los personajes que no conozca la magia podrá tener acceso a pociones, talismanes, ungüentos, etc. Aunque en principio sólo aquellas personas que conozcan el hechizo concreto son capaces de activar los efectos de ese hechizo, pueden darse algunos casos especiales. En el caso de los maleficios o las invocaciones, está claro que sólo el mago que los conoce puede llevarlos a cabo, pero cuando hablamos de pociones, talismanes o ungüentos la cosa cambia, ya que nada impide a un personaje no mago acceder a esos objetos.

En el caso de que el objeto sea usado por un no mago pero lo active un mago, las reglas son las mismas que hemos visto hasta ahora —por ejemplo, un PJ cualquiera puede aplicar un ungüento de Arma Irrompible y luego llegar el mago que conoce el hechizo y activarlo para que sus efectos puedan empezar a aplicarse—, pero puede darse el caso de que el mago le explique al no mago cómo debe activar los efectos de un hechizo concreto, indicándole las palabras y gestos que debe utilizar para lanzarlo de la forma correcta —un mago, por ejemplo, que le entregue un Bálsamo de Curación a un compañero y le explique cómo puede usarlo—: en ese caso, el PJ no mago debe tener al menos un 25% en Conocimiento Mágico y un 50% en IRR para poder comprender correctamente todas las directrices, estudiar las indicaciones que se le enseñan durante al menos dos días y tener éxito en una tirada de IRR (si falla, puede volver a intentarlo dos días de estudio después). Si es así, el PJ no mago, llegado el momento podrá hacer él mismo la tirada de lanzamiento para activar los poderes de un determinado objeto, utilizando, eso sí, su propia IRR y los modificadores habituales por *vis* del hechizo, protección, gestos, etc.

Arma Inquebrantable

Telum Infragile

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** El ungüento pierde sus efectos en 1D4 semanas.
- ✧ **Duración:** Los efectos del hechizo duran unos 60 minutos.
- ✧ **Componentes:** Manteca de cerdo, grasa de carnero, cera de abejas, alcanfor y óxido de cinc.
- ✧ **Preparación:** Se prepara el ungüento macerando en un almirez todos los componentes y usando la manteca para darle la consistencia adecuada. Se debe aplicar a un arma mientras se pronuncian las palabras adecuadas.
- ✧ **Descripción:** Si la activación tiene éxito, el arma tratada con el ungüento no podrá romperse mientras duren los efectos del hechizo, por frágil que sea o por fuerte que sea el golpe recibido, aunque nada impide que se escape de las manos del que lo usa.

Atadura del Deseo

Maleficio, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Los componentes mantienen sus poderes mientras no se rompa el hechizo.
- ✧ **Duración:** Permanente mientras nadie toque los componentes del maleficio.
- ✧ **Componentes:** Cinta negra, cruz de plata, polvo de imán, moneda de plata, hilo rojo, bolsita de gamuza y pelo de la víctima.
- ✧ **Preparación:** Se hacen seis nudos con la cinta negra que se anuda a la cruz —que habremos previamente desconsagrado tras pisotearla no menos de seis veces y orinar o vomitar encima suya—, junto a la bolsita de gamuza, donde habremos guardado la moneda de plata —a la cual le habremos dibujado con un punzón una cruz invertida— envuelta en el pelo de la víctima. Todo el conjunto deberá ser cubierto con hilo grueso de color rojo. Al tiempo que pronunciamos las oraciones adecuadas que activan el hechizo, deberemos dejarlo en un lugar donde nadie pueda tocarlo, pero siempre dentro del lugar de residencia de la víctima.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo y la víctima falla su tirada de RR, ésta se verá imposibilitada para llevar a cabo el acto sexual, sintiendo un asco horrendo e inexplicable hacia su compañero de cama. En caso de que éste insista en demasía, la víctima podría sufrir ataques de pánico, de miedo, de llanto o incluso de ira, según su personalidad, aunque puede evitarlos si tiene éxito en una tirada de Templanza, tirada que deberá repetir con cada petición de su pareja.

Bebedizo de Sueños

Poción, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 2D6 días.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.

✧ **Componentes:** Valeriana, manzanilla, pétalos de amapola, polvo de amatista y agua de manantial.

✧ **Preparación:** Se tritura la valeriana, la manzanilla y los pétalos de amapola y se deposita dentro del agua de manantial, que debe estar ligeramente caliente, para luego dejarlo reposar durante un día. Pasado ese tiempo, se sacan las plantas trituradas y, sin dejar de remover, se espolvorea la amatista sobre el agua, dando como resultado un bebedizo inodoro, incoloro y que no sabe a nada en especial, aunque está claro que ya no es agua.

✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo y se da a beber a una víctima, ésta caerá en un sueño del que será casi imposible despertar, siempre y cuando falle su tirada de RR. Todos los intentos que se hagan para despertarla serán completamente inútiles —ni remojarla en agua, ni zarandearla, ni siquiera hacerle daño...—, ya que la única forma de hacer recobrar la consciencia es utilizando el hechizo de Vigor (pág. 142) o dándole a beber una poción de Licor Sedante (pág. 145), tras lo que se despertará con el gaznate abrasado.

Una vez terminen los efectos del hechizo, la víctima puede, si lo desea, seguir durmiendo, aunque a partir de ese instante se podrá despertar de la forma habitual.

Bendición de San Nuño

Talismán, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus propiedades mientras siga cubierto con la piel de la serpiente.

✧ **Duración:** No aplicable.

✧ **Componentes:** Placa de hierro del tamaño de un puño humano, piel de serpiente, lágrimas de un prisionero, hojas de muérdago.

✧ **Preparación:** Con un punzón de oro se graban en la placa de hierro ciertos símbolos mágicos. Se realizan a continuación determinados ritos mágicos, humedeciendo la placa con abundantes lágrimas que deben secarse con las hojas de muérdago. Una vez terminado, se envuelve en la piel de la serpiente y se guarda siempre junto al corazón.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito mientras se frota contra cualquier tipo de cerradura, ésta se abrirá sin ninguna dificultad.

Brazaletes Lunar

Talismán, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** 1 año lunar.

✧ **Duración:** 1D6 horas.

✧ **Componentes:** Tira de cuero de camello, gotas de sangre de gul (pág. 205) y el último aliento de un moribundo.

✧ **Preparación:** Durante todo el proceso de preparación, el talismán debe estar en un lugar donde reciba durante la noche los influjos de la luna. Tras someterla a diferentes rituales, la tira de cuero de camello debe ser empapada en la sangre de gul, consagrada con el aliento del moribundo y, finalmente, debe ser inscrito sobre ella el símbolo de

la luna, bendiciéndola con su frialdad al pronunciar las palabras mágicas adecuadas. El talismán debe llevarse atado al brazo izquierdo y para usarlo es necesario frotarlo con la mano derecha.

✧ **Descripción:** Si se activa correctamente, el portador del talismán no tendrá la más mínima sensación de calor mientras se encuentre activo. Por tanto, mientras el Brazaletes Lunar se encuentre activado el portador no deberá realizar tirada alguna de Resistencia debido al calor ni tampoco perderá PV por el mismo motivo.

Brazaletes Solar

Talismán, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** 1 año solar.

✧ **Duración:** 1D6 horas.

✧ **Componentes:** Tela de hilos de oro, sangre de salamandra y lágrimas de doncella enamorada.

✧ **Preparación:** Durante todo el proceso de preparación, el talismán debe encontrarse en un lugar donde reciba los rayos del sol. Tras someter a la tela de hilos de oro a una serie de rituales, debe impregnarse con la sangre de la salamandra y con las lágrimas de la doncella. Por último, se consagra al sol bordando en la tela su símbolo, al tiempo que se pronuncian las palabras mágicas adecuadas. El talismán debe llevarse atado al brazo derecho y para usarlo es necesario frotarlo con la mano izquierda.

✧ **Descripción:** Si se activa correctamente, el portador del talismán no sufrirá la más mínima sensación de frío. Por tanto, mientras duren sus efectos el portador no perderá ningún PV ni puntos de características, haga el frío que haga.

Cerradura Maldita

Ungüento, magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** 1D3 semanas.

✧ **Duración:** Permanente, hasta que la cerradura sea destruida o anulada.

✧ **Componentes:** Tierra de una prisión o calabozo, una cadena oxidada, sangre de un prisionero, vinagre, carbón y eléboro negro.

✧ **Preparación:** Se toman todos los ingredientes y se maceran lentamente, a fuego lento, hasta obtener un ungüento pastoso de color negro.

✧ **Descripción:** Este hechizo maldice una cerradura o mecanismo similar, dificultando su apertura. Tras untar el ungüento por toda la cerradura y lanzar el hechizo, la cerradura tomará un color rojo oxidado. A partir de ese momento, cualquier intento que se haga para abrir la cerradura sin una llave tendrá un penalizador de -50% a Forzar Mecanismos, y en el caso de que la cerradura tenga una trampa existirá un +25% más de posibilidades de que se dispare (o disminuirá la Suerte en -25% si se tira por ella para evitar ser alcanzado por la trampa). Además, en el caso de que se utilice su llave, la cerradura también intentará resistirse a su apertura: en ese caso se debe hacer una tirada de Habilidad x3 o no se conse-

guirá abrirla (si se pifia la tirada, la llave se romperá). Si se falla esta tirada se podrá volver a repetirla — cada intento representa 10 minutos de tiempo de juego aproximadamente — hasta que el usuario la abra o se canse de intentarlo.

La cerradura permanecerá maldita hasta que se lance sobre ella el hechizo Bendición de San Nuño — aunque se tendrá un penalizador de -50% a la tirada de lanzamiento —: si eso sucede, la cerradura se abrirá y la maldición quedará anulada.

Díscordia

Discordia

Poción, magia negra de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** 1D6 días.
- ✧ **Duración:** 2D10 días.
- ✧ **Componentes:** Óxido de plomo, óxido de hierro, tres gotas de hiel de comadreja, sidra y prenda de ropa de la persona con la que queremos que riña la víctima, cuanto más manchada de sudor mejor.
- ✧ **Preparación:** Se mezclan los óxidos con la hiel y la sidra, y dentro de la mezcla resultante se deja en remojo la prenda de ropa, dando como resultado un líquido rojizo de fuerte sabor ácido.
- ✧ **Descripción:** Si se activa el hechizo y a continuación se da a beber la poción a una persona, ésta sentirá una profunda aversión hacia la persona que lleve puesta la prenda de ropa utilizada en la fabricación, sin tener en cuenta ningún tipo de lazo familiar o afectivo que pudiera unirle a ella. Naturalmente, la persona que tome la poción tiene derecho a una tirada de RR para resistirse a los efectos del hechizo.

Fertilidad

Ungüento, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 1D4 semanas.
- ✧ **Duración:** 1 noche.
- ✧ **Componentes:** Asta de toro, hiel de vaca y raíz de mandrágora.
- ✧ **Preparación:** Se tritura de forma independiente el asta de toro y la raíz de mandrágora, mezclando ambos productos con hiel de vaca hasta obtener una pasta aceitosa y oscura que debe untarse en los genitales de una mujer antes de llevar a cabo el acto sexual.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la mujer quedará encinta en el acto, nada más terminar el acto sexual. En el caso de que se unte este preparado a yeguas o vacas, éstas quedarán embarazadas sin necesidad de ser cubiertas por un macho, aunque si se falla la tirada de activación, el animal dará a luz seres monstruosos que matarán a su madre al nacer.

Lámpara de Búsqueda

Talismán, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus efectos hasta que no se consuman la grasa y el jirón de mortaja. Si eso ocurriera, sería necesario fabricar otro talismán.

- ✧ **Duración:** Hasta que se consuma la grasa y el jirón, lo que puede tardar entre una y tres horas de uso ininterrumpido.
- ✧ **Componentes:** Lámpara de aceite, grasa humana y jirón de la mortaja de un muerto.
- ✧ **Preparación:** Se llena la lámpara de la grasa humana para utilizarla como combustible en lugar de aceite y se utiliza como mecha la mortaja. Para activar el talismán se debe pronunciar tres veces el nombre del objeto inanimado que queramos encontrar al tiempo que se prende la mortaja.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente, la lámpara comenzará a emitir luz y si el mago la mueve, brillará con más intensidad cuando se encare en la dirección en la que se encuentra el objeto que se busca y cuanto más cerca estemos de dicho objeto.

Leche de Sapiencia

Lac Sapientiae

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** Pueden pasar 1D6 días antes de que pierda sus poderes.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas una vez ingerida.
- ✧ **Componentes:** Sangre y leche de cierva, incienso, tinta y jugo de absenta (ajenjo).
- ✧ **Preparación:** Se mezclan todos los componentes hasta obtener un líquido de color lechoso grisáceo.
- ✧ **Descripción:** Tras activar e ingerir la poción, una de las competencias que dependa de la característica de Cultura poseerá un modificador a las tiradas de +50% durante el tiempo que dure el efecto. La competencia debe escogerla el mago justo en el momento en que se toma la poción.

Lujuria

Poción, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 3D6 días.
- ✧ **Duración:** 1D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Hierba “preñadeira”, una gota de sangre de súcubo y agua de arroyo calentada al sol.
- ✧ **Preparación:** Se calienta el agua hasta que comience a hervir, momento en que se mezcla con la hierba a modo de infusión y se retira del fuego. Una vez se haya enfriado, se le echa la gota de sangre y se remueve bien. Este hechizo sólo afecta a mujeres.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, toda mujer que beba de la poción y que falle una tirada de RR comenzará a sentir unos irresistibles deseos de hacer el amor con el primer hombre que vea, aunque puede resistirse con una tirada de Templanza, que deberá repetir cada asalto para no caer de nuevo presa del deseo. Si finalmente culmina el acto, quedará automáticamente embarazada del hombre con quien se haya acostado (a no ser que su amante fuera demasiado joven o demasiado viejo para ser fértil).

Maldición

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** Permanente hasta que se rompa el hechizo.
- ✧ **Duración:** Permanente, hasta que se rompa el hechizo o muera la víctima.
- ✧ **Componentes:** Figura de barro, pelos o uñas de la víctima, sangre de leproso, agua estancada, azufre y un cuchillo con el que se haya matado a un ser humano.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo está concebido para traer la desgracia a una persona en concreto, por lo que es el favorito del demonio Guland (pág. 197) y se lo enseña a todos sus seguidores. Para llevarlo a cabo el mago debe crear una figura de barro con forma humana e introducir en su interior pelos o uñas de la víctima. Luego se dejará secar al sol, mojándola de vez en cuando con la sangre de leproso y el agua estancada, mientras se recitan las oraciones adecuadas. Por último, la figura debe espolvorearse con azufre y se debe hacer en ella una incisión con el cuchillo al tiempo que se pronuncia una última exhortación.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo y la víctima falla su tirada de RR, comenzará a tener horribles visiones en cuanto cierre los ojos, lo que le impedirá dormir; por cada día que pase sin descansar, perderá 1 punto de una de sus características primarias —elegida al azar—: cada vez que una de ellas llegue a un valor de 0, el personaje sufrirá graves consecuencias (por ejemplo, con 0 en Percepción será incapaz de ver, oír o sentir nada; con 0 en Fuerza no podrá ni levantarse; con 0 en Resistencia será una masa temblorosa de carne y hueso; etc.). Cuando todas las características primarias lleguen a 0, la víctima morirá.

La única forma de detener los efectos de la maldición es utilizar el hechizo Revocar Maldición (pág. 146) o los rituales de fe convenientes. Si se consigue romper el hechizo, la víctima recuperará los puntos perdidos a raíz de 1 punto en cada característica perdida por cada día de reposo absoluto.

Vígor

Vigor

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** 1D10 días.
- ✧ **Duración:** 1D3 horas.
- ✧ **Componentes:** Sangre de gallo joven, gallinas (no menos de seis), trigo de la mejor calidad, ámbar gris, ajeno.
- ✧ **Preparación:** Se encierra al gallo en una jaula durante quince días, colocando a su alrededor a no menos de seis gallinas, para que se encuentre siempre en estado de excitación, y se alimenta en todo momento con el trigo. Pasado ese tiempo se sacrifica al gallo pronunciando las palabras mágicas adecuadas y se utiliza su sangre, mezclada con el ámbar gris y el ajeno, para fabricar una poción de color rojo y olor ácido.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, la persona que tome la poción se sentirá revivir, recuperando todas sus fuerzas de forma instantánea. En el ámbito de las reglas, el receptor

verá desaparecer todos los penalizadores por acumulación de las heridas que sufra, recuperando además su bonificador al daño, si lo hubiera perdido, durante el tiempo que duren los efectos de la poción, aunque este hechizo no le curará ningún PV.

Vitriolo Salvaje

Vitreolus Saevus

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** Es un ungüento muy inestable que se descompone en tan sólo 1D3 días.
- ✧ **Duración:** Según el grosor del metal (alrededor de 1D10 asaltos).
- ✧ **Componentes:** Mercurio, arsénico, amoníaco, sal y orina humana.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes se prepara un mordiente que posee un olor fuerte y desagradable.
- ✧ **Descripción:** Si se activa el hechizo mientras se frota el ácido sobre un pedazo de metal, como una cadena, una barra de hierro o un arma metálica, el ungüento corroerá por completo el objeto. El tiempo exacto que tarda el ácido en destruir el objeto varía según el grosor del pedazo de metal, pero lo habitual suele ser 1D10 asaltos. El ungüento es completamente inofensivo para los seres humanos.

Hechizos de Vis Secunda

Atadura de Eunuco

Poción, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 1D3+3 días.
- ✧ **Duración:** 30 días menos la Resistencia de la víctima.
- ✧ **Componentes:** Agua, vinagre, flor de trigo, barra de hierro, fuego encendido con madera vieja y muy seca.
- ✧ **Preparación:** Para preparar esta poción se mezclan el agua y el vinagre y se macera en el líquido un puñado de flores de trigo. A continuación se debe calentar al rojo vivo la barra de hierro usando el fuego, para después enfriarla dentro de la mezcla anterior, mientras se repite cinco veces la misma letanía: “Por Adonai, que la pasión se apague en [nombre de la víctima] como se extingue en este líquido el calor de este hierro”. Por último se debe colar la mezcla y darla a beber a la víctima antes de que se agoten sus poderes.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo, la víctima que beba de esta poción, y que falle la tirada de RR a la que tiene derecho, perderá completamente el apetito sexual durante la duración del hechizo; no le atraerá el pensamiento de llevar a cabo el acto sexual y no habrá manera alguna de conseguir que se excite. Si la víctima era un hombre, será imposible obtener ningún placer de él; en el caso de las mujeres, sí que es posible, pero siempre a desgana y provocándole un gran dolor durante el acto sexual.

No debe confundirse este hechizo con la Atadura del Deseo (pág. 139), que posee una duración permanente y que no eli-

mina el deseo, sino que lo convierte en una situación tan traumática que provoca un fuerte sentimiento de ira y rechazo en la víctima.

Bálsamo de Curación

Balsamum Medicum

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** Puede durar 2D6 días sin perder sus poderes.
- ✧ **Duración:** Permanente.
- ✧ **Componentes:** Agua solarizada en el signo lunar, betónica, mirto y belladona.
- ✧ **Preparación:** Se mezclan todos los componentes hasta formar un bálsamo aceitoso de fragante olor.
- ✧ **Descripción:** Si se lava una herida con este bálsamo y luego se activan sus propiedades, la víctima recuperará de forma inmediata 1D3 PV. El bálsamo sólo puede usarse una vez al día sobre la misma persona; si se utiliza en más ocasiones, no tendrá más efecto que limpiarle la herida de impurezas.

Domínación

Poción, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Debe utilizarse de inmediato, nada más salir del cuerpo de la mujer.
- ✧ **Duración:** 1D3x10 días.
- ✧ **Componentes:** Unas gotas de flujo menstrual femenino.
- ✧ **Preparación:** No requiere preparación: el componente se utiliza tal cual.
- ✧ **Descripción:** El mago —o más bien maga, ya que este hechizo sólo puede ser utilizado por una mujer utilizando para ello su propio flujo menstrual— debe activar el hechizo y mezclar a continuación el componente con la comida o la bebida de un hombre —exacto: sólo puede usarse sobre un hombre—. Si éste falla la tirada de RR, la víctima se sentirá atado a ella y la obedecerá en todo lo que ella le ordene, aunque se le puede permitir una tirada de Templanza para resistirse a una orden que atente contra su naturaleza —pedirle a un sacerdote piadoso que reniegue de Dios, por ejemplo—, contra su familia o seres queridos, o contra la propia integridad de la víctima (si tiene éxito, se resistirá únicamente a dicha orden, pero el hechizo continuará, y la maga mantendrá su control sobre la víctima). Sea como sea, la maga debe tener cuidado al utilizar este hechizo, pues si se falla la tirada de activación, la víctima perderá buena parte de sus facultades mentales durante un tiempo: reduce 10 puntos su Cultura, puntos que irá recuperando a razón de 1 por semana. Si la tirada de activación es una pifia, la víctima morirá de forma automática.

Don de Surgat

Talismán, magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** El hechizo se mantiene en la bolsa hasta que alguien que no sea el mago mire en su interior.
- ✧ **Duración:** Una vez fuera de la bolsa, hasta el canto del gallo.

- ✧ **Componentes:** Bolsa de piel de cerdo, puñados de pedazos de carbón pequeños y seis gotas de la sangre de un gnomio.
 - ✧ **Preparación:** Este hechizo, uno de los favoritos del demonio Surgat (pág. 198) y con el que acostumbra a premiar a quienes le sirven, requiere que el mago inscriba sobre la bolsa una serie de palabras mágicas utilizando como tinta la sangre de gnomio. Los pedazos de carbón se introducen a continuación en la bolsa. Para utilizar el talismán es necesario pronunciar las palabras mágicas adecuadas al tiempo que se abre la bolsa y se saca un trozo de carbón.
 - ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, el carbón que saque el mago de la bolsa se convertirá automáticamente en una moneda de oro. Por desgracia, esa moneda se transformará en un carbón encendido si se encuentra fuera de la bolsa cuando se escuche el primer canto del gallo.
- Una vez fabricado el talismán, se puede llenar cuantas veces se quiera con pedazos de carbón.

Estupidez

Maleficio, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Los efectos de este hechizo solamente pueden curarse con un hechizo de Revocar Maldición o con un ritual de fe.
- ✧ **Componentes:** Carne humana, sangre de buey.
- ✧ **Preparación:** El mago coge la carne y la riega con abundante sangre de buey, dejándola luego al sereno durante toda una noche de luna llena al tiempo que él continúa recitando sus letanías. Al día siguiente puede guisar esa carne de la manera que guste y dársela a probar a la víctima.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo al finalizar la noche, la persona que se coma la carne y que falle una tirada de RR tendrá a partir de entonces un penalizador de -25% a todas las competencias que dependan de la característica de Cultura. Los efectos serán permanentes hasta que se eliminen con un hechizo de Revocar Maldición o con el ritual de fe pertinente.

Expulsar Enfermedades

Expellere Morbos

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus propiedades hasta que no muere su creador, momento en que se ennegrece y se desintegra.
- ✧ **Duración:** Instantánea y permanente.
- ✧ **Componentes:** Paño grueso de estopa negra, dos planchas de madera expuestas al sol durante siete años, cera de abejas, grano de trigo y plomo fundido.
- ✧ **Preparación:** Se coloca el paño negro entre dos planchas de madera y se calienta todo con abundante cera de abejas durante dos días. Pasado ese tiempo se añade el grano pulverizado y se hierve con agua hasta que todo se

transforme en una masa informe, que debe extenderse sobre una tabla y dejarse toda una noche a la luz de la luna llena. A la mañana siguiente se coge un poco de la masa y se mezcla con plomo fundido, con el que se hará un anillo con unas determinadas palabras grabadas que el mago debe llevar en el dedo índice.

- ✧ **Descripción:** Cuando el mago se encuentre frente a un enfermo debe sumergir el anillo en un poco de agua y luego estrechar la mano que lleva el anillo entre las suyas. A continuación, mientras el enfermo se bebe el agua donde se sumergió el anillo, el mago debe activar el hechizo: si tiene éxito, el enfermo se levantará inmediatamente, completamente curado, siempre y cuando no fuera una enfermedad incurable, como la lepra, el mal de san Antón, la peste o la rabia, en cuyo caso el talismán sólo conseguirá reducir al mínimo las dolencias y molestias que cause la enfermedad, pero sin eliminarla del todo.

Fidelidad

Poción, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 1D4 semanas.
- ✧ **Duración:** 2D6 días.
- ✧ **Componentes:** Genitales y médula de la espina dorsal de un lobo macho joven, vino tinto.
- ✧ **Preparación:** Se trituran los genitales y la médula hasta que se forme una pasta blanquecina a la que se va añadiendo poco a poco el vino tinto. El resultado es una bebida de color rojo oscuro ligeramente espesa.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo y se da a beber a una víctima que falle su tirada de RR, a ésta le será imposible hacer el amor con otra persona que no sea la que le dio a beber la poción. Si lo desea puede intentar resistirse al efecto con una tirada de Templanza, pero deberá repetirla cada minuto o abandonará en el acto lo que "tuviera entre manos".

Filtro de Memoria

Potio Memoriae

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** 1D3 semanas.
- ✧ **Duración:** 5 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Sangre de macho cabrío, azufre, agua de una fuente de montaña y hojas de parra.
- ✧ **Preparación:** Se mezclan todos los componentes, bien triturados, y se dejan macerar al sol hasta obtener un brebaje de color ambarino que puede tomarse frío o caliente.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la persona que beba la poción comenzará a recordar hasta los más nimios detalles de lo que ha ocurrido en su vida, especialmente en los últimos días. Durante el tiempo que duren los efectos, la competencia de Memoria de la persona que haya bebido aumenta directamente hasta el 100%.

Fortuna

Talismán, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta el siguiente amanecer.
- ✧ **Componentes:** Un icono de buena suerte (pata de conejo, herradura, trébol de cuatro hojas, etc.).
- ✧ **Preparación:** Para poder fabricar este talismán, que aporta un poco de Suerte extra al mago, permitiéndole exceder los límites normales de la misma, se debe tomar el icono de buena suerte y tratarlo alquímicamente.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, para lo que debe tocar con la mano derecha el talismán, el mago verá aumentada su Suerte (tanto la Inicial como la Actual) en una cantidad determinada por la "calidad" del icono usado en la fabricación del talismán: un trozo de madera añadiría +1D4 puntos, una pata de conejo daría +1D6, una herradura perdida encontrada en mitad del camino +1D8 y un trébol de cuatro hojas proporcionaría +2D6 puntos. Este hechizo no puede volver a activarse hasta la llegada del siguiente amanecer, haya gastado la Suerte aumentada o no, ya que en este último caso los puntos se desvanecerían al salir el sol.

Guarda contra Embujos

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** 1D8 horas.
- ✧ **Componentes:** Orines del mago, el zapato izquierdo del mago o los pelos que se le caigan al mago al peinarse (siempre y cuando los recoja antes de que caigan al suelo).
- ✧ **Preparación:** El mago sólo tiene que escupir sobre sus orines, su zapato o sus pelos y pronunciar a continuación las palabras del hechizo.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, mientras dure el hechizo el mago tendrá un bonificador a sus tiradas de RR para resistir hechizos de magia negra de +10% y, además, cualquier otro mago que lance un hechizo de magia negra sobre él tendrá un penalizador de -10% a su tirada de activación.

Intuïr la Magia

Praesentire Magicen

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
- ✧ **Duración:** 1D3 horas.
- ✧ **Componentes:** Anillo de plata y estaño, sangre de gul (pág. 205) e incienso aromático.
- ✧ **Preparación:** Se funde el anillo mezclándolo con la sangre y el incienso, y con el resultado se vuelve a crear un nuevo anillo, que ahora habrá adquirido un leve tono rojizo. El anillo debe llevarse siempre en el dedo corazón de la mano izquierda.

✧ **Descripción:** Si se activa el hechizo mientras se toca con la mano derecha el anillo que se lleva en la izquierda, el mago sabrá durante todo el tiempo que dure el hechizo qué persona, animal u objeto en un radio de cincuenta varas de distancia tiene un hechizo encima, ya esté activado o no —detectando, por ejemplo, talismanes, pociones y ungüentos, aunque no hayan sido activados, o incluso personas que estén malditas o encantadas—. El mago no sabrá exactamente qué cantidad de hechizos llevan encima y mucho menos el nombre de dichos hechizos, pero si en un momento dado el número de hechizos que el mago es capaz de detectar es de diez o superior, sentirá un dolor agudo en la base del cráneo a consecuencia de la fuerte presencia mágica que le rodea, y deberá hacer una tirada de Resistencia x3 para evitar caer desmayado al suelo durante 1D10 asaltos.

Además de hechizos, el talismán también permite detectar la presencia de criaturas irracionales que se encuentren dentro de su radio de acción, aunque para ello el mago deberá hacer una tirada de IRR con un penalizador igual a la cantidad de puntos de IRR que posea la criatura por encima del 100%: por ejemplo, si dentro del alcance del hechizo se encuentra un sátiro con una IRR de 150%, el mago deberá hacer una tirada de IRR con -50% para detectar su presencia.

Licor Sedante

Poción, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** 1D6+2 días.

✧ **Duración:** 1D10+2 asaltos.

✧ **Componentes:** Vino, polvo de carbón, azufre y salitre.

✧ **Preparación:** Se tritura el carbón, el azufre y el salitre hasta obtener un polvo lo más fino posible que debe disolverse en vino caliente, la mezcla de todo ello da como resultado un bebedizo claro de aroma fragante y ligeramente embriagador que debe tomarse siempre lo más caliente que sea posible.

✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, aquél que beba este licor ignorará cualquier tipo de penalizador causado por la pérdida de Puntos de Vida, como la reducción de movimiento o la pérdida del bonificador al daño por características, y no podrá caer inconsciente ni siquiera cuando sus PV se reduzcan a 0 o a un valor negativo. Naturalmente, al finalizar los efectos de la poción, el personaje sufrirá las consecuencias de todas las heridas, recibirá además 1D4 PD adicionales debido a la ingesta del licor y caerá inconsciente si se encuentra en Puntos de Vida negativos.

Mal de Ojo

Ungüento, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** 1D6 días.

✧ **Duración:** 1D6 horas.

✧ **Componentes:** Jugo de chirivía, acónito, cincoenrama, belladona, hollín y sangre de basilisco.



✧ **Preparación:** Se trituran las hierbas lentamente hasta crear una pasta verde que luego ha de dejarse secar durante toda una noche bajo la luna. Al día siguiente, la pasta debe volver a ser triturada, añadiéndole el hollín y la sangre, hasta crear un ungüento negruzco. Para usarlo, el mago debe untarse la frente, los pómulos y las mejillas con el ungüento al tiempo que pronuncia las frases correspondientes.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, durante el tiempo que duren los efectos, cuando el mago mire fijamente a una víctima, hará que, durante todo un asalto, su porcentaje de obtener una pifia en cualquier tirada que lleve a cabo aumente en un +10% por cada Punto de Concentración que gaste, independientemente del empleado para activar el hechizo. Por ejemplo, si gasta 2 PC —además del que cuesta activar el hechizo—, la posibilidad de pifia aumentará en un +20%: si la víctima tuviera una posibilidad de obtener una pifia en una tirada de 96 a 00, ahora será nada más y nada menos que de 76 a 00.

Mal del Tullido

Talismán, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo.

✧ **Duración:** 1D6 asaltos.

✧ **Componentes:** Placa de hierro, tres pequeños clavos de oro y una bolsita de seda verde.

✧ **Preparación:** El mago remacha los tres clavos de oro en la placa de hierro, que guardará a continuación en la bolsa de seda y deberá llevar colgada al cuello. Cuando desee utilizar el hechizo, el mago sujetará con la mano derecha la bolsa y apuntará a la víctima con la mano izquierda, al tiempo que pronuncia las palabras adecuadas.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, la víctima deberá hacer su tirada de RR. En caso de fallarla, descubrirá de repente que una de sus extremidades ha quedado paralizada, a no ser que la víctima tenga una Resistencia de 25 o superior, en cuyo caso, no se verá afectada por el hechizo. La extremidad dañada por el talismán se determina de forma aleatoria, aunque si el mago obtuvo en su tirada de activación un resultado igual o menor a la mitad del porcentaje de éxito, podrá decirlo él mismo.

En el ámbito del juego, los efectos de una extremidad paralizada serán similares a las secuelas de Brazo Cortado o Pierna Cortada, según corresponda (véase pág. 91). La única forma de recuperar la movilidad de la extremidad antes de que los efectos desaparezcan por sí solos es utilizando el hechizo Alivio del Esclavo (pág. 138).

Manto de Salamandra

Pallium Salamandrae

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

✧ **Caducidad:** 1D4 semanas.

✧ **Duración:** 1D6 horas.

✧ **Componentes:** Arsénico, alumbre —sulfato de alúmina y potasio—, flor de siempreviva, resina de laurel, hiel de toro.

✧ **Preparación:** Se mezclan todos los componentes en un mortero triturándolos lentamente, dejando a secar el producto resultante al sol durante todo un día. La pasta resultante es de color verdoso y tiene un penetrante olor ácido que no es demasiado agradable.

✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, toda localización que haya sido untada con el ungüento no recibirá daño alguno por efecto del fuego o del calor, aunque no puede proteger ni el pelo ni los ojos, ni evitar la asfixia debido al humo y a la falta de aire. Cada dosis del ungüento se puede untar en un máximo de tres localizaciones, por lo que se necesitan algo más de dos dosis para recubrir las siete localizaciones con que cuenta un ser humano.

Ojos de Lobo

Ungüento, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** 1D4 semanas.

✧ **Duración:** Hasta que se vea la luz del sol o algo que sea iluminado por ésta.

✧ **Componentes:** Planta de mandrágora, rocío de la mañana, rescoldos de una hoguera, barro de una charca del bosque, sangre de murciélago y una calavera de lobo.

✧ **Preparación:** El ungüento se fabrica mezclando todos los ingredientes y dejándolos reposar dentro de la calavera a la luz de la luna llena, dando como resultado una solución pastosa y negra, que se debe utilizar sobre los párpados mientras se recita el hechizo.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, cuando la persona que haya utilizado el ungüento abra los ojos podrá ver como si se encontrase en medio del campo en una noche despejada de luna llena, aunque se encuentre en la más absoluta oscuridad. Como efecto secundario del hechizo, sus pupilas se volverán de color amarillo mientras dure el efecto.

Polvos de Hechicería

Pulvis Incantamenti

Maleficio, magia blanca de origen alquímico.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Inmediata.

✧ **Componentes:** Polvos de canela, macis y alumbre.

✧ **Preparación:** Se mezclan todos los polvos en la mano y luego se espolvorea sobre un pequeño fuego, para aspirar a continuación el humo que desprende.

✧ **Descripción:** Se debe activar el hechizo mientras se está aspirando el humo. Si se tiene éxito, el mago regenera todos sus Puntos de Concentración perdidos, igual que si hubiera pasado una buena noche de reposo.

Revocar Maldición

Maleficio, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** La figura de barro utilizada en el hechizo Maldición (pág. 142), agua corriente —como la de una fuente o río, que no esté estancada— y un fuego producido con madera resinosa.

✧ **Preparación:** Tras conseguir la estatuilla de barro usada en el hechizo Maldición se lava con agua corriente y se echa al fuego, que debe haberse preparado de antemano, pronunciando las palabras adecuadas.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, los efectos de un hechizo de Maldición realizado sobre una persona en cuestión se anulan de manera fulminante y permanente (a menos que se le vuelva a lanzar más adelante otro hechizo).

hechizos de *Vis Tertia*

Alivio del Rabioso

Lenimen Rabiosi

Poción, magia blanca de origen alquímico.

✧ **Caducidad:** 2D6+2 días.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Vino, mercurio sidérico al estado de precipitado encarnado²³, polvos de flor de azufre y yemas de paloma.

✧ **Preparación:** Todos los componentes se maceran y se muelen lentamente, hasta obtener un brebaje de un olor nauseabundo y un sabor repulsivo.

✧ **Descripción:** Esta poción puede llegar a curar la rabia, siempre que se administre de la forma apropiada y se active correctamente. Para ello, el enfermo debe beberse la poción en 64 ingestas, una por hora, por lo que es preciso administrar el brebaje antes de que la enfermedad contraiga los músculos de la garganta del enfermo y le impida tragar líquidos. Una vez que haya ingerido toda la poción, el mago debe tocar su pecho y activar el hechizo; si tiene éxito, el enfermo se cura inmediatamente.

Amansar Fieras

Talismán, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** Este talismán no pierde sus poderes mientras no sean borrados los símbolos dibujados sobre él.

✧ **Duración:** 1D6 horas.

✧ **Componentes:** Lámina de oro, pedazo de piel de león, pluma de cisne y tinta hecha con sangre de gatos y nueces.

✧ **Preparación:** Para fabricar el talismán el mago debe escribir con la tinta y la pluma sobre la lámina de oro ciertos signos. Una vez hecho esto, debe llevarse colgado del cuello metido en una bolsa fabricada con la piel del león. Para activar el hechizo el mago debe tocar con la mano izquierda la bolsa y recitar las palabras adecuadas.

✧ **Descripción:** Si se tiene éxito en la activación, ningún animal (excepto los animales de naturaleza irracional) atacará

al portador del talismán, ni siquiera estando hambriento o aunque el portador se acerque con una actitud hostil. En el caso de que la persona que lleve el talismán ataque a un animal, los efectos del hechizo desaparecerán.

Arma Invicta

Telum Invictum

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** 1D10+3 asaltos.

✧ **Componentes:** Placa de cinc, incienso de olíbano.

✧ **Preparación:** Se corta el cinc en forma de estrella de siete puntas y se graba con ciertos signos para ser perfumado a continuación con el incienso. Luego debe colocarse en el pomo o el asta del arma que queramos encantar. Para activarlo es necesario sujetar el pomo del arma donde se encuentra el talismán.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, el arma ignorará cualquier tipo de protección no mágica que posea el enemigo (una armadura, piel gruesa, etc.), infligiéndole directamente los PD que haya obtenido en la tirada de daño. En el caso de atacar a una criatura con algún tipo de armadura física pero de origen místico (como, por ejemplo, las armaduras de ciertos demonios), la armadura sólo proporciona la mitad de sus puntos de Protección, redondeando hacia abajo. Contra las auras mágicas (como las de las hadas, por ejemplo) el talismán no tiene efecto alguno.

En el caso de que se utilice el Arma Invicta contra una armadura, ésta perderá tantos puntos de Resistencia como PD inflija el arma. La víctima de este hechizo no tiene derecho a tirada alguna de RR, ya que el daño recibido no lo produce de forma directa el hechizo.

Cadena de Silcharde

Maleficio, magia negra de origen infernal.

✧ **Caducidad:** Una vez preparados los componentes deben usarse en el acto.

✧ **Duración:** 1D10x3 días.

✧ **Componentes:** Cadena, garfio, pieza de madera de tres dedos de largo, trozo de cuerda, pedazo de tela que haya llevado puesta la víctima, tres gotas de sangre del mago y un fragmento de pergamino nuevo.

✧ **Preparación:** Para llevar a cabo este hechizo, el favorito del demonio Silcharde (pág. 197) y que enseña a todos sus adoradores, es necesario atar con la cuerda la cadena, el garfio y la madera. A continuación se pone entre ellos la tela manchada de sangre y se entierra todo en un hoyo de tierra. Luego se debe escribir el nombre de la víctima en el pergamino y quemarlo en un fuego cualquiera, al tiempo que se recitan las palabras del hechizo.

✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la víctima, a menos que saque su tirada de RR, se pondrá al servicio del mago, concediéndole todo lo que éste le

²³ *Addenda:* No te preocupes si no entiendes este extraño componente, es simplemente mercurio tratado de forma alquímica, lo que requiere una tirada exitosa de Alquimia por parte del mago si quiere prepararlo correctamente.

pida, excepto aquellos deseos que no tengan sentido o que conlleven un daño hacia su persona. Si los objetos que han sido enterrados son encontrados por otra persona, el hechizo se romperá en el acto.

Clarividencia

Divinatio

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- ✦ **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
- ✦ **Duración:** Apenas unos minutos (15 asaltos).
- ✦ **Componentes:** Anillo de oro y piedra de rayo.
- ✦ **Preparación:** Se debe engarzar la piedra de rayo sobre el anillo con el mayor cuidado posible. Una vez fabricado, el talismán se llevará en el dedo meñique de la mano izquierda.
- ✦ **Descripción:** Tras tocar el anillo y activar el hechizo, el mago se concentra en un lugar que se encuentre a no más de 10 leguas de distancia y que conozca de antemano. A continuación, entrará inmediatamente en trance, durante el cual podrá ver —pero no escuchar— las cosas que estén sucediendo en ese mismo momento en el lugar en el que estaba pensando, igual que si estuviera presente. Si el mago piensa en un lugar en el que se encuentre en ese instante un familiar o un amigo, tendrá un bonificador de +25% a la tirada de activación del hechizo.

Tras salir del trance, el mago quedará tan debilitado que apenas se podrá mantener en pie por sí mismo, y deberá descansar al menos una hora para poder recuperar todas sus fuerzas.

Cuerda de Crídavents

Talismán, magia blanca de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo, a no ser que se desaten los nudos.
- ✦ **Duración:** 1D3 horas.
- ✦ **Componentes:** Espuma de mar, cabello de virgen y fibras de esparto y algodón.
- ✦ **Preparación:** Este hechizo es relativamente bien conocido en las zonas costeras del principado de Catalunya, donde es utilizado por magos especializados llamados *crídavents*, muy apreciados por la gente de mar. Para usarlo es necesario fabricar con los componentes una cuerda de aproximadamente medio pie de longitud en la que se realizarán tres nudos. El talismán se activa desatando uno de los nudos, según la fuerza que queramos que tenga el viento, al tiempo que se pronuncian las palabras mágicas adecuadas.
- ✦ **Descripción:** Si se lleva a cabo correctamente y se desata un solo nudo, se originará una brisa moderada. Si el mago desata dos, el viento será mucho más fuerte. Y si desata el tercero, se creará un auténtico vendaval.

Deseo Carnal

Poción, magia negra de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** 1D4 semanas.

- ✦ **Duración:** 1D2 horas.

- ✦ **Componentes:** Orégano, albahaca, eléboro negro y vino blanco.

- ✦ **Preparación:** Se calientan todos los componentes a fuego lento, sin prisas, removiendo cuidadosamente, hasta obtener un líquido de color claro muy fragante.

- ✦ **Descripción:** Para activar el hechizo se debe verter la poción en el agua que la víctima vaya a utilizar para bañarse, quien, por cierto, tiene derecho a una tirada de RR. En caso de fallarla, ésta sentirá unos deseos irrefrenables de hacer el amor con cualquier persona con la que se encuentre, de manera desenfrenada, sin inhibiciones y sin tener en cuenta ni sexo, ni edad ni condición. Si la víctima quiere resistirse al deseo durante un asalto puede hacer una tirada de Templanza, pero en el momento en que falle una de esas tiradas, la pasión se desatará y no habrá manera alguna de oponerse a ella.

Filtro Amoroso

Poción, magia negra de origen infernal.

- ✦ **Caducidad:** 2D4 semanas.

- ✦ **Duración:** Lo poción actúa de forma inmediata y sus efectos no se disipan hasta que no pasen 2D6 semanas.

- ✦ **Componentes:** Polvo de imán, sangre de pichón blanco, hinojo y agua perfumada con menta.

- ✦ **Preparación:** Con todos los componentes se prepara una poción de color rojizo y con un fragante olor a menta.

- ✦ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la persona que beba la poción y que falle una tirada de RR se enamorará inmediatamente de la primera persona que vea tras ingerir el bebedizo —si se trata de una persona del mismo sexo que la víctima, se creará un afecto y una fraternidad muy especial, pero sin llegar al amor—. Se trata de un enamoramiento temporal, pero no por ello débil o frágil, ya que la persona enamorada hará todo lo posible por estar cerca del objeto de su amor, impedirá que le suceda nada malo y acatará todas aquellas órdenes que no impliquen daño físico sobre su persona o sobre sus seres queridos, aunque la víctima puede evitar por un momento los efectos del hechizo si tiene éxito en una tirada de Templanza, tirada que deberá repetir en cada asalto o volverá de nuevo a quedar enamorado.

Éste es el hechizo favorito de la diablesa Masabakes y se lo enseña a todos sus adoradores.

Furía

Poción, magia negra de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** 1D3 semanas.

- ✦ **Duración:** 1 hora.

- ✦ **Componentes:** Intestino de lobo, gusanos de cadáver, uñas de cadáver humano, pelo de oso, seso de niño no bautizado y cráneo de ladrón.

- ✦ **Preparación:** Todos los componentes se trituran y se cuecen lentamente dentro del cráneo de ladrón hasta obtener un líquido blanquecino de olor nauseabundo.

✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, toda persona que beba de la poción y falle su tirada de RR comenzará a sentir una fuerte odio hacia sus seres más queridos, un sentimiento de aversión homicida que le impulsará a asesinarlos de la manera más cruel y horrible al menor comentario o provocación, por inocente que parezca. La víctima puede resistirse a estos impulsos con una tirada de Templanza, pero deberá repetirla cada asalto o volverá de nuevo a sentir la misma furia asesina.

Piedra de Sanación

Lapis Sanationis

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
- ✧ **Duración:** Los efectos son instantáneos y permanentes.
- ✧ **Componentes:** Paniquesillo (flor del olmo) y turquesa.
- ✧ **Preparación:** Se somete el paniquesillo y la turquesa a una serie de operaciones alquímicas que tienen por resultado que la flor quede incrustada en el interior de la piedra preciosa, sin que en ésta se haya realizado la menor fisura. La piedra puede llevarse luego engarzada en un anillo o colgada al cuello.
- ✧ **Descripción:** Si se presiona la piedra contra la herida de un moribundo —un personaje que tenga sus PV en números negativos— y se activa con éxito el hechizo, la piedra eliminará todos sus Puntos de Vida negativos, dejando al personaje con 0 PV, pero fuera de peligro.

Varita de Búsqueda

Talismán, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
- ✧ **Duración:** 1D3 horas.
- ✧ **Componentes:** Varita de avellano silvestre, sangre de cabrito joven y cera de abeja.
- ✧ **Preparación:** Para fabricar el talismán el mago debe untar la varita con la sangre y la cera con la mayor parsimonia que pueda, no dejando ni un trozo de la vara sin cubrir. Para utilizarla el mago debe sujetar la varita con la mano derecha, pensar en el objeto que quiere buscar y pronunciar las palabras mágicas adecuadas.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, la varita comenzará a moverse ligeramente, guiando al mago hacia el objeto inanimado que estaba buscando. Para saber la distancia que separa al mago del objeto la varita vibrará: cuanto más vibre, más cerca estará el objeto.

Veneno de Escorpión

Maleficio, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que el escorpión encuentre a su víctima.

- ✧ **Componentes:** Mortero de bronce, albahaca, sangre y sesos de águila, pelos o uñas de la víctima.
- ✧ **Preparación:** Una noche sin luna, bajo el signo de Marte, el mago debe machacar en un mortero de bronce el resto de los componentes. A continuación debe enterrar la pasta resultante en un lugar donde reciban de lleno la influencia del astro (una tirada de Astrología permitirá localizar un buen lugar).
- ✧ **Descripción:** La tirada de activación tiene lugar en el momento en que se entierre la pasta y, si tiene éxito, a los seis días saldrá de esa tierra un escorpión cuya misión en la vida será la de buscar a la víctima del hechizo para clavarle su aguijón, tarde lo que tarde en conseguirlo. Una vez lo consiga, el escorpión morirá y la víctima quedará envenenada (el veneno de este escorpión no tiene nada que ver con el que aparece en la sección de venenos del capítulo tercero; consulta el veneno del áspid vulgar en la pág. 203 para una descripción de sus efectos). Pero el mago debe tener cuidado, pues si falla la tirada de activación, el escorpión lo buscará a él, y no a la víctima escogida.

Visión de Futuro

Talismán, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Una vez tratada alquímicamente, la piedra negra no pierde sus efectos jamás.
- ✧ **Duración:** 1D6 minutos.
- ✧ **Componentes:** Piedra negra de gul (pág. 205).
- ✧ **Preparación:** Para poder realizar este hechizo el mago debe encontrar una piedra negra de gul, que se encuentra en el ojo de la criatura del mismo nombre: es muy pequeña, del tamaño de media lenteja, y debe ser tratada alquímicamente para convertirla en un talismán. Para utilizarla el mago debe colocársela debajo de la lengua y pronunciar las palabras mágicas.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, el mago entrará en trance, durante el cual no debe ser molestado, pues si fuera despertado con brusquedad y fallara una tirada de Suerte, moriría en el acto. Tras salir del trance, que suele durar 1D6 minutos, recordará haber tenido visiones confusas relativas a su futuro inmediato (el alcance, fiabilidad y complejidad de esas visiones deberá ser determinado por el DJ).

Hechizos de Vis Cuarta

Alas del Maligno

Ungüento, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 1D4 días.
- ✧ **Duración:** Tras activarlo, el ungüento pierde sus poderes con el primer canto de gallo que se oiga.
- ✧ **Componentes:** Espudo de sapo, belladona, flor de siempreviva, esperma de ahorcado, ceniza del hogar y manteca de carnero.
- ✧ **Preparación:** Con los componentes el mago debe fabricar un ungüento oscuro, muy pastoso y granulado, con un

fuerte olor a espermatozoide. Para usarlo es necesario untarse todo el cuerpo con el ungüento mientras se pronuncian las palabras mágicas adecuadas.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, la persona que haya usado el ungüento podrá volar, controlando perfectamente su movimiento en el aire y alcanzando una velocidad máxima de 10 leguas por hora (o, lo que es lo mismo, 150 varas por asalto). Si lo desea, el usuario podrá llevarse con él a otra persona, siempre que tenga talla humana y que haya sido untada igualmente con el ungüento (lo que supone gastar otra dosis), aunque, en este caso, la velocidad máxima será de 6 leguas por hora (90 varas por asalto). Claro que si el ejecutor usa un talismán de Horca de Bruja (pág. 161) (no es necesario que esté activada) durante su vuelo, podrá “montarla”, pudiendo llevar un pasajero sin penalización a la velocidad máxima, o dos con dicha penalización.

Amuleto

Talismán, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Permanente, mientras no se borren los signos escritos en el pergamino.
- ✧ **Duración:** 2D6 horas.
- ✧ **Componentes:** Pergamino virgen, tinta verde y tinta roja.
- ✧ **Preparación:** Se inscriben en el pergamino una serie de símbolos y fórmulas mágicas utilizando para ello las dos clases de tintas.
- ✧ **Descripción:** Para poder activar el hechizo es necesario que el mago toque con su mano derecha el pergamino. Si tiene éxito en la tirada de lanzamiento del hechizo, durante el tiempo que duren sus efectos podrá llevar a cabo tiradas de RR, incluso para protegerse de aquellos hechizos que no permiten llevar a cabo este tipo de tiradas de Resistencia; por otra parte, siempre debe tratarse de hechizos que afecten de forma directa al mago, y nunca de manera indirecta.

Anillo de Nigromancia

Talismán, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
- ✧ **Duración:** Hasta que el muerto sea destruido, se rompa el hechizo o el mago también muera.
- ✧ **Componentes:** Anillo de oro y piedra negra de gul (pág. 205).
- ✧ **Preparación:** La piedra negra debe engastarse en el anillo y llevarse siempre en uno de los dedos de la mano izquierda.
- ✧ **Descripción:** Cuando el mago se encuentre en un lugar donde haya sido enterrado algún cadáver, como un cementerio por ejemplo, debe activar el hechizo al tiempo que pronuncia las exhortaciones adecuadas y señala con el anillo la tumba donde reposan los restos. Si se tiene éxito, el fallecido resurgirá de la tierra para ponerse a las órdenes del mago, obediéndole tanto tiempo como desee,

pero hasta que el muerto no sea destruido o el mago rompa voluntariamente el hechizo, no podrá recuperar los PC gastados en el lanzamiento del hechizo. Si lo desea, el mago puede revivir más cadáveres, pero cada uno de ellos requiere un lanzamiento de hechizo diferente y el correspondiente gasto de Puntos de Concentración.

Recordamos al Director de Juego que aquellos cementerios que hayan sido objeto de un hechizo de Camposanto (de *vis séptima*, no descrito en este libro) o los cadáveres que se hayan enterrado bajo un ritual de Réquiem (pág. 174) pueden dificultar el lanzamiento de este hechizo.

Bendición de hada

Talismán, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Este talismán sólo pierde sus poderes si el hada que lo bendijo muere o retira su bendición.
 - ✧ **Duración:** 1D6 horas.
 - ✧ **Componentes:** Una moneda de oro y la bendición de un hada.
 - ✧ **Preparación:** Este talismán no puede ser fabricado por un mago, pues se trata de un regalo que algunas hadas ofrecen a las personas a las que quieren premiar, otorgándoles una moneda con su bendición que deberán llevar siempre encima. Para activarla, es necesario tocar la moneda con una mano y pronunciar las palabras adecuadas.
 - ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, los puntos de Suerte actuales del portador del talismán se multiplicarán por dos. Además, mientras duren sus efectos, no será necesario que el portador anuncie que va a gastar Suerte antes de llevar a cabo una tirada.
- Ya que se trata de la bendición directa de un hada, ser benéfico de los bosques, el talismán podría perder sus poderes si la persona que lo recibió se comporta de forma malvada, pues en ese caso el hada retiraría su bendición de forma automática.

Corazón de León

Poción, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 2D6 días.
- ✧ **Duración:** 2D10+2 asaltos de combate.
- ✧ **Componentes:** Ojos de cuervo, corazón de gallo, hígado de águila y vino.
- ✧ **Preparación:** Se dejan macerar durante días los componentes dentro del vino, dejando que le dé la luz del sol durante todo el día y, a continuación, se cuela el licor para obtener una poción de color dorado y olor ácido.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente, todo aquél que beba de la poción doblará su porcentaje en todas sus competencias de Armas, pero sólo para llevar a cabo acciones de ataque, nunca de defensa. Lo mismo ocurrirá además con su porcentaje en Templanza, que se verá multiplicado por dos. Además, no podrá retroceder ni abandonar la lucha mientras quede un solo enemigo a la vista o duren los efectos de la poción.

Danza

Ungüento, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 2D6 semanas.
- ✧ **Duración:** 1D10 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Tamiz de seda, mejorana silvestre, verbena, hojas de mirto, hojas de nogal y hojas de hinojo. Todas las plantas deben recogerse durante la noche, antes de que salga el sol.
- ✧ **Preparación:** Se dejan secar todas las plantas durante el día pero bajo una sombra. A continuación se las reduce a polvo y se pasan por el tamiz de seda.
- ✧ **Descripción:** Se debe activar el hechizo al mismo tiempo que se arrojan los polvos sobre una víctima, que tiene derecho a llevar a cabo una tirada de RR. Si la víctima falla su tirada de Resistencia comenzará a tener horribles convulsiones, muy parecidas a las de una danza, que le impedirán llevar a cabo ningún tipo de acción física durante el tiempo que dure el hechizo. También deberá tener cuidado si se encuentra en un lugar inconveniente, como el tejado de una casa, al borde de un río o cerca de una hoguera, ya que las convulsiones pueden hacer que se mueva a donde no debiera (si el Director de Juego lo ve conveniente, una tirada de Suerte puede decidir si esa situación se llega a producir).

Invocación de Ánimas

Invocación, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que se rompa la invocación.
- ✧ **Componentes:** Conocer el nombre del muerto con el que se desea contactar.
- ✧ **Preparación:** Para llevar a cabo la invocación sólo es necesario saber el nombre del ánima con la que deseamos contactar, aunque nos será más fácil si tiene lugar donde ha muerto el ánima —añadiremos un bonificador de +25% a la tirada de activación—, y aún más si encima tenemos sus restos mortales —lo que otorgaría un +25% adicional—. Para iniciar la invocación, el mago sólo tiene que concentrarse y bajar sus defensas.
- ✧ **Descripción:** Si se realiza correctamente la activación del hechizo, el ánima se introducirá en el cuerpo del mago y hablará por su boca. Será necesario que otra persona la interrogue, ya que el mago permanecerá en un estado de inconsciencia y no recordará nada de lo que suceda durante la invocación. Tras finalizar la conversación, el ánima dejará el cuerpo del mago y se marchará.

En el caso de que se obtenga un fallo en la tirada de activación, el cuerpo del mago será ocupado por otra ánima que intentará poseer su cuerpo. Para evitarlo, el mago debe hacer una tirada de RR; en caso de fallarla, el ánima tomará el control del cuerpo del mago, modificando lentamente su cuerpo y personalidad hasta que, pasados 2D10 días desde la posesión, el mago se haya convertido en el doble exacto de la persona muerta —incluso cambiando de sexo—. La única forma de evitarlo es realizando un hechizo de Expulsión (pág. 156)

o un ritual de Exorcismo (pág. 177) sobre el mago antes de que pase ese tiempo.

Maldición del Lobísome

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Permanente (hasta que muera la víctima, el mago que lanzó el hechizo o se rompa el hechizo).
- ✧ **Componentes:** En principio, sólo es necesario que el mago tenga comida a mano, del tipo que sea, y que sea un adorador del Gaueko (pág. 205) o de Agaliarepth. Muchas *meigas* (pág. 210) conocen este hechizo, ya que son hijas del demonio Agaliarepth.
- ✧ **Preparación:** Para lanzar el maleficio, la víctima debe aceptar la comida que le ofrezca el mago. Si lo hace, en ese momento el mago debe pronunciar las palabras mágicas adecuadas.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito y la víctima falla su tirada de RR, ésta se transformará paulatinamente en un *lobísome* (pág. 208), viendo modificadas sus características y creciéndole abundante vello por todo el cuerpo. La única forma de librarse de esta maldición es usando el hechizo Expulsión (pág. 156) o el ritual de fe de Exorcismo (pág. 177).

Mano de Gloria

Talismán, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Los efectos de este talismán no se pierden con el paso del tiempo.
- ✧ **Duración:** Permanente, mientras esté encendida la vela.
- ✧ **Componentes:** Mano cortada de un ahorcado, vaso de cobre, cinc, salitre, médula espinal de un gato negro, verbena, grasa humana y sésamo.
- ✧ **Preparación:** Se toma la mano del ahorcado y se sumerge en un vaso de cobre que contenga el cinc, el salitre y la médula de gato. A continuación se enciende un fuego bajo el vaso perfumándolo con verbena. De esta forma, la mano cortada se desecará. Luego se fabrica una vela con la grasa humana y el sésamo y se coloca sobre la palma de la mano cortada. Lo único que faltará entonces será llevar a cabo ciertos ritos sobre el talismán y pintar determinados símbolos cabalísticos en la mano.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito al tiempo que se enciende la vela, ésta permitirá al mago obtener una concentración óptima para el estudio de la magia. Por tanto, si se lee un grimorio a la luz de la vela no tendrá que hacer ninguna tirada de IRR ni la de Enseñar del grimorio ya que aprenderá el hechizo de forma inmediata, aunque estará sujeto todavía a la tirada de Leer y Escribir para entender el texto y al tiempo normal de aprendizaje de hechizos (pág. 132).

Manto de Sombras

Talismán, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** El talismán es inmune a los efectos del tiempo.
- ✧ **Duración:** 2D10 minutos.

✦ **Componentes:** Figurilla de cera de forma humana, piel de rana, sangre de la misma rana, cabello del receptor e incienso benjuí.

✦ **Preparación:** Se debe mezclar la cera con la sangre de rana y los cabellos, y moldear con el resultado una figura con forma humana, que a continuación cubriremos con la piel de la rana y perfumaremos con el humo del incienso. El talismán debe activarse tomando la figura con la mano derecha y llevándola al pecho, al tiempo que se recitan las correspondientes letanías.

✦ **Descripción:** Si se activa correctamente, la persona cuyo cabello haya sido usado en la fabricación del talismán (normalmente el mago, pero no es obligatorio) se vuelve completamente invisible, al igual que las ropas y el equipo que lleve encima en ese momento —siempre a discreción del DJ para evitar excesos: si, por ejemplo, el mago estaba abrazado a otro personaje en el momento de activar el hechizo, el otro personaje no se volverá invisible—. Durante el tiempo que dure el hechizo, no habrá manera de localizar visualmente al mago, aunque no es completamente indetectable: seguirá produciendo ruidos, dejando huellas, emitiendo olores que algunos animales y criaturas pueden detectar, etc.

El talismán de Manto de Sombras, la figura de cera, debe estar bien protegida cuando no se esté usando, ya que si llega a romperse en algún momento, esté activo o no el hechizo, la persona cuyos cabellos se usaran para fabricarla morirá de forma instantánea. Es posible, de todas formas, extraer el hechizo de la figura mediante un Revocar Maldición (pág. 146), en cuyo caso dejaría de ser considerado un talismán de Manto de Sombras, perdiendo sus poderes, pero permitiendo también que sea destruida sin daño alguno para el mago.

Nigromancia

Invocación, magia negra de origen popular.

✦ **Caducidad:** No aplicable.

✦ **Duración:** 2D6 preguntas o una hora, lo que transcurra en menos tiempo.

✦ **Componentes:** Un cadáver, siete clavos, un cubo de sangre caliente, tierra de cementerio no consagrado y cadenas.

✦ **Preparación:** El mago esparce la tierra y coloca el cadáver sobre ella, encadenándolo. A continuación procede a clavarle los clavos de forma ritual: uno en cada una de las palmas de las manos y en cada uno de los pies, otro en cada ojo y uno en el corazón. Tras terminar, riega con la sangre todo el cuerpo y pronuncia la letanía del hechizo.

✦ **Descripción:** Si se activa con éxito, el cadáver se reanimará, quejándose amargamente. En ese momento, el mago podrá preguntar lo que desee al cadáver, que no tiene más remedio que contestarle, aunque si se obtiene una pifia en la tirada de activación, el cadáver será poseído por un ánima hostil, un demonio o incluso un miembro de la Jauría de Dios (almas de pecadores arrepentidos recuperadas del Infierno). Si bien se trata de un hechizo muy parecido al de Invocación de Ánimas (pág. 151), éste lo puede llevar a cabo

el mago en solitario no siendo las preguntas dirigidas al ánima del muerto, sino directamente a los reductos de conciencia que todavía queden en el cadáver, por lo que puede utilizarse incluso sobre el cuerpo de aquellas personas cuya ánima no esté disponible, ya sea porque haya ido al Cielo o al Infierno, o se haya usado algún ritual de fe sobre él.

Si se desea utilizar el hechizo otra vez sobre un mismo cadáver, sólo es necesario volver a regarlo con sangre y pronunciar la letanía, aunque el hechizo no detiene la descomposición natural del cadáver, así que es asunto del mago hacer que el cuerpo perdure si desea realizar sobre él futuras consultas.

Piel de Lobo

Talismán, magia blanca de origen popular.

✦ **Caducidad:** Los poderes de este talismán son permanentes mientras nadie, excepto su portador, lo vea. En caso contrario, los pierden de forma automática.

✦ **Duración:** 20 asaltos de combate.

✦ **Componentes:** Pedazo de piel de lobo, sangre de lobo y una pluma de cuervo viejo.

✦ **Preparación:** Se curte delicadamente la piel de lobo y se escriben a continuación ciertos signos mágicos sobre ella, utilizando la pluma y la sangre como tinta. Una vez creado, el talismán debe llevarse siempre encima y bien oculto, pues pierde sus poderes si alguien lo ve. Para activarlo es necesario tocarlo con alguna de las dos manos al tiempo que se recitan las exhortaciones oportunas.

✦ **Descripción:** Si se activa correctamente, el portador del talismán se ve rodeado por un aura mágica que le ofrece una protección de 5 puntos, de forma similar a la de una armadura, pero sin sus inconvenientes y sin perder puntos de Resistencia cada vez que es golpeada. Además, tampoco puede ser atravesada con el hechizo Arma Invicta (pág. 147).

Purificar Ponzoñas

Purgare Venena

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

✦ **Caducidad:** Hasta que el talismán sea destruido.

✦ **Duración:** Permanente.

✦ **Componentes:** Oro, perla de *horpi* (serpiente monstruosa de los bosques de Catalunya), polvo de amatista, serpentaria, valeriana y madera de al menos un siglo de antigüedad.

✦ **Preparación:** Utilizando todos los componentes se fabrica un anillo de oro, engarzando en él la perla de *horpi*. Para utilizarlo, es necesario colocar el anillo en la boca de una persona envenenada y pronunciar las palabras de activación. A la hora de hacer la tirada de activación además de usar los modificadores adicionales, se deben utilizar los siguientes: si el mago tiene una muestra del veneno que se va a neutralizar o de la sangre de la criatura que lo envenenó (ya sea una criatura irracional o no), se tiene un +25% a la tirada; además, en el caso de que se trate de un veneno utilizado por una criatura

irracional (por ejemplo, por un áspid), la tirada de activación tendrá un penalizador igual a la IRR de la criatura por encima de 100.

- ✧ **Descripción:** Si se lleva a cabo con éxito, cualquier tipo de veneno que esté afectando a la víctima quedará neutralizado y desaparecerá de su organismo.

Sangre de Dragón

Sanguis Draconis

Poción, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** 2D4+3 semanas.
- ✧ **Duración:** 1D6+2 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Azufre, tártaro, *noseriolto*, *piocte*, sal vegetal, salitre, polvos de carbón, aceite mineral negro, cera y un recipiente de arcilla por cada dosis de la poción.
- ✧ **Preparación:** Se mezclan todos los componentes con extremo cuidado, muy lentamente y sin dejar de entonar suavemente diversas fórmulas mágicas, pues se trata de una poción altamente inestable que debe transportarse en recipientes de arcilla sellados con cera, tan voluble que cada vez que se fabrica una dosis de Sangre de Dragón el mago deberá hacer una tirada de Alquimia: si pifia, la poción le estallará en la cara. Además, puede inflamarse si recibe algún golpe o una sacudida brusca, o si se expone a un intenso calor, por lo que se recomienda al mago que se cuide mucho de cómo transporta los recipientes y de no llevar encima demasiados, ya que si estalla uno, lo harán el resto de pociones que se lleven encima.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la poción se inflamará, haciendo estallar el recipiente, creando un fuego que causará 1D6 PD por cada asalto que esté encendido, daño que ignorará toda posible armadura. Lo habitual es que el mago, tras activar el hechizo lance el recipiente para evitar que le estalle en las manos, debiendo hacer una tirada de Lanzar si quiere que la poción alcance un objetivo concreto (véanse las reglas de Distancias en la pág. 112 para calcular la distancia máxima a la que puede arrojar el recipiente). Si durante la tirada de activación el mago obtiene una pifia con los dados, la poción estallará antes de tiempo, dañando al mago y activando de forma automática el resto de recipientes de la poción que se encuentren a 5 varas o menos del mago.

Sombras Fantasmales

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** El barro ha de usarse antes de que comience a endurecerse.
- ✧ **Duración:** 1D6+1 horas.
- ✧ **Componentes:** Granos de jazmín y adormidera, polvo de cristal de roca y barro recién cogido de un río.
- ✧ **Preparación:** Se dice que este encantamiento fue el que utilizó Boabdil y su ejército tras la toma de Granada para hacer creer a los cristianos que se marchaban de la ciudad cuando en realidad se escondían en una cueva protegida por la

magia, en la que durmieron a la espera de reconquistar su antiguo territorio. Para llevar a cabo el maleficio, el mago debe quemar los granos de jazmín y de adormidera intentando que produzcan un humo espeso, mientras fabrica figuras con el barro y el polvo de roca, tantas como sombras desee crear.

- ✧ **Descripción:** Una vez creadas las figuras, el mago debe activar el hechizo: si tiene éxito, se convertirán en sombras fantasmales que imitan a los seres vivos y pueden hacerse pasar por éstos, aunque nunca hablarán, y si alguien las toca, no percibirá nada sólido, pues carecen de cuerpo físico. De la misma manera, estas sombras no pueden coger ni mover objetos del mundo material. Las sombras dependen de la voluntad del mago, que puede hacerlas desaparecer apagando el fuego en el que se queman los granos y dispersando el humo.

Tormento

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Hasta que muera la víctima o se rompa el hechizo.
- ✧ **Componentes:** Pedazo de cera virgen (o, en su defecto, arcilla y paja), cabellos, uñas o dientes de la víctima, espinas de un arbusto salvaje, orina y excrementos.
- ✧ **Preparación:** Se reblandece la cera con agua caliente y se moldea con ella una figurilla de apariencia humana en cuyo interior se colocará el pelo, las uñas o los dientes de la víctima. A continuación se untará la figura con los excrementos y orines del mago. Por último, mientras se pronuncian las exhortaciones adecuadas y los rezos al demonio Guland (pág. 197), el mago comenzará a herir la figurilla con las espinas.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente y si la víctima falla su tirada de RR, sufrirá un daño proporcional a la herida que el mago inflija a la figura:
 - † Si le clava una espina en la pierna a la figura, la víctima se quedará coja: adquiere el Defecto Físico (Cojo) (pág. 55).
 - † Si se la clava en el abdomen o pecho, la víctima sufrirá dolores abdominales y úlceras: el dolor le otorga una penalizador de -25% a todas sus tiradas de competencias.
 - † Si se la clava en un brazo, ese brazo quedará inutilizado: adquiere el Defecto Físico (Manco) (pág. 55).
 - † Si se la clava en la cabeza, la víctima verá reducida su capacidad de raciocinio: su nivel de Cultura y Comunicación se reducen a la mitad.
 - † Y, por último, si el mago decide quemar la figurilla, la víctima morirá en medio de terribles dolores.

Este hechizo puede romperse sumergiendo la figura en agua bendita durante siete días, destruyéndola a continuación.

Transmutación de Metales

Transmutatio Metallorum

Maleficio, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.

- ✧ **Duración:** Los efectos son permanentes.
- ✧ **Componentes:** Plomo, polvo negro, polvo rojo, mercurio, tiras de paño, vasija de terracota, un testigo.
- ✧ **Preparación:** Para llevar a cabo este hechizo es necesario que esté presente un testigo durante todo el maleficio. El mago deberá calentar durante ocho días y ocho noches en un horno a fuego lento el plomo, el mercurio y los polvos. Pasado ese tiempo envolverá la mezcla en tiras de paño y la meterá en una vasija de terracota. Tras pasar toda la noche velando el recipiente, el mago retirará los paños al tiempo que pronuncia las palabras mágicas adecuadas.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, la mezcla se habrá convertido en oro —o en otro metal diferente, si el mago deseaba obtener otro—, con carácter permanente.

Ungüento de Bruja

Ungüento, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 1D10 días.
- ✧ **Duración:** 1D3 horas.
- ✧ **Componentes:** Cicuta, acónito, agua de lluvia, hojas de álamo y hollín.
- ✧ **Preparación:** Se deben triturar convenientemente todos los componentes hasta obtener una grasa verdosa de olor fresco

que se usa untándose en la nuca, frente y pómulos, al tiempo que se pronuncian las palabras mágicas adecuadas.

- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente, la persona que use el ungüento multiplicará por dos su IRR y, por tanto, sus PC durante el tiempo que duren los efectos, pudiendo incluso exceder el tope máximo que tienen los humanos de 200 IRR. Durante ese tiempo, cada vez que tenga que hacer una tirada en la que esté involucrada la IRR (lanzamiento de hechizos, ganancias de IRR, etc.), se utilizará el valor duplicado, y si ese valor aumenta o disminuye durante ese tiempo, una vez acabados los efectos la cantidad por la que haya aumentado o disminuido se dividirá entre dos; por ejemplo, un mago que vea duplicada su IRR hasta el 150% (75x2), y en el tiempo en que duren los efectos haya ganado 10 puntos en IRR, quedándole un total de 160%, en cuanto expire el efecto del ungüento, su IRR total será de 80%.

hechizos de Vis Quinta

Alma de Estatua

Anima Statuae

Talismán, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus poderes mientras no se borren los símbolos escritos con tinta de oro.
- ✧ **Duración:** 2D6 asaltos.



✧ **Componentes:** Placa de estaño, flores de siempreviva, tinta de oro, baba de caracol.

✧ **Preparación:** El mago debe limpiar con la baba de caracol la placa de estaño, frotando suave pero insistentemente, hasta dejarla perfectamente pulida. Mientras tanto, se han de dejar en reposo las flores dentro de la tinta de oro hasta que desprendan toda su esencia dentro. Por último, se deben escribir minuciosamente varios símbolos alquímicos sobre la placa de estaño, ocupando toda la superficie de la misma. Para utilizar el talismán es necesario coger la placa con la mano derecha y apuntar con ella a las víctimas del hechizo.

✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, éste dejará completamente inmóvil a un número máximo de seres vivos igual al 10% de la IRR del mago, redondeando hacia arriba —si tiene, por ejemplo, 75% de IRR, podrá inmovilizar a 8 criaturas—. Las víctimas no tienen derecho a tirada de RR, aunque todas aquellas criaturas que posean una IRR de 100 o superior no se ven afectadas por el hechizo. Mientras duren los efectos del hechizo, les será imposible efectuar movimiento alguno, por nimio que parezca, ni siquiera pestañear, y mantendrán en todo momento la actitud o pose que tuvieran al recibir el hechizo, aunque si estaban en el aire —saltando, por ejemplo— simplemente caerán en tierra.

Círculo de Protección

Circulus Defensionis

Maleficio, magia blanca de origen alquímico.

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Hasta el primer amanecer, hasta que el mago salga de su interior o hasta que el círculo sea deshecho.

✧ **Componentes:** Piel de un cabrito virgen sacrificado un viernes, una hematita (piedra imán), tres coronas de verbena, albahaca o flor de saúco recogidas durante la noche de San Juan, agua bendita, dos cirios benditos, una cazoleta de metal, carbones y polvo de incienso y laurel.

✧ **Preparación:** Este hechizo aparece descrito en el *Libro de San Cipriano* y se debe llevar a cabo antes de las invocaciones para evitar que los seres invocados puedan dañar al mago. Se tiende en el suelo la piel del cabrito y, una vez esté en su interior, el mago debe trazar sobre ella con la ayuda de la hematita un gran círculo formado por tres círculos concéntricos y un triángulo, sobre el que se forma la ruta T —llamada también “Sendero del Tesoro”—. A continuación se colocan los polvos de incienso y laurel en la cazoleta con los carbones encendidos y los cirios benditos, poniendo a su lado las tres coronas. Para finalizar, se realiza una aspersión sobre el círculo con el agua bendita.

✧ **Descripción:** Tras activarlo usando las palabras adecuadas, ninguna criatura que posea una Racionalidad de 0 o inferior podrá penetrar en el círculo, ni tampoco podrá afectar mágicamente a la persona o personas que estén en su interior ni al círculo de protección —ojo, que decimos “afectar mágicamente”, no físicamente—. Todos aquéllos que se encuentren en el interior del círculo —que tampoco pueden ser demasiados: sobre la piel de un cabrito apenas

cabe una persona—, tampoco podrán utilizar hechizo alguno hasta que no salgan de la protección que les ofrece el círculo.

Demencia

Poción, magia negra de origen popular.

✧ **Caducidad:** 2D6 días.

✧ **Duración:** Permanente.

✧ **Componentes:** Cáscaras de huevo de lagarto, verbena, ruda, mejorana, ajeno y vino rancio.

✧ **Preparación:** Se mezclan todos los componentes, triturándolos convenientemente, hasta obtener un licor aceitoso de agrio sabor y fuerte olor.

✧ **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo, aquél que beba de esta poción y falle su tirada de RR perderá de inmediato 3D6 puntos tanto de Cultura como de Comunicación. Además, sufrirá de forma periódica (al menos una vez a la semana) convulsiones nerviosas y ataques epilépticos, comportándose durante el tiempo que dure el ataque (nunca menos de 5 minutos ni más de 30) como si estuviera endemoniado, o al menos eso pensarán todos aquéllos que lo vean.

La víctima sólo podrá recuperar su puntuación original y curarse completamente cuando el mago que fabricó la poción dé por finalizado el efecto del hechizo de forma voluntaria, cuando muera, o si se utiliza un hechizo de Expulsar Enfermedades (pág. 143) sobre la víctima.

Entereza del Mártir

Maleficio, magia blanca de origen popular.

✧ **Caducidad:** Hasta que se rompan o deterioren los papeles.

✧ **Duración:** Hasta que se deteriore alguno de los papeles, lo que, si se tiene cuidado, suele durar unas 2D6 horas.

✧ **Componentes:** Tres pequeños trozos de papel o pergamino con los nombres de los Reyes Magos.

✧ **Preparación:** Este hechizo está basado en un caso verídico de la Inquisición, en el que un acusado demostró lo ineficaces que eran las técnicas de interrogatorio, pues los tormentos que sufría parecían no causarle el menor dolor. Tras un concienzudo registro, los inquisidores descubrieron tres papeles ocultos en su cuerpo —uno de ellos debajo de la lengua— con los nombres de los Reyes Magos. Por tanto, la única preparación que requiere este maleficio es precisamente esa: ocultar en el propio cuerpo los papeles y recitar las letanías del conjuro.

✧ **Descripción:** Si se activa correctamente este hechizo, el mago será completamente inmune al dolor: la tortura no le afectará y no podrá caer inconsciente si pierde PV, ni siquiera cuando llegue a 0 puntos o a PV negativos, aunque sí que se mantiene el resto de penalizadores, como la reducción al movimiento o la pérdida del bonificador al daño por característica. Claro que esta pérdida de sensibilidad también impide al mago percibir el verdadero daño que recibe y se recomienda que el DJ mantenga

ocultas las tiradas de daño, para que el jugador no sepa exactamente la cantidad de PD recibidos por un ataque, aunque sí que sabrá en qué parte del cuerpo ha recibido la herida. Si el personaje o un compañero pasan todo un asalto examinando una parte del cuerpo y tienen éxito en una tirada de Medicina, podrán determinar aproximadamente los PD que ha recibido en esa localización. Evidentemente, este hechizo no le salvará de morir si su umbral de PV negativos llega al límite, ni tampoco le evitará obtener una secuela en una localización.

Aunque este hechizo es muy similar al Licor Sedante (pág. 145), este maleficio tiene una mayor duración y, al contrario que el primero, no produce daño alguno en el mago una vez que han pasado sus efectos.

Expulsión

Maleficio, magia blanca de origen popular.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Permanente (siempre y cuando la víctima no vuelva a ser poseída).
- ✦ **Componentes:** Un objeto o plegaria sagrados de la religión del mago, como la cruz para los cristianos, un *tefilim* (caja de cuero con palabras de la Biblia) para los judíos o la recitación de la *sachada* para los musulmanes.
- ✦ **Preparación:** Este hechizo se utiliza para expulsar ánimas u otras criaturas espirituales que hayan poseído un cuerpo. Para llevarlo a cabo, el mago debe mostrar el objeto o recitar la plegaria repetidas veces ante la víctima, alternándolo con las fórmulas mágicas del hechizo durante tantos minutos como la IRR de la criatura que posea a la víctima.
- ✦ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo —cuya tirada tiene un penalizador adicional de -1% por cada punto de IRR que tenga la criatura por encima de 100—, el ánima o espíritu deberá abandonar el cuerpo de la víctima. Si falla la tirada de activación, el mago recibirá 1D10 PD y el ánima continuará dentro de la víctima.

hermosura

Pulchritudo

Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

- ✦ **Caducidad:** 1D4 semanas.
- ✦ **Duración:** 1 mes lunar.
- ✦ **Componentes:** Una combinación de sustancias químicas y hierbas en unas proporciones exactas (la fórmula varía según la zona y el mago).
- ✦ **Preparación:** La fabricación del ungüento es muy complicada, ya que el proceso es delicado y las proporciones deben ser exactas, además de seguir el proceso a rajatabla. Para poder fabricarlo el mago debe tener éxito en una tirada de Alquimia con un penalizador de -75%, y no podrá hacer al mismo tiempo que éste otros ungüentos o pociones. También puede renunciar a fabricar menos dosis de las habituales para poder centrarse más: por cada dosis de menos que haga, el penalizador a la tirada de Alquimia se reducirá en un -10%

—si, por ejemplo, renunciara a hacer dos dosis menos de lo normal tendrá un penalizador de -55% en vez de -75%—. Tras su fabricación, se debe aplicar sobre el rostro de la persona y dejarlo reposar tres horas. Pasado ese tiempo se elimina el ungüento y se recita el hechizo.

- ✦ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la persona que se haya aplicado el ungüento aumentará en +5 su Aspecto por cada dosis que haya utilizado. Como podéis ver, este hechizo posee unos efectos muy similares al hechizo de Belleza (de *vis cuarta*, no descrito en este manual), aunque éste es de *vis quinta* y no es magia negra.

Además, el ungüento también puede ser usado sin activarse, como las actuales cremas cosméticas. Si se aplica tres horas al día durante todo un mes lunar, el sujeto ganará +1 a su Aspecto mientras lo siga usando, perdiendo el bonificador en el momento en que pase más de un día sin aplicarse el ungüento. Este beneficio no es acumulativo con el efecto del hechizo.

homúnculo

Homunculus

Maleficio, magia blanca de origen alquímico.

- ✦ **Caducidad:** No aplicable.
- ✦ **Duración:** Un homúnculo suele “vivir” entre uno y tres años.
- ✦ **Componentes:** Raíz de mandrágora, sangre del mago, azufre, salitre y un cadáver de murciélago, rata, serpiente o mono.
- ✦ **Preparación:** Con los componentes del hechizo el mago engendra artificialmente a una criatura de no más de un pie de longitud utilizando los restos de animales muertos, dándole vida con su propia sangre (el tiempo exacto que tarda en fabricarlo se calcula como si estuviera creando un talismán).
- ✦ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, el mago le insuflará “vida” al homúnculo, una criatura muy sencilla que carece de la mayor parte de los órganos de los seres vivos, como el aparato digestivo o los pulmones, con un cerebro ridículamente pequeño e incapaz de emitir sonido alguno. El homúnculo se alimenta exclusivamente de sangre, ya sea la del mago —lo que le restaría 1 PV por cada ingesta— o la de animales, aunque sólo lo necesita una vez por cada seis días, y es un ser que depende completamente de su creador para seguir viviendo, por lo que si el mago muere, menos de una hora después también lo hará la criatura. Pero la empatía que se crea entre ambos permite al mago “ver” el mundo a través de los ojos del homúnculo, e incluso ordenarle que lleve a cabo misiones sencillas, como robar un objeto determinado o introducir veneno u otra sustancia en una comida o bebida.

La forma exacta que tiene un homúnculo la decide el propio mago, basándose en el animal o animales que se han utilizado para crearlo, aunque si desea que tenga manos deberá utilizar un mono, y un murciélago si quiere que también vuele. En términos de juego, el jugador repartirá como desee 45 puntos entre las características de Fuerza, Habilidad —si la criatura tiene manos—, Agilidad, Resistencia y Percepción, aunque la FUE y la RES nunca serán superiores a 10. Igualmente, puede repartir 75 puntos entre alguna de las siguientes competencias (o todas ellas): Correr, Descubrir, Es-

camotear, Escuchar, Esquivar, Nadar, Ocultar, Ras-
trear, Saltar, Sigilo, Tregar y Volar. Si el mago tiene
75% o más en Alquimia, asignará 60 puntos para las
características y 100 para las competencias.

Invocar Demonios Elementales

Invocación, magia negra de origen infernal.

Este hechizo se trata, en realidad, de seis hechizos diferentes para invocar a las seis entidades demoníacas elementales: gnomos, ígneos, incubos/súcubos, ondinas, silfos y sombras, cada uno con sus propios componentes y una preparación única que se debe aprender por separado, aunque posean todos ellos algunas reglas comunes. Las entidades elementales están a las órdenes de un demonio concreto, por lo que nunca se pondrán a las órdenes del mago que las invoque si éste no ha recibido previamente poder sobre ellas: por ejemplo, las sombras están a las órdenes de Agaliarethp, y si este demonio no le ha concedido poder al mago para dar órdenes a las sombras, éstas nunca obedecerán al mago, aunque éste las haya invocado — posiblemente lo destruyan por molestarlas sin motivo, aunque siempre cabe la posibilidad de negociar con ellas el servicio a prestar—. En el caso de que el mago sí que tenga poder sobre ellas (normalmente sólo se le habrá concedido poder sobre uno o dos individuos elementales, no sobre todo un ejército), tras realizar la primera invocación, que se realiza tal y como aparece descrita a continuación, el resto de invocaciones será mucho más sencillo: la entidad concreta sobre la que tiene poder aparecerá en cuanto el mago pronuncie su nombre y haga la tirada de activación del hechizo.

Invocar Gnomos

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El gnomio no estará más de una hora en la superficie.
- ✧ **Componentes:** Oro en polvo o, mejor aún, fundido.
- ✧ **Preparación:** El mago debe verter el oro por una grieta del suelo en el interior de una caverna, cuanto más profunda mejor. Sirve igualmente cualquier sala o habitación subterránea, siempre que tenga más de cien años de antigüedad.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, delante del mago aparecerá inmediatamente un gnomio. A menos que el mago tenga control directo sobre ellos, concedido por Surgat, el gnomio no obedecerá ninguna orden, aunque estará dispuesto a negociar un trato con el mago, con el que intentará engañarlo si le es posible.

Invocar Ígneos

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Los efectos de la invocación se mantienen hasta que el ser es despedido por el que lo ha invocado o hasta el canto del primer gallo.
- ✧ **Componentes:** Un fuego encendido (cuanto más grande, mejor), sangre de salamandra, azufre y vino tinto.
- ✧ **Preparación:** El mago debe arrojar la sangre de salamandra, el azufre y el vino en un gran fuego, pronunciando las exhortaciones adecuadas.

- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, el fuego cobrará vida y se convertirá en un ígneo, que no obedecerá las órdenes del mago a no ser que éste haya recibido, de manos de Frimost, control sobre los de su especie.

Invocar Incubos y Súcubos

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Los efectos de la invocación se mantienen hasta que sea anulada por el ejecutante o hasta que se oiga la primera campanada de la mañana.
- ✧ **Componentes:** Falo de toro y semen de macho cabrío.
- ✧ **Preparación:** Durante la noche, el mago debe untar el falo con el semen de cabra y sacudirlo, como si realizara una bendición, en dirección a los cuatro puntos cardinales en el interior de una casa (nunca debe hacerse al descubierto ni de día).
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, el incubo o el súcubo — lo que haya invocado el mago — aparecerá en la sala saliendo de las sombras. A no ser que el mago tenga dominio sobre ellos, concedido por Masabakes, los demonios no se pondrán a sus órdenes.

Invocar Ondinas

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La ondina no vuelve al fondo de las aguas hasta que no sea despedida por el mago o hasta que se escuche el primer canto de los pájaros.
- ✧ **Componentes:** Gato negro, agua bendita y cadáver de un niño nonato.
- ✧ **Preparación:** El mago bautizará al gato con una buena cantidad de agua bendita, dándole un nombre cristiano. A continuación, debe ahogar al gato en la misma agua del bautizo, atarle al cadáver del animal pedazos del niño nonato y arrojarlo al agua.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, la ondina aparecerá en el agua inmediatamente con todo su poder. A menos que el mago haya recibido autoridad sobre ellas de manos de Silcharde, la ondina no le obedecerá.

Invocar Silfos

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Los efectos de la invocación se mantienen hasta que el ser es despedido por el que lo ha invocado o hasta el primer rayo de sol.
- ✧ **Componentes:** Plumas de paloma blanca y polvo de oro.
- ✧ **Preparación:** Esta invocación debe hacerse siempre de noche y en la cima de una montaña alta o en algún lugar elevado donde el viento sople fuerte. Para llevarla a cabo se deben arrojar al aire las plumas y el polvo de oro al tiempo que se dicen las exhortaciones adecuadas.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, el viento tomará la forma de un silfo, que sólo obedecerá al mago si éste ha recibido previamente control sobre ellos de manos de Guland.

Invocar Sombras

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La sombra estará el menor tiempo posible, a no ser que el mago pueda ejercer un dominio sobre ella.
- ✧ **Componentes:** Una joven doncella virgen (de entre 13 y 15 años), cuchillo de plata y sangre de un mago muerto.
- ✧ **Preparación:** Esta invocación sólo puede hacerse una vez pasada la medianoche. Para llevarla a cabo se realiza una parodia de la misa en una capilla desconsagrada, en la que se entonan rezos satánicos. Cuando llegue el momento de la comunión hay que degollar a la muchacha con el cuchillo de plata, pero evitando matarla en el acto, ya que debe ahogarse en su propia sangre. Mientras se convulsiona, el mago debe beber un sorbo de la sangre del mago muerto y verter el resto sobre la cabeza de la muchacha.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, una de las sombras de la capilla tomará forma como el elemental invocado. Al igual que ocurre con el resto de elementales, sólo si el mago tiene poder sobre ellos, recibido de manos de Agaliareth, podrá darle órdenes a la sombra.

Maldición del Gul

Talismán, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** El talismán no pierde sus efectos con el paso del tiempo.
- ✧ **Duración:** 1D6+10 asaltos de combate.
- ✧ **Componentes:** Espujo negro de sapo, sangre de torturado y piel de un niño nonato.
- ✧ **Preparación:** Se lava repetidamente la piel en una mezcla formada por el espujo y la sangre y se deja secar el tiempo suficiente para que adquiera la textura del cuero. El talismán debe llevarse sujeto en el pecho.
- ✧ **Descripción:** El hechizo se activa mientras se toca con ambas manos el talismán. Si tiene éxito, todos aquéllos que se encuentren a cinco varas o menos del mago, sufrirán los efectos de una conmoción mientras dure el hechizo —igual que la secuela del mismo nombre: pierden automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50%—. Si el mago lo desea, puede evitar afectar a todos aquéllos que considere amigos o aliados. Las víctimas de este hechizo no tienen derecho a tirada alguna de RR.

Maldición del Hierro

Talismán, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** No pierde sus poderes con el paso del tiempo.
- ✧ **Duración:** 1D6+2 asaltos.
- ✧ **Componentes:** Placa de hierro oxidado, sangre humana y agua estancada.
- ✧ **Preparación:** Para fabricar el talismán, durante todo el tiempo que dure su elaboración, hay que repetir a diario la siguiente operación: se debe dejar la placa de

hierro dentro del agua estancada durante todo el día y al llegar la noche se saca y se lava con sangre mientras se recitan las correspondientes oraciones. Para utilizar el talismán hay que apuntar a la víctima con la placa de hierro sostenida con la mano izquierda.

- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito, la víctima del hechizo recibirá 1 PD por cada asalto que pase llevando encima algún objeto de hierro o acero, como armas, armaduras, escudos, etc. Cuando se desprenda de todo el hierro, el daño cesará, aunque los PD recibidos hasta entonces se curarán de la forma habitual. La víctima no tiene derecho a tirada alguna de RR, ya que el hechizo no se lanza directamente contra ella, sino contra el equipo que lleva encima.

Pellejo de Bestia

Ungüento, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** 3D6 días.
 - ✧ **Duración:** 2D6 horas.
 - ✧ **Componentes:** Grasa de ahorcado, carne de niños menores de un año, mijo negro y grasa y hiel del animal en cuestión.
 - ✧ **Preparación:** Tras triturar y mezclar convenientemente todos los componentes, se obtiene una pasta grasienta y apesetosa que debe untarse sobre todo el cuerpo de la víctima si queremos que tenga éxito.
 - ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente, la víctima, que puede ser el propio mago, iniciará una transformación extremadamente dolorosa que dura 5 asaltos. Al cabo de ese tiempo, la víctima se habrá transformado en el animal cuya grasa y hiel fuera utilizada como componente (consulta las características de una serie de animales en las págs. 212 y 213). Naturalmente, si la víctima no desea ser sometida a dicha transformación, tendrá derecho a una tirada de RR para resistirse a los efectos.
- Este hechizo encierra un peligro: si el mago obtiene una pifia en la tirada de lanzamiento, la víctima quedará convertida para siempre en animal, y no volverá a ser humano hasta que no se utilice un hechizo de Revocar Maldición (pág. 146) sobre ella.

Presteza

Talismán, magia blanca de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Los poderes del talismán sólo desaparecen con la destrucción de las ligas.
- ✧ **Duración:** Tras activarse, los efectos duran tanto tiempo como desee su portador.
- ✧ **Componentes:** Piel de ciervo, sangre de liebre, artemisa y ojos de barbo.
- ✧ **Preparación:** Tras someterlos a diversas preparaciones, los componentes se utilizan para fabricar una jarretera o ligas que se anudan por encima de la rodilla.
- ✧ **Descripción:** Tras activar el hechizo, el mago podrá llevar a cabo seis acciones por asalto de combate, en lugar de

las dos habituales, obteniendo al mismo tiempo un modificador de +20 a sus tiradas de Iniciativa. Aunque las acciones de movimiento no se vean afectadas —se sigue moviendo, por ejemplo, 6 varas en un movimiento normal—, sí que puede hacer muchas más acciones de movimiento en un asalto. Todo este aumento de velocidad le pasará factura a su salud, ya que perderá 1 PV por cada asalto que tenga activado el talismán; si la pérdida de Puntos de Vida lo deja inconsciente, el hechizo desaparecerá de forma automática.

hechizos de Vis Sexta

Aquelarre

Invocación, magia negra de origen infernal.

Este hechizo se trata, en realidad, de seis hechizos diferentes para invocar a los seis demonios superiores (págs. 195 y siguientes), cada uno con sus propios componentes, una preparación única y que se aprende por separado, aunque todos ellos poseen algunas reglas comunes. Los aquelarres son parodias de la misa que deben realizarse en un momento y a una hora exactos, por lo que el mago tendrá que efectuar una tirada previa de Astrología, a ser posible ejecutada en secreto por el DJ: si se falla esa tirada, el mago puede llevar a cabo el aquelarre, pero no acudirá nadie; en el caso de que pifíe, el demonio considerará una blasfemia la hora escogida por el mago y lo castigará de la peor forma que pueda.

Si se tiene éxito en la invocación, en cuanto aparezca el demonio llamado, el mago perderá su alma, se convertirá en esclavo del demonio —o puede que lo destruya en el acto, si pifia la tirada de activación— y se le asignará la obligación de pasar, al menos, una prueba de lealtad hacia su nuevo amo —consulta la descripción de los aquelarres para ver algunos ejemplos—. A cambio de todo ello, el demonio cederá entre uno y tres demonios elementales para que se pongan a las órdenes del mago. Además, en caso de que se encuentre en un apuro, el mago podrá invocar a su amo infernal simplemente solicitando su ayuda, sin necesidad de efectuar un aquelarre: para ello deberá gastar todos sus PC y hacer una tirada utilizando únicamente el 5% de su IRR actual —por ejemplo, si tuviera 80 en IRR sería un 4%—: si tiene éxito, el demonio se presentará al oír la llamada de su esclavo.

Tras el aquelarre se espera que el mago, además de abjurar de su fe de forma permanente, adore al demonio de manera regular celebrando más aquelarres en su honor y lleve a cabo todos los encargos que le ordene su amo.

No se puede adorar a más de un demonio al mismo tiempo: si un mago que está a las órdenes de un demonio intenta invocar a otro, será destruido en el acto.

Aquelarre a Agaliarethph

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Agaliarethph estará en la Tierra el menor tiempo posible.
- ✧ **Componentes:** El hijo primogénito del mago.
- ✧ **Preparación:** El mago debe entregar a Agaliarethph su primer hijo en medio de una complicada ceremonia en la que no debe haber la más mínima luz.

- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, se presentará Agaliarethph, saliendo de las sombras más profundas del lugar. Agaliarethph tiene bajo su mando a las sombras (pág. 212) y algunas de las pruebas que gusta de imponer a sus adoradores son:
 - † El mago pierde su sombra.
 - † La huella de los pasos del mago provoca quemaduras en la madera.
 - † El mago suda sangre.
 - † Las manos del mago se vuelven deformes y grotescas, como si se tratara de las garras de un animal o bestia salvaje. Su Habilidad y las competencias que dependan de ella se reducen a la mitad, aunque el daño que provoca con la competencia de Pelea será igual a 1D6 más su bonificador.
 - † La lengua del mago se vuelve bífida.
 - † El mago envejece de manera repentina 2D10+5 años (consulta las reglas de Envejecimiento en la pág. 95).

Aquelarre a Frimost

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Frimost no permanecerá en la Tierra más de 1D3 horas.
- ✧ **Componentes:** Seis víctimas, una gran hoguera realizada con madera resinosa, aceites olorosos e inciensos, y un mínimo de diez participantes asistiendo al aquelarre.
- ✧ **Preparación:** Las seis víctimas deben ser quemadas vivas mientras se echan a la hoguera los aceites e inciensos, acompañado todo por los cantos blasfemos de los participantes al aquelarre. En el momento en que las víctimas mueran, los participantes comenzarán a bailar la Danza del Cuchillo, en la que comenzarán a herirse con estiletes mientras gritan y bailan de forma cada vez más salvaje.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, durante el clímax de la ceremonia se presentará Frimost surgiendo de entre las llamas. Frimost controla a los ígneos (pág. 206) y las pruebas de lealtad que impone a sus seguidores son del siguiente tipo:
 - † El mago debe torturar y asesinar a la persona que más quiera.
 - † El mago debe asesinar a una persona santa.
 - † El mago debe provocar una sangrienta rencilla que acabe con la vida de, al menos, 15 personas.
 - † El mago ha de ser odiado y temido por, al menos, 100 personas.
 - † El mago debe asesinar a la persona que Frimost designe pero utilizando únicamente el miedo y el terror.

Aquelarre a Guland

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Guland no puede permanecer en la Tierra más de una hora.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

✧ **Componentes:** Una víctima de clase mucho más alta que el mago, que debe realizar el aquelarre acompañado por otra persona al menos.

✧ **Preparación:** Se debe torturar muy lentamente a la víctima, haciendo que sufra lo más posible su tormento.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito, en medio de la agonía de la víctima hará acto de presencia Guland, el cual se apoderará de la víctima y la descuartizará. Guland controla a los silfos (pág. 212) y suele imponer pruebas de la siguiente clase:

- † El mago debe provocar la muerte por envenenamiento o enfermedad de al menos 50 personas de manera simultánea.
- † El mago debe provocar la ruina moral y física de una persona que confíe ciegamente en él.
- † El mago debe buscar, en el menor tiempo posible, a un agote (pág. 201) que le contagie la lepra.
- † El mago debe renunciar voluntariamente a utilizar cualquier tipo de hechizo de curación, los cuales no tendrán ningún efecto sobre él.
- † El mago consagra su fortuna a Guland, perdiendo en el proceso y de forma permanente todos sus Puntos de Suerte.

Aquelarre a Masabakes

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Masabakes estará en la Tierra durante 1D6 horas, tiempo durante el que deberá ser agasajada reiteradamente.

✧ **Componentes:** No menos de veinte hombres, mujeres y animales.

✧ **Preparación:** Todos los participantes, mago incluido, deberán participar en una desenfadada orgía, lo más perversa y amoral posible.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito, Masabakes se presentará para asistir a la orgía. Ella controla a los incubos y súcubos (pág. 207) y las pruebas de lealtad que suelen llevar a cabo sus seguidores pueden ser las siguientes:

- † El mago debe seducir a una persona designada por la propia Masabakes. La víctima suele ser una persona de moral casta y pura, y puede incluso que del mismo sexo que el mago.
- † El mago debe prostituir a alguien que haya consagrado su vida a Dios.
- † El mago debe tomar como voto y muestra de adoración el copular solamente con animales, con niños de diez años de edad como máximo, o con ancianos que tengan, al menos, 55 años.

Aquelarre a Silcharde

✧ **Caducidad:** No aplicable.

✧ **Duración:** Silcharde no estará en la Tierra más de una hora.

✧ **Componentes:** Seis víctimas.

✧ **Preparación:** Las víctimas deberán autoinmolarse, sacrificarse de forma voluntaria, matarse por su propia



mano, aunque nada impide que lo hagan engañadas, hechizadas o drogadas.

✧ **Descripción:** Si tiene éxito la invocación, al morir la última de las víctimas, Silcharde se presentará en medio de una nube de vapores oscuros. Silcharde controla a las ondinas (pág. 210) y las pruebas de lealtad que suele exigir a sus seguidores pueden ser como las que aquí aparecen:

- † El mago debe convertirse, durante un tiempo determinado, en el líder de un grupo numeroso de personas (al menos 300).
- † El mago debe hacerse servidor de una persona de nivel social superior al suyo y subvertir los papeles hasta tal punto que su amo se convierta en su esclavo.
- † El mago debe someter a su voluntad y capricho absoluto a una persona escogida por Silcharde.
- † El mago debe provocar la muerte simultánea de al menos 50 personas, las cuales deben morir ahogadas.
- † El mago debe engañar a una persona escogida por Silcharde para que se dé muerte por su propia mano.

Aquelarre a Surgat

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Surgat no estará más de 1D3x10 minutos en la Tierra.
- ✧ **Componentes:** Un montón de oro, ya sea en forma de monedas, joyas, objetos de lujo, etc.
- ✧ **Preparación:** El mago, que puede llevar a cabo el aquelarre en solitario, debe encontrarse en un lugar donde haya acumulado mucho oro y llamar seis veces a Surgat en voz alta.
- ✧ **Descripción:** Si tiene éxito, Surgat se aparecerá en medio de nubes doradas. Surgat controla a los gnomos (pág. 205) y suele imponer pruebas de lealtad del siguiente tipo:
 - † Como muestra de adoración, el mago deberá llevar de forma permanente un collar de perro fabricado en oro alrededor de su cuello.
 - † El mago debe consagrar periódicamente importantes cantidades de riqueza a Surgat, el cual las recogerá utilizando a sus gnomos.
 - † El mago debe robar un tesoro sagrado escogido por el propio Surgat.
 - † El mago debe permitir de forma voluntaria que una parte de su cuerpo, eleida por el propio Surgat, se transforme en oro, lo que la dejará inútil.
 - † El mago debe hacer ostentación permanente de su riqueza, sean cuales sean las circunstancias que le rodeen o en el ambiente en el que se encuentre.

Aquelarre Menor

Invocación, magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** El demonio no estará sobre la Tierra más de una hora, a no ser que sea despedido antes por el mago.

- ✧ **Componentes:** Carbón de madera de aliso, incienso de romero, eléboro negro y azufre.
- ✧ **Preparación:** Tras dibujar sobre el suelo un pentágulo con el carbón se debe rodear de varios quemadores con incienso de romero, eléboro negro y azufre, al tiempo que se realizan una serie de oraciones y exhortaciones, diferentes para cada demonio en particular. Además, algunos demonios en concreto pueden contar con requisitos adicionales y, al igual que sucede con el resto de hechizos de Aquelarre, cada demonio menor tiene su propio hechizo de Aquelarre Menor, que debe ser aprendido de manera independiente: de esa forma, existe un Aquelarre Menor a Beherito, un Aquelarre Menor a Banastos, etc.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, el mago podrá invocar a uno de los demonios menores para hacerle una petición, la cual debe entrar dentro del campo de competencias del demonio en cuestión — Abigor, por ejemplo, Mariscal de las Hordas Infernales, estará encantado de llevar a cabo cualquier cometido que suponga muerte y destrucción —, aunque el demonio podrá solicitar del mago alguna cosa como contrapartida, lo que puede obligar al mago a tener que realizar un segundo aquelarre para efectuar el intercambio — la descripción del demonio es una buena fuente para obtener ideas —. En el caso de que el mago haya obtenido un éxito crítico, podrá obligar al demonio a obedecer la petición por esa vez, sin ninguna condición. Por el contrario, si el mago obtiene una pifia durante la invocación será destruido por el demonio de forma automática. En el caso de que simplemente haya fallado la tirada, el mago no habrá realizado correctamente el ritual, lo que suele conllevar ser condenado por el demonio a realizar un trabajo para él en un plazo de tiempo determinado, o ser arrastrado directamente a los Infiernos. De todas formas, consulta la descripción del demonio en cuestión, pues algunos de ellos tienen especificaciones concretas en caso de fallo o pifia en su invocación.

Horca de Bruja

Talismán, magia negra de origen popular.

- ✧ **Caducidad:** Hasta que sea destruido.
- ✧ **Duración:** Hasta que llegue a su destino.
- ✧ **Componentes:** Una rama con siete nudos, grasa humana, dos o tres ojos de lutines (diminutos demonios servidores), azufre, eléboro negro, una gota de sangre de silfo (pág. 212), tres plumas de cuervo, mandrágora —la planta, no la criatura—, y el último suspiro de un moribundo.
- ✧ **Preparación:** Este hechizo, que recibe también el nombre de Bastón de Viaje o simple y llanamente Escoba de la Bruja —una vez creado el talismán puede ser “disimulado” como tal—, proporciona un medio de transporte a medio camino entre el hechizo Alas del Maligno (pág. 149) y el de Polvos de Viaje (un poderoso ungüento de *vis sexta*). Para fabricarlo se debe grabar una serie de símbolos en la rama, realizando la parte final del encantamiento en un lugar donde se unan los elementos de tierra, agua y aire —por ejemplo, la cima de un acan-

tilado o una montaña cerca de una costa, río, lago, charca, etc. —, donde se debe hacer una buena fogata para poder contar también con el elemento del fuego. Al llegar maitines (medianoche) empezará la ceremonia que durará un total de siete horas, una por cada nudo de la rama, en la cual se irá consagrando el talismán a los elementos. Al finalizar, cuando ya esté casi amaneciendo, se engastarán los ojos en los extremos de la rama y se hará una conjuración final para intentar atrapar en la rama a uno de los vientos. Una vez creada la horca, sólo podrá ser utilizada durante la noche, para lo que será necesario que el mago se concentre en el lugar donde desea viajar y cabalgue la rama a modo de montura mientras activa el hechizo.

- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, la rama cobrará vida y se levantará por los aires, llevándose al brujo volando hasta el destino en el que había pensado. La horca irá siempre por el camino más corto, sin detenerse, aunque el mago podrá hacer pequeñas variaciones en el rumbo — más que nada para evitar cobertizos, montañas o miradas curiosas —. Si el alba sorprende al viajero encima de la rama, ésta irá perdiendo altura a medida que vaya saliendo el sol, hasta posarse suavemente junto a su jinete en el suelo; en cuanto vuelva a ponerse el sol de nuevo, la rama empezará a flotar y continuará su viaje, sin necesidad de volverla a activar, pudiendo llegar a dejar al mago en tierra si éste andaba despistado y no la tenía sujeta. Sólo es posible utilizar este talismán para llevar a sitios que sean conocidos para el mago, por tanto, imposible viajar al Infierno y a sitios similares —. Si se utiliza además el ungüento Alas del Maligno sobre el talismán, el mago tendrá un bonificador de +25% a la tirada de activación.

Misa Negra

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** La petición se concede en el acto.
- ✧ **Componentes:** Un sacerdote apóstata, una mujer hermosa, dos candelabros de oro pequeños, un cirio negro hecho de grasa de ahorcado, cáliz consagrado, niño nonato y sangre de niño bautizado menor de un año.
- ✧ **Preparación:** Para llevar a cabo el hechizo, el mago debe hacer que el sacerdote realice una parodia de la misa usando el cuerpo desnudo de la mujer como altar y realizando una comunión blasfema que utilice la carne y la sangre servida en un cáliz sagrado. Durante la ceremonia, el mago pronunciará las correspondientes salmodias mágicas, elevando una petición directamente a Lucifer, una petición que tenga fines lujuriosos, para conseguir el éxito, para destruir a una persona o simplemente para amasar más riquezas y poder.
- ✧ **Descripción:** Si se efectúa con éxito, la petición del mago se concede en el acto, lo que conlleva, por cierto, su condenación eterna. Claro que si el mago realiza una petición “benigna” (y dejamos al DJ la tarea de decidir

qué puede ser una petición benigna) o si obtiene una pifia en la tirada de lanzamiento del hechizo, todas aquellas personas que asistan a la misa (el mago, el sacerdote, la joven, etc.) morirán de una forma particularmente horrible.

hechizos de Vis Septima

Castigo de Frimost

Maleficio, magia negra de origen infernal.

- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Los efectos son instantáneos y permanentes.
- ✧ **Componentes:** Una estatuilla de cera.
- ✧ **Preparación:** Para llevar a cabo este terrible hechizo, el favorito del demonio Frimost que enseña a todos sus acólitos, el mago coge la figura de cera, mira a la víctima o simplemente piensa en ella y, a continuación, rompe la figura al tiempo que pronuncia las palabras correspondientes.
- ✧ **Descripción:** Si se activa con éxito el hechizo, la víctima morirá en el acto, y no tendrá ni tan siquiera derecho a hacer una tirada de RR. Claro que no sirve contra todas las criaturas, ya que los seres o criaturas que tengan una IRR del 125% o superior no se verán afectadas por el hechizo.

El mago puede repetir cuantas veces quiera el hechizo, siempre que le queden suficientes Puntos de Concentración y tenga a mano suficientes figuras de cera.

Elíxir de la Vida

Elixir Vitae

Talismán/Poción, magia blanca de origen alquímico.

- ✧ **Caducidad:** La poción nunca pierde sus poderes.
- ✧ **Duración:** Los efectos son permanentes.
- ✧ **Componentes:** La piedra sin nombre, agua corriente y un engaste de cobre y oro.
- ✧ **Preparación:** Lo primero que debe hacer el mago es encontrar la piedra sin nombre, una piedra azul y roja que se encuentra en las profundidades de los desiertos africanos y que es mucho más que una piedra. Una vez encontrada deberá ayunar y meditar durante cuarenta días y cuarenta noches para, a continuación, poner la piedra en el engaste de cobre y oro y hacerle una incisión en forma de pájaro. Luego tendrá que llevar la piedra a un lugar alejado del mundo de los hombres y dejarla en el agua que haya tomado de una fuente o río, y esperar a que pasen siete lunas llenas, tiempo durante el cual el mago rezará y meditará. Pasado ese tiempo dividirá el agua en dos partes, activará el hechizo y beberá de una de ellas.
- ✧ **Descripción:** Si se activa correctamente el hechizo, al beber el agua el mago adquirirá una total invulnerabilidad: las armas pueden herirle, pero jamás conseguirán matarle, ya que la pérdida de PV se detendrá siempre al llegar a 0 (no podrá tener nunca PV negativos) y los Puntos de Vida perdidos los curará de forma natural a una tasa igual a 1 PV diario, sin posibilidad alguna de empe-



orar. Además será completamente inmune a la vejez, a las enfermedades y al veneno.

La única forma de que el mago muera es bebiendo la segunda parte del agua o que esa parte se derrame y caiga al suelo. Si sucediera alguna de las dos cosas, el hechizo se desvanecería y el mago sería a partir de entonces una persona como otra cualquiera, curando a la velocidad normal y recibiendo el daño de la manera habitual. Eso sí, la piedra sin nombre perdería todas sus facultades y, si se deseara repetir el hechizo, sería necesario iniciar la búsqueda de otra.

Gran Aquelarre

Invocación, magia negra de origen infernal.

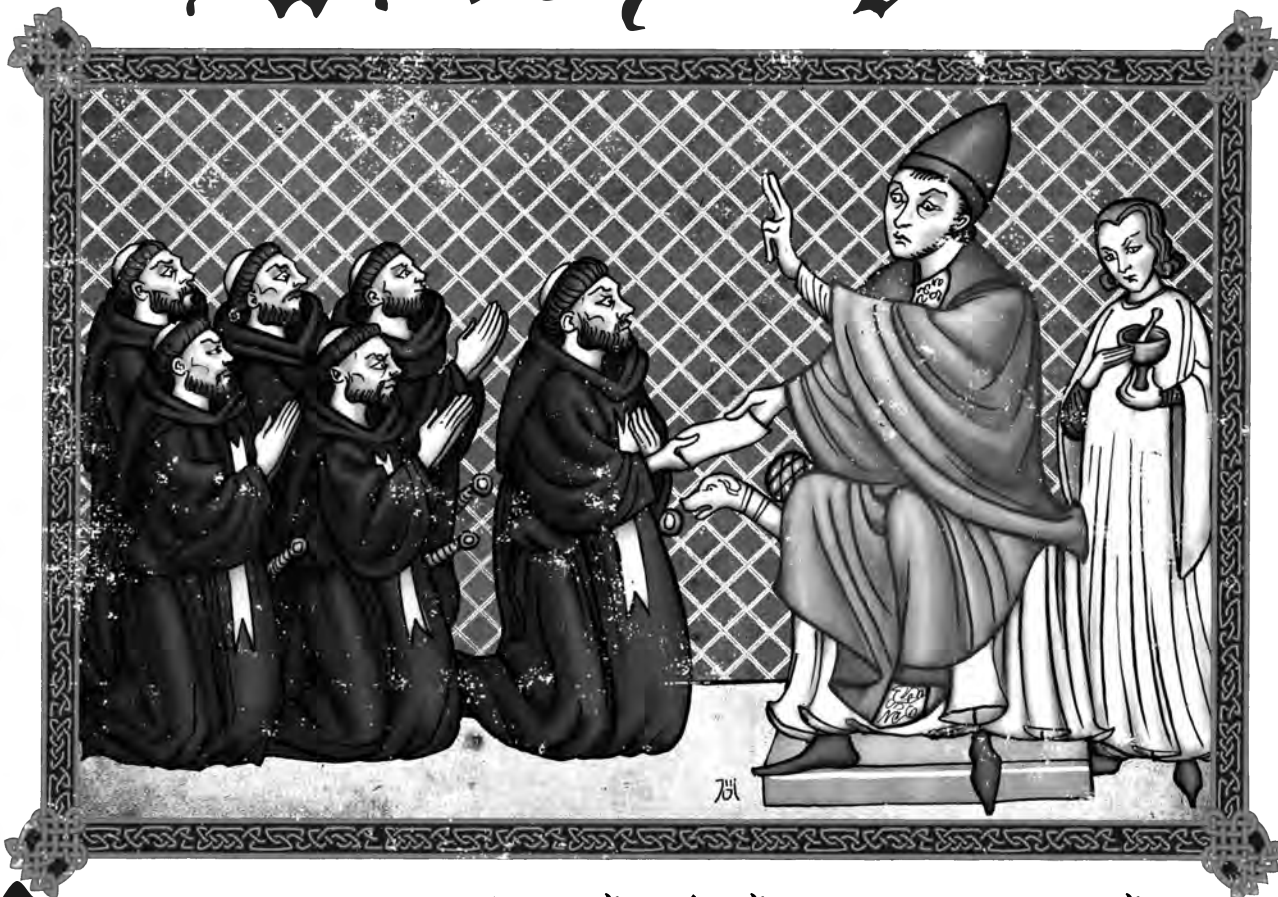
- ✧ **Caducidad:** No aplicable.
- ✧ **Duración:** Los grandes demonios no permanecerán en la Tierra más de unos instantes.
- ✧ **Componentes:** Velas de sebo humano, vaso de cobre con sangre humana, incienso sagrado, alcanfor, aloes, ámbar gris, estoraque, sangre de macho cabrío, de topo y de murciélago, cuatro clavos del ataúd de un condenado, cabeza de un gato negro alimentado con sangre humana, murciélago ahogado en sangre, cuernos de macho cabrío y la cabeza de un parricida.
- ✧ **Preparación:** Una semana antes de llevar a cabo la invocación el mago debe abjurar de la religión en la que crea y

“purificarse” mediante el sacrificio de una persona, cominciando durante ese tiempo sólo pan negro y sangre de la persona sacrificada sazonada con especias (hierbas aromáticas) y bebiendo abundante vino mezclado con jugo de adormideras. Pasado ese tiempo el mago ya está preparado para llevar a cabo la ceremonia del Gran Aquelarre, que debe celebrarse en la noche de un viernes al sábado en un lugar solitario y abandonado, como un cementerio, la cripta de un convento desahuciado, el lugar donde se haya cometido un asesinato o un viejo templo pagano. La ceremonia es un complicado ritual que requiere varias horas en las que se utilizan todos los componentes para llevar a cabo una ofrenda a los grandes poderes infernales, solicitando su aparición.

- ✧ **Descripción:** Si se realiza correctamente el hechizo, al finalizar la ceremonia se presentará ante el mago uno de los grandes demonios o incluso puede que el mismísimo rey de los Infiernos, el propio Lucifer. El mago podrá hacer tratos con ellos, ponerse a su servicio u obtener el control de las diferentes clases de demonios elementales. Las ganancias que puede obtener el mago son muchas, pero también son muchas las pérdidas, ya que cualquier fallo durante la preparación del hechizo o durante la tirada de activación —tirada para la que no se admite el uso de la Suerte— supone el descenso automático a los Infiernos para el mago y para todos los que le rodean.

Part VII:

Arg Theológica



Donde se contemplarán los poderosos pilares de la Fe, la única et verdadera fuerza que mueve el Cosmos y que sólo los ciegos y los locos rechazan, pues allí donde se muestra la Luz Divina la oscuridad de la Noche Eterna se aleja.



OMO ya vimos en el capítulo VI, en el mundo de *Aquelarre* hay un enfrentamiento entre dos realidades. Por una parte está el mundo Irracional, del que forman parte la noche, la fantasía, la magia y el Diablo. Pero existe otro, el mundo Racional, del cual forman parte el día, el ser humano, las ciencias... y la Divinidad — llamémosla como queramos: Dios, Yahveh o Allah —. El primer mundo controla los

hechizos, las invocaciones y los maleficios. El segundo cuenta con los sacramentos, los milagros y la Fe.

El primero es poderoso. Y el segundo, también.

Recordad pues las palabras del Evangelio: “El que cree en mí hará las obras que yo hago y las hará aún mayores que éstas” (*San Juan 14, 12*).

Consideraciones Iniciales



ESTE capítulo tratará sobre las herramientas que Dios pone a disposición de los verdaderos creyentes: los Rituales de Fe, denominados en ocasiones ritos o poderes de fe, permitirán que un personaje religioso, si su creencia es lo bastante sólida, obre grandes prodigios y milagros, ayudándole a sobrevivir unos días más en el mundo plagado de criaturas infernales y diabólicas de *Aquelarre*.

Pero antes de comenzar debemos hacer una advertencia: los rituales de fe pretenden unificar en un único sistema de reglas una enorme diversidad de creencias, tantas como las que diferencian a las tres grandes religiones medievales de la Península. Ante tan hermoso panorama, nos hemos tomado la libertad de utilizar en la mayor parte de los rituales el punto de vista cristiano — más que nada por tratarse de la religión más extendida en el Medievo occidental —, añadiendo siempre que han sido posibles unos breves comentarios sobre la visión judía y musulmana del ritual. Animamos desde aquí a los Directores y Jugadores a que modifiquen los rituales a su gusto y conveniencia, y así poder utilizarlos en sus partidas sin problemas.

Los Elegidos de Dios

No todo el mundo está capacitado para llevar a cabo los rituales de fe, ni mucho menos. Para conseguirlo hay que ser una persona extremadamente creyente, con una fe a prueba de tentaciones, tan sólida y firme que pueda vencer a los pequeños y grandes desafíos que acontecen en la vida. Muy pocos son los que lo consiguen, muchísimo menos los que mantienen viva la llama y extremadamente raros los que rozan la santidad en vida.

Como ya vimos en el capítulo de creación de personajes, para poder utilizar rituales de fe desde el inicio del juego es necesario que nuestro personaje posea un porcentaje mínimo de 50% en Racionalidad, otro 50% en la competencia de Teología — basada en la religión que profese: Teología (Cristiana) para sacerdotes, Teología (Judía) para rabinos, etc. — y que haya sido ordenado como sacerdote o similar en su religión, o sea, que posea alguna de las siguientes profesiones: caballero de orden militar, clérigo, derviche, *ghazi*, goliardo, monje, rabino, sacerdote y ulema.

Si el personaje posee una profesión diferente, no podrá llevar a cabo los rituales de fe, al menos en principio, ya que es posible conseguirlo en el futuro si lo desea. Para ello será necesario que su Racionalidad y su Teología aumenten hasta el 50%, que no haya vendido o perdido su alma, que no tenga tratos con el Demonio, que no conozca ningún hechizo de magia negra — el simple conocimiento empaña el alma —, que no haya sido maldecido por Dios — a los que Dios expulsa no acostumbra a recibirlos de nuevo; lo del hijo pródigo es la excepción que confirma la regla — y que sea ordenado en una religión — normalmente en la suya, pero se han dado casos de *tornadizos* relevantes —, para lo que de-

berá pasar por el ritual de Ordenación (pág. 174). Si cumple todos estos requisitos, que no son precisamente moco de pavo, el personaje adquiere a partir de entonces una profesión eclesiástica y puede utilizar rituales de fe.

Eso sí, si en algún momento el personaje ve reducida su Racionalidad por debajo del 50% o le ocurre alguna otra catástrofe similar (como vender su alma, aprender magia negra, tratar con el Diablo o ser maldecido por Dios, por ejemplo), perderá la capacidad de utilizar rituales de fe, al menos hasta que se revierta lo ocurrido: aumente su Racionalidad, recupere su alma, consiga que Dios le perdone (si es que puede), etc. Hasta entonces, aun teniendo una profesión religiosa, no será capaz de invocar los poderes que antaño le pertenecieron. Por eso debemos recordar que, aunque los personajes que quieran usar rituales de fe deben ser sacerdotes o estar ordenados, no todos los que están ordenados o son sacerdotes pueden usar estos rituales. Creo que ya me entiendes, ¿verdad?

Claro que también puede suceder el caso contrario y que con el tiempo el personaje decida que ha llegado el momento de iniciar el camino de la santidad, para acceder a los más poderosos rituales de fe. Sin embargo, desde aquí avisamos que no es viaje sencillo ni fácil, pues en pleno siglo XIV la imagen del santo guerrero, como la de San Jorge, ya no se estila, y la visión del santo es mucho más mística, como la de San Francisco de Asís o Santo Domingo. De todas formas, si está dispuesto a conseguirlo, deberá cumplir las siguientes condiciones:

- ✦ No deberá poseer ningún bien material, ni siquiera la ropa que lleve puesta, que debe ser, además, lo más sencilla posible. Nada, por tanto, de armaduras ni yelmos.
- ✦ No usar, ni tan siquiera ceñir, arma alguna (del tipo que sea).
- ✦ No usar jamás de los jamases la violencia, ni siquiera para defenderse de un ataque.
- ✦ Respetar y amar a todas las criaturas de Dios, ya sean plantas, animales, personas o criaturas irracionales (excepto las de naturaleza infernal, de las que, en todo caso, debes apiadarte como almas perdidas que son).
- ✦ Llevar una vida de austeridad y meditación.
- ✦ Practicar la castidad y el ayuno.
- ✦ Abandonar a su familia para entender mejor los misterios de Dios.
- ✦ No relacionarse con aquellas personas que hacen de la violencia su forma de vida, excepto si deseas convertirlos y apartarlos del camino del mal.
- ✦ Tener una Racionalidad del 100%.

Si el personaje consigue cumplir todos estos requisitos, podemos decir que ha alcanzado la santidad.

PUNTOS DE FE

Puncta Fidei

Ya en capítulos anteriores hemos comentado la existencia de los Puntos de Fe —o, de forma abreviada, PF—, pero es hora de adentrarnos más profundamente en su descripción. En términos religiosos, la fe es la creencia en los dogmas de una religión sin más razón que esa propia creencia, diga lo que diga la ciencia, la experiencia o la razón. Es, por tanto, una confianza ciega —el término “fe” procede del latín *fides*, que significa “confiar”— por parte de la persona en la religión que profesa, y es más fuerte y más sólida cuanto más cree en ella.

En términos de juego, los Puntos de Fe miden la solidez de esa creencia, la fuerza de las convicciones religiosas del personaje, y se calculan de una manera muy similar a los Puntos de Concentración, pues son el 20% de la Racionalidad del personaje, redondeando hacia arriba, y aumentarán o disminuirán conforme suba o baje la RR del personaje.

Exemplum: Lope ha decidido acabar de una vez por todas con la amenaza que supone la existencia de la meiga Carmela de Rodrigo, pero ahora que no cuenta con el apoyo de su amigo Micol, que abandonó hace poco Burgos, opta por recurrir a la siempre dispuesta sor Recareda Ibarreñez para que le ayude en la tarea. Para ello, acude al monasterio de las Huelgas, pero por desgracia y sin que él lo supiera, una lamia al servicio de Carmela ha seguido al cortesano y al verle entrar en tan sagrado recinto, ha decidido esperar fuera. Al cabo de un momento, la lamia ve salir del monasterio a Lope acompañado de sor Recareda, y decide atacarlos por sorpresa, aprovechando que ambos pasean sintiéndose seguros tan cerca de un recinto sagrado. Por suerte para Lope, el cortesano consigue vislumbrar en el último momento a la criatura infernal, que se abalanza sobre ellos mostrando sus retorcidas garras y sus dientes inhumanos. Tras apartar a la monja a un lado, Lope desenvaina la espada y, aunque sufre algunas heridas en el costado, consigue abatir a la lamia.

Sor Recareda Ibarreñez tenía una RR del 70% y posee, por tanto, 14 Puntos de Fe. Cuando la lamia se muestra ante ellos como lo que es, una criatura irracional, la monja debe hacer una tirada de IRR y, tras fallarla, ve como su IRR aumenta en 1D10 puntos: tira el dado y saca un 5. La IRR aumenta en 5 puntos y la RR, por tanto, disminuye en esa misma cantidad, con lo que baja a 65%. Los Puntos de Fe disminuyen igualmente a 13.

Pero una vez que Lope consigue destruir a la criatura, y como lo ha hecho sin recurrir a magia o hechizo alguno, sor Recareda debe aumentar su RR en otro 1D10: hace la tirada y obtiene un bonito 8. Ahora su RR ha subido a 73% (65+8) y sus Puntos de Fe son 15. Está claro que el encuentro no ha hecho más que reforzar sus convicciones sobre la fiabilidad del mundo irracional...

Hasta aquí puedes pensar que los Puntos de Fe son similares a los Puntos de Concentración pero en el ámbito racional. Pues temo que tendremos que contrdecirte, ya que al contrario que los PC, que se gastan para lanzar hechizos, los Puntos de Fe no se reducen al realizar rituales de fe. Al contrario, se requieren todos ellos. Me explico. Para utilizar un ritual de fe, es necesario tener una cantidad determinada de PF: si no la tienes, no lo puedes usar; si la tienes, puedes, pero, y esto es muy importante, los Puntos de Fe no se reducen por eso, sino que permanecen inalterados. Esto no quiere decir que un personaje tenga siempre los mismos PF, ya

que aumentarán o disminuirán según suba o baje la RR, como hemos visto anteriormente, o también si el personaje no sigue las doctrinas de su religión y mancha su fe con el estigma del pecado, como veremos en la sección de “Pecados y Penitencias” (pág. 187).

Exemplum: Tras el enfrentamiento con la lamia, sor Recareda comprende que el peligro de la meiga Carmela es mucho mayor de lo que pensó en un principio, así que decide ayudar a Lope, aunque antes de iniciar la búsqueda de la bruja lo convence para que reciba la absolución de sus pecados²⁴, y así iniciar el trabajo “limpio a los ojos de Dios”: el ritual de Absolución es de *prima ordo* (orden primera) y, como todos ellos, sólo requiere tener 10 PF. Como sor Recareda dispone de 15, puede llevar a cabo el ritual sin problema alguno y una vez realizado, seguirá teniendo sus 15 PF intactos.

CONSILIUM ARBITRO: MUJERES Y RELIGIÓN

Conocidas son las enormes diferencias que existen entre las tres grandes religiones monoteístas del Medievo, pero existe una cuestión en la que las tres mantienen similares puntos de vista: que la mujer no sólo es distinta al hombre, sino que causa y provoca el pecado —entre otras cosas—. Por ello, la mujer tiene vetados los escalafones superiores de las jerarquías eclesíásticas.

Si pretendemos jugar una campaña de *Aquelarre* cien por cien histórica, los personajes femeninos que deseen utilizar rituales de fe lo van tener mucho más difícil que sus contrapartidas masculinas. Pero como esto es, al fin y al cabo, un juego, podemos realizar algunas salvedades si el Director de Juego lo ve conveniente. A fin de cuentas, en un mundo en que los humanos conviven con duendes, demonios y magos, que exista una mujer que se salte a la torera convencionalismos y prejuicios culturales tampoco es pedir demasiado.

Las únicas profesiones religiosas que están abiertas al mundo de la mujer serán las de caballero de orden militar (consulta la descripción), monje y, con salvedades, goliardo. Como ves, todas pertenecen a la religión cristiana. Pero nada impide que una mujer judía o musulmana con una fuerte devoción pueda llevar a cabo algún que otro milagrito. Por tanto, cualquier mujer puede utilizar todos los rituales de fe, exceptuando Absolución, Ordenación y Excomunión (ya que implican un trato directo con un superior eclesíástico), y en el caso de aquellos rituales que se consideran al mismo tiempo sacramentos (Bautismo, Matrimonio, etc.) o el ritual de Procesión, el ritual deberá ser efectuado por un sacerdote (no es necesario que sepa utilizar rituales de fe), al que ella ayudará y asistirá durante la celebración del ritual, haciendo la PJ también la tirada para producir los efectos deseados.

²⁴ *Addenda:* Rigurosamente hablando, el rito cristiano de la absolución debe ser realizado por un sacerdote, no por una monja, pero recuerda lo que dijimos en el “*Consilium Arbitro: Mujeres y Religión*”. Diremos simplemente que sor Recareda escucha a Lope y después le asegura que su arrepentimiento parece sincero y que seguro que Dios sabrá perdonarle, consiguiendo los mismos resultados.

El Poder de la Fe



A HORA que ya sabemos en manos de quién delega Dios parte de su poder y cómo podemos medir la fuerza de la fe de un personaje, vamos a adentrarnos en los poderes divinos en sí, los rituales de fe, toda una serie de ritos y ceremonias con los que los personajes religiosos solicitan la ayuda de Dios para llevar a cabo determinadas tareas o para que la gracia de la Divinidad descienda sobre ellos mismos o sobre otras personas, objetos o lugares. Para ello, vamos a tratar aquí qué tipos de rituales de fe existen, cómo se puede aprender a utilizarlos y cómo se realizan.

ORDINES

Los rituales de fe son, en esencia, manifestaciones del poder divino que rodean o que emanan de un personaje que ha dedicado su vida a la religión y que posee la suficiente confianza en su Dios como para servir de conducto de Su Palabra y Su Obra.

Pero no todas estas manifestaciones muestran la misma fuerza y, por tanto, no todas ellas requieren del personaje la misma dedicación. Para diferenciar unos rituales de otros existen los *ordines* (*ordo* en singular), una palabra latina de género masculino que significa “orden o sucesión” (referido a sucesión de algo), que es utilizada principalmente en el seno de la Iglesia para diferenciar los distintos grados de compromiso que adquieren los sacerdotes ordenados —palabra, por cierto, que también procede del término *ordo*—. Cada uno de los rituales de fe se encuentra dentro de uno de estos *ordines*, que se ordenan de forma numérica de menor a mayor importancia: de esta forma, podemos encontrar rituales de *primus ordo*, de *secundus ordo*, de *tertius ordo*, etc., aumentando su “poder” (por decirlo de alguna manera) cuanto mayor sea su número (por ejemplo, un ritual de *tertius ordo* será mayor que uno de *primus ordo*).

Naturalmente, esta división en *ordines* es un convencionalismo que utilizaremos en el juego para simplificar el uso de rituales de fe, y no debe utilizarse como si fuera un término histórico verdadero, pues ningún sacerdote o rabino de la época dirá que es capaz de realizar, por ejemplo, los rituales hasta *quartus ordo*. En todo caso asegurarán que su fe es lo bastante fuerte como para alejar a los demonios y cegar a los temerosos de Dios²⁵.

APRENDIZAJE DE RITUALES

Como ya vimos en el capítulo de creación de personajes (pág. 41), el número de rituales que conoce un personaje se basa en el porcentaje que posee en la competencia de Teología, tal y como aparece recogida en la Tabla de Rituales de Fe Iniciales, que repetimos aquí por comodidad para el lector:

Tabla de Rituales de Fe Iniciales

Teología del Personaje	Rituales de Fe conocidos
50% - 70%	Todos los Rituales de Primus Ordo
71% - 85%	Todos los Rituales de Secundus Ordo
86% - 95%	Todos los Rituales de Tertius Ordo
96% - 100%	Todos los Rituales de Quartus Ordo
101% - 120%	Todos los Rituales de Quintus Ordo
121% o superior	Todos los Rituales de Sextus Ordo

La tabla nos viene a decir, por tanto, que si un personaje religioso posee un porcentaje en Teología del, pongamos por caso, 80%, conocerá todos los rituales de *secundus* y de *primus ordo*. Otra cosa es que pueda o no utilizarlos en un momento dado, pero de eso hablaremos más tarde.

Todo esto está muy bien para personajes recién creados, que suponemos que habrán estudiado las Sagradas Escrituras y habrán asistido el tiempo suficiente al seminario, a la *madrása* o a la escuela rabínica como para aprender a utilizar más o menos correctamente los ritos y ceremonias de su religión. Pero si se trata de un personaje que aumenta su Teología durante el juego, es necesario explicar claramente cómo aprende los nuevos rituales de fe, ya que éstos no aparecen por arte de magia —nunca peor dicho— en su cabeza.

Cuando un personaje religioso aumenta lo suficiente su porcentaje en Teología como para aprender nuevos rituales de fe (por ejemplo, si sube más allá del 71% podrá aprender los rituales de *secundus ordo*), el PJ deberá pasar un tiempo memorizando, estudiando y orando para que todos los rituales que ahora se ponen a su alcance puedan ser aprendidos de una forma conveniente. Este tiempo será mayor, cuanto mayor sea el *ordo* al que se accede, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Tabla de Tiempo de Aprendizaje de Rituales de Fe

Ordo de los Rituales	Tiempo de Aprendizaje
Primus Ordo	Un mes
Secundus Ordo	Dos meses
Tertius Ordo	Tres meses
Quartus Ordo	Seis meses
Quintus Ordo	Un año
Sextus Ordo	Dos años

Una vez pasado este tiempo, el personaje tendrá que hacer una tirada de RR para comprobar si ha entendido correctamente la forma de utilizar los rituales: si tiene éxito, podrá utilizar a partir de ese momento todos los nuevos rituales de esa *ordo*. Si falla, deberá volver a estudiar durante el mismo tiempo y volver a hacer de nuevo la tirada de RR. En el caso de que el personaje aumente su porcentaje en Teología lo bastante como

²⁵ *Addenda*: Aunque también es cierto que en uno de los últimos escritos del obispo Diego de Deza, sucesor de Torquemada como inquisidor general de Castilla en su casi desconocido *Codex Inquisitorius* (fechado en 1522, un año antes de su muerte), la frase “opus est tertii ordinis instrumentis uti posse” deja abierta la puerta a la controversia en este aspecto.

para aprender rituales de fe de sucesivas *ordos* (por ejemplo, si un PJ sube de 70% a 86% en Teología en muy poco tiempo pasará de la *primus ordo* a la *tertius ordo*), habrá de aprender primero los rituales de menor *ordo* y una vez los comprenda podrá comenzar a estudiar los rituales del *ordo* mayor.

Lo que le debe quedar claro al personaje es que el estudio de los rituales de fe es un asunto de todo o nada: o se aprenden todos los rituales de la *ordo* correspondiente, o no se aprende ninguno. Además, el tiempo que se pasa estudiando y orando para poder utilizar los rituales es un tiempo que no puede utilizarse en otros menesteres, ni para la enseñanza ni para el ejercicio de la profesión (véase los apartados correspondientes en el capítulo II, págs. 82 y 84), aunque es posible irse de aventuras, siempre y cuando no le ocupen más del 10% del tiempo de estudio (lo que viene a ser, aproximadamente, tres días por mes de estudio).

Exemplum: *Sor Recareda posee una Teología del 90%, pero nunca se había preocupado de aprender los rituales de quartus ordo, ya que no suele utilizarlos. Pero ahora que es necesario localizar a la pérfida Carmela de Rodrigo, decide ponerse a estudiar, pues piensa para sí que todas las armas que nos ofrezca el Señor contra el maligno deben ser útiles en el momento que corresponda.*

Consultamos la tabla y vemos que para aprender los rituales de quartus ordo es necesario pasar seis meses estudiando: pasado ese tiempo, la monja hace una tirada de RR, que tenía a 73%. Tira los dados y obtiene un 34, más que suficiente para aprender todos los rituales de quartus ordo. Si hubiera fallado no habría aprendido nada y, lo que es peor, tendría que pasar otros seis meses estudiando para volver a repetir la tirada.

Otra cosa que debe quedar clara, especialmente a los Directores de Juego, es que los rituales de fe son el resultado de la fuerza de la fe en una persona determinada, por lo que muy pocos personajes, tanto jugadores o no jugadores, tendrán acceso a su utilización, primero porque los requisitos que exigen son muy elevados (la mayor parte de las profesiones eclesiásticas comienzan el juego con un porcentaje en Teología del 60%, y muchos sacerdotes no suben de ahí en toda su vida) y, segundo, porque muchas personas ni siquiera se preparan para utilizarlos, ya sea por dejadez, desidia o porque, en realidad, todo este asunto de la religión les importa un bledo y sólo han entrado en la Iglesia para medrar. Los rituales de fe, por tanto, son un bien escaso: tenlo en cuenta.

CEREMONIAS

Junto a la *ordo*, otro de los aspectos más importantes de los rituales de fe es la ceremonia, el rito concreto que debe llevar a cabo el personaje para “activar” su poder y poner en marcha los efectos concretos del ritual, y cambia enormemente de un ritual a otro, ya que algunos requieren como ceremonia poco más que una oración y otros, sin embargo, necesitan grandes aglomeraciones y extraños requisitos. La ceremonia es, por tanto, una condición sine qua non del ritual, una serie de gestos, palabras y movimientos que el personaje ha de llevar a cabo de forma obligatoria para poder activarlo. Si no lo hace, o si algo le interrumpe

durante la celebración, el ritual falla automáticamente y tendrá que comenzar de nuevo.

El tiempo exacto que puede durar una ceremonia variará de un ritual de fe a otro, pues cada uno es diferente, y aunque en la descripción de cada uno de ellos aparece un tiempo concreto, debe ser considerado en todo momento como un tiempo ideal, que el Director de Juego debe ampliar o reducir para acomodarlo a las condiciones existentes en la partida. Además, cada religión utiliza una ceremonia distinta y, aunque en algunos de los rituales encontrarás descripciones de diferentes tipos de ceremonias según la religión, no todos tienen ese grado de detalle, por lo que desde aquí animamos a los jugadores y al DJ a detallar exactamente el tipo de ceremonia que se requiere para rituales de origen judío o islámico.

Algunas criaturas, especialmente las que proceden de la esfera celestial, como los ángeles y los arcángeles, tienen la capacidad de utilizar rituales de fe, pero de manera similar a lo que ocurre con las criaturas irracionales y los componentes de los hechizos, una criatura no tiene que llevar a cabo ceremonia alguna para activar un ritual: simplemente lo lleva a cabo.

UTILIZACIÓN DE RITUALES

Llega pues el momento de saber cómo puede utilizar un personaje un ritual de fe, para lo que iremos paso a paso, explicando detalladamente cada uno de los procesos. A partir de este momento, para simplificar, usaremos la palabra “sacerdote” para referirnos al personaje que activa un ritual —pertenezca a la religión que pertenezca— y “receptor” a la persona o criatura que vaya a recibirlo.

I. Puntos de Fe

Antes de comenzar el proceso de lanzamiento de un ritual de fe, el sacerdote debe comprobar si cuenta con los suficientes Puntos de Fe para llevarlo a cabo. Los rituales de fe exigen un determinado grado de pureza para utilizarlos, y eso se mide por la cantidad de Puntos de Fe con que cuente el sacerdote: cuanto mayor sea el *ordo* del ritual, mayor será la cantidad de Puntos de Fe que debe poseer el sacerdote antes de iniciar la ceremonia, tal y como se muestra en la tabla inferior. Recuerda además que los Puntos de Fe pueden verse reducidos si el sacerdote no lleva una vida acorde a los preceptos de su religión (véase “Pecados y Penitencias”, pág. 187).

Tabla de Puntos de Fe

Ordo de los Rituales	Puntos de Fe Requeridos
<i>Primus Ordo</i>	10
<i>Secundus Ordo</i>	13
<i>Tertius Ordo</i>	15
<i>Quartus Ordo</i>	18
<i>Quintus Ordo</i>	20
<i>Sextus Ordo</i>	20

De esta forma, un sacerdote que desee utilizar, por ejemplo, un ritual de *tertius ordo* debe contar con la nada despreciable cantidad de 15 PF; en el caso de que tenga menos Puntos de Fe, no podrá realizar el ritual, ya que su fe no es lo bastante sólida como para invocar la Gracia Divina. Además, algunos rituales de fe exigen

que el sacerdote se encuentre en estado de gracia, lo que quiere decir que, además de disponer de los suficientes PF para efectuar el ritual, el sacerdote debe tenerlos al máximo, sin haber perdido ninguno por algún pecado cometido. Explicaremos más detalladamente el término “estado de gracia” en la sección “Pecados y Penitencias” (pág. 187).

Exemplum: Para intentar obtener alguna información fiable sobre la guarida en la que se oculta la páfida Carmela de Rodrigo, sor Recareda decide recurrir al ritual de Revelación. Se trata de un ritual de secundus ordo, por lo que sólo requiere 13 PF: como sor Recareda posee 15, no le supone ningún problema.

II. Ceremonia

Una vez que el sacerdote comprueba que cuenta con los suficientes Puntos de Fe como para realizar el ritual, deberá iniciar la ceremonia de dicho ritual, utilizando cuando sea posible la que corresponda a su religión. Como ya dijimos anteriormente, el tiempo exacto que se requiere para llevar a cabo una ceremonia se fundamenta tanto en el tiempo base que se indique en la descripción del ritual como en las posibles modificaciones que aplique el Director de Juego a ese tiempo, basándose en las condiciones que rodeen al sacerdote durante su ejecución. No será lo mismo, por tanto, celebrar un matrimonio entre dos jóvenes fogosos que están deseando terminar para consumir el sacramento que asistir a un matrimonio de la realeza, con toda su pompa y su protocolo.

En el caso de que se trate de una ceremonia que pueda llevarse a cabo en un solo asalto, el sacerdote tendrá que gastar sus dos acciones de combate como mínimo para activar el ritual, por pequeña que sea la ceremonia que se necesite —incluso la más breve de las oraciones requiere una enorme concentración para que alcance su destino, así que no te suelte nadie la frase “yo rezo mientras ataco”—. En el caso de ceremonias que duren más de un asalto, una vez celebradas es necesario activarlo pasando un asalto completo musitando las últimas oraciones del ritual, lo que también requiere las dos acciones de combate. Naturalmente, tanto en un caso como en otro, el sacerdote tendrá que realizar su correspondiente tirada de Iniciativa para aquellos casos en que sea necesario saber si el ritual tiene efecto antes que el resto de acciones de los demás personajes implicados en la escena, tal y como se indica en el capítulo sobre combate (pág. 99).

Exemplum: Ahora que ya sabemos que la monja cuenta con los Puntos de Fe suficientes para llevar a cabo el ritual de Revelación, sor Recareda se pone manos a la obra con la ceremonia del ritual: para ello, la monja se aísla en su celda del convento, indicando al resto de la congregación que no la molesten durante todo un día, tiempo que sor Recareda pasará ayunando y rezando. Pasado ese tiempo, la monja se dormirá.

III. Calcular el Porcentaje

Tras completar la ceremonia, llega el momento de calcular el porcentaje de que dispone el sacerdote para llevar a cabo el ritual de fe. Al tratarse de un ritual, que requiere dominar determinadas oraciones y ritos de la religión, el porcentaje base será igual a la competencia de Teología del sacerdote, que irá aumentando o disminuyendo basándonos en los siguientes modificadores:

✧ **Realización de la Ceremonia:** Las ceremonias que aparecen descritas en los rituales de fe presuponen que el

sacerdote la realizará sin ocultarse, utilizando los gestos que vea convenientes y el tono de voz más elevado que pueda —sobre todo si está en una catedral—. Pero eso no será siempre posible, ya sea porque el sacerdote esté atado, amordazado o esté siendo martirizado, Dios no lo quiera, arrancándole la lengua y cortándole las manos —paso previo, como todo el mundo sabe, a la ejecución por parrilla—. En estos casos, el sacerdote reducirá en -25% su porcentaje si lleva a cabo la ceremonia con gestos leves, o incluso -50% si no hace gesto alguno; igualmente, si usa un tono de voz baja o susurrante, también se verá reducido en -25% el porcentaje, y en -50% si no abre la boca en toda la ceremonia. Como comprenderás, estos penalizadores se suman si se reducen al mismo tiempo los gestos y la voz: por ejemplo, sería posible utilizar un ritual sin gestos y sin voz, pero se tendría un penalizador total de -100%.

✧ **Pérdida de Concentración:** Durante todo el tiempo que dure la celebración de la ceremonia, el sacerdote debe estar concentrado en ella y sólo puede llevar a cabo acciones simples, como caminar pausadamente, hablar lo justo, beber —si la ceremonia se lo permite— y acudir de cuando en cuando a hacer sus necesidades. Por eso, si algún acontecimiento externo al sacerdote puede hacerle perder la concentración —que le griten al oído, una batalla cercana, un demonio enfurecido que se lanza a su garganta, etc.—, tendrá que efectuar una tirada de Templanza: en caso de fallarla, el sacerdote pierde la concentración y debe comenzar la ceremonia de nuevo. Si el motivo de la pérdida de la concentración es un ataque sobre el sacerdote, tendrá que hacer igualmente una tirada de Templanza, pero aunque tenga éxito, el porcentaje de lanzamiento se verá penalizado en un -10% por cada PD que haya recibido el sacerdote, lo que representa la distracción que el dolor de la herida lleva consigo.

✧ **Ordo del Ritual:** Como dijimos anteriormente, el ordo de un ritual determina su grado de poder, su magnitud. Por tanto, a mayor ordo, más poderoso resultará un ritual. De igual manera, cuanto más alto sea el ordo del ritual, mayor dificultad entrañará su realización, ya que la ceremonia exigirá del sacerdote un mayor número de conocimientos y de implicación, lo que, en términos de juego significa que habrá una penalización al porcentaje de lanzamiento según el tipo de ordo, tal y como se muestra en la siguiente tabla:

Modificador al Lanzamiento según Ordo	
Ordo del Ritual	Modificador al Porcentaje
Primus Ordo	-0%
Secundus Ordo	-20%
Tertius Ordo	-40%
Quartus Ordo	-60%
Quintus Ordo	-80%
Sextus Ordo	-100%

Una vez determinados todos los posibles modificadores, calculamos el porcentaje final que tiene el sacerdote para realizar el ritual. Recordamos que aunque los modificadores reduzcan el porcentaje por debajo de 0%, siempre existe la posibilidad de obtener un éxito automático con una tirada de entre 01 y 05, tal y como se explica en el capítulo II (pág. 62). Además, y esto es muy importante, no es posible utilizar Suerte para modificar el resultado de la activación de un ritual: en asuntos divinos me temo que la mala o buena fortuna no tiene mucho que ver, sino la fuerza de la fe, los conocimientos del sacerdote y su convicción.

Exemplum: *Mientras la monja duerme, vamos a aprovechar para calcular el porcentaje exacto que tiene sor Recareda para activar el ritual de Revelación. Partimos de un porcentaje base que es igual a la competencia de Teología de la monja, que es de nada más y nada menos del 90%. Al encontrarse sola en su celda ha podido utilizar sin problema los gestos y las palabras correctas, por lo que no se le cuenta penalizador alguno por ese motivo. Tampoco ha perdido la concentración en ningún momento, ya que sus compañeras de convento han sido consideradas con su deseo de retirarse a orar y ni siquiera la han avisado a la hora de las misas. Claro que al tratarse de un ritual de secundus ordo, es necesario penalizar el porcentaje con un -20%, dejándole un porcentaje final de 70%, que no está nada mal.*

IV. Resultado

Tras lanzar los dados, comparamos el resultado obtenido con el porcentaje que tenía el sacerdote para realizar el ritual, lo que nos da cuatro posibles resultados:

✧ **Éxito:** El ritual se ha llevado a cabo correctamente, y la Divinidad ha tenido a bien mostrar un poco de su omnipresencia y su Gracia, utilizando al sacerdote como canalizador de la misma. Si el receptor del ritual era el propio sacerdote, los efectos se dejarán sentir de inmediato, pero en el caso de que el ritual se utilizara para afectar de forma directa a otra persona, ésta tendría derecho a realizar una tirada de IRR para oponerse a ellos (tirada en la que tampoco se podrá utilizar Suerte), siempre y cuando fuera consciente de que va a ser receptor de un ritual de fe: si no lo sabe o no le importa, no habrá tirada alguna de IRR (el poder de Dios es así, y sólo los más descreídos querrán oponerse a su magnanimidad). Esa tirada tendrá un penalizador igual a la penalización por ordo a la tirada de lanzamiento: de esa forma, si el receptor se quiere oponer a un ritual de tertius ordo hará la tirada de IRR con un -40%; si era de sextus ordo, será de -100%. Sea como sea, si la tirada de IRR tiene éxito, el ritual de fe no le afectará.

Al igual que ya hicimos con la magia recordamos que las tiradas de resistencia sólo se llevarán a cabo cuando el receptor se vea afectado por un ritual de fe “de forma directa” (recalcamos esto último): si el receptor, por ejemplo, va a ser alcanzado por un arma que haya sido bendecida, no habrá tirada de IRR que valga, ya que el ritual no le ha afectado a ella directamente, sino al arma que le está atacando.

✧ **Éxito Crítico:** Muchos de los rituales indican los efectos concretos de un resultado crítico en la tirada de activación, pero si no es así, el Director de Juego podrá reducir la tirada de IRR del receptor a la mitad —si era un ritual que afectara de forma directa a una persona—, o podrá multiplicar por dos la duración, el alcance o los efectos del ritual, como vea conveniente.

✧ **Fallo:** La ceremonia o las oraciones utilizadas no han sido las correctas o no se han utilizado con la devoción necesaria, con lo que el sacerdote no obtiene respuesta a sus súplicas. Si la ceremonia lo permite, podrá volver a repetirla de nuevo comenzando desde el principio.

Debemos hacer mención ahora a un determinado tipo de rituales, los rituales de fe sacramentales, llamados también “sacramentos” para abreviar, que son Absolución, Matrimonio, Réquiem, Ordenación, Bautismo y Eucaristía, que reciben ese nombre por tratarse de los sacramentos habituales de la Iglesia cristiana, que en la mayor parte de los casos cuentan con contrapartidas similares en las otras religiones. Estos rituales de fe no pueden repetirse una vez realizados —insistimos: NO pueden repetirse—, hayan tenido éxito o no, por la sencilla razón de que siempre tienen éxito. Por ejemplo, si un sacerdote celebra un matrimonio, no puede “fallar” y no casar a la pareja; saque el resultado que saque en la tirada, a partir de ahora serán marido y mujer, y no hay más que decir²⁶. Otra cosa es que, si tiene éxito, los contrayentes obtengan una serie de efectos beneficiosos añadidos a la simple celebración del sacramento durante el tiempo que estipule el propio ritual.

✧ **Pifia:** Al igual que ocurre con los éxitos críticos, muchos rituales de fe describen los efectos concretos de una pifia durante su utilización, pero si no es el caso, animamos al Director de Juego a utilizar su más que viva imaginación: tiene lugar el efecto contrario, la Divinidad castiga al sacerdote por blasfemar, los PF del sacerdote se ven reducidos, el ritual afecta al sacerdote en lugar de al receptor, el Demonio se da una vuelta por el lugar, etc. Los resultados de una pifia serán más graves cuanto mayor sea el ordo del ritual (por ejemplo, las pifias en los rituales de sextus ordo suelen atraer rayos divinos sobre las cabezas de los sacerdotes).

Exemplum: *Tras levantarse, llega el momento de averiguar si sor Recareda ha tenido éxito en su ritual. Como ya dijimos anteriormente, tiene un porcentaje del 70%, así que tiramos los dados y obtenemos un bonito 05. Un estupendo crítico, si señor.*

Consultamos la descripción del ritual y vemos que, cuando tiene lugar un éxito crítico, toda la información que se obtiene en el sueño revelador resulta ser cierta, así que el Director de Juego le informa al jugador que lleva a la monja que durante las horas que ha estado durmiendo sor Recareda ha soñado con un prostíbulo, uno de los más degradados y pecaminosos que hay en Burgos. Para la monja ha quedado clara cuál es la guarida donde se oculta la diabólica meiga.

²⁶ Addenda: Que ya lo dijo el goliardo Garcés de Berlanga en su sátira *Arma Ignis Vernacula*: “lo que una el cura en la Tierra, no lo separa ni Dios en el Cielo”.

Rituales Fidei



continuación te presentamos los rituales de fe que pueden utilizar los personajes sacerdotes de *Aquelarre*, ordenados por su *ordo* y, dentro del *ordo*, de forma alfabética. En algunos casos, existirán discrepancias

entre la descripción y las reglas de utilización de rituales de fe que hemos visto en las páginas anteriores: en esos casos, presta atención siempre a la descripción, ya que determinados rituales usan normas muy específicas.

Para ayudar en su lectura, todos los rituales siguen el mismo esquema:

Nombre del Ritual

Nombre en latín

- ✧ **Ceremonia:** El rito o ceremonia que hay que llevar a cabo para activar el ritual. En el caso de que las distintas religiones utilicen rituales diferentes, se indicará igualmente en este apartado.
- ✧ **Duración de la Ceremonia:** Tiempo estimado que puede durar la realización de la ceremonia, y que el DJ puede variar para amoldarse a las diferentes condiciones en las que tenga lugar durante la partida. Igualmente, si se han descrito diferentes tipos de ceremonia según la religión, se indicará la duración de la ceremonia para cada una de ellas.
- ✧ **Efectos:** Los efectos que tiene el ritual, tanto en términos de juego como narrativos, incluyendo la duración de esos efectos para aquellos rituales que no sean permanentes (si no aparece duración alguna, debe entenderse que los efectos son instantáneos o permanentes, según el tipo).

RITUALES DE PRIMUS ORDO

Absolución

Absolutio

- ✧ **Ceremonia:** El sacerdote debe escuchar al pecador —que debe acudir de forma voluntaria y verdaderamente arrepentido (si no es así, el ritual falla automáticamente)—, que hará una relación de los pecados cometidos.

En algunos momentos especiales, como antes de una batalla, es posible que un sacerdote lleve a cabo una absolución general: para ello es necesario que durante el tiempo que dure la ceremonia, todos los que participen de la absolución (incluyendo al sacerdote) recen con devoción. Si alguno de los que lo hace pierde ese estado de concentración, el ritual también fallará de forma automática.

Para los musulmanes, la absolución es mucho más rápida, ya que sólo requiere que el sacerdote y el pecador recen juntos varias *rukas* (estrofas) del Corán.

- ✧ **Duración de la Ceremonia:** Entre 5 minutos y una hora. Los musulmanes no suelen tardar más de un minuto.
- ✧ **Efectos:** Sea cual sea el resultado obtenido en la tirada de activación, al pecador se le perdonarán todos los pecados

que haya cometido anteriormente quedando en estado de gracia. Pero, en el caso de que fuera un éxito, el pecador recibirá, además, un bonificador de +25% para rezar a los santos (véase “Rezando a los Santos”, pág. 191). Los personajes sacerdotes (los que pueden realizar rituales de fe) no pueden utilizar la Absolución sobre ellos mismos, sino que la tienen que recibir de otro personaje sacerdote, que le exigirá además la realización de algún tipo de penitencia (véase “Pecados y Penitencias”, pág. 187).

CONSILIUM ARBITRO: LAS CRIATURAS IRRACIONALES Y LA FE

En la descripción de los rituales de fe verás que hacemos mención constante a “criaturas o seres malvados”, ya que determinados rituales sólo afectarán a esas criaturas o seres. Pero, ¿qué criaturas se engloban dentro de la categoría de “malvadas”?

Empecemos por los fáciles: todos los demonios (mayores, menores o elementales) y los engendros del Infierno se consideran “malignos”. Está claro que proceden directamente del Abismo y que se verán afectados por numerosos rituales de fe. También se consideran “malignas” a las criaturas que sirvan al Demonio, que hayan perdido o vendido su alma (y esto vale también para los humanos), que hayan sido maldecidos por Dios (por las razones que el Altísimo haya decidido) o aquellos humanos que conozcan algún hechizo de magia negra (aunque no lo utilicen: si lo saben, es suficiente para mancillar su alma). Por ejemplo, un brucolaco es un engendro del Infierno y, por tanto, se vería afectado por un ritual contra criaturas malvadas; sin embargo, un duende no, pues, aunque es una criatura irracional, nada tiene que ver con el Infierno.

No obstante, existen algunas excepciones que es necesario recordar. La primera es que el ritual de Exorcismo es efectivo contra cualquier criatura que haya poseído a un humano, sea o no su naturaleza demoníaca. Además, los sacerdotes de origen musulmán incluyen dentro de la categoría de “criaturas malvadas” a todos aquellos seres de origen islámico que sean *marid* (o sea, “no creyentes”), aunque no sean demoníacas *per se* (por ejemplo, los *dibbuk* son espíritus *marid* y, por tanto, se verán afectados por estos rituales de fe): en la propia descripción de la criatura aparecerá si son *marid* o no. Esta última regla no se utiliza en sacerdotes cristianos o judíos.

Bautismo

Baptismus

✧ **Ceremonia:** El receptor del ritual, que debe encontrarse en estado de gracia (si no es así, puede recibir antes una Absolución), debe abjurar previamente, y de forma voluntaria, de su religión anterior, en el caso de que la tuviera, claro —los niños recién nacidos, por ejemplo, no tienen que hacerlo—. Si el ritual lo lleva a cabo un sacerdote cristiano, se vierte sobre el receptor agua bendita —o, en caso de extrema necesidad, se le salpica mediante aspersión—, se le unge con óleos consagrados, al tiempo que se solicita la bendición de la Trinidad sobre la persona bautizada y se le da su nombre en la comunidad.

En el judaísmo la ceremonia se denomina *berit milá* y requiere que el receptor sea circuncidado —en el caso de ser hombre, naturalmente—, tras lo cual se da de beber al nuevo judío una copa de vino (a los niños pequeños se les coloca una gota en los labios). Los musulmanes también practican la circuncisión, pero en su caso obligan al receptor a pronunciar la *sachada* delante del ulema.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Aproximadamente una hora.

✧ **Efectos:** Una vez realizado el ritual, tenga éxito o no la tirada, el receptor es aceptado en la comunidad religiosa: escoge un nuevo nombre, pierde su religión anterior, e ingresa en la nueva, donde se convierte (al menos en teoría) en uno más. En el caso de que el receptor estuviera ordenado como sacerdote en su anterior religión, perderá ese puesto y, por tanto, la capacidad de utilizar rituales de fe, ya que ha ingresado como un fiel más, aunque nada impide que con el tiempo sea ordenado sacerdote en su nueva religión.

Si la tirada de activación del ritual tuvo éxito, el receptor verá además aumentada su RR en +2D10, ya que la conversión ha traído aires renovadores a su fe y ha iluminado su camino.

Eucaristía

Eucharistia

✧ **Ceremonia:** El sacerdote debe officiar una celebración conforme al rito establecido en su religión: en el mundo cristiano, por ejemplo, los fieles asisten a una misa en la que se llevan a cabo lecturas del Santo Evangelio, se bendice el pan y el vino y los fieles lo toman en comunión. Los judíos entonan oraciones en comunidad (habitualmente durante el sabbat), en la que se recitan salmos, y les dan diferentes nombres según si se realiza por la mañana (*chaharit*), por la tarde (*minhah*) o por la noche (*maarib*). Los musulmanes tienen una oración en comunidad todos los días, aunque es más importante la de los viernes: durante la misma, se reza sobre las alfombrillas de oración, de rodillas y con el rostro hacia la Meca, al tiempo que se recitan azoras del Corán.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Como mínimo, 30 minutos.

✧ **Efectos:** Este ritual, que al igual que otros rituales sacramentales no necesita que tenga éxito en la tirada de activación, fomenta la unión de la comunidad con su Dios y suele celebrarse diariamente. Claro que en el caso de que el sacerdote obtenga, además, un éxito en la tirada de activación, todos

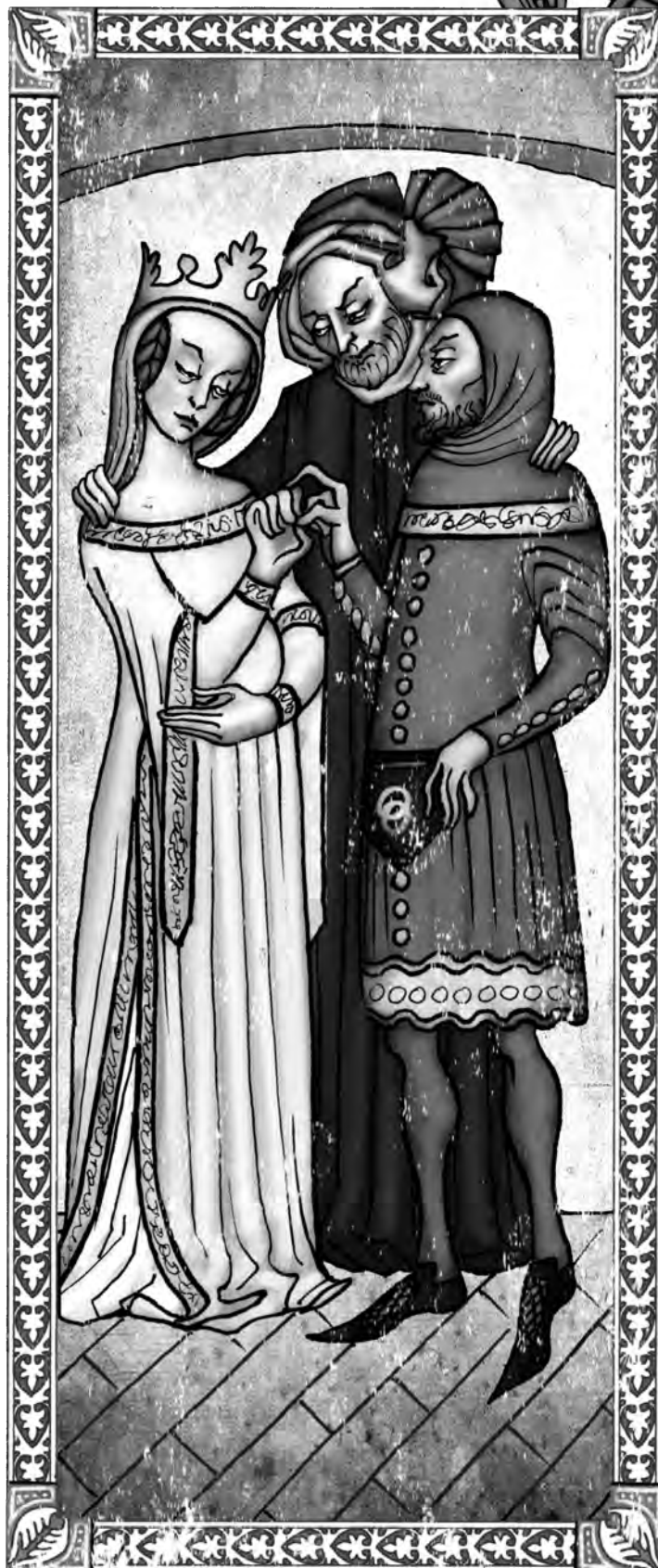


Tabla de Rituales de Fe

Nombre	Ordo	Descripción	Pág.
Absolución	1	Perdona los pecados que haya cometido el receptor.	171
Alivio de Enfermedades	2	Cura una enfermedad completa o parcialmente.	174
Ángel de la Guarda	4	El sacerdote solicita la ayuda de su Ángel de la Guarda.	180
Ayuda Divina	5	El sacerdote invoca la ayuda directa de Dios.	184
Bautismo	1	Introduce al receptor en el seno de la religión del sacerdote.	172
Bendición	2	Transforma un objeto (arma, agua, etc.) en una herramienta bendecida.	174
Bendición Perpetua	4	Igual que el ritual de Bendición, pero con efectos permanentes.	181
Confrontación	2	Expulsa a una criatura malvada del lugar.	175
Consagración	5	El sacerdote invoca la bendición de Dios directamente sobre el receptor.	184
Curación Milagrosa	5	El sacerdote puede curar todo tipo de dolencias y enfermedades, del tipo que sean.	185
Disipación	4	Permite al sacerdote anular los efectos de un hechizo.	181
Don de Sirin	2	El sacerdote aumenta su Aspecto, su Suerte y sus competencias de Comunicación.	176
El Brazo de Dios	4	El sacerdote invoca la ayuda de los Arcángeles.	181
Eucaristía	1	Permite la celebración de una misa u oración colectiva.	172
Excomunión	4	Expulsa al receptor de la Iglesia a la que pertenecía.	182
Exorcismo	3	Expulsa a un espíritu o ánima del cuerpo de un humano.	177
Éxtasis Divino	4	Permite al sacerdote vislumbrar brevemente la grandeza de Dios.	182
Fruto del Edén	5	El sacerdote se vuelve inmune al daño físico.	185
Iluminación	3	Otorga al sacerdote conocimiento sobre cierta materia.	178
Instrumento Divino	4	El sacerdote es poseído por un Principado para salvar a una ciudad o nación.	183
La Armadura de Dios	4	El sacerdote se vuelve inmune a todo tipo de magia negra.	183
Maldición Divina	3	Cae una maldición sobre la víctima del ritual.	179
Matrimonio	1	Permite al sacerdote celebrar el enlace entre dos contrayentes.	173
Milagro	6	Permite llevar a cabo toda clase de milagros y portentos.	186
Oración	3	Calma los ánimos del sacerdote y fortalece su fe.	179
Ordenación	1	Concede a un personaje la capacidad de utilizar rituales de fe.	174
Pentecostés	2	El sacerdote entiende todas las lenguas que existen o han existido.	176
Procesión	3	Permite a un pueblo o ciudad llevar a cabo una solicitud directa a Dios.	179
Purga	3	Purifica todo tipo de alimentos o bebidas.	179
Purificación	3	Limpia la mancha del Demonio de una determinada localización.	180
Réquiem	1	Permite al sacerdote enterrar a un difunto según las normas de su Fe.	174
Revelación	2	El sacerdote sueña con algún tipo de información útil sobre un demonio.	176
Sacralización	4	El sacerdote bendice un lugar, convirtiéndolo en zona sagrada.	184
Sacralización Perpetua	5	Igual que el ritual de Sacralización, pero con efectos permanentes.	186
Transfiguración	5	Un aura de luz divina envuelve al sacerdote, impidiendo las acciones de sus enemigos.	186

aquellos fieles que hayan rezado con fervor, se encuentren en estado de gracia (y que hubieran comulgado, si eran cristianos) y fallen una tirada de RR, verán aumentada esta característica en +1%. Si entre la congregación que acude a la ceremonia se encuentra algún personaje con capacidad de utilizar rituales de fe, no ganará ningún punto de RR, ya que asistir a la oración diaria, es algo que se espera de ellos y que deben hacer de forma cotidiana si no quieren manchar su alma con el estigma del pecado (véase “Pecados y Penitencias”, pág. 187).

Matrimonio

Matrimonium

✧ **Ceremonia:** La celebración del matrimonio se lleva a cabo atendiendo a las normas de la religión de los contrayentes (y del sacerdote), a las que habrá que añadir las costumbres

de la región, si existen. Para los cristianos lo principal es que los contrayentes expresen ante la comunidad (o al menos ante dos testigos y el sacerdote) su intención de casarse “hasta que la muerte los separe”, que lo compartan todo y que la Iglesia los bendiga; para los judíos, la ceremonia es muy similar, también con intercambio de anillos, aunque lo llevan a cabo bajo la *jupá* (un palio) y al finalizar el novio rompe una copa; en el mundo islámico, no existen tampoco muchas diferencias: presencia de testigos, oraciones, bendiciones y compromisos entre los contrayentes.

En todo caso, los contrayentes deben casarse de forma libre y voluntaria —al menos si queremos que el ritual tenga éxito—, tener más de quince años y, naturalmente, estar solteros o viudos (excepto en algunos puntos del mundo is-

lámico, donde es lícito tener más de una esposa, pero no en el reino de Granada).

✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos, 30 minutos.

✧ **Efectos:** Una vez realizado el ritual (da igual si tiene éxito o no), los contrayentes se convierten en marido y mujer, y se considera un matrimonio perfectamente válido, tanto a ojos de Dios como de los hombres. En el caso de que el sacerdote obtenga un éxito en la tirada de activación, ambos contrayentes conseguirán, además, un bonificador igual a la RR del sacerdote que los casó para enfrentarse a cualquier efecto de un hechizo o al poder de una criatura que intente romper dicho matrimonio, como las intervenciones de los súcubos oíncubos, los hechizos de Filtro Amoroso, Discordia, etc., al menos hasta que alguno de los dos decida voluntariamente serle infiel al otro, momento en el que desaparecerá dicho modificador.

Ordenación

Ordenatio

✧ **Ceremonia:** Para llevar a cabo este ritual, el sacerdote debe poseer cierto rango dentro de la jerarquía eclesiástica: si es cristiano, deberá ser al menos un obispo o abad; si es judío, deberá ser al menos un *rab* (un juez superior nombrado por el rey cuya jurisdicción abarca una judería de cierta importancia o todas las juderías de una región); y si es musulmán, el sacerdote deberá ser al menos *cadí* (un ulema con prerrogativas de juez en tierras islámicas). Además, debe llevar a cabo la ceremonia asistido por, al menos, otros dos sacerdotes, del rango que sean.

Tras ayunar durante veinticuatro horas, el receptor de la ceremonia —que debe poseer al menos 50% en Teología y otro 50% en Racionalidad— debe llegar a la ceremonia en estado de gracia, y durante todo el tiempo que dure la misma, recitará los salmos y las oraciones a coro con el sacerdote, que al finalizar la misma impondrá las manos sobre el receptor.

Normalmente, esta ceremonia suele tener lugar en unos días concretos del año; por ejemplo, en el mundo cristiano se acostumbra a llevar a cabo ordenaciones durante las témporas (el miércoles, viernes y sábado de la semana posterior al tercer domingo de Adviento, el primer domingo de Cuaresma, en Pentecostés y el 14 de septiembre, cuando se celebra la Exaltación de la Cruz). Además, es costumbre que la persona que va a recibir la ordenación pase varios años estudiando la teología y las doctrinas de su religión junto a un maestro.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos dos horas de cánticos y rezos.

✧ **Efectos:** Al llevar a cabo el ritual el receptor es ordenado sacerdote de su religión, por lo que a partir de ese momento puede utilizar los rituales de fe, aunque también quedará sujeto a las restricciones a los Puntos de Fe que conllevan los pecados (véase "Pecados y Penitencias", pág. 187). Además, si el sacerdote tiene éxito en la tirada de activación, el receptor aumentará en +2D10 su RR debido a la iluminación que supone la ceremonia.

Recordamos que aunque hablemos de sacerdotes y de ordenación, el receptor deberá pasar por el mismo ritual aun-

que su futuro sea ser monje, monja, ulema, caballero de orden militar, etc.

Réquiém

Requiem

✧ **Ceremonia:** El sacerdote oficia el funeral del receptor, que estará, como no, muerto. Para los cristianos eso supone comenzar en la Extremaunción y terminar con la lectura del panegírico delante de su tumba, pasando por el velatorio, el funeral en sí y la procesión hasta el cementerio. Los judíos denominan a este ritual *Animut* y los musulmanes *Takbira*.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Lo habitual es que dure al menos un día entre el fallecimiento y el entierro.

✧ **Efectos:** Con este ritual, el sacerdote puede enterrar a un miembro de su congregación siguiendo las normas que imponen la fe y la tradición, por lo que el ánima del fallecido podrá ir al lugar que le corresponda en la Otra Vida (ya sea el Cielo o el Infierno), y no podrá ser convertida en un ánima errante o en un espectro similar. Además, si la tirada de activación tiene éxito y se intenta utilizar el cuerpo del fallecido para llevar a cabo algún tipo de hechizo, ritual mágico o invocación, éste tendrá un penalizador igual a la RR del sacerdote que ofició el ritual de fe.

RITUALES DE SECUNDUS ORDO

Alivio de Enfermedades

Lenimen Morborum

✧ **Ceremonia:** El sacerdote deberá acompañar al enfermo durante todo un día, y animarlo a rezar junto a él, siempre y cuando la enfermedad del receptor se lo permita —o que quiera hacerlo, ya que si no desea rezar, el ritual fallará automáticamente—. Una vez pasado ese tiempo, el sacerdote impondrá sus manos sobre el cuerpo del enfermo, normalmente sobre su cabeza.

✧ **Duración de la Ceremonia:** 24 horas.

✧ **Efectos:** Si se activa correctamente el ritual, se conseguirá aliviar parcialmente la enfermedad del receptor, reduciendo en un grado la convalecencia de su enfermedad (véanse las reglas de enfermedades en la pág. 92): si era máxima, pasará a normal; si era normal, a mínima y, si era mínima, desaparecerá por completo. También es posible combinar el ritual con una tirada de Medicina, lo que permitiría al enfermo reducir su nivel de convalecencia en dos grados. En caso de obtener un crítico en la tirada de activación, el enfermo reduciría en dos grados su enfermedad, pero si fuera una pifia, el sacerdote se contagiaría de la enfermedad del receptor.

Este ritual no puede utilizarse sobre enfermedades incurables, como la lepra o la peste. En esos casos sólo se puede utilizar el ritual Curación Milagrosa (pág. 185).

Bendición

Benedictio

✧ **Ceremonia:** Durante treinta minutos, el sacerdote realiza un ritual con el que invoca la bendición de Dios sobre el objeto. Los cristianos acostumbran a llevarlo a cabo rezando y ha-

Tabla de Confrontación

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 50 o más puntos: La criatura se ríe, aplasta o arranca el objeto sagrado de la mano del sacerdote (que sufre 1D10+2 PD en esa localización) y lleva a cabo un ataque crítico sobre el sacerdote. Si éste consigue salir vivo de la confrontación, perderá 1D10+2 puntos de RR, por la falta de fe demostrada en el ritual.

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 25 o más puntos, pero menos de 50: La criatura le arranca el objeto sagrado de la mano al portador y le hace un ataque normal. El sacerdote pierde 1D6 puntos de RR, por su debilidad en el enfrentamiento.

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 10 o más puntos, pero menos de 25: La criatura ataca al sacerdote y si consigue acertarle, además del daño habitual, el sacerdote saldrá despedido de un empujón hacia atrás.

Empate (Diferencia entre la IRR y la RR menor de 10 puntos): Tanto criatura como sacerdote se miran durante un asalto, pero no ocurre nada más.

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 10 o más puntos, pero menos de 25: El objeto sagrado desprende una luz blanca que ciega durante 1D6 asaltos a la criatura (se trata como una secuela de conmoción en la cabeza).

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 25 o más puntos, pero menos de 50: Ante la visión del objeto, que brilla intensamente, la criatura se encoge y empieza a humear; recibe 3D6 PD que atraviesa armaduras y auras mágicas y huye de la zona. Los que sean testigos de la huida ganan 1D10 puntos de RR.

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 50 o más puntos: El sacerdote acerca el objeto, que brilla intensamente, hasta incrustarlo en la piel de la criatura, cuya carne comienza a arder en el acto. Si se trata de un engendro del Infierno o de una criatura malvada, muere en el acto; si es una criatura espiritual o un demonio elemental, menor o mayor, desaparece de inmediato y regresa al Infierno. Los que sean testigos de la destrucción ganan 1D10 puntos de RR, excepto el sacerdote, que aumenta su fe, ganando 2D10 puntos de RR.

ciendo repetidamente el signo de la cruz sobre el objeto, mientras que los musulmanes escriben y graban una azora del Corán (normalmente las “azoras protectoras”, la CXIII o la CXXXIV) en el objeto, de manera similar a como lo hacen los judíos con el Antiguo Testamento.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos treinta minutos.

✧ **Efectos:** Si se tiene éxito en la tirada de activación del ritual, el sacerdote conseguirá bendecir un objeto concreto, aunque los efectos serán diferentes según el tipo de objeto que haya sido bendecido. A continuación te presentamos algunos ejemplos, aunque el DJ es libre de permitir a sus jugadores que bendigan otro tipo de objetos:

† **Arma:** Un arma bendita puede herir a las criaturas malvadas que, de otro modo, serían invulnerables al daño físico, como las sombras o el demonio menor Camos, por poner un par de ejemplos, y aunque no anularán en ningún caso la posible armadura mágica que puedan tener, sí que atraviesan completamente sus auras de protección.

† **Agua:** Con el ritual es posible bendecir como máximo el contenido de una redoma de agua mezclada con sal que puede utilizarse para llevar a cabo rituales de fe que lo requieran o para derramarla sobre una criatura malvada (previa tirada de Lanzar, claro). Si se utiliza de esta forma, el agua le causará 1D8+1 PD, y aunque respetará la posible armadura que lleve, ya sea mágica o no, atravesará completamente el aura de protección que tenga (si es que la tiene). Ya que los judíos y musulmanes deben escribir sobre el objeto bendecido no pueden utilizar agua; ellos

usan, en cambio, papeles sobre los que escriben y que luego pueden usar sobre criaturas malvadas²⁷.

† **Símbolo Religioso:** Si el sacerdote bendice un símbolo religioso, obtendrá un bonificador en los rituales de Confrontación y Exorcismo. Además, si toca a una criatura malvada le provocará una quemadura de 1D6 PD.

† **Otros Objetos** (por ejemplo, comida, un estandarte, etc.): Causará una quemadura de 1D6 PD sobre toda criatura malvada a la que toque directamente sobre la piel, ignorando cualquier aura de protección que tenga, o también podrá atemorizar a las criaturas malvadas que lo vean.

El tiempo exacto que dura una bendición es variable, y normalmente se reduce a la escena o combate²⁸ para el que se creara, ya que para realizar una bendición permanente es necesario utilizar el ritual Bendición Perpetua. Además, recomendamos a los jugadores que no abusen del uso de este ritual, ya que las bendiciones no son chokolatinas, y repartirlas a diestro y siniestro puede sentarle mal al que está allí arriba...

Confrontación

Collatio

✧ **Ceremonia:** Este ritual sólo puede utilizarse para enfrentarse a una criatura de origen malvado. Para llevarlo a cabo, el sacerdote exhortará mediante palabras y gestos a la criatura a que abandone el lugar, aferrando en sus manos un objeto sagrado de su religión, excepto los sacerdotes musulmanes, que lo único que deben hacer es repetir una y otra vez la sachada, la profesión de fe (“No hay más dios que Allah y Mahoma es su enviado”).

²⁷ *Addenda:* Seguro que te preguntas si ocurre lo mismo con el agua bendita de las pilas bautismales de las iglesias. Pues temo decirte que no. Aunque las criaturas malvadas evitarán en todo momento tocarla o que les toque, no les haría daño físico alguno si eso sucediera.

²⁸ *Addenda:* Una escena no debe confundirse con una aventura. Una escena es el tiempo necesario para que ocurra algo (un combate, una persecución, un diálogo, etc.). Pongamos por ejemplo una película: una aventura sería toda la película mientras que una escena es, valga la redundancia, una de las escenas que tiene dicha película.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Varios asaltos, según la exhortación.

✧ **Efectos:** Si se realiza con éxito, el sacerdote utilizará la fuerza de su fe para tratar de expulsar a la criatura del lugar donde se encuentra. Para saber si tiene éxito en la expulsión, el sacerdote comparará su RR con la IRR de la criatura en la Tabla de Confrontación, modificando ambas características con los siguientes modificadores:

- † Si el sacerdote obtiene un éxito crítico en la activación del ritual: multiplica x2 su RR.
- † Si el sacerdote ha alcanzado la santidad: multiplica x2 su RR.
- † Si la Confrontación tiene lugar en un lugar sagrado (una iglesia, una catedral, un cementerio, un lugar afectado por el ritual de Sacralización, etc.): +25 a la RR del sacerdote.
- † Si la Confrontación se realiza en un lugar maldito (una Puerta al Infierno, un lugar de celebración de aquelarres, etc.): +25 a la IRR de la criatura.
- † Si el objeto que esgrime el sacerdote ha sido bendecido (véase Bendición): +20 a la RR del sacerdote.
- † Si el sacerdote se encuentra en estado de gracia: +10 a la RR del sacerdote.
- † Por cada voto privado que haya hecho el sacerdote (véase "Votos y Promesas", pág. 189): +5 a la RR del sacerdote.

Los posibles ataques que lleve a cabo la criatura seguirán las reglas habituales que aparecen en el capítulo de combate, aunque siempre obtendrán una Iniciativa mayor que la del sacerdote. Además, el Director de Juego deberá amoldar los resultados obtenidos en la tabla con las características concretas del enfrentamiento: por ejemplo, si el sacerdote intenta expulsar a un espíritu maligno, éste no podrá atacarle físicamente, diga lo que diga la Tabla de Confrontación.

Don de Sirin

Donum Sirinis

✧ **Ceremonia:** El sacerdote impone las manos sobre el receptor — que puede ser él mismo — y entona una oración durante diez minutos — normalmente suele ser, al menos en la religión cristiana o judía, el salmo 45, *Poema nupcial al rey mesiánico* —. Este ritual sólo puede utilizarse sobre un receptor en estado de gracia: si no es así y el ritual tiene éxito, se aplican automáticamente los efectos de la pifia.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos diez minutos.

✧ **Efectos:** Si se lleva a cabo correctamente el ritual y se obtiene un éxito crítico en la tirada, el sacerdote invoca a Sirin, una de las Aves del Paraíso (entidades angélicas antagónicas) para que le conceda el don de la belleza y de la felicidad: en términos de juego, el Aspecto, la Suerte y las competencias de Comunicación del receptor (Elocuencia, Seducción, Mando, Comerciar, etc.) se verán incrementadas en un 50% (por ejemplo, si tiene un ASP de 14 ahora tendrá 21: $14 + 7$, que es el 50% de 14). Si el éxito obtenido no es crítico, sino normal, no conseguirá nada, ya que Sirin sólo premia a los que demuestran de verdad su valía.

Claro que en el caso de obtener una pifia, el Ave del Paraíso que acudirá será la gemela de Sirin, Alkanost, cuyo don

es el dolor y la muerte: tanto el receptor como el sacerdote deberán hacer una tirada de Resistencia x5 y, si la fallan, morirán entre dolores terribles y su alma se convertirá en un ánima errante. Si tienen éxito, sólo perderán el 50% de los PV que tengan en el momento de recibir el don de Alkanost. Como puedes ver, es necesario pensárselo dos veces antes de invocar el don de Sirin.

Debe quedar claro que en ningún momento se presentarán físicamente ninguna de las dos Aves del Paraíso: sólo enviarán sus dones al receptor y nada más.

Pentecostés

Pentecoste

✧ **Ceremonia:** Para llevar a cabo este ritual el sacerdote debe estar completamente purificado, tanto por dentro como por fuera: debe estar en estado de gracia, haber comido sólo pan y agua durante la última semana y estar limpio (entendámonos: con las manos, cara y pies lavados, y con una muda de ropa nueva). Si es así, sólo debe rezar durante treinta minutos para llevar a cabo la ceremonia.

✧ **Duración de la Ceremonia:** 30 minutos.

✧ **Efectos:** Si se efectúa correctamente la ceremonia, el sacerdote recibirá la iluminación divina (los cristianos aseguran que es el Espíritu Santo que se les presenta en forma de lengua de fuego, aunque el ritual no tiene efecto visible alguno) y mientras duren sus efectos, entenderá todas las lenguas de la Tierra: tanto las que se utilizan como las que desaparecieron, e incluso las que usan los demonios y los ángeles para hablar entre ellos. Además, todo aquél que escuche al sacerdote entenderá de inmediato lo que éste le dice, pues, a sus oídos, el sacerdote estará hablando su lengua. Por tanto, a efectos de juego, podemos considerar que el sacerdote tiene un porcentaje de 100% en todas las competencias de Idioma, aunque su competencia de Leer y Escribir no se verá afectada, lo que significa que sigue teniendo que hacer una tirada para comprender un texto escrito o para escribirlo.

Los efectos del ritual terminarán al escuchar el siguiente canto del gallo, o sea, al amanecer del día siguiente.

Revelación

Revelatio

✧ **Ceremonia:** Este ritual sólo puede utilizarse si el sacerdote desea obtener información de un demonio — o de alguno de sus seguidores — con el que se esté enfrentando. Para llevar a cabo la ceremonia es necesario que el sacerdote se aísle en un lugar solitario y silencioso (una iglesia, una capilla, la celda de un monasterio, etc.) donde no pueda ser molestado durante al menos 24 horas, tiempo en el que ni beberá ni probará bocado alguno. Terminado dicho tiempo de ayuno y oración, rogará a Dios que le conceda sabiduría y se retirará a dormir.

✧ **Duración de la Ceremonia:** 24 horas, más el tiempo que pase el sacerdote durmiendo.

✧ **Efectos:** Si se activa con éxito el ritual, mientras el sacerdote duerme recibirá procedente del Cielo una revelación en forma de sueño que le ofrecerá algún tipo de información sobre el demonio al que se está enfrentando, o sobre

sus sirvientes (debilidades, defectos, hechos pasados o futuros, hechos que están teniendo lugar en otro lugar, etc.). Estas ensoñaciones nunca serán del todo claras (excepto si el sacerdote ha obtenido un éxito crítico), y aparecerán mezcladas con fantasías y sueños del inconsciente del sacerdote, así que una vez despierto es tarea suya discernir lo correcto de lo inventado. En caso de obtener una pifia en la tirada, toda la visión que ha tenido el sacerdote es directamente falsa, por lo que recomendamos que sea el Director de Juego el que haga la tirada para activar este ritual de fe. Además, es un ritual del que no se debe abusar, ya que no suele ser del agrado de la Divinidad verse molestada cada noche con tribulaciones y solicitudes, y suele castigar a los sacerdotes con insomnio y fatiga si intentan molestarla a menudo.

RITUALES DE TERTIUS ORDO

Exorcismo

Exorcismus

✧ **Ceremonia:** El sacerdote debe llevar a cabo un largo ritual durante el cual no dejará de rezar ni de exhortar a la criatura que salga del cuerpo del receptor. Durante todo ese tiempo el sacerdote puede recibir la ayuda de hasta siete personas de conducta pura y recta (o sea, que se encuentren en estado de gracia) —no importa si la religión que profesan es la misma que la del sacerdote o no—, que deberán acompañarle en sus oraciones, y que en caso de que el sacerdote gane o pierda RR, también lo harán ellos.

Advertimos que los rituales de exorcismo son ceremonias violentas, no aptas para corazones débiles, que pueden exigir alguna que otra tirada de Templanza por parte de los testigos o de los ayudantes del sacerdote. Además, este tipo de ritual suele atraer la atención de las criaturas malvadas que estén en los alrededores, que no dudarán en aparecer durante su celebración para interrumpir el ritual. Por otra parte, según el derecho canónico, sólo aquellos sacerdotes que hayan obtenido antes el permiso del obispo de su diócesis pueden realizar un exorcismo: lo decimos por si el Director de Juego quiere ponerle las cosas un poco más difíciles al PJ.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos cinco horas.

✧ **Efectos:** Este ritual, muy parecido al de Confrontación, permite a un sacerdote expulsar —o incluso destruir— a un demonio o criatura malvada que haya poseído un cuerpo. Si la tirada de activación tiene éxito, el sacerdote exorcista deberá comparar su RR con la IRR de la criatura y consultar la Tabla de Exorcismo, aunque tanto la RR como la IRR se verán modificadas previamente con los siguientes modificadores:

- † Si el exorcista ha alcanzado la santidad: multiplica x2 su RR.
- † Si el exorcista ha obtenido un crítico en la tirada de activación del ritual: multiplica x2 su RR.
- † Si el Exorcismo tiene lugar en un espacio sagrado (una iglesia, una catedral, un cementerio, un lugar afectado por el ritual de Sacralización, etc.): +10 a la RR del sacerdote.



Tabla de Exorcismo

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 100 o más puntos: El cuerpo del exorcista no puede soportar la tensión del ritual y éste muere presa de horribles dolores por quemaduras, hemorragias internas, etc. Todos los presentes pierden 2D10 puntos de RR.

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 75 o más puntos, pero menos de 100: El cuerpo del exorcista sufre durante el ritual y le aparecen numerosas pústulas sangrantes por todo el cuerpo (le provocan 4D6 PD). En el caso de que sobreviva, pierde 2D10 puntos de RR.

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 50 o más puntos, pero menos de 75: El cuerpo del exorcista enferma debido a la maligna presencia de la criatura (la enfermedad es parecida a la del cólera, pero le hará vomitar gusanos: consulta la pág. 92). Además, perderá 1D10+5 puntos de RR.

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 25 o más puntos, pero menos de 50: El objeto sagrado que lleve el sacerdote (o cualquier símbolo de su religión que porte encima) se prende fuego, provocándole 1D6 PD por quemaduras si no lo suelta a tiempo. Además, perderá 1D10 puntos de RR.

Si la IRR de la criatura es superior a la RR del sacerdote por 10 o más puntos, pero menos de 25: La criatura se limitará a burlarse y vear al sacerdote (le vomitará, insultará, escupirá, etc.), lo que hará que pierda 1D6 puntos de RR.

La diferencia entre la IRR y la RR es de menos de 10: El ritual simplemente no ha funcionado.

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 10 o más puntos, pero menos de 25: La criatura sale del cuerpo de la víctima e intenta entrar en la del exorcista. Si no lo consigue, ésta huye y el exorcista ganará 1D10 puntos de RR.

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 25 o más puntos, pero menos de 50: La criatura es expulsada del cuerpo de la víctima e intentará a continuación poseer a la persona más cercana que no esté en estado de gracia. Si no lo consigue, huye del lugar y el sacerdote ganará 1D10 puntos de RR.

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 50 o más puntos, pero menos de 75: La criatura es expulsada del cuerpo de la víctima y huye del lugar en el acto. El sacerdote gana 1D10 puntos de RR.

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 75 o más puntos, pero menos de 100: La criatura es expulsada del cuerpo de la víctima y enviada directamente al Infierno. El sacerdote gana 1D10 puntos de RR.

Si la RR del sacerdote es superior a la IRR de la criatura por 100 o más puntos: La criatura es destruida en el acto y para siempre (excepto los demonios menores, que simplemente regresan al Infierno), y el exorcista gana 2D10 puntos de RR por la hazaña.

- † Si el Exorcismo se lleva a cabo en un lugar maldito (una Puerta al Infierno, un lugar de celebración de aquelarres, etc.): +10 a la IRR de la criatura.
- † Si el exorcista utiliza durante el ritual un objeto que haya sido bendecido (véase Bendición): +10 a la RR del sacerdote.
- † Si el exorcista se encuentra en estado de gracia: +10 a la RR del sacerdote.
- † Si el exorcista moja al poseído con agua bendita (véase Bendición): +5 a la RR del sacerdote.
- † Por cada voto privado que haya hecho el sacerdote (véase "Votos y Promesas", pág. 189): +5 a la RR del sacerdote.
- † Por cada persona que ayude al exorcista y que se encuentre en estado de gracia (máximo 7 personas): +5 a la RR del sacerdote.
- † Por cada persona que ayuda al exorcista que abandone el ritual antes de que se finalice: +10 a la IRR de la criatura.

Consulta los métodos de posesión que tiene la criatura que está siendo expulsada en el apartado correspondiente del capítulo del Bestiario. Además, como ya dijimos en el ritual de Confrontación, el Director de Juego deberá amoldar los resultados obtenidos en la tabla a las características concretas del enfrentamiento y de la criatura.

Iluminación

Illustratio

✦ **Ceremonia:** Un sacerdote sólo puede llevar a cabo este ritual si se encuentra en ese momento intentando acabar con el plan de algún demonio mayor o menor, ya lo esté llevando a cabo él mismo o alguno de sus seguidores (sea humano o criatura irracional). Si es así, el sacerdote sólo tiene que rezar una oración con mucha devoción.

✦ **Duración de la Ceremonia:** 1 asalto.

✦ **Efectos:** El sacerdote le pide a Dios que le ilumine el camino para poder enfrentarse al Adversario y a sus seguidores. Si lo activa con éxito, la divinidad dará la orden a uno de los Tronos (seres angélicos pertenecientes a la tríada superior) para que le conceda sabiduría al sacerdote. En términos de juego, el personaje verá como una de sus competencias de Cultura aumenta hasta el 100%. La competencia concreta la elegirá el DJ, aunque deberá ser vital para que el sacerdote pueda derrotar al demonio: Conocimiento Mágico, para reconocer un talismán; Conocimiento Mineral, para localizar una Puerta al Infierno; Idioma, para saber el idioma en que está escrito un libro, etc. Una vez que el personaje haya hecho una única tirada con dicha competencia, el porcentaje volverá a su nivel inicial.

Este ritual de fe sólo puede utilizarse una vez por aventura aunque, si se falla la tirada, el sacerdote puede volver a repetirla hasta que tenga éxito, o pifíe, momento en que el Trono le casti-

gará por importunarles tanto. Por cierto, que el Trono nunca se presentará físicamente delante del sacerdote, sino que le “insuflará” la verdad directamente en la cabeza.

Maldición Divina

Divinum Maledictum

- ✧ **Ceremonia:** El sacerdote deberá apuntar con la mano extendida al receptor de la maldición, que ha de ser una criatura malvada, pues no sirve contra simples criaturas irracionales o humanos, por muy malos que sean. Además, el sacerdote tiene que pronunciar la maldición en voz alta y de forma clara, por lo que este ritual no puede utilizarse sin hacer gestos o sin pronunciar palabras en voz alta (véase pág. 169).
- ✧ **Duración de la Ceremonia:** 1 asalto.
- ✧ **Efectos:** Si se activa con éxito el ritual y la criatura que lo recibe falla su tirada de IRR, el receptor recibirá una maldición celestial y, a partir de entonces, todo lo que haga le saldrá terriblemente mal. En términos de juego, el receptor verá aumentadas en +10% sus posibilidades de pifia para todas las tiradas que haga (si, por ejemplo, sus posibilidades de pifia para una tirada eran de 96 a 00, ahora serán de 86 a 00). Además, su Suerte se verá reducida a la mitad. Los efectos de la maldición durarán hasta que el receptor pierda de vista al sacerdote.

Oración

Oratio

- ✧ **Ceremonia:** El sacerdote, que debe haber perdido RR en las últimas dos horas, debe retirarse a orar y rezar a un lugar tranquilo y sosegado (una iglesia, una capilla, una ermita, la celda de un convento, etc.) durante, al menos, una hora.
- ✧ **Duración de la Ceremonia:** 1 hora, al menos.
- ✧ **Efectos:** Cuando un sacerdote ha perdido RR por la razón que sea (por contemplar a una criatura irracional, por ver los efectos de un hechizo, etc.) en las últimas dos horas, puede retirarse a orar para limpiar su alma de nuevo utilizando este ritual, que tiene un penalizador adicional de -100% (además de todos los penalizadores habituales en la realización de rituales de fe), pero por cada hora posterior a la primera que pase rezando, este penalizador se verá reducido en un 10%. De esta forma, si el sacerdote se retira a rezar durante tres horas, el penalizador será sólo de -80% (dos horas por encima de la primera, son un 20% en que se reduce el -100%).

Si se activa correctamente el ritual, su alma se tranquilizará un poco y recuperará algo de la fe perdida (y con suerte puede que toda): recuperará un dado de RR igual al dado que tiró para perderla, con un máximo igual a la RR perdida. Por ejemplo, si la pérdida de RR se debió a la contemplación de una criatura irracional, el sacerdote perdió 1D10 RR, tirará ahora otro 1D10, aunque en ningún momento recuperará más puntos de RR que los que tenía originalmente. Si la pérdida de RR era fija (por ejemplo, perdió 5 puntos de RR por ver un hechizo de *vis quinta*), el sacerdote hará una tirada de dado cuyo máximo sea la RR perdida (en el ejemplo anterior tirará 1D5).

Si la tirada de activación es un éxito crítico, el sacerdote recuperará toda la RR perdida. Pero si se trata de una pifia, su fe se verá aún más resentida, y perderá 1D10 puntos de RR adicionales.

En el caso de que el sacerdote hubiera tenido varias pérdidas de RR en las últimas dos horas (por ejemplo, por contemplar a una criatura irracional y la ejecución de un hechizo al mismo tiempo), él elegirá de cuál de esas pérdidas se quiere recuperar, pero nunca podrá hacerlo de todas a la vez.

Procesión

Pompa

- ✧ **Ceremonia:** El sacerdote debe dirigir una procesión de alabanza a Dios por las calles o campos de un pueblo o ciudad y en la que deben participar al menos doscientas personas. Durante todo el trayecto, el sacerdote entonará en todo momento salmos y oraciones de alabanza al Altísimo.
- ✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos tres horas.
- ✧ **Efectos:** Si el ritual se lleva a cabo con éxito, el sacerdote conseguirá que Dios le eche una mano al pueblo o a sus habitantes con algún tipo de problema que estén sufriendo. Algunos ejemplos de soluciones pueden ser:
 - † Si el pueblo sufre los efectos del clima (una sequía, una nevada, etc.), el tiempo irá cambiando gradualmente en los próximos días.
 - † Si está sufriendo una epidemia, todos los que puedan contagiarse de la enfermedad podrán hacer a partir de ahora dos tiradas de Resistencia para resistirse a ella (consulta las reglas de enfermedades en la pág. 92).
 - † Si los habitantes van a acudir a una batalla, recibirán una inyección de moral que les puede venir bien (en términos de juego aumenta en uno la calidad de las tropas a las que pertenece el sacerdote y mueve una columna a su favor en la Tabla de Combates, tal y como aparece en las reglas de combates de masas en el Apéndice IV, pág. 248).

El Director de Juego es libre de decidir los efectos concretos de una procesión basándose en las circunstancias concretas en que se llevara a cabo. Este ritual sólo puede utilizarse una vez cada mes (de tiempo de juego), se tenga éxito o no en la tirada de activación.

Purga

Purgatio

- ✧ **Ceremonia:** El sacerdote reza una breve oración ante una comida o bebida.
- ✧ **Duración de la Ceremonia:** 1 asalto.
- ✧ **Efectos:** Con este ritual el sacerdote bendice los alimentos que va a ingerir él mismo o alguno de los presentes y elimina de ellos las impurezas que pudieran tener, como enfermedades o venenos, por lo que, si se utiliza con éxito, la bebida o comida quedará completamente purgada y desaparecerá de ella todos los efectos nocivos que pudiera tener, aunque la tirada de activación tendrá un penalizador adicional según el tipo de impureza que contenga, tal y como se puede ver a continuación:
 - † Bebida o alimento con algún tipo de laxante, somnífero, tranquilizante, etc.: -5% al porcentaje.
 - † Bebida o alimento en mal estado (comida pasada, agua de una charca estancada, etc.): -10% al porcentaje.

† Bebida o alimento contaminados por una enfermedad (cólera, mal de San Antón...): -20% al porcentaje.

† Bebida o alimento envenenados: -30% al porcentaje.

Este penalizador se añade a los penalizadores habituales por utilizar un ritual de fe. Además, por muy buena tirada que obtenga el sacerdote, no se puede hacer comestible ninguna comida o bebida que no lo sea de forma habitual (por ejemplo, una roca seguiría siendo incomedible, igual que un tazón de lava ardiendo).

Purificación

Purificatio

✧ **Ceremonia:** El sacerdote lleva a cabo un ritual en el que impregna de agua bendita y sal (o de oraciones cúficas, en caso de los musulmanes) el lugar que desea purificar, al tiempo que pronuncia diversos salmos y oraciones. Durante la ceremonia puede ser ayudado por hasta siete personas que estén en estado de gracia (da igual la religión a la que pertenezcan), que tampoco podrán dejar de rezar durante todo el tiempo que dure la ceremonia.

Este ritual, al igual que ocurre con Exorcismo, suele atraer la atención de las criaturas malvadas que se encuentren en los alrededores, que intentarán interrumpir de la forma que sea la ceremonia del ritual. Además, también se trata de un ritual que exige, según la normativa eclesiástica, el permiso de un obispo o superior para poder llevarlo a cabo (el Director de Juego decidirá si es o no necesario para que el sacerdote lo realice).

✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos cinco horas.

✧ **Efectos:** Con este ritual, muy parecido al de Exorcismo, el sacerdote puede limpiar la mancha del demonio de una localización, ya sea una casa, una caverna, un claro o incluso una iglesia que haya sido mancillada. Si se lleva a cabo correctamente, el lugar quedará de nuevo inmaculado a ojos de Dios, al menos hasta que vuelva a ser ensuciado por la presencia del Maligno (para evitarlo se puede utilizar el ritual de Sacralización, que se explica más adelante).

El ritual de Purificación se lleva a cabo sin medias tintas: o se tiene éxito o no. El sacerdote podrá limpiar una zona, pero no puede limpiarla a medias. Para comprobar si se consigue, una vez activado correctamente el ritual, el sacerdote deberá comparar su RR con la IRR del lugar (consulta los ejemplos de lugares más abajo), que será mayor cuanto mayor sea la profanación: si el sacerdote tiene una RR mayor, el lugar quedará purificado.

† Infierno: IRR de 500.

† Guarida de Lucifer: IRR de 400.

† Guarida de un Demonio Mayor: IRR de 300.

† Guarida de un Demonio Menor: IRR de 200.

† Entrada al Infierno: IRR de 200.

† Lugar de celebración de un hechizo de Gran Aquelarre: IRR 150.

† Lugar de celebración de un hechizo de Aquelarre o Misa Negra: IRR 125.

† Lugar de celebración de un hechizo de Invocar Demonios Elementales: IRR 110.

† Laboratorio o guarida de un poderoso Mago Goético: IRR 100.

† Guarida de un Engendro Infernal o de un Demonio Elemental: IRR 100.

† Iglesia o Camposanto mancillado: IRR 80.

† Campo de batalla especialmente sangriento: IRR 60.

De todas formas, el sacerdote puede ver aumentada o disminuida su RR con base en los siguientes modificadores:

† El sacerdote ha obtenido un éxito crítico en la activación del ritual: multiplica x2 su RR.

† El sacerdote ha alcanzado la santidad: multiplica x2 su RR.

† El sacerdote utiliza un objeto sagrado que haya sido bendecido (véase Bendición): +10 a su RR.

† El sacerdote se encuentra en estado de gracia: +10 a su RR.

† Por cada persona que ayude al sacerdote en el ritual: +5 a su RR (máximo, siete personas).

† Por cada voto privado que tenga el sacerdote: +5 a su RR.

† Por cada persona, de las que le acompañan, que deje de rezar antes de acabar la ceremonia: -10 a su RR.

RITUALES DE *QUARTUS ORDO*

Ángel de la Guarda

Angelus Custodiae

✧ **Ceremonia:** El sacerdote sólo puede utilizar este hechizo cuando se encuentre en peligro mortal o esté en una situación al borde de la muerte (aunque no sea consciente de ello). Además, sólo puede utilizarse si se encuentra en estado de gracia.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Instantánea.

✧ **Efectos:** Si el sacerdote activa correctamente este ritual, delante del sacerdote y visible únicamente a sus ojos se aparecerá su ángel de la guarda (ángeles custodios de la triada inferior), que tratará de ayudarlo en la medida de sus posibilidades para evitar la muerte que ronda al sacerdote, ya sea curándolo, avisándole de algún peligro físico o proporcionándole una pista que le permita salvar la vida por su cuenta. El ángel nunca luchará ni provocará daño alguno a otra criatura (por muy demoníaca que sea) y su ayuda no será tampoco definitiva: por ejemplo, no curará al PJ de todos los PV perdidos, sólo los justos para que él pueda continuar su misión. En manos del Director de Juego queda el alcance exacto de esa ayuda basándose en las circunstancias exactas.

La invocación a un ángel de la guarda no es un asunto baladí, así que recomendamos que no se pueda utilizar este ritual más de una vez por aventura. Y recordamos además el requisito de encontrarse en estado de gracia, lo que sig-

nifica que cualquier pequeño desliz o pecadillo cometido por el sacerdote a lo largo de la aventura invalidará completamente el ritual.

Bendición Perpetua

Aeterna Benedictio

✧ **Ceremonia:** Se trata de una ceremonia muy parecida a la de Bendición, pero debe prolongarse durante todo un día y toda una noche, tiempo en el que el sacerdote no parará de rezar y de invocar la bendición de Dios sobre el objeto. Los cristianos acostumbran a llevarlo a cabo rezando y haciendo repetidamente el signo de la cruz sobre el objeto, mientras que los musulmanes escriben y graban una azora del Corán (normalmente las “azoras protectoras”, la CXIII o la CXXXIV) en el objeto, de manera similar a como lo hacen los judíos con el Antiguo Testamento.

✧ **Duración de la Ceremonia:** 24 horas.

✧ **Efectos:** Los efectos de este ritual son iguales a los de Bendición, pero el objeto quedará bendecido de forma permanente (hasta que se utilice, en el caso del agua, o se rompa). Además, el ritual de Bendición Perpetua exige una gran fuerza de voluntad por parte del sacerdote, lo que impide que un sacerdote lleve a cabo este ritual sobre más de un objeto al mismo tiempo: si, por ejemplo, se ha utilizado Bendición Perpetua sobre un arma, hasta que ésta no sea destruida no podrá volver a utilizarse el ritual sobre otro objeto (ya sea un arma u otra cosa). Y antes de que se te pase por la cabeza la idea de romper tú mismo el objeto, te recordamos que Dios ve con muy malos ojos a todos aquéllos que se dedican a destruir objetos benditos. De todas formas, nada impide que el sacerdote utilice los rituales de Bendición normales.

Disipación

Dissipatio

✧ **Ceremonia:** El sacerdote debe tocar con sus manos el objeto o persona que haya sido objeto de un hechizo (si no es posible, debe estar lo más cerca posible del lugar donde tienen lugar los efectos del hechizo) y rezar con ferviente empeño durante un minuto.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Un minuto (cinco asaltos aproximadamente).

✧ **Efectos:** Con este ritual, el sacerdote puede disipar un hechizo, anulando los efectos de todos aquellos hechizos que tengan una duración temporal. Una vez activado el ritual con éxito, el sacerdote deberá hacer una tirada de RR con una penalización igual al de la *vis* del hechizo (por ejemplo, -35% si es *vis tertia*, -100% si es *vis sexta*, etc.), tirada en la que no podrá gastar puntos de Suerte: si tiene éxito en esa tirada, el hechizo habrá sido destruido y sus efectos desaparecerán por completo. En caso de que esa tirada fuera una pifia, el hechizo pasaría a afectar también al sacerdote.

El Brazo de Dios

Brachium Dei

✧ **Ceremonia:** Para poder utilizar este ritual el sacerdote debe estar en estado de gracia y sólo podrá recurrir a él si se enfrenta

a algún demonio mayor o a alguno de sus servidores, ya sean demonios menores, elementales o engendros del Infierno (este enfrentamiento no tiene por qué desembocar en un combate, sino en el hecho de que el sacerdote está intentando destruir los trabajos de alguno de estos demonios o de sus seguidores). La ceremonia se reduce a una súplica por parte del sacerdote para solicitar la ayuda de un arcángel determinado.

✧ **Duración de la Ceremonia:** 1 asalto.

✧ **Efectos:** Si se realiza correctamente el ritual, el sacerdote invocará la ayuda de los arcángeles, que le otorgarán un don, según el tipo de arcángel que haya sido invocado. En el caso de que el sacerdote utilice el ritual mientras se enfrenta directamente a un demonio mayor, en lugar de otorgarle un don, el arcángel hará acto de presencia para combatir él mismo al demonio, y todos los asistentes al prodigio ganarán automáticamente 1D10 puntos de RR.

El arcángel al que el sacerdote se encomienda durante el ritual variará según el demonio o la criatura a la que se enfrente, y cada uno de ellos otorgará dones diferentes:

† **Anael:** Actuará si el sacerdote se enfrenta a Silcharde o a sus sirvientes (Bael, Ondinas, etc.). Salvará de la muerte a todo aquél que intente ayudar a la persona que se enfrenta al demonio (ya sea el sacerdote o algún amigo de esa persona).

† **Cassiel:** Actuará para enfrentarse a Guland o a sus sirvientes (Andrialfo, Silfos, etc.). Curará automáticamente al sacerdote o a alguno de sus compañeros.

† **Gabriel:** Actuará para enfrentarse a Masabakes o a sus sirvientes (Lilith, incubos, súcubos, etc.). Proporciona al sacerdote derecho a realizar una segunda tirada de RR contra hechizos o puede enviar un aviso a los compañeros del sacerdote para que le ayuden.

† **Miguel:** Actuará para enfrentarse a Belzebuth, Astaroth y todos los demonios menores. Regenerará los puntos de Suerte del sacerdote hasta su total inicial y, en ocasiones (si se obtiene un crítico en la tirada de activación del ritual), los doblará durante todo el tiempo que dure el enfrentamiento con los demonios.

† **Rafael:** Actuará para enfrentarse a Frimost y a sus sirvientes (Haborimo, ígneos, etc.). Calmará los ánimos de todos los participantes en la contienda y apaciguará las disputas.

† **Sachiel:** Actuará para enfrentarse a Surgat y a sus sirvientes (Anazareth, gnomos, etc.). Si el sacerdote ha demostrado ser una persona generosa o altruista, le otorgará las riquezas suficientes para facilitarle la tarea.

† **Samael:** Actuará para enfrentarse a Agaliarethp o a sus sirvientes (Beherito, Abigor, sombras, *meigas*, etc.). Da fuerzas a los que combaten en una guerra santa o envía miembros de la hueste angélica (la jauría de Dios, hayoth, malache habbalah, criaturas de Abbadon o un ángel castigador) para ayudar al sacerdote: el DJ de-

terminará exactamente la criatura que llega en representación de Samael.

Los sacerdotes musulmanes sólo reconocen a dos de estos arcángeles, a Gabriel (al que llaman Jibrail) y a Miguel (que denominan Mijail) y, por tanto, no podrán invocar la ayuda de los demás arcángeles, aunque en su lugar pueden recabar la ayuda de dos criaturas divinas, el ababil y el burak, que pueden ser invocados cuando se enfrente a algún demonio que no esté cubierto por Gabriel o Miguel:

† **Ababil:** Ayudará al sacerdote en una batalla.

† **Burak:** Trasladará al sacerdote rápidamente a otro lugar.

Tenga éxito o no la invocación, sólo es posible utilizar este ritual una sola vez por sesión de juego.

Excomunión

Anathema

✧ **Ceremonia:** Para llevar a cabo este ritual (que los judíos denominan *Cherem*), el sacerdote debe poseer cierto rango dentro de la jerarquía eclesiástica: si es cristiano, debe ser al menos obispo o abad; si es judío, un *rab*; y si es musulmán, un *cadí*. Además, tendrá que estar acompañado durante toda la ceremonia por otros dos sacerdotes de su misma religión (no importa el rango que tengan), que actuarán como testigos.

Durante la ceremonia, el sacerdote debe increpar al receptor, utilizando oraciones y salmos, al tiempo que le despoja de sus ropajes. No es necesario que el receptor acuda voluntariamente a la ceremonia (vamos, que se le puede llevar preso), pero son condiciones fundamentales que pertenezca a la misma religión que el sacerdote, que tenga menos puntos de RR que el sacerdote y que haya cometido algún tipo de pecado dentro de su religión, por pequeño que sea (aunque recordamos que la desobediencia a la Iglesia y a sus ministros ya se considera pecado), ya que si no es así, el ritual fallará automáticamente.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Dos horas al menos.

✧ **Efectos:** Con este ritual se puede expulsar a un creyente del seno de la Iglesia que profesa. Si se lleva a cabo la ceremonia correctamente, el receptor deberá hacer una tirada de RR con un penalizador igual a la RR del sacerdote: si falla, se le considera automáticamente excomulgado. A partir de ahora no podrá utilizar rituales de fe (se considera que ha perdido todos sus Puntos de Fe) ni rezar a los santos (falla automáticamente las tiradas). En el caso de que el personaje excomulgado sea algún tipo de gobernante (rey, señor feudal, etc.), se le retirará su derecho divino a gobernar a sus vasallos, que a partir de ahora se pueden considerar hombres libres (al menos en teoría, que la práctica puede ser muy diferente). Además, mientras sea una persona sin religión (en resumen, hasta que se retire la excomunión o sea "bautizado" en otra religión), se le considerará a todos los efectos como una criatura malvada y, por tanto, se verá afectado por los rituales de fe lanzados sobre él. Cualquier sacerdote (en el sentido de PJ que puede utilizar rituales de fe) que se encuentre a un excomulgado, se dará cuenta automáticamente de ello haciendo una simple tirada de RR.

Los efectos de la Excomunión pueden durar toda la vida, hasta que el sacerdote que lo excomulgó (u otro

con un rango superior dentro de la jerarquía eclesiástica) retire la excomunión llevando a cabo una ceremonia de la misma duración o el receptor se acoja a otra religión utilizando sobre él el ritual de Bautismo.

Éxtasis Divino

Divinum Exstasis

✧ **Ceremonia:** El sacerdote deberá ayunar al menos durante un día entero, tiempo que pasará aislado en un lugar lo más solitario y silencioso posible (una iglesia, una capilla, la celda de un monasterio, el desierto, el monte, etc.), ayunando, rezando y leyendo las Escrituras. Cuando crea que ha llegado el momento, sólo tendrá que levantar las manos, cerrar los ojos y solicitar humildemente contemplar el rostro del Altísimo.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos 24 horas, pero puede extenderse mucho más.

✧ **Efectos:** Con este ritual, el sacerdote podrá llegar a vislumbrar brevemente el rostro de Dios y su omnipotencia divina. Para conseguirlo deberá tener éxito en la tirada de activación del ritual que contará con un penalizador adicional de -75% (además de los posibles penalizadores que tienen todos los rituales): este penalizador especial se puede reducir en un 5% por cada día por encima del primero que el personaje pase ayunando. Por ejemplo, si pasase un total de diez días ayunando, el penalizador quedaría reducido a tan sólo -30%, ya que serían nueve días por encima del primero (que no cuenta para esa reducción), lo que daría un total de $9 \times 5 = 45\%$, que se le descontaría al -75%. Durante todo el tiempo que dure el ayuno el sacerdote sufrirá los efectos del hambre (véase pág. 95), así que deberá tener cuidado para no morir de inanición.

Si la tirada tiene finalmente éxito, el sacerdote quedará embargado por un éxtasis de una intensidad increíble, al mismo tiempo que una paz interior incommensurable se asienta en su alma. En términos de juego, su RR aumentará en +1D10 puntos, su Suerte Actual volverá al nivel de la Suerte Inicial (si la había perdido), no se verá afectado durante toda una semana por todos aquellos rasgos de carácter o vergüenzas que afecten a su personalidad (si así lo desea), recuperará todos los Puntos de Fe que haya perdido por pecados (véase "Pecados y Penitencias", pág. 187) y los Puntos de Aprendizaje que gaste al final de la aventura para aumentar las competencias de Cultura valdrán el doble (pero sólo para competencias basadas en Cultura).

Claro que existen todavía un par de cosas que no se han dicho de este ritual. En el caso de que el sacerdote obtenga un crítico en la tirada de activación, su cuerpo se verá envuelto por una luz brillante y leвитará unos metros del suelo, haciendo que todos los presentes queden maravillados por el milagro (y ganando 1D10 puntos de RR), además de absortos durante los minutos que dura tal portento. Por el contrario, si el sacerdote obtiene una pifia, será el Diablo el que meterá el rabo en el asunto y lo que podrá ver el personaje serán los ardientes campos del Infierno, lo que le obligará a hacer una tirada de IRR: si falla, ganará 2D10 puntos de IRR.

Este ritual es uno de los más poderosos que existen, pero habrá de utilizarse con cuidado: se sabe de sacerdotes que se han quedado completamente ciegos por intentar utilizar este ritual con demasiada frecuencia, ya que contemplar el rostro de Dios no es algo que soporten unos ojos mortales.

Instrumento Divino

Divinum Instrumentum

- ✧ **Ceremonia:** Este ritual sólo puede llevarse a cabo en una ciudad que posea al menos 5.000 habitantes y que corra algún tipo de peligro: una batalla inminente, algún desastre climático, una epidemia, tumultos, un asedio, etc. El sacerdote debe pasar orando al menos veinticuatro horas en la catedral o en la iglesia principal de la ciudad. Luego abandonará el templo y predicará a las gentes en la principal plaza de la ciudad (que suele estar junto a la catedral), convenciéndoles con una tirada de Elocuencia o Mando de que deben tener fe en Dios y en sus enviados, ganándose los de esa forma para la causa.
- ✧ **Duración de la Ceremonia:** 24 horas más el tiempo que dure la predicación.
- ✧ **Efectos:** Si se lleva a cabo correctamente el ritual, el sacerdote se convierte en el recipiente de un Principado (entidad angelica de la tríada inferior), uno de los ángeles que tienen por misión custodiar y proteger las ciudades y naciones del mundo. El Principado poseerá el cuerpo del sacerdote, modificando sus características y competencias, proporcionándole, además, inmunidad a la magia y un aura mágica que le protege del daño. Una vez que el peligro haya pasado, o que la ciudad haya sufrido sus consecuencias, el Principado abandonará al sacerdote, que recuperará sus características habituales.

Este ritual sólo puede intentarse, como máximo, una vez al año, se tenga éxito o no en la tirada de activación.

La Armadura de Dios

Armatura Dei

- ✧ **Ceremonia:** El sacerdote debe aferrarse a un objeto sagrado de su religión y apretarlo contra el pecho, al tiempo que entona una y otra vez una oración o salmo de protección (existen muchos, pero el preferido suele ser el número veintisiete, *Confianza en la Prueba*). Los sacerdotes islámicos no utilizan objeto sagrado alguno, y sólo tienen que repetir constantemente la *sachada*.
- ✧ **Duración de la Ceremonia:** Variable (la duración la decide el sacerdote).
- ✧ **Efectos:** Si se activa con éxito el ritual, el sacerdote se vuelve completamente inmune a cualquier tipo de magia negra, ya sea infernal o no, excepto aquellos hechizos lanzados por magos o criaturas irracionales que tengan una IRR superior al doble de la RR del sacerdote. Para que el ritual se mantenga activo, el sacerdote no puede hacer otra cosa más que rezar y moverse a la mitad de su velocidad normal: en el momento en que deje de hacerlo o suelte el objeto, el ritual acabará y el sacerdote volverá a ser vulnerable a los hechizos. Mientras dure el ritual, el cuerpo del sacerdote quedará envuelto en una suave aura luminosa que parece



emanar de su interior, un aura que sólo será visible en lugares en penumbra u oscuros.

Un par de anotaciones: el mago es inmune a los efectos mágicos en sí, pero no a los efectos que un hechizo pueda causar en su alrededor (por ejemplo, no podrá ser dañado directamente con magia, pero si se utiliza la magia para afectar a lo que le rodea, ya sea el suelo, su ropa, su equipo, etc., esto sí le afectará normalmente); además, la inmunidad a la magia no evita que pueda ganar IRR si contempla los efectos de un hechizo. Por último, es necesario recordar que este hechizo sólo protege de la magia, pero nada impide que el sacerdote pueda ser atacado por un arma más mundana, como una espada, una flecha o unas garras bien afiladas.

Sacralización

Sancta Sanctorum

✧ **Ceremonia:** El sacerdote debe llevar a cabo un ritual en el cual salpicará con agua bendita toda la estancia que desee bendecir al tiempo que pronuncia los salmos y oraciones adecuadas. Los sacerdotes musulmanes acostumbran a inscribir en el suelo del centro de la habitación una azora en forma de espiral (el llamado “agujero de demonios”) o también pueden sacrificar un animal salvaje en su interior.

✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos dos horas.

✧ **Efectos:** Con este ritual se puede bendecir la estancia de una casa o edificio de manera temporal. Si se lleva a cabo con éxito, se considerará a partir de entonces lugar sagrado, pudiendo oficiar en su interior las oraciones de la religión del sacerdote, además de servir de lugar de recogimiento si el personaje desea retirarse a orar (por ejemplo, para utilizar los rituales de Oración o Revelación). Cualquier sacerdote que intente realizar en su interior un ritual de Confrontación o Exorcismo verá aumentada su RR en +10%. Además, cualquier criatura malvada que tenga una IRR de 150 o menos no podrá penetrar en dicha estancia (en el caso de que se haya trazado un “agujero de demonios” en su interior, la criatura se verá arrastrada por la espiral que la precipitará directamente en el Infierno). Los efectos desaparecerán en cuanto el sacerdote abandone la estancia que ha bendecido.

Este ritual no puede llevarse a cabo en un lugar que haya sido mancillado por el Demonio o por sus seguidores: si se da el caso, el sacerdote deberá realizar primero un ritual de Purificación y, a continuación, el de Sacralización.

RITUALES DE QUINTUS ORDO

Ayuda Divina

Auxilium Dei

✧ **Ceremonia:** El sacerdote debe encontrarse en estado de gracia y enfrentarse directamente a demonios, ya sean mayores, menores o elementales (no puede utilizarse, por tanto, si tiene delante a engendros del Infierno, a otras criaturas irracionales o a oponentes humanos, por muy malvados que sean). Para usarlo, es necesario simplemente invocar la ayuda divina.

✧ **Duración de la Ceremonia:** 1 asalto.

✧ **Efectos:** Este ritual es, posiblemente, uno de los más poderosos que puede utilizar un humano que no haya alcanzado la santidad, aunque sigue unas reglas ligeramente distintas al resto. Si la tirada de activación del ritual tiene éxito, el sacerdote recibirá la ayuda directa de la Divinidad, que socorrerá al personaje de una forma espectacular: se abrirán las nubes, los mares se levantarán, las huestes celestiales descenderán desde el Cielo montadas en bestias de furia y justicia, etc. Como comprenderás, los demonios se retirarán a las profundidades del Abismo (aunque los elementales serán fulminados por la ira divina), mientras que todos los asistentes, incluyendo al sacerdote, quedarán petrificados ante la maravilla de la que han sido testigos (los más piadosos pueden incluso que se tiren al suelo de rodillas, con lágrimas en los ojos), y todos ganarán automáticamente +1D10 RR.

Pero en el caso de que falle la tirada, el sacerdote sentirá de primera mano cómo el mismo Dios le ha retirado su apoyo, así que perderá de forma automática todos sus Puntos de Fe (que podrá luego recuperar a base de penitencias, tal y como se indica en la pág. 187), y no podrá volver a utilizar rituales de fe hasta que alcance, como mínimo, la suma de 10 PF. De todas formas, tenga o no éxito, el sacerdote no podrá volver a usar este ritual hasta que no pase al menos un mes desde la última vez que lo intentara.

Como se puede ver, la Ayuda Divina no es un ritual que pueda realizarse a la ligera, y aunque la ceremonia es simple y rápida, los más sabios recomiendan utilizarlo sólo en la más peligrosa de las situaciones, pues como gustan de recordar, Dios no está para servirnos a nosotros, sino nosotros para servirle a él.

Consagración

Consecratio

✧ **Ceremonia:** Para realizar este ritual, el receptor del mismo debe estar enfrentándose a un demonio o a alguno de sus sirvientes (o debe estar a punto de hacerlo) y, además, debe encontrarse en estado de gracia. Para llevar a cabo la ceremonia, el sacerdote pondrá sus manos sobre la cabeza del receptor y ambos rezarán las oraciones pertinentes durante, al menos, diez minutos.

✧ **Duración de la Ceremonia:** 10 minutos.

✧ **Efectos:** Este ritual es muy parecido a *Bendición* o *Sacralización*, pero ahora el sacerdote lo que solicita es que la Divinidad mande su bendición sobre una persona (que en ningún caso puede ser él mismo). Si se lleva a cabo con éxito la ceremonia, el receptor deberá hacer una tirada de RR: si falla, el ritual habrá fallado igualmente. Pero si tiene éxito, el receptor sentirá cómo una paz incommensurable invade su cuerpo, aumentando en +1D10 su RR. A partir de entonces dejará de sentir el dolor (no podrá caer inconsciente por las heridas y no se verá afectado por ninguno de los penalizadores de las mismas) y será completamente inmune a la enfermedad y al veneno. Además, podrá tirar RR para defenderse de cualquier hechizo que sea lanzado contra él, aunque el hechizo no lo permitiera, y su Templanza se verá multiplicada por dos. El ritual acabará en el momento en el que el sacerdote



deje de ver al receptor o cuando éste cometa algún pecado, por pequeño que sea.

Curación Milagrosa

Mirabilis Sanatio

- ✧ **Ceremonia:** Para que este ritual pueda llevarse a cabo el sacerdote debe encontrarse en estado de gracia. La ceremonia consiste en tocar a la persona enferma (que también deberá estar en estado de gracia) y rezar junto a él las oraciones pertinentes, solicitando fervientemente que Dios le conceda la curación.
- ✧ **Duración de la Ceremonia:** 30 minutos al menos.
- ✧ **Efectos:** Con este ritual el sacerdote puede llevar a cabo todo tipo de curaciones milagrosas: restaurará la vista a los ciegos, la capacidad de andar a los paralíticos, curará cualquier tipo de enfermedad (incluso las incurables, como la lepra) o cualquier otro tipo de dolencia de carácter permanente (menos la muerte, claro). Si se lleva a cabo con éxito la ceremonia, el receptor deberá también mostrar la fuerza de su Fe, para lo que realizará una tirada de RR: si es un éxito crítico, se curará instantáneamente (otros resultados no valen, ni siquiera un éxito simple). En esta tirada es imposible utilizar la Suerte. Todos aquéllos que asistan al portento (incluido el enfermo) se maravillarán de lo ocurrido y ganarán +1D10 puntos de RR.

Recomendamos no utilizar este ritual más de una vez por aventura (se tenga o no éxito al usarlo), ya que al Cielo no le agrada que se vaya por ahí realizando milagros a diestro y siniestro por minucias como una ceguera o una parálisis. Además, si en alguna de las tiradas que se lleven a cabo en el ritual (ya sea la de activación o la de RR del receptor) se obtuviera una pifia, el sacerdote sufriría un castigo similar a la dolencia que estaba intentando curar (se quedaría ciego, paralítico, leproso, etc.).

Fruto del Edén

Fructus ex Eden

- ✧ **Ceremonia:** Para llevar a cabo este ritual, el sacerdote debe estar en estado de gracia. La ceremonia necesaria para activar el ritual es repetir continuamente oraciones de alabanza a Dios.
- ✧ **Duración de la Ceremonia:** Al menos un asalto.
- ✧ **Efectos:** Este ritual es uno de los más poderosos con los que puede contar un sacerdote, ya que le permitirá saborear la fruta del árbol de la vida (*Génesis 2, 9*), lo que ha permitido en el pasado que muchos santos y mártires aguantaran sin problemas el martirio. Si se lleva a cabo correctamente la activación del ritual, mientras el sacerdote continúe repitiendo las oraciones de alabanza será completamente inmune al daño físico, ya sea provocado por armas, fuego, caídas, venenos, magia, etc.: el sacerdote no puede perder ningún Punto de Vida, ni tampoco caer inconsciente, y la tortura no tendrá ningún efecto sobre él. De todas formas, aunque es inmune al daño producido por los hechizos (como el que produce Sangre de Dragón), aquéllos que no provoquen ninguno le afectarán normalmente (como Alma de Estatua, por ejemplo).

Los efectos del ritual acabarán en el momento en que el sacerdote lleve a cabo alguna acción que no sea recitar

las oraciones o andar despacio. Además, si la tirada de activación es una pifia, lo que saboreará será el árbol del Conocimiento, lo que le volverá loco automáticamente.

Sacralización Perpetua

Sancta Sanctorum Aeterna

✦ **Ceremonia:** Para poder utilizar este ritual sobre un edificio es necesario que el sacerdote tenga el permiso de un superior eclesiástico (por ejemplo, si es un sacerdote cristiano deberá solicitar permiso al obispo de su diócesis), y que haya pasado al menos un mes viviendo en su interior, orando al menos doce horas diarias durante todos los días del mes. Si es así, podrá comenzar la ceremonia del ritual, durante la que entonará alabanzas y salmos al tiempo que salpica todas las habitaciones de la casa con agua bendita y esparce sal por todos sus suelos. Los sacerdotes musulmanes acostumbran a realizar la sacralización inscribiendo azoras en letras cúficas por las paredes y, en ocasiones, por los suelos del edificio.

✦ **Duración de la Ceremonia:** Diez horas por cada cinco varas cuadradas que tenga el edificio.

✦ **Efectos:** Este ritual es similar a Sacralización, sólo que sus efectos serán permanentes. Si se lleva a cabo con éxito, el sacerdote deberá hacer una tirada de RR con una penalización igual al *ordo* del ritual (o sea, con -80%); si lo consigue, habrá sacralizado completamente el edificio. Si no, deberá comenzar la ceremonia de nuevo.

A partir de ahora el edificio se considera lugar sagrado, y se pueden oficiar en su interior las ceremonias habituales de la religión del sacerdote (misas, oraciones del viernes, etc.), podrá servir de lugar de recogimiento para aquellos personajes sacerdotes que necesiten retirarse para rezar (por ejemplo, para utilizar los rituales de Oración, Revelación, etc.), y si se lleva a cabo en su interior un ritual de Confrontación o Exorcismo, la RR del sacerdote se verá aumentada en +10% para calcular su total. Las criaturas malvadas o demonios que no tengan al menos un 200 en IRR no podrán entrar en el interior del edificio.

Es imposible sacralizar solamente parte de un edificio: deben bendecirse todas y cada una de sus estancias. Tampoco puede llevarse a cabo dentro de un lugar que haya sido mancillado por el Demonio o por sus seguidores, si no se ha utilizado previamente el ritual de Purificación.

Transfiguración

Transfiguratio

✦ **Ceremonia:** El sacerdote sólo puede llevar a cabo este ritual si se enfrenta físicamente a un demonio o a alguno de sus sirvientes de manera directa (ambos están en un combate, comparten la misma estancia, etc.). Para realizarlo, el sacerdote debe pasar al menos un minuto orando, con el rostro levantado hacia el cielo, sin llevar a cabo ninguna otra acción.

✦ **Duración de la Ceremonia:** 1 minuto (aproximadamente cinco asaltos).

✦ **Efectos:** Si el sacerdote activa con éxito el ritual, (el sacerdote) se verá rodeado de una luz brillante que durará hasta que lleve a cabo cualquier acción que no sea rezar (atacar,

moverse, hablar, etc.). La brillante luz que le rodea cegará a todos los que estén a su alrededor, otorgando un penalizador igual a la RR del sacerdote a todas las tiradas de ataque y defensa que se hagan a menos de diez varas de él. Además, el demonio o el sirviente contra el que se esté enfrentando el sacerdote deberá llevar a cabo una tirada de IRR, a la que se restará la RR del sacerdote (con un -5% adicional por cada voto privado que tenga el sacerdote); si falla, no podrá acercarse a menos de diez varas del sacerdote ni podrá atacarle en forma alguna (ni con armas o hechizos), mientras duren los efectos de la Transfiguración.

RITUALES DE *SEXTUS ORDO* (MILAGROS)

Milagro

Miraculum

El único ritual de fe que existe dentro del *sextus ordo* es el de Milagro, ya que una vez llegados a este punto, el poder de la Divinidad se transmite casi directamente a sus sirvientes. Y tanto es así que este ritual sólo puede ser utilizado por aquellos personajes que hayan alcanzado la santidad (véase la pág. 165) o aquellas criaturas celestiales que pertenezcan a la Triada Superior o que sean arcángeles.

El efecto concreto del ritual es tan variado como los diferentes tipos de milagro que existen, pero en todo caso se trata de portentos de la naturaleza que nunca pasarán desapercibidos y que obligarán a todos los que contemplen el milagro a aumentar su RR en 1D10 puntos. Algunos ejemplos de milagros famosos pueden ser los siguientes, aunque el Director de Juego es libre de utilizar este ritual para otros fines de similares características:

- † Resucitar a una persona muerta.
- † Provocar todo tipo de plagas, desde las típicas enfermedades hasta las de animales (langostas, tábanos, etc.).
- † Hacer llover azufre y fuego.
- † Un relámpago que fulmina a un enemigo (provocándole la muerte en el acto).
- † Convertir a una persona en una estatua de sal.
- † Convertir todo el agua de la zona en sangre.
- † Dividir las aguas.
- † Crear una gran columna de fuego que se abate desde el Cielo sobre los enemigos.
- † Hacer llover maná desde el cielo.
- † Permitir que una persona ascienda al Cielo (o descienda al Infierno) sin necesidad de morir.

Además, al tratarse de rituales de tan magno poder, la posibilidad de que ocurran no puede dejarse en manos del azar, y sólo tendrán lugar cuando así lo disponga el Altísimo (en términos de juego, cuando lo decida el Director de Juego). Recomendamos, de todas formas, que el DJ no haga un uso excesivo de los milagros en juego, ya que se trata de fenómenos de una enorme trascendencia que tienen lugar cada varios siglos, y que incluso los arcángeles utilizan como último recurso: un milagro debe ser milagroso, no el pan nuestro de cada día...

Pecados y Penitencias



El origen del pecado es fuente de controversia entre las distintas religiones. El judaísmo y el cristianismo están de acuerdo por una vez y consideran que el hombre está manchado desde que nace debido al pecado original que cometieron en su momento Adán y Eva (*Génesis* 3), aunque todavía quedan judíos ortodoxos que aseguran que procede de la sangre de Caín que corre por las venas de todos los hombres. Aunque se busca eliminar ese pecado de los recién nacidos con el bautismo y la circuncisión, nada conseguirá quitarle su concupiscencia, la tendencia a pecar que todos albergamos en nuestro interior. Sin embargo, los musulmanes piensan que el pecado no es una predisposición innata de todos los hombres, sino que se trata de una consecuencia directa de la debilidad del hombre.

Sea como fuere, el pecado es un terrible estigma que mancha el alma de los creyentes, especialmente importante en el caso de aquellos personajes que pueden utilizar rituales de fe, pertenezcan a la religión que pertenezcan, pues deberían mostrar en todo momento una actitud recta y una moral intachable si desean seguir recibiendo esos dones de la Divinidad que representan los citados rituales. Las siguientes reglas se han creado con este propósito y sólo deberían ser utilizadas por los personajes que usen rituales de fe (los demás PJs ya tienen bastante con lo que tienen). Y es que cuando la carne es débil, la fe debe mostrarse inquebrantable.

PECADOS

Hablaremos primero del estado de gracia. Un personaje sacerdote se encuentra en estado de gracia cuando está limpio de todo pecado, cuando su alma aparece prístina e impoluta a los ojos de Dios. Si lo traducimos a reglas, diremos que un PJ sacerdote se encuentra en estado de gracia cuando sus Puntos de Fe se encuentran al máximo nivel posible, o sea, al 20% de su RR: si, por ejemplo, el PJ tiene 60% en RR, se encontrará en estado de gracia cuando sus Puntos de Fe sean de 12.

Pero en el mismo momento en que el sacerdote cometa un pecado, su alma iniciará un lento descenso hacia las profundidades de los Infiernos y su fe comenzará a resquebrajarse, lo que, en términos de juego, viene a significar que sus Puntos de Fe se verán reducidos en una determinada cantidad, según el tipo de pecado cometido y la religión que profese el sacerdote. Por tanto, a partir de ahora podemos decir que todo personaje sacerdote posee un determinado nivel de Puntos de Fe máximo, que será siempre el 20% de su RR, y un nivel de Puntos de Fe actual, que será igual al nivel máximo menos los puntos que haya “perdido” por los pecados cometidos. Estos Puntos de Fe actuales serán los que deben mirarse para comprobar si el sacerdote es capaz de realizar un determinado ritual.

Exemplum: Sor Recareda tiene una cantidad de Puntos de Fe máximos de 15, debido a su RR, que es, como vimos anteriormente, del 75. Con ese número de PF puede realizar rituales de fe de hasta *tertius ordo*. Por desgracia, debido a la, llamémosla, “emocionante” vida que lleva ahora junto a Lope siguiendo los pasos de la meñá Carmela, la monja no ha podido acudir a la misa del último domingo, lo que, para un personaje cristiano como es ella, supone cometer un pecado, y el Director de Juego le resta 2 PF de su

total máximo. Los Puntos de Fe actuales de sor Recareda serán ahora de 13 (15-2). por lo que ya no puede utilizar rituales de tertius ordo, sólo de primus y secundus ordo.

Siempre que los Puntos de Fe de un personaje descendan (da igual la cantidad, sea 1 punto o todos los que posea), el sacerdote perderá el estado de gracia inicial, incapacitándole para realizar determinados rituales que exigen que el sacerdote se encuentre en ese estado (por ejemplo, los rituales de *Pentecostés* o *Ángel de la Guarda*). Además, en el caso de que muera con el estigma del pecado sin limpiar, el alma del sacerdote no irá al Cielo, sino que deberá pasar un tiempo en el Purgatorio hasta que sea purificado completamente.

En la página siguiente te presentamos una relación con los pecados más habituales y la pérdida de Puntos de Fe que conllevan, aunque el Director de Juego debe considerarla una simple guía, pues tiene libertad completa para ampliarla, utilizarla o no en determinados momentos, e incluso modificar la cantidad de PF que se pierden según el nivel del pecado (que no es lo mismo, por ejemplo, folgar con una posadera que meterse en plena orgía brujeril). Por cierto, todas estas pérdidas son acumulables, tanto entre sí mismas como entre ellas: si un PJ sacerdote realiza un pecado y continúa realizándolo durante un tiempo (por ejemplo, se comporta de forma codiciosa una y otra vez), el DJ puede restarle la cantidad de PF correspondiente una vez al mes, a la semana o incluso al día, basándose en el comportamiento del personaje.

PENITENCIAS

Cuando los pecados amenazan con destruir los cimientos de la fe de un sacerdote, éste puede tratar de poner coto a la impureza e intentar recuperar los Puntos de Fe perdidos. Para conseguirlo, el sacerdote debe primero recibir la absolución de manos de otro sacerdote, ya que es imposible que uno se perdone a sí mismo (véase el ritual del mismo nombre, pág. 171). A continuación, el sacerdote que lo absuelve le impondrá algún tipo de penitencia (o, como la llaman los judíos, *teshuva*): esta penitencia y su duración deberán ir en consonancia con el tipo de pecado cometido: rezar dos oraciones no sirve de nada si hemos desafiado a Dios e, igualmente, no se debería limpiar un pecadillo con una peregrinación a Santiago de Compostela.

En la tabla de la página 190 encontrarás algunos ejemplos de penitencias y la cantidad aproximada de Puntos de Fe que se permitirá recuperar al penitente, aunque esta ganancia no es automática, ya que tras llevar a cabo la penitencia impuesta, el sacerdote deberá demostrar su arrepentimiento y la fortaleza de su fe, previa tirada de RR — tirada, por cierto, en la que no podrá utilizar Suerte —. Si tiene éxito en la tirada y si el DJ considera que el personaje ha realizado la penitencia de forma correcta, podrá recuperar los Puntos de Fe perdidos. Además, recordamos que los pecados no se limpian sólo en parte: si un sacerdote, por ejemplo, ha perdido 10 PF, ya sea por cometer un pecado enorme o por cometer varios más pequeños, tendrá que llevar a cabo una penitencia que le permita recuperarse de todos ellos. No puede, por tanto, realizar una penitencia primero para recuperar cinco y luego repetirla para recuperar otros cinco. Otra cosa es que no exista una penitencia que le permita recuperar al PJ todos los PF

Tabla de Pecados

Pecado	PF perdidos
Adorar al Diablo o a un dios pagano	Todos*
Practicar la magia negra	Todos*
Practicar la magia blanca	Todos
Romper un voto público (véase "Votos y Promesas", pág. 189)	Todos
Romper una promesa hecha en nombre de Dios (véase "Votos y Promesas", pág. 189)	Todos
Sufrir una excomunión	Todos
Desafiar a Dios	-15 PF
Matar (excepto por una causa justa o sagrada, aunque matar a un infiel, a un hereje, a un servidor del Diablo o a un demonio, no se considera pecado)	-10 PF
Romper un voto privado (véase "Votos y Promesas", pág. 189)	-8 PF
Cometer un sacrilegio (como profanar objetos sagrados o benditos)	-8 PF
Blasfemar	-5 PF
Romper una promesa (véase "Votos y Promesas", pág. 189)	-5 PF
Robar	-4 PF
Mentir	-3 PF
Pecar de lujuria	-3 PF
Superstición (atribuir poderes a cosas o acciones que, según la religión, no los tienen)	-3 PF
Actuar de forma codiciosa	-2 PF
Actuar de forma egoísta	-1 PF
Actuar guiado por el orgullo o la soberbia	-1 PF
Comer con gula	-1 PF
Dejarse llevar por la ira	-1 PF
Envidiar a otra persona	-1 PF
Dejarse llevar por la pereza	-1 PF
Pecados sólo para personajes cristianos	
Romper el secreto de confesión	-10 PF
Recibir la Comunión en pecado	-5 PF
Faltar a la misa del domingo	-2 PF
No asistir a misa regularmente	-1 PF
Pecados sólo para personajes musulmanes	
Morir sin acudir en peregrinación a la Meca (ya lo haga en persona o enviando a un delegado, que era la opción elegida entre los ricos y poderosos de la época)	-15 PF
Romper el Ramadán	-5 PF
Comer alimentos o bebidas prohibidos	-2 PF
Faltar o realizar mal la <i>salat</i> del viernes	-2 PF
No practicar con regularidad las <i>salat</i> diarias	-1 PF
Pecados sólo para personajes judíos	
Pronunciar el nombre sagrado de Yahveh	Todos*
Romper el sabbat o sus rituales, excepto por causa mayor	-5 PF
Comer alimentos prohibidos	-2 PF
No practicar con regularidad las oraciones diarias	-1 PF

* Todo aquel PJ sacerdote que cometa este pecado, además de perder todos los PF también perderá la posibilidad de usar rituales de fe a perpetuidad.

que ha perdido (por ejemplo, si ha perdido 17 PF, ninguna de las penitencias permite recuperar tantos): en ese caso, el sacerdote que lo absuelve le impondrá dos para poder recuperar todo (siguiendo con el ejemplo anterior, le puede imponer que peregrine a Santiago y que, además, ayune todas las mañanas durante el viaje).

Aquellos personajes que hayan perdido todos sus Puntos de Fe con un único pecado (por ejemplo, por romper un voto público) tienen todavía una pequeña esperanza para recuperar el favor divino. Seguirán los mismos pasos que el resto de penitentes, pero su penitencia será mayor y más pesada que las demás: peregrinar a Roma descalzo, embarcarse como misionero hacia el norte de Europa, Asia o África, comportarse como un santo durante un determinado tiempo (véase pág. 165), etc. Si el personaje lleva a cabo la penitencia de un modo satisfactorio para el DJ y tiene además éxito en su tirada de RR, podrá recuperar todos los Puntos de Fe perdidos. Existe, de todas formas, una excepción a esta regla: los sacerdotes que hayan perdido todos sus Puntos de Fe por adorar al Diablo, practicar magia negra o pronunciar el nombre sagrado de Yahveh, perderán todos sus Puntos de Fe y la capacidad de utilizar rituales de fe para siempre, sin posibilidad alguna de recuperarlos. Otra cosa son los sacerdotes excomulgados, que, como vimos en la descripción del ritual (pág. 182), podrán recuperar la capacidad de utilizar rituales de fe cuando se les retire la excomu-

nión, aunque en muchas ocasiones la realización de una penitencia puede ablandar el corazón de los clérigos más estrictos (por ejemplo, en el 1077 el emperador alemán Enrique IV pasó tres días descalzo sobre la nieve junto a su mujer y a su hijo, para que el papa Gregorio VII le retirara la excomuniación, y lo terminó consiguiendo).

Exemplum: En el ejemplo anterior dejamos a sor Recareda desconsolada, ya que debido a su azarosa vida había faltado a sus obligaciones como monja y había dejado de acudir a la misa del domingo, lo que le valió reducir sus 15 PF a 13. La pobre acude al padre Barranco, el cura del convento que, tras escucharla en confesión y absolverla de sus pecados, le impone una penitencia: hasta que pueda acudir a la próxima misa dominical, sor Recareda deberá ayunar, tomando sólo pan y agua. La monja se resigna (pues es mujer acostumbrada a las buenas viandas, tal y como indica su más que generosa circunferencia) e inicia la penitencia. Llegado el domingo, el DJ comprueba que efectivamente sor Recareda sólo ha tomado pan y agua y la insta a realizar una tirada de RR: tira los dados y obtiene un 57, que comparado con los 73 puntos que tiene en RR es más que suficiente para tener éxito. Sor Recareda acude ese domingo a misa y recupera los dos PF perdidos: ahora tiene de nuevo 15 PF, puede utilizar rituales de hasta tertius ordo y ha recuperado su estado de gracia.

Votos y Promesas



DEMÁS de la posibilidad de iniciar el camino del pecado, el sacerdote todavía tiene otro escollo que salvar, aunque éste es elegido por voluntad propia del sacerdote, lo que no significa que sea menos importante que otros. Vamos a hablar de promesas y votos.

PROMESAS

Una promesa es, sencillamente, un compromiso que se establece entre dos o más personas para hacer algo o para abstenerse de hacerlo. Normalmente, este compromiso se establece de manera informal y su incumplimiento o ruptura sólo atañe a los que participaron en la promesa. Claro que si se da el caso de que uno de dichos participantes es un personaje sacerdote, las cosas se complican un pelín, ya que romper una promesa hecha se considera igual que una mentira, y por tanto es un pecado, lo que puede reducir el nivel de Puntos de Fe del personaje.

Por otro lado, si la promesa se ha realizado en nombre de Dios, al que se pone como testigo de lo prometido, el asunto es todavía más serio, ya que romper dicha promesa significa atentar directamente contra el honor divino, un grave pecado contra el segundo mandamiento (no tomar el nombre de Dios en vano). Por tanto, si un personaje rompe una promesa realizada en nombre de Dios, perderá todos sus Puntos de Fe, y le costará sudor y lágrimas volver a recuperarlos (consulta las reglas de penitencia).

VOTOS

Los votos son una clase especial de promesa, pues se trata de un compromiso que se establece de forma directa y libre entre un creyente y Dios: es una promesa en la que sólo participan dos

personas, el sacerdote y la Divinidad. Pueden ser de dos tipos: públicos y privados.

Votos Públicos

Son aquellos votos que realizan los miembros de todas las órdenes religiosas y militares, reconocidos por el derecho canónico y regulados por los capítulos de cada comunidad. Estas leyes imponen unos requisitos mínimos de edad, condición y prepa-

CONSILIUM ARBITRO: VIDA CONTEMPLATIVA

Si el DJ lo desea, puede utilizar las reglas de penitencias para que un PJ sacerdote suba ligeramente su nivel de RR. Para ello, el PJ sólo tendrá que llevar a cabo alguna penitencia por voluntad propia (rezar, peregrinar, mortificarse, etc.), que deberá durar, al menos, un mes (por tanto, si se decanta por rezar, deberá retirarse a un monasterio durante, por lo menos, un mes para llevar una vida de recogimiento y oración). Cumplida la penitencia de forma adecuada (en opinión del DJ), el PJ deberá hacer una tirada de RR: si la falla (ojo, sólo si la falla) su RR aumentará un determinado número de puntos, más cuanto mayor fuera la penitencia (por rezar, por ejemplo, sólo subiría 1 ó 2 puntos, aunque por peregrinar a Jerusalén podría aumentar hasta en 10 puntos su RR).

ración para todos aquéllos que deseen tomar estos votos, además de especificar quiénes pueden ser los que los reconocen y los reciben en nombre de la comunidad religiosa.

Los votos públicos acostumbran a ser los de pobreza, castidad y obediencia, además de un “cuarto voto” que poseen algunas órdenes y que tiene relación con la política de la propia comunidad: fidelidad al magisterio, servicio a los más pobres, liberación de cautivos, etc. Estos votos se ponen a prueba durante un determinado periodo de tiempo (como ocurre con los novicios y goliardos), para una vez terminado el periodo de prueba hacerlos perpetuos.

Se debe tener en cuenta que, al contrario que los monjes, los sacerdotes y clérigos no realizan ningún tipo de voto, ya que sólo se les obliga a prometer obediencia a su obispo y a permanecer célibes. Es una diferencia sutil, pero importante: los religiosos hacen sus votos y así donan a Dios algo que va más allá de lo que se les exige, pero los sacerdotes sólo cumplen con un requisito, con una formalidad. Por tanto, si un sacerdote rompe una de sus promesas, la cosa no pasará de un pecado, pero podrá ser absuelto si se arrepiente; un monja que rompa uno de sus votos, nunca podrá ser perdonada.

Votos Privados

Nada impide que un creyente realice un voto privado directamente con Dios, un voto que no está reconocido por el derecho canónico pero tiene la fuerza de una promesa realizada a Dios. Un personaje sacerdote puede elegir hacer los votos privados que desee, aunque consideramos que tener más de tres de estos votos harían al personaje injugable. Con respecto a las reglas, los votos pueden ser los siguientes:

- ✦ **Voto de Auxilio:** El personaje deberá ayudar siempre a aquéllos que sean más débiles o que estén indefensos, aunque se trate de una causa perdida de antemano.
- ✦ **Voto de Ayuno:** El personaje sólo podrá realizar una única comida al día, siempre y cuando no incluya carne.
- ✦ **Voto de Castidad:** El personaje no puede practicar el sexo ni siquiera dentro del matrimonio.
- ✦ **Voto de Cruzada:** El personaje no podrá retroceder en un combate si se está enfrentando a un servidor del mal o a un infiel.

- ✦ **Voto de Honestidad:** El personaje no podrá romper nunca la palabra dada.
- ✦ **Voto de Honor:** El personaje no podrá atacar jamás a un enemigo que se encuentre desarmado o indefenso.
- ✦ **Voto de Humildad:** El personaje no podrá hablar jamás de forma arrogante, ni siquiera dar órdenes o discutir.
- ✦ **Voto de Pobreza:** El personaje deberá repartir en limosnas todo el dinero que consiga y nunca podrá llevar encima más de diez maravedíes. Además, tendrá que vivir con sencillez (en términos de juego, su gasto semanal se considera de cinco maravedíes).
- ✦ **Voto de Silencio:** El personaje no podrá hablar.

En términos de juego, cada voto privado o público le otorgará al personaje un bonificador para llevar a cabo determinados rituales (como Confrontación, Exorcismo o Transfiguración). Además, la pureza de su fe se ve reflejada también en el combate contra el Maligno, y cada vez que ataque a un demonio o a un engendro infernal (el resto de criaturas malvadas no se tienen en cuenta), realizará 1 Punto de Daño extra por cada voto privado que posea (ojo, privado; en este caso no se cuentan los públicos). Estos puntos de daño adicionales ignorarán cualquier tipo de armadura o de protección o aura mágica que posea la criatura, e incluso podrán dañar a aquellas criaturas que no se ven afectadas por el daño físico (como los ígneos o las sombras), aunque sólo lo harán los PD extra obtenidos por los votos, no todos los del arma utilizada. Para poder beneficiarse de todos estos bonificadores, el personaje tiene que haber hecho los votos hace, al menos, tantos días como su RR actual. Además, si el voto se lleva a cabo como penitencia por haber cometido un pecado (véase la sección anterior), tampoco se verá recompensado con estos bonificadores.

Claro que si en algún momento el personaje rompe alguno de los votos, será castigado por ello: si era un voto público, perderá todos sus Puntos de Fe, como hemos indicado anteriormente; si era un voto privado, perderá la nada despreciable cantidad de 8 PF, que le impedirá llevar a cabo determinados rituales de fe, al menos hasta que sea perdonado mediante la correspondiente penitencia. Además, recordamos al DJ que a las fuerzas infernales les encanta “hacer caer en la tentación” a las personas más virtuosas, especialmente a las que han hecho algún tipo de voto, así que a partir de ahora los personajes sacerdote deberían andarse con mucho ojo.

Tabla de Penitencias

Penitencia	PF recuperados
Peregrinación (a Roma, Santiago, Jerusalén, La Meca, etc.)	+15 PF
Acudir a las Cruzadas o a la Yihad	+15 PF
Hacer un voto de forma temporal (véase “Votos y Promesas”)	+5 PF
Mortificación física (por ejemplo, flagelaciones, cilicios...)	+5 PF
Comprar una bula papal (sólo para sacerdotes cristianos)	+5 PF
Celebrar el Yom Kippur (sólo para sacerdotes judíos)	+5 PF
Pagar una multa a la Iglesia	+3 PF
Dar limosna a la Iglesia	+3 PF
Ayunar	+2 PF
Rezar	+1 PF
Practicar la caridad (repartir limosnas a los pobres, ayudar a los enfermos, etc.)	+1 PF
Pagar misas por el alma de un difunto (en este caso, los PF los recupera el alma del muerto)	+1 PF
Restituir el mal realizado con el pecado (devolver el dinero de un robo, repartir el dinero atesorado por codicia entre los pobres, etc.)	Variable

Rezando a los Santos

EN la Edad Media, el culto a los santos (la denominada “dulía”, en contraposición a la “latría”, que es el culto directo a Dios) está muy extendido: se les reza directamente solicitando que, al encontrarse ya en comunión con Dios, puedan interceder por ellos o por sus difuntos. Las hagiografías (libros con vidas de santos) se extienden por toda la cristiandad, como la famosa *Leyenda Áurea* de Jacobo de la Vorágine, que sirve de ejemplo al resto de los creyentes de cómo es la verdadera vida de un santo; las reliquias, restos del cuerpo o de los objetos de los santos, también alcanzan un alto grado de veneración y rara es la iglesia que no cuenta, al menos, con una de esas reliquias en sus altares. Y no se crean que la cosa se ciñe únicamente al mundo cristiano, que los musulmanes, aunque rechazan todo culto que no sea dirigido a Alá, también reconocen la existencia de personas santas, mientras que los judíos acostumbran a recordar en sus plegarias a los profetas y patriarcas del Antiguo Testamento, para que intercedan por ellos.

Los personajes que pueblan las aventuras de *Aquelarre*, siempre y cuando sean personas más o menos piadosas, también pueden solicitar la intercesión de los santos. Y no creas que se trata de una opción exclusiva de los personajes sacerdotes: cualquier PJ que posea al menos un 50% en RR puede rezar a un santo concreto para obtener un pequeño empuje en la tarea que esté llevando a cabo. Otra cosa es que lo consiga.

El procedimiento para obtener la ayuda de los santos es el siguiente. Primero, el personaje (o alguno de sus compañeros que esté más versado en historias de santos) deberá averiguar cuál es el santo concreto al que debe rezar para obtener la ayuda que necesita: eso se resuelve con una tirada de Teología. Si falla, el personaje no sabrá a qué santo debe dirigir sus plegarias, y de nada le servirá su devoción.

A continuación, deberá orar con fe y devoción. El tiempo exacto puede variar según la situación en la que se encuentre: si le están acercando un hierro candente a la cara, le valdrá con una breve oración; si piensa acometer la escritura de un libro, deberá orar durante bastante más tiempo (al menos durante doce horas antes de acometer su tarea). El DJ tendrá siempre la última palabra sobre el tiempo exacto que tardará la oración.

Tras pronunciar las correspondientes oraciones, el personaje deberá mostrar la suficiente piedad. Los tiempos medievales son duros, y el Dios de los cristianos (y el de los judíos, y el de los musulmanes) no es un Dios demasiado piadoso. Por ello, las oraciones solamente serán escuchadas si el que reza lo ha hecho con una devoción perfecta. En otras palabras, el personaje tendrá que hacer una tirada de RR (tirada en la que no podrá utilizar Suerte), y sólo si obtiene un éxito crítico, habrá demostrado el suficiente grado de piedad y devoción como para que el santo interceda por él. Claro que antes de hacer la tirada, el DJ puede aumentar o disminuir la RR del personaje teniendo en cuenta el tipo de vida que lleva, si acaba de recibir la absolución (véase el ritual del mismo nombre), su actitud ante los demás, que no practique la magia, que sea el día de la festividad del santo, que el personaje rece ante una imagen suya o en una ermita consagrada al santo, etc.

Una vez conseguida dicha intercesión, el DJ otorgará un bonificador a la siguiente tirada que vaya a realizar el personaje, basándose en el santo al que se ha rezado, aunque dicho bonificador no acostumbra a ser mayor de un +10% o un +15%, y podrá asignarse a una competencia (por ejemplo, rezar para ayudar a

CONSILIUM ARBITRO: RELIQUIAS

Existe un tipo concreto de objeto bendecido que se denomina “reliquia”: se trata de los restos de algún santo (sangre, cráneos, huesos, incluso el prepucio), o de objetos o ropajes que hubieran pertenecido a él (como astillas de la Cruz, gñales, sudarios, y hasta el polvo que se ha depositado sobre sus restos). Son objetos que alcanzan en la Edad Media tal grado de veneración, que se pagaban grandes sumas por ellos, siempre y cuando la Iglesia certificara su autenticidad mediante un documento escrito a tal efecto. Y no crean que eso ocurría sólo en el mundo cristiano, los musulmanes también veneraban multitud de reliquias, como la huella de Mahoma, por poner un ejemplo.

En términos de juego, las reliquias deben ser consideradas objetos únicos, cuya importancia y poder se los proporciona la devoción que ponen en ella los creyentes, procedan o no del cuerpo del santo. De esta forma, siempre será más importante un fragmento de la Cruz de Cristo que lleva siglos siendo venerado en una iglesia (sea falso o no), que la falange de un santo que acabamos de coger directamente del cuerpo del difunto. Además, estas reliquias no comparten un único poder, ya que cada una de ellas proporcionará algún tipo de modificador, siempre y cuando sea utilizado por una persona de la misma religión que la reliquia y que sea creyente (vamos, que tenga una RR de, al menos, 50%). El modificador exacto que proporciona y la forma de utilización de la misma queda en manos del DJ, teniendo en cuenta la reliquia concreta y el lugar de donde procede: por ejemplo, una espina de la Corona de Cristo puede aumentar en +25% el porcentaje para resistir cualquier tipo de dolor, siempre que se lleve en un relicario colgado al cuello; o el hueso del dedo meñique de San Lorenzo otorgará al creyente una protección de 1 punto contra todo tipo de quemaduras, siempre y cuando se rece al santo en cuestión antes de recibir el daño.

De todas formas, recordamos que el robo de reliquias se considera gran pecado, y que está prohibido comerciar con ellas sin el correspondiente certificado de autenticidad.

Tabla de Santos Medievales

Nombre	Patronazgo
San Abdón y San Senén	Patronos de los enterradores.
San Antonio Abad	Patrón de los amputados, los monjes y los que sufren enfermedades en la piel.
San Antonio de Padua	Ayuda a todos aquéllos que buscan el amor.
San Blas	Mártir. Protege de todo tipo de afecciones de garganta.
San Cipriano	Protege de la magia, especialmente si procede de demonios o sus sirvientes.
San Cosme y San Damián	Patronos de la Medicina.
San Crispín y San Crispiniano	Mártires. Patronos de los zapateros (aunque pueden ayudar a cualquier artesano).
San Daniel de Padua	Auxilia a los hombres casados que están en la guerra y ayuda a encontrar objetos perdidos.
San Ero	Auxilia a los que ven desfallecer su fe, guiándoles en viajes piadosos.
San Eulogio de Córdoba	Sabio de la Iglesia.
San Francisco de Asís	Patrón de los comerciantes y protector de los animales.
San Fructuoso	Protege los monasterios y lugares sagrados.
San Gregorio de Nacianzo	Auxilia a todos aquéllos que deben hablar en público, especialmente en la Iglesia.
San Ildefonso de Toledo	Sabio de la Iglesia.
San Isidoro de Sevilla	Sabio de la Iglesia.
San Joaquín	Patrón de los mineros.
San Jorge	Mártir. Protege de casi cualquier tipo de daño.
San Juan de Ortega	Otorga fertilidad a las mujeres estériles.
San Judas Tadeo	Auxilia a aquéllos que se encuentran ante una gran dificultad y a los desesperados.
San Justo y San Pastor	Mártires. Protectores de los niños maltratados.
San Lázaro	Mártir. Patrón y guarda de los leprosos.
San Leandro	Sabio de la Iglesia.
San Lorenzo	Mártir. Protege del calor y del fuego. Patrón de los comediantes y bibliotecarios.
San Lucas	Patrón de los pintores y artistas.
San Luciano y San Marciano	Mártires. Protegen de la magia (especialmente de la magia negra).
San Malaquías	Ofrece visiones proféticas del futuro.
San Mamés	Mártir. Patrón de los niños recién nacidos.
San Matías	Patrón de los arquitectos.
San Nuño	Patrón de los ladrones, los bandidos y los goliardos.
San Román	Mártir. Patrón de los mudos.
San Roque	Protege de la peste y las epidemias.
San Rosendo	Ofrece sanaciones y revelaciones sobre el futuro.
San Sebastián	Protege de la peste y de los enemigos de la religión cristiana.
San Simeón el Loco	Protege a todos aquéllos que estén locos.
San Telmo	Patrón de los navegantes y pescadores.
San Vicente Mártir	Mártir. Patrón del vino (y los vinateros) y de los sastres.
San Vitores	Ayuda a los que combaten a enemigos infieles y herejes.
San Zoilo	Mártir. Protege de las heridas y a los peregrinos.
Santa Águeda	Mártir. Patrona de las sanadoras.
Santa Apolonia	Mártir. Elimina los dolores de muelas.
Santa Bárbara	Mártir. Protege del rayo y de las tormentas.
Santa Catalina	Mártir. Patrona de los estudiantes, predicadores y filósofos.
Santa Elena	Protege a los que se acaban de convertir al cristianismo.
Santa Inés	Mártir. Protege a las adolescentes.
Santa Lucía	Mártir. Patrona de los pobres y los ciegos.
Santa Marta	Patrona de las cocineras y las lavanderas.
Santa Mónica	Patrona de las madres y las esposas.
Santa Orosia	Mártir. Protege a las mujeres en peligro de muerte.
Santa Úrsula	Mártir. Protege a las doncellas vírgenes.
Santo Domingo	Patrón de los astrólogos y los científicos.
Virgen María	Protectora de las mujeres y de la vida virtuosa.

comprender un texto, lo que aumentaría el porcentaje en Leer y Escribir), a una tirada de característica (solicitar a un santo que le proporcione la suficiente resistencia para no caer desmayado ante una herida) o incluso una característica secundaria (como Suerte o Templanza, por ejemplo). El jugador no tiene ni siquiera por qué saber el tipo de bonificador o ayuda que ha recibido de un santo, e incluso puede ser recomendable que todas las tiradas para rezar a un santo las haga el mismo Director de Juego y que sea él la única persona que sepa si el santo ha intercedido por el personaje o no.

En la página anterior te presentamos una lista de algunos de los santos cristianos más venerados de la Edad Media: utilízalos como guía para saber exactamente a cuál puede dirigir un personaje sus oraciones. Algunos de ellos se consideran mártires, y suelen ayudar a resistir el dolor y las heridas; otros son patronos de una determinada profesión, y ayudarán a todos aquéllos que acometan una tarea sobre la que tengan jurisdicción; otros son sabios de la Iglesia, y tienden a proporcionar bonificadores a competencias de Cultura; y otros muchos son simplemente santos protectores y auxiliares. De todas formas, recuerda que para casi cualquier cometido o tarea existe un santo que está esperando interceder en el Cielo por el personaje, así que tómate esta tabla como una simple guía. Y recuerda que también los judíos y los musulmanes pueden solicitar la ayuda de sus propios santos y profetas.

Exemplum: Tras ser informado por sor Recareda del lugar donde se oculta la pérfida Carmela de Rodrigo, Lope de Navarrete inicia de inmediato la búsqueda. Pero antes de hacerlo, la monja prefiere encomendarse a los santos, ya que cualquier ayuda es buena cuando se trata de localizar a un sirviente del Maligno.

Lo primero que debe hacer sor Recareda es averiguar qué santo puede interceder mejor por ella para llevar a buen puerto la tarea que va a acometer. Para ello, hace una tirada de Teología, que tiene al 90%: obtiene un 34, que es más que suficiente. El DJ le indica que puede rezar a San Cipriano, ya que se trata de una misión para detener a una seguidora de un demonio. Dicho y hecho: sor Recareda se dirige a la iglesia del convento —obligando a Lope a acompañarla en sus oraciones— y tras postrarse de rodillas ante el altar, encomienda su alma a Dios y solicita con devoción y piedad que San Cipriano la ayude en los trabajos de los días que han de venir. El Director de Juego le indica que con un par de horas de ferviente devoción es más que suficiente, así que pasado ese tiempo es momento de comprobar si los rezos han sido escuchados: sor Recareda tiene una RR del 73%, pero el Director de Juego decide aumentarla en +15 para la tirada alegando que, primero, la monja ha demostrado en los últimos días su rectitud y su fe, y además, ha rezado en el interior de una iglesia, que es lugar mucho más sagrado que otros. Con un total de 88%, el jugador que lleva a sor Recareda coge los dados y hace la tirada: obtiene un 07, un éxito crítico, lo que significa que San Cipriano ha escuchado los ruegos de la monja. Los efectos concretos de la intercesión del santo quedan en manos del Director de Juego que, basándose en las circunstancias que rolean a la oración y en las características del santo, puede añadirle un +10% a la RR de sor Recareda en la próxima tirada de resistencia a un hechizo de magia negra o incluso puede decidir que sor Recareda aumentará en un +10% su porcentaje en cualquier competencia que necesite para localizar a la megra. Lo que está claro es que el DJ no tiene por qué decirle al jugador ni cómo será esa ayuda ni cuándo vendrá, aunque tiene que ocurrir de alguna manera.

Papas en los tiempos de Aquelarre

Nombre	Años	Hechos Relevantes
Bonifacio VIII	1294 – 1303	Enfrentamiento contra Felipe IV de Francia.
Benedicto XI	1303 – 1304	Muere envenenado por Guillermo de Nogaret.
Clemente V	1305 – 1314	Suprime la orden de los Templarios.
Juan XXII	1316 – 1334	Fija su residencia en Avignon por mandato del rey francés.
Benedicto XII	1334 – 1342	Trata de revertir el Cisma de Oriente y Occidente.
Clemente VI	1342 – 1352	Condena como herejes a los grupos de flagelantes.
Inocencio VI	1352 – 1362	Reduce la ostentación y el lujo dentro de la sede pontificia.
Urbano V	1362 – 1370	Fija la residencia del Papa de nuevo en Roma.
Gregorio XI	1370 – 1378	Intenta llevar la sede papal de nuevo a Avignon, pero no lo consigue.
Urbano VI	1378 – 1389	Se inicia el Cisma de Occidente.
Bonifacio IX	1389 – 1404	Se enfrenta contra los antipapas de la sede de Avignon.
Inocencio VII	1404 – 1406	Contrata mercenarios y soldados para defender el papado.
Gregorio XII	1406 – 1415	El Concilio de Pisa elige a un tercer Papa.
Martín V	1417 – 1431	Acaba el Cisma de Occidente.
Eugenio IV	1431 – 1447	Lucha entre el Papa y el Concilio de Basilea, que elige otro Papa.
Nicolás V	1447 – 1455	Paz entre el papado y el emperador germano (Concordato de Viena).
Calixto III	1455 – 1458	Primer papa Borgia. Cruzada contra Constantinopla.
Pío II	1458 – 1464	Papa humanista y escritor que alentó una nueva cruzada contra los turcos.
Pablo II	1464 – 1471	Sobre él corrieron rumores de sodomita.
Sixto IV	1471 – 1484	Permitió la creación de la Inquisición española.
Inocencio VIII	1484 – 1492	Reconoce la brujería y tiene lugar la primera “caza de brujas” de la historia.
Alejandro VI	1492 – 1502	Segundo papa Borgia. Tuvo amantes y varios hijos.

Part VII: Bestiarius



Donde se vislumbren bestias y criaturas
varias que habitan el orbe terrestre, sean
maravillas de la Creación, semillas del
Adversario o animales et artificios como los que
pueblan las mentes de monjes copistas.



En este capítulo vamos a tratar en profundidad las esferas celestial e infernal, incluyendo a sus habitantes, aunque no se divide el mundo únicamente en buenos y malos, pues como ocurre con las tonalidades que iluminan nuestra visión, no todo en la vida es blanco y negro, (que) hay muchos más colores. Y así ocurre con las criaturas que veremos a continuación que pueden colaborar con el Cielo o el Infierno, e incluso puede que adoren a unos o a otros, pero que, en la mayor parte de los casos, nada saben de rebeliones de ángeles

ni de religiones. Dioses paganos, espíritus condenados, el pueblo de los bosques, animales extraños y sobrenaturales... Todos tienen su lugar en la vida del Medievo, e igualmente en este capítulo.

Junto al nombre hemos indicado también el lugar de procedencia de las criaturas, pues aunque algunas se pueden encontrar en toda la Península, otras son exclusivas de regiones muy concretas.

Los Demonios Superiores



A continuación te presentamos a los gobernantes del Infierno, los demonios superiores con Lucifer y los dos príncipes del Infierno (Astaroth y Belzebuth) a la cabeza. No indicamos las características de ninguno de ellos pues se trata de seres que están más allá de las posibilidades de los personajes, criaturas inhumanas que sólo pueden ser derrotadas y destruidas por criaturas que tengan un poder similar al suyo o mayor, como los arcángeles, otros demonios superiores o el propio Dios. Si los personajes desean tener tratos con ellos que vayan preparando su alma y aprendiendo hechizos de Aquelarre o Misa Negra, pues los van a necesitar²⁹.

LUCIFER

Rey de los Infiernos

Su nombre procede de las palabras latinas *lux* ("luz") y *fero* ("soportar"), lo que nos daría una traducción literal del tipo "el que soporta la luz". Otra traducción, mucho más libre pero más de acuerdo con su naturaleza, podría ser "aquel al que le daña la luz".

Lucifer fue creado con el nombre de Luzbel *Helel ben Shahar* ("Hijo de la Aurora") y era, junto al arcángel Miguel, uno de los ángeles principales del Cielo, y posiblemente el más luminoso y hermoso de todos ellos. Al parecer el motivo de su disputa con Dios fue por Adán (al menos los musulmanes así lo aseguran), y ésa es la razón por la que odia a toda la raza humana. Y es que Dios, cuando creó al primer hombre, dispuso que todas las criaturas debían respetarlo, mientras que Adán sólo se debía arrodillar ante Dios. Luzbel protestó ante lo que consideró una ignominia, asegurando que él era una criatura mucho más perfecta que el hombre, pues los ángeles procedían directamente de la Gloria de Dios y no del barro, por lo cual debería ser Adán el que se humillara ante él, y no al revés. Poco después, Dios demostró la superioridad de Adán concediéndole la facultad de dar nombre a las cosas nuevas, lo que eran incapaces de hacer tanto Luzbel como los ángeles. Sin embargo, Luzbel siempre sostuvo que Dios había hecho trampas, pues le había otorgado ese poder al hombre después de sus quejas.

A partir de ese momento, Luzbel comenzó a intrigar para apoderarse del trono celestial, consiguiendo que secundaran su rebelión la tercera parte de los ángeles. Miguel, mientras tanto, organizó la defensa entre las tropas leales y se enfrentó directamente al ángel rebelde, produciéndose una enorme batalla en el Cielo que, como todo el mundo sabe, ganaron los partidarios de Dios. Los rebeldes fueron precipitados a la Tierra y de la Tierra al Seol (el Infierno).

Se dice que Luzbel brilló como un relámpago al caer, extinguiéndose su luz conforme caía para no volver a brillar nunca más. Desde entonces, Dios le cambió el nombre, pasando a llamarle Lucifer, aunque el Diablo no gusta de usar ese nombre, prefiriendo el de Satanás, que significa sencillamente "el Adversario", aunque muchas culturas le han asignado diversos nombres (como los campesinos de Euskadi, que le denominan Aker, "el Cabrón").

Lucifer es capaz de adoptar cualquier forma, aunque prefiere escoger la de un muchacho joven, casi adolescente, con un par de alas negras a la espalda, y de rostro tan inhumanamente hermoso e imposable que es imposible mirarlo fijamente más de un instante.

BELZEBUTH

Señor de la Guerra

Su nombre procede de las palabras hebreas *baal* ("señor") y *zbug* ("mosca"), es decir, "Señor de las Moscas", aunque algunos autores sostienen, sin embargo, que en realidad su nombre deriva del sirio, del término *Beel B'Bobo*, que se puede traducir como "Maestro de la Calumnia". Sea como fuere, este príncipe del Infierno está encargado de la organización y entrenamiento de todos los ejércitos infernales, los cuales están bajo su control absoluto, para lo que cuenta con la ayuda inestimable del demonio Abigor, su lugarteniente.

Pese a que Belzebuth puede adoptar cualquier tipo de forma, suele preferir tres que usa de manera indistinta, aunque la favorita y la que, por consiguiente, adopta casi siempre es la de una mosca gigantesca y repugnante, especialmente cuando es invocado por humanos — invocaciones a las que suele acudir acompañado de Astaroth, aunque éste no haya sido llamado —. Otra de sus formas favoritas es la de una bestia monstruosa, mitad macho cabrío y mitad becerro negro, que arrastra una larga cola. Bajo esta forma, acostumbra a aullar como un lobo y a arrojar llamas por la boca.

Por último, Belzebuth también puede aparecerse como un ser humanoide de talla gigantesca, sentado sobre un trono inmenso, con la frente ceñida por una banda de fuego, el pecho henchido, abotargado el rostro, brillantes los ojos, levantadas las cejas y con aspecto amenazador. Tiene la nariz larga, dos grandes cuernos en la frente, la piel de un tono negro como el carbón, dos gigantescas alas de murciélago que le nacen de la espalda, patas de ánade y cola de león, y está cubierto de un pelaje largo y crespo de la cabeza a los pies. Muchas veces complementa su aspecto con una especie de túnica o sotana negra. Según se

²⁹ *Addenda*: Los datos sobre las criaturas infernales están sacados principalmente de las obras de Collin de Plancy, Eliphas Levi y Berbiguier, así como de diversos evangelios apócrifos y de diferentes tradiciones hebreas. La imaginación de los autores, como veis, no llega para tanto.

dice, Belzebuth piensa utilizar este aspecto para gobernar en el Infierno, ya que se asegura que planea usurpar el trono a Lucifer, para lo cual cuenta con la fidelidad de sus tropas y con el apoyo del otro Príncipe del Infierno, Astaroth.

ASTAROTH

Señor de la Mentira

Su nombre procede del hebreo *oshuruth*, que significa “tropel”, “multitudes” o “asambleas”, y es por ello que cuando Jesús le preguntó en cierta ocasión cuál era su nombre, Astaroth le contestó: “Mi nombre es Legión, porque somos muchos” (*Marcos 5, 9*). Es un gran amigo de Belzebuth —si es que puede existir la amistad entre demonios—, el cual acostumbra a pedirle consejo a menudo, ya que entre las muchas facultades de Astaroth se encuentra la de conocer los secretos del pasado, el presente y el futuro. Sin embargo, su talante retorcido, calumniador, intrigante y mentiroso lo hacen de muy poco fiar cuando realiza sus tajantes afirmaciones. La única historia que narra con bastante fidelidad es la de la rebelión de Lucifer y los ángeles caídos, aunque siempre se queja, con gran cinismo y en medio de grandes muecas y aspavientos, de que Dios lo ha castigado injustamente.

Está unido sexualmente a la diablesa Masabakes, e incluso algunos pueblos asiáticos los adoran a ambos, invocando a Astaroth bajo el símbolo del Sol y a Masabakes bajo el símbolo de la Luna.

Acostumbra a mostrarse bajo la apariencia de un hombrecillo de nariz ganchuda y dientes desiguales, barbilla hundida y escasa barba de pelos malos. Generalmente, su cuerpo desprende un penetrante y nauseabundo olor, ante lo cual los adoradores que lo invocan a menudo deben llevar en la nariz un anillo mágico de plata —que él mismo les proporciona en el primer encuentro—. En ocasiones se le encuentra montado en la serpiente gigante llamada Ganga Gramma, que él considera su mascota.

AGALIARETPH

Demonio de la Magia Negra

Este demonio fue adorado por los moabitas, amonitas, fenicios y cartagineses con el nombre de Moloch, y en su honor realizaban numerosos sacrificios humanos. Los dirigentes esperaban con ello prolongar su propia vida. Muchos judíos lo adoraban en secreto y, como exige el ritual, sacrificaban su hijo primogénito como ofrenda. También es el demonio tutelar de los magos goéticos, y la raza demoníaca de los aoun le rinde un culto monoteísta. Asimismo, y según se dice, es el demonio que más facilidad tiene para relacionarse con las mujeres humanas y tener descendencia, aunque ésta sea siempre de apariencia monstruosa.

Los exorcistas lo llaman Flauro, ya que con este nombre subleva a los espíritus que han poseído cuerpos humanos, dándoles fuerzas para resistir el exorcismo. Otro de sus nombres es Leonardo, con el que gusta de presidir en ocasiones los aquelarres —aunque no haya sido a él al que se intentaba invocar—, en cuyo caso acostumbra a adoptar la figura de un macho cabrío con tres cuernos en la cabeza, orejas de zorra, cabello crespo y ojos redondos y muy abiertos, que jamás parpadean. Asimismo, presenta barba y cola de cabra.

Bajo esta forma los brujos le rinden adoración besándole debajo de la cola.

Hay quien ve en Agaliaretph a la bestia de siete cabezas y diez cuernos que en los días del Apocalipsis surgirá del mar (*Apocalipsis 12, 3*), y es que su carácter es el más inhumano de todos los demonios y nadie, ni siquiera el mismo Lucifer, es capaz de predecir sus actos. Hay quien explica esto diciendo que Agaliaretph no fue creado como ángel, sino que surgió de los abismos tenebrosos tras la rebelión de los ángeles, habiendo nacido de la ira de Dios frente a Satanás.

A pesar de lo dicho antes, Agaliaretph acostumbra a adoptar una apariencia informe y oscura, sin contornos definidos, de la que salen multitud de apéndices, garras, manos y tentáculos. Se dice que se complace a veces en enviar pesadillas a los humanos, sin motivo ni razón, pesadillas que pueden dar una información valiosa al durmiente, o hacerles enloquecer por completo. Tiene control absoluto sobre las sombras y su lugar teniente es el demonio menor Beherito.

FRIMOST

Demonio de la Destrucción

Este demonio fue muy adorado en la antigüedad bajo distintos nombres: los babilonios lo llamaban Baal y sus fieles practicaban en su honor la Danza del Cuchillo; en la ciudad asiria de Sepharvaim se le adoraba bajo el nombre de Adramelech y le quemaban niños en sus altares; y algunos magos goéticos lo adoraban —y aún lo hacen— con los nombres de Thamur, Uko y Xaphan.

Frimost no conoce ni la calma ni el descanso, ni entiende de otros sentimientos que no sean el odio o el ansia de destruir a sus enemigos. Una antigua leyenda dice que nació del odio de los hombres, y que las guerras, las disputas y los rencores lo nutren y lo hacen más fuerte. Según esto, moriría si sobre la tierra reinasen el amor y la paz, no la violencia. Sea como fuere, la verdad es que el amor lo debilita, mientras que la pasión (especialmente el odio) y la violencia lo fortalecen. Se cuenta que, en cierta ocasión, un santo anacoreta consiguió vencerle, sin sufrir el menor daño, sencillamente gracias a su bondad y a su capacidad para sentir amor, ya que en su corazón sintió amor y compasión hacia Frimost. Esta situación obligó a dicho diablo a huir precipitadamente y estuvo a punto de morir por ello.

Por todo esto, Frimost enviará manifestaciones suyas a lugares y recintos donde haya fuertes odios o rencores. Esas manifestaciones siempre estarán relacionadas con el fuego: desde aumentar la altura y el calor de las llamas de una lumbre, hasta un fuego cualquiera que se resiste a ser apagado por cualquier método, llegando, en casos extremos, a provocar la combustión espontánea de un individuo. Estas manifestaciones pueden persistir después de que la fuente que los generó (rencor, odio, etc.) haya desaparecido, aunque con el tiempo van perdiendo fuerzas hasta desaparecer (pueden ser eliminadas por completo utilizando el ritual de Purificación u otros de similares efectos).

Frimost tiene la apariencia de un ser humanoide alto, sucio y desgarrado, con el cuerpo de color rojo oscuro, garras de águila y cuernos de ciervo. Su voz recuerda el bufar de los toros salvajes y siempre aparece rodeado de truenos y rayos, con un semblante terriblemente furioso. Tiene control absoluto



Parte VIII: Bestiario

sobre los demonios ígneos y su lugarteniente es el demonio menor Haborimo.

GULAND

Demonio de la Envidia

En ocasiones adorado con los nombres de Sucur Benoth, Ahamon y András, el culto a este demonio suele estar más orientado a aplacar sus posibles iras que a llamar su atención y pedirle favores —lo cual le divierte terriblemente—. En la época de *Aquelarre*, todavía algunas tribus africanas le rinde culto, sacrificando en su honor a aquéllos a quienes consideraban superiores.

Guland transmite la enfermedad y la mala suerte, y su pasatiempo favorito consiste en hacer que los amigos y camaradas discutan entre ellos por tonterías, exacerbando los ánimos hasta que lleguen a luchar a muerte. También se siente atraído por los celos, la envidia y la traición, enviando manifestaciones relacionadas con la mala suerte y la enfermedad; además, según se dice, fue él el encargado de torturar al célebre patriarca Job. Claro que también es cierto que este demonio huye como de la peste de toda muestra de afecto sincero o de amistad verdadera.

Por todo ello, sus adoradores no gozan precisamente de una salud envidiable, y aquéllos que lo invocan con frecuencia no tardan en contraer enfermedades infecciosas e incurables (normalmente la lepra). Quizá por ello uno de sus principales focos de culto en la Península se dé en el valle de Batzán, hogar de la raza maldita de los agotes.

Guland tiene el cuerpo alto y muy delgado, casi consumido. Asimismo, tiene cuatro caras, una detrás de la cabeza y dos más a los lados, con una larga nariz y una boca en forma de pico de ave, y dicen que, en ocasiones, pueden salirle más rostros en el resto del cuerpo. Todas las caras son de color negro brillante. En presencia de Guland la tierra se marchita y muere. Tiene el control absoluto sobre los demonios silfos y su subordinado es el demonio menor Andrialfo.

MASABAKES

Diabla de la Lujuria

También conocida con los nombres de Sitry, Bitru y Gomory, sus atributos son el amor mentiroso, la perfidia, la vanidad, la estafa y el robo. Se le adoró en Babilonia, Israel y Egipto con el nombre de Belial, y se decía que podía adoptar tanto apariencia masculina como femenina. Las únicas ciudades que se consagraron totalmente a su culto, sin embargo, fueron Sodoma y Gomorra, ya que, aunque su culto llegó a hacerse muy importante en la ciudad de Nínive, fue detenido gracias a la predicación del profeta Jonás (*Libro de Jonás 3, 1-10*). Algunos aseguran que llegó incluso a enfrentarse al mismísimo rey Salomón para impedir que construyera el templo de Jerusalén, y aunque Salomón consiguió vencerla y encerrar su espíritu dentro de una botella que arrojó a continuación al interior de un pozo, fue rescatada por Lilith, que para conseguirlo tuvo que introducirse en la corte judía seduciendo al rey, y consiguiendo finalmente que unos babilonios bajaran al pozo con la esperanza de encontrar un tesoro y así abrieran la botella, liberándola de su encierro. También se dice que tuvo un papel de gran importancia en los días anteriores a la rebelión de Lucifer, ya que junto con Astaroth fueron los en-

cargados de defender la causa de la rebelión y vencer a muchos ángeles indecisos.

Le atraen sexualmente tanto los hombres como las mujeres, en especial si son de conducta casta y temerosa de Dios. Asimismo, ayuda a cometer actos de adulterio y promiscuidad, excitando la libido de las gentes. Sin embargo, muchas veces le divierte hacer que los amores prohibidos o los vicios secretos salgan a la luz, trayendo la desgracia o el ridículo sobre los amantes o pecadores. Masabakes es, con diferencia, el espíritu más disoluto del Infierno, ya que adora el vicio por el vicio mismo y no porque, a través de él, se condenen los humanos. A Masabakes le atrae la lujuria mal reprimida, la castidad forzosa y los amores mentirosos. Ante estos casos envía diversos tipos de manifestaciones, todas ellas relacionadas con el sexo y que pueden variar desde alucinaciones eróticas más o menos veladas (por ejemplo, una sombra que, en la penumbra de una celda del convento, le recuerda por un instante a un solitario monje el cuerpo voluptuoso de una mujer), hasta sueños húmedos, incluyendo, por supuesto, el ya tradicional asalto nocturno usando incubos, súcubos y *be-laam*. Por el contrario, Masabakes siente un fuerte rechazo hacia el amor verdadero y la sinceridad, los cuales son el mejor remedio frente a sus maquinaciones.

Masabakes toma casi siempre la apariencia de una mujer de belleza inhumana, de cuerpo perfecto y siempre se aparece completamente desnuda. Su única deformidad es que tiene la lengua bífida. Tiene control absoluto sobre los demonios incubos y súcubos y su lugarteniente es la diabla Lilith.

SILCHARDE

Demonio del Dominio

Este demonio fue conocido en todo Israel con el nombre de Asmodeo, y con ese nombre se enamoró de la hermosa Sarah, entrando en el cuerpo de ésta y poseyéndola, matando luego (uno detrás de otro) hasta a seis maridos. Finalmente Sarah se casó con su primo Tobías, el cual, gracias al humo producido por la hiel de un pescado, olor que desagrada a Silcharde profundamente, y con cierta ayuda por parte del arcángel Rafael, consiguió hacer salir al demonio del cuerpo de Sarah (*Libro de Tobías 3, 1-17*). Asimismo, según otras tradiciones judías fue Silcharde-Asmodeo uno de los demonios con los cuales se enfrentó Salomón, y el que, hecho prisionero y cargado de cadenas mágicas por dicho rey, construyó buena parte del templo de Jerusalén.

En Egipto se relaciona a Silcharde con la serpiente, y según la tradición fue él el que sedujo a Eva. Sea como fuere, hay en el desierto de Ryanneh un templo dedicado exclusivamente a él y, según se dice, sus sacerdotes son todos hombres poseídos por diablos. A ese templo acudían mujeres que deseaban ser fecundadas por él para dar a luz demonios. Para ello, debían pasar un día y una noche enteros dentro del templo, sometándose a ciertos ritos que con ellas practicaban los sacerdotes. La mayor parte de las mujeres enloquecían, o bien daban a luz monstruos que las desgarraban al nacer. Sin embargo, se dice que en esta curiosa ceremonia tienen su origen los aoun, aunque lo cierto es que el dios-demonio tutelar de dicha raza es Agaliareph, y no Silcharde.

Este demonio también fue muy adorado en la antigüedad por los marineros fenicios, los cuales le conocían como Albinach Focalor, y le atribuían la capacidad de presidir las tempestades, la lluvia



y el granizo, y de provocar el hundimiento de los barcos. Para aplacarle arrojaban al mar víctimas humanas, atadas de pies y manos, cuando arreciaba una tormenta, con la esperanza de que así ésta se calmara.

Silcharde acostumbra a tomar la apariencia de un hombre de mediana estatura, muy pálido, frío y húmedo al tacto. Su conversación siempre es agradable y cortés, pero provoca entre los hombres un terror y un espanto inexplicables, siendo capaz de matar con la mirada. Tiene control absoluto sobre las ondinias y su consejero y asesor principal es el demonio menor Bael.

En general adoran a Silcharde todos aquéllos que ansían el poder y el dominio absoluto sobre las vidas de otros hombres. Éste acostumbra a ayudarles en su camino para luego divertirse viéndoles caer. Por el contrario, le repelen el altruismo y las acciones desinteresadas en general.

SURGAT

Demonio de las Riquezas

También conocido por los nombres de Foreas y Mammón, este demonio es muy invocado pero muy poco adorado. Los bus-

cadores de tesoros, los avarientos y los ricos que temen ser robados suelen hacerle alguna ofrenda para ponerse bajo su supuesta protección, pero en la práctica nunca tuvo un culto establecido en ninguna parte, aunque se afirma que en la Península Ibérica una secta judía llegó a rendirle algo parecido a un culto, sacrificando en su honor niños gentiles que crucificaban vivos.

El principal atributo de Surgat es la avaricia, ya que ansía las riquezas sin saciarse nunca de ellas. Suele favorecer a los ricos y avarientos, para luego traicionarlos y hacerles desaparecer, quedándose con sus tesoros, los cuales manda robar gracias a la ayuda de sus demonios gnomos. Se cuenta que fue este diablo el que castigó al célebre Minos haciéndole convertir en oro todo lo que tocaba.

Surgat tiene el cuerpo grande y rechoncho, de color dorado, con la cara siempre congestionada. Provoca un sudor difuso en los que le contemplan. Ese sudor, si Surgat lo desea, puede consumir por completo a la víctima. Posee el control absoluto sobre los gnomos y su secretario personal es el demonio menor Anazareth, guardián de los tesoros del Infierno.

Arcángeles



UNQUE los judíos y los cristianos hablan de siete arcángeles y los musulmanes solamente reconocen a cuatro (en realidad el Corán sólo cita a dos), las tres religiones del libro coinciden en la misma tradición: tras la rebelión de Lucifer, el Creador decidió reunir un pequeño grupo de ángeles, los mejores y más fieles a Él, para que se encargaran de realizar cualquier tipo de tarea destinada a frustrar los planes del Enemigo. Y aunque, en teoría, ocupan el penúltimo lugar de la Triada Inferior dentro de la Jerarquía Celestial (dejado “libre” tras la deserción de los Vigilantes), sus funciones y personalidades son tan variadas que merecen ser tratadas aparte. Por otro lado, debes recordar que todos ellos pueden utilizar los rituales de fe en su totalidad, incluyendo los milagros del *sextus ordo*.

Miguel

Arcángel de la Esperanza

En hebreo su nombre significa “el que es como Dios”, y lo cierto es que desde que tuvo lugar la rebelión y Lucifer fue expulsado, ningún otro ángel ha estado más cerca del Señor que Miguel, ni tampoco ha realizado tantas hazañas en Su nombre: reorganizó y dio nuevos ánimos a las confusas masas de ángeles fieles —llevándolos a la victoria sobre los rebeldes de Lucifer—; detuvo la mano de Abraham cuando iba a sacrificar a su hijo Isaac (*Génesis 22, 11-12*); según una tradición judía, se disputó con Lucifer el cuerpo del patriarca Moisés; destruyó él solo a ciento ochenta y cinco mil hombres del ejército del rey asirio Senaquerib cuando se disponían a saquear Jerusalén hacia el 701 a.C. (*Libro II de los Reyes 19, 35*); y será también el ángel que descenderá del Cielo con una gran llave para encerrar en el Abismo de fuego y azufre a la Bestia durante mil años según se nos cuenta en el Apocalipsis (*Apocalipsis 20, 1-2*).

Y es que Miguel es el paladín de Dios, su campeón principal y el líder indiscutido de los arcángeles. Mientras que el Día

del Juicio sus hermanos deberán enfrentarse cada uno a su propia némesis infernal, el papel de Miguel será el de secundar al propio Jesucristo en su combate singular con Lucifer, enfrentándose posiblemente con los dos lugartenientes infernales de éste, los demonios Belzebuth y Astaroth.

Su aspecto es el de un joven de increíble belleza, aunque asexuado y de aspecto andrógino. Según los musulmanes, sus alas son de un delicado color verde esmeralda y su larga y lacia cabellera es del color del azafrán. Sobre su túnica blanca gusta de llevar una loriga de malla y siempre empuña en la diestra una espada desenvainada, dispuesto a defender a Su Dios y Su Fe contra sus enemigos. Pero su naturaleza no es sanguinaria, sino tolerante. Prefiere dar todas las oportunidades posibles a los que quieran redimirse, dejando siempre una puerta abierta a la esperanza. Quizá por ello su costumbre es esperar siempre al último minuto antes de actuar. Eso sí, cuando se decide a hacerlo es implacable (y si no, que le pregunten al ejército de Senaquerib).

Miguel también es el “acompañante de las almas”, el que recibe a los justos y los conduce a las puertas del Cielo. Por ello, el Día del Juicio Final, le corresponderá la ingrata tarea de pesar las buenas y malas acciones de los hombres, para decidir su condena o salvación. A los que le rezan les concede esperanza y fe en sí mismos, además de velarles derramando la suerte sobre ellos.

ANAEI

Arcángel de la Amistad

También conocido con los nombres de Ratzel, Gallizur, Saraquel y Akrasiel, tiene el título de ángel de las regiones secretas y de los misterios supremos. Gran amigo de Adán, se dice que le obsequió tras su destierro con un libro en el que estaba en-



cerrado todo el conocimiento celestial y terrenal, libro que pasó luego a manos de Enoch —que lo usó para convertirse en el ambivalente Metatrón— y de Noé, que construyó el arca basándose en la información que sacó de sus páginas, impidiendo de esa forma que Dios acabara con la vida en la faz de la Tierra. Más adelante fue destruido, aunque parece ser que Salomón reunió varios fragmentos, mientras que en el siglo XIII el rabino judío Eleazar de Worms publicó un libro llamado *Targum Ecclesiastes*, que según él contenía las mil quinientas claves angélicas de los misterios del Universo escritas por el propio Ratziel: dicho libro fue declarado herético, y casi todos los volúmenes fueron destruidos.

Cuando tiene que mostrarse a los hombres, Anael adopta la forma de un muchacho, casi adolescente, muy sonriente, con un par de alas de águila blanca a su espalda y que, a diferencia de otros ángeles, suele ir completamente desnudo. Para misiones más discretas suele adoptar la forma del mejor amigo del individuo al que quiere avisar, aconsejar u ordenar que haga lo que sea. Anael nunca dirá una mentira directamente, pero en contrapartida sus interlocutores siempre confiarán en él.

Como arcángel de la amistad y el amor, se siente fuertemente atraído por la amistad verdadera y desinteresada, y el amor puro y auténtico, ayudando (siempre indirectamente) a los que cumplan esas condiciones y se encuentren en serio peligro. Además, siempre que Silcharde, el demonio del dominio, intervenga más o menos directamente sobre la Tierra, Anael intentará a su vez desbaratar sus acciones, pues desde el principio de los tiempos ambos disputan una pugna a muerte.

RAFAEL

Arcángel de la Paz

Su nombre viene del término hebreo *rapha*, que quiere decir “sanador”, “médico” o “cirujano”, suponemos que de almas, ya que de los cuerpos se encarga su hermano Cassiel. Pero también se le conoce con los nombres de Remiel, Jeremiel o Yerahmeel, nombre que significa “misericordia de Dios”. Se dice que en los días finales del Apocalipsis será Rafael el encargado de abrir las puertas del Infierno para llevar a las almas, como si de un rebaño se tratara, al Juicio Final, y ese mismo día, según asegura una tradición no confirmada, él también será juzgado, pues ha ejercido en varias ocasiones de guía del Infierno adoptando el disfraz de una bestia monstruosa. Que ello fuera por santos propósitos o por doblez impía, es algo que está por descubrir. Y qué es lo que se puede buscar en el Infierno, es algo que también debe quedar a la imaginación del lector.

Sea como fuere, la forma habitual del arcángel Rafael cuando quiere relacionarse con los hombres es la de un muchacho, casi un adolescente, amigable, parlanchín y hasta bromista (puede que incluso demasiado). Bajo su apariencia angélica gusta de llevar una túnica resplandeciente y despliega tras él sus seis pares de alas. Es, con diferencia, el más sociable y divertido de los arcángeles.

Como arcángel de la paz y de la reconciliación es capaz, con su sola presencia, de calmar los ánimos más encrespados y de apaciguar las disputas más rencorosas. Perdonar a un enemigo es una manera segura de llamar su atención, y no dejará de tener su recompensa. Es la némesis angelical de Frimost, el demonio de la destrucción.

GABRIEL

Arcángel protector frente al Miedo

Dicen que su nombre deriva de la palabra sumeria *gabri*, que significa “gobernador”. Otros, por el contrario, afirman que es una deformación de *gibor*, que puede traducirse indistintamente como “poder” o “héroe”. Sea como fuere, es uno de los arcángeles más famosos y posiblemente el más importante tras Miguel. Los mahometanos lo conocen por el nombre de Jibril y afirman que fue el que dictó la totalidad del Corán a Mahoma. Para ellos, es el ángel de la verdad, mientras que en la tradición judeocristiana Gabriel es el ángel de la anunciación, de la resurrección, de la misericordia, la revelación y la muerte. Se le apareció a Juana de Arco —según el propio testimonio de la doncella de Orleans—, de la misma manera en que se le apareció en el Antiguo Testamento a Daniel (*Libro de Daniel* 9, 21) y en el Nuevo a Zacarías y a María (*Evangelio de Lucas* 1, 19 y 26).

Su apariencia es siempre femenina, aunque cuando no quiere ser demasiado discreto puede desplegar hasta 140 pares de alas. Una tradición judía popular afirma que rescata del limbo las almas de los niños muertos sin bautizar, introduciéndolas en los cuerpos que se están gestando en el vientre materno para darles una nueva oportunidad. Se dice que tal acción la realiza a escondidas, y que puede sufrir un severo castigo por parte de la Jerarquía Celestial de ser descubierto.

Como arcángel protector del miedo y del robo cuida y da ánimos a los que confían en él, lo invocan o realmente se lo mere-

cen. Como todos los arcángeles, excepto Miguel, Gabriel tiene su enemigo particular en el Infierno: se trata de Masabakes, la diablesa de la lujuria, uno de cuyos atributos es, precisamente, el robo. En muchas imágenes medievales se las representa juntas, enzarzadas en una lucha eterna: la doncella angelical frente a la concubina infernal. El amor sacro frente al amor profano.

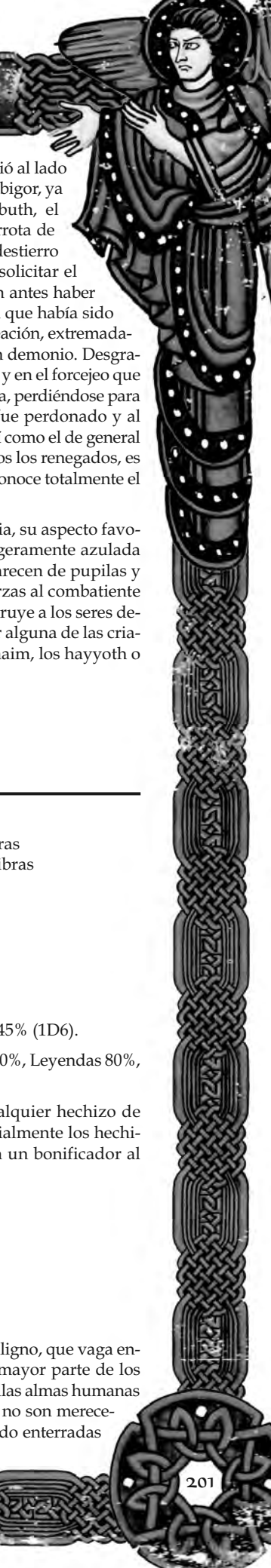
CASSIEL

Arcángel de la Vida

En Caldea recibía el nombre de Labbiel que significa “el resplandor que cura” y se le adoraba bajo la forma de una serpiente, disfraz que aún gusta de adoptar cuando quiere ser discreto. Según Enoc, Cassiel “está por encima de todas las enfermedades y de todas las heridas de los hijos de los hombres”, mientras que otro libro sagrado, el *Zohar*, lo presenta como el “sanador de la Tierra”. Antaño era una dominación, pero fue “ascendido” a su nuevo cargo como arcángel tras la institución de Guland como demonio de la envidia y portador de la enfermedad.

En sus intervenciones en la Tierra Cassiel gusta de adoptar, como ya se ha dicho, la figura de una serpiente, una pequeña culebra que se coloca junto al enfermo observándole fijamente. Otro aspecto suyo más clásico es el de un anciano venerable, silencioso pero muy eficaz a la hora de luchar contra la enfermedad y la muerte, y es que Cassiel nunca dañará a un ser vivo, ni siquiera aunque se trate de demonios o pecadores, y las matanzas indiscriminadas o los actos de crueldad le repelen.





SACHIEL

Arcángel de las Riquezas

También conocido como Sariel, Suriel, Suriyel, Zerachiel y Saraquel, su nombre significa “mandato de Dios”, y al igual que su alter ego infernal, el demonio Surgat, su dominio son las riquezas terrenales, pero allí donde Surgat representa la avaricia, Sachiel es la generosidad y la justa recompensa. Sus premios y sus castigos son casi siempre económicos, y lo mismo que da la fortuna a quien se la merece también se la quita a quien hace uso egoísta de ella.

Su aspecto, cuando se digna a aparecer entre los hombres, es el de un hombre ya maduro, con alas de pavo real, cargando con una gran bolsa de oro. Se dice que sus relaciones con Surgat no son tan malas como deberían ser entre un arcángel y un demonio superior y que en aquellas ocasiones en las que sus caminos se han cruzado han conseguido llegar ambos a un acuerdo sin pelear. Y es que, como ellos mismos dicen encoñándose de hombros: “Son sólo negocios...”.

SAMAEI

Arcángel de la Guerra

Conocido también como Uriel o Fanuel, su nombre significa “veneno (o fuego) de Dios”. En el Apocalipsis apócrifo de San Pedro se le cita como el ángel del arrepentimiento pues Samael,

en los días de la rebelión de Lucifer, combatió al lado de éste último junto a su hermano gemelo Abigor, ya que ambos eran lugartenientes de Belzebuth, el señor infernal de la guerra. Pero tras la derrota de los partidarios de Lucifer y de su posterior destierro a los Infiernos, Samael decidió desertar y solicitar el perdón divino, huyendo del Infierno no sin antes haber robado la espada de Belzebuth, una espada que había sido forjada con los fuegos primigenios de la Creación, extremadamente poderosa en manos de un ángel o un demonio. Desgraciadamente, Abigor salió en su persecución, y en el forcejeo que ambos mantuvieron la espada cayó a la Tierra, perdiéndose para siempre. Pero, aun sin la espada, Samael fue perdonado y al poco se le concedió el estatus de arcángel, así como el de general de las huestes angélicas. Fanático como todos los renegados, es implacable con los enemigos de Dios y desconoce totalmente el significado de la palabra “piedad”.

Aunque puede adoptar cualquier apariencia, su aspecto favorito es el de un ser humano alto, de piel ligeramente azulada y cabellos dorados, muy largos. Sus ojos carecen de pupilas y no le gusta alzar la voz. Es él el que da fuerzas al combatiente embarcado en una lucha santa y el que destruye a los seres demoníacos, ya sea en persona o ayudado por alguna de las criaturas angélicas más feroces, como los naphaim, los hayyoth o los terribles malache habbalah.

Criaturas Irracionales

AGOTES

Procedencia: Zona norte de la Península.

Llamados también *gafos*, *goys*, *chrestíás* o *cagots*, se trata de un grupo étnico procedente del valle de Baztán, en Navarra. Todos ellos son fuertes y de pelo rubio, y padecen la enfermedad de la lepra desde la cuna pues fueron malditos hace siglos por el arcángel Samael por sus muchos pecados: al parecer eran una tribu visigoda que se mezcló con los nativos del lugar en tiempos ancestrales y se comportaban con altivez y crueldad. Otros aseguran que su pecado fue adorar a Surgat y que proceden, en realidad, de una tierra mítica llamada Agoterri. Pero lo único cierto es que cuanto más les corroe la lepra, más aumentan sus poderes mágicos.

Maléficos y crueles, se les suele encontrar vagabundeando, solos o en pequeños grupos, por toda la zona norte de la Península, y eran excluidos por todos aquéllos con los que se encontraban: en las iglesias entraban por una puerta aparte y cuando los sacerdotes les entregaban la hostia lo hacían con la punta de una vara, tenían prohibido casarse con otros que no fueran de su misma raza —si se daba el caso de que sucediese una unión de ese tipo y naciera un hijo, sería llamado *charlingo*, “perro lebre”, y sería tratado igual o peor que los padres—, no podían llevar sus ganados a los pastos comunales, ni unirse a los bailes de los pueblos, ni servir como soldados, ni estudiar para curas, ni entrar en un convento, etc. En resumen: carecían de todos los derechos cívicos posibles, e incluso se les negaba ser enterrados en tierra sagrada.

FUE: 18/20

AGI: 5/10

HAB: 5/10

RES: 20/25

PER: 15/20

COM: 0/5

CUL: 25/30

Altura: 1,80/2 varas

Peso: 100/120 libras

RR: 0/5%

IRR: 95/100%

Protección: Carecen.

Armas: Espada Corta 45% (1D6+1) y Palo 45% (1D6).

Competencias: Astrología 75%, Tormento 50%, Leyendas 80%, Conocimiento Mágico 70%.

Hechizos: Los agotes pueden conocer cualquier hechizo de hasta *vis sexta*, aunque les gustan especialmente los hechizos de magia negra, con los que tienen un bonificador al lanzamiento de +35%.

Poderes Especiales:

Carecen.

ÁNIMA ERRANTE

Procedencia: Toda la Península.

Un ánima es un fantasma, normalmente maligno, que vaga enloquecido por los lugares solitarios. En la mayor parte de los casos, las ánimas errantes proceden de aquellas almas humanas que han sido malvadas en vida, con lo que no son merecedoras de entrar en el Cielo, pero que han sido enterradas

con algún objeto sagrado, con lo cual no pueden entrar tampoco en el Infierno. La única forma de destruirlas es desenterrando su cadáver y despojándolo de dicho objeto sagrado.

Un ánima errante es completamente invisible, aunque algunos animales pueden "sentir" su presencia.

Un ánima errante carece de características.

RR: 0/25%

IRR: 75/150%

Protección: Un ánima es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectada por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlas.

Armas: Carece.

Competencias: Carece.

Hechizos: Normalmente carece.

Poderes Especiales:

✧ **Posesión de Cuerpos:** Un ánima errante puede ocupar el cuerpo de otra persona. Para evitarlo, la víctima deberá hacer una tirada de RR: en caso de fallarla, el ánima tomará el control del cuerpo de la víctima, modificando lentamente su cuerpo y personalidad hasta que, pasados 2D10 días desde que tuvo lugar la posesión, la víctima se haya convertido en un doble exacto del cuerpo que poseía el ánima errante antes de morir. La única forma de evitarlo es con el hechizo Expulsión o el ritual de Exorcismo antes de que pase ese tiempo.

Aouns

Procedencia: África y reino de Granada.

Raza de seres africanos con aspecto de hombres calvos de piel oscura, casi negra, mudos desde que nacen. Tienen alas durante todo el año, aunque al llegar el invierno se les caen y vuelven a crecer en primavera. Para reproducirse, los aouns secuestran a muchachas jóvenes, y los hijos habidos de esta unión son sometidos a crueles rituales, transformándose a su vez en aouns. Las madres y las hijas son devoradas, o sacrificadas a Agaliarethp, demonio al que rinden pleitesía.

FUE: 25/30	Altura: 1,50/1,60 varas
AGI: 15/20	Peso: 110/130 libras
HAB: 15/20	RR: 0%
RES: 30/40	IRR: 100/150%
PER: 10/15	
COM: 0	
CUL: 10/15	

Protección: Carecen.

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D6) y Arco 40% (1D8+1D4).

Competencias: Conocimiento Mágico 65%, Disfrazarse 90%, Empatía 45%, Tormento 90%, Volar 95%.

Hechizos: Todos los aouns conocen un mínimo de seis hechizos, entre los cuales están siempre Invocar Sombras y Aquelarre a Agaliarethp.

Poderes Especiales:

✧ **Volar:** Como se ha dicho antes, los aouns pueden volar, excepto en invierno, cuando no disponen de alas.

ARALAR

Procedencia: Euskadi.

Se trata de un perro inmortal con un pelaje de intenso color rojo y rodeado de llamas que vive en el País Vasco y del que se dice que domina el fuego tan bien, o mejor, que los propios ígneos. Al parecer, en un principio era un hombre que llegó a seducir a la propia Dama de Amboto, engatusándola para que le enseñara los secretos de su magia, pero cuando la dama se dio cuenta de que estaba siendo engañada, lo transformó en fuego, pese a lo cual sigue conservando sus poderes. Desde entonces, siempre que la dama pasea por la sierra de Aralar lo hace en compañía del perro, y cuando hila o se peina a la entrada de su cueva lo tiene echado a sus pies.

FUE: 15	Altura: 1,20 varas
AGI: 35	Peso: 130 libras
HAB: 0	RR: 0%
RES: 25	IRR: 180%
PER: 20	
COM: 0	
CUL: 15	

Protección: Aura de Fuego (10 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 75% (1D6+1D4).

Competencias: Alquimia 50%, Astrología 65%, Sigilo 99%, Descubrir 90%, Saltar 110%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✧ **Aura de Fuego:** Además de proporcionarle 10 puntos de Protección, todo aquél que toque a Aralar recibirá 1D6 PD por cada asalto que mantenga el contacto.

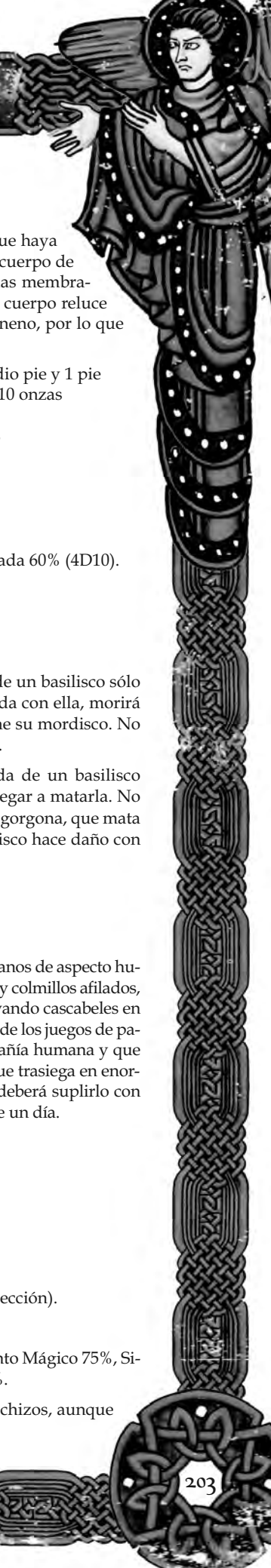
✧ **Control del Fuego:** Aralar es capaz de controlar e incrementar todo tipo de fuego, aunque no podrá generarlo. Uno de sus usos preferidos es lanzar sobre un enemigo las llamas que se encuentren más cerca de él, aumentando al mismo tiempo su potencia, lo que le provocaría 5D6 PD.

Áspid

Procedencia: Toda la Península.

Especie de serpiente venenosa, pequeña y de inteligencia casi humana, y que por una inexplicable razón, tiene tendencia a instalarse en los sitios que Astaroth ha visitado o que frecuenta. Así pues, no es raro encontrar a estos seres cerca de lugares donde se hayan realizado aquelarres a dicho demonio, en las residencias de adoradores suyos o cerca de hombres o mujeres poseídos por su espíritu. Existen diferentes razas de áspides (vulgar, prialis, emorois y prester) que, a pesar de compartir idénticas características, se las puede diferenciar por los diferentes efectos de su mordedura.

FUE: 1	Altura: Entre 1 pie y media vara
AGI: 15/20	Peso: Entre media libra y una libra
HAB: 0	RR: 50%
RES: 5	IRR: 50%
PER: 15/20	
COM: 0	
CUL: 0	



Protección: Carecen.

Armas: Mordedura 50% (1D3+Veneno).

Competencias: Sigilo 60%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- ✧ **Mordedura Venenosa:** Todo el que recibe la mordedura de un áspid deberá hacer una tirada de Resistencia x2: si tiene éxito, quedará inconsciente durante 2D6 horas, pero si falla, comenzará a sentir de inmediato los efectos del veneno, que pueden ser diferentes según la raza de áspid que le haya mordido. El veneno de un áspid no tiene antídoto conocido.
- † **Áspid Vulgar.** A la víctima se le hinchará la garganta terriblemente, no pudiendo tragar nada y muriendo finalmente de hambre y de sed (consulta las reglas referentes a hambre y sed, pág. 95).
- † **Áspid Prialis.** Provoca en su víctima un sueño profundo, del cual jamás despierta.
- † **Áspid Emorois.** Su veneno impide la coagulación de la sangre, por lo que la víctima pierde 1 PV cada minuto (5 asaltos), hasta que muere desangrada.
- † **Áspid Prester.** Las víctimas de su mordedura se hinchan hasta reventar: el personaje recibe 1 PD el primer asalto, 2 PD cinco asaltos después, 3 PD otros cinco asaltos después y así sucesivamente. Cuando la víctima muere, estalla literalmente, esparciendo sus restos (que se pudren inmediatamente) en un radio de cinco varas. Este áspid se diferencia de las demás en que va siempre con la boca abierta.

Baharis

Procedencia: Norte de África y reino de Granada.

Seres legendarios musulmanes, invisibles y casi inmateriales, que viven sobre todo en bosques y zonas alejadas de la civilización. Son criaturas que aman llevar a cabo todo tipo de bromas pesadas, en especial las de mal gusto, pues se trata de unos seres inconscientes, irresponsables y amorales.

FUE: 10/15	Altura: 1,50/1,60 varas
AGI: 5/10	Peso: 110/130 libras
HAB: 25/30	RR: 0%
RES: 5/10	IRR: 125/150%
PER: 35/50	
COM: 15/20	
CUL: 25/30	

Protección: Inmunidad a todo tipo de armas que no sean mágicas.

Armas: Carecen.

Competencias: Elocuencia 65%, Conocimiento Mágico 90%, Cantar 10%, Alquimia 115%, Escamotear 110%.

Hechizos: Pueden aprender cualquier hechizo, excepto los de *vis septima*, aunque les gustan especialmente los hechizos de Polvos de Seducción, Discordia, Atadura de Eunuco y Cadena de Silcharde.

Poderes Especiales:

- ✧ **Invisibilidad:** Pueden volverse invisibles a voluntad.

Basilisco

Procedencia: Toda la Península.

Este animal nace de un huevo de gallina que haya sido incubado por una serpiente. Presenta cuerpo de serpiente común, pero posee espolones, alas membranosas y una cabeza con cresta de gallo. Su cuerpo reluce levemente, debido a la virulencia de su veneno, por lo que es fácilmente detectable en la oscuridad.

FUE: 1/5	Altura: Entre medio pie y 1 pie
AGI: 25/30	Peso: Entre 5 y 10 onzas
HAB: 0	RR: 0%
RES: 10/15	IRR: 150/175%
PER: 15/20	
COM: 0	
CUL: 0	

Protección: Carecen.

Armas: Mordedura 75% (1+Veneno) y Mirada 60% (4D10).

Competencias: Sigilo 99%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- ✧ **Mordedura Venenosa:** La mordedura de un basilisco sólo hace 1 PD, pero si una persona es dañada con ella, morirá de inmediato por el veneno que contiene su mordisco. No existe tirada alguna que pueda salvarlo.
- ✧ **Mirada de Basilisco:** La simple mirada de un basilisco puede dañar a una víctima e, incluso, llegar a matarla. No se debe confundir con la mirada de una gorgona, que mata mirando a los ojos a su víctima: el basilisco hace daño con tan sólo mirar.

Çarantona

Procedencia: Galicia y Asturias.

Pequeño ser de los bosques gallegos y asturianos de aspecto humanoide, de ojos amarillos, cuernos de cabra y colmillos afilados, que acostumbra a ir vestido con pieles y llevando cascabeles en los tobillos. Es una criatura graciosa, amante de los juegos de palabras y muy simpático, que adora la compañía humana y que se alimenta exclusivamente de vino tinto (que trasiega en enormes cantidades), aunque si carece de vino deberá suplirlo con sangre, o de lo contrario morirá en menos de un día.

FUE: 5/10	Altura: 1 vara
AGI: 20/25	Peso: 50 libras
HAB: 18/20	RR: 0%
RES: 10/12	IRR: 250%
PER: 20/25	
COM: 15/20	
CUL: 15/20	

Protección: Aura mágica (5 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 85% (1D8).

Competencias: Descubrir 65%, Conocimiento Mágico 75%, Sigilo 45%, Elocuencia 85%, Esquivar 95%.

Hechizos: Pueden conocer todo tipo de hechizos, aunque evitan usar los de magia negra.

Poderes Especiales:

Carecen.

DAMA DE AMBOTO

Procedencia: Zona norte de la Península.

Llamada también Mari ("señora") por sus fieles, la Dama de Amboto posee también otros muchos nombres: Gaizto en Oñate, Dama de Aralar en Amezqueta, Bruja de Aketegui en Cegama, Andre Mari en Oyarzún y Arano, o Marimunduko en Ataun, Cegama y Zuazo de Gamboa. Es una poderosa semidiosa de los bosques del norte que pertenece a la raza de los demonios ígneos, y que es adorada por brujas, sátiros, lamias y por algunos humanos, que, tras la llegada del cristianismo a su zona, la adoran bajo el disfraz de la Madre de Dios, aunque ostentando los signos del culto a la dama (por ejemplo, vírgenes que sostienen en sus manos un palacio de oro o colocando una hoz en las entradas a las cuevas o simas donde se la adora).

Se dice que mantiene como siervos a un ejército de buitres que hablan y que habita en el valle de Amboto, en un fantástico palacio subterráneo, con todas las habitaciones ricamente adornadas, aunque lo cierto es que Mari posee todo un reino subterráneo que comunica con la superficie mediante una serie de cuevas y simas, reino por el que se mueve continuamente, ya que cada siete años cambia de morada (este tránsito recibe el nombre de *mañaria*). Si alguien consigue entrar en el reino y roba alguno de sus objetos, verá que al salir lo único que tendrá en las manos será un montón de madera podrida.

La apariencia que acostumbra a tomar es la de una bella mujer, pero en caso de combate, la dama se puede transformar en un gigantesco buitre de fuego que se desplaza dejando tras de sí una estela de fuego; aunque, al igual que todos los ígneos, también puede convertirse en fuego, además de en otros animales o en fenómenos de la naturaleza (nubes, ráfagas de viento o el arco iris). Acostumbra a viajar en un carro tirado por cuatro caballos voladores, dejando igualmente a su paso una estela de fuego.

Su relación con el demonio Frimost es ambigua, pues aunque técnicamente se encuentra bajo su mando, en la práctica obedece muy pocas órdenes de él.

FUE:	20	Altura:	1,85 varas
AGI:	32	Peso:	130 libras
HAB:	35	RR:	0%
RES:	20	IRR:	350%
PER:	25		
COM:	12		
CUL:	30		

Protección: Invulnerable al daño físico (ningún arma física puede dañarla).

Armas: Picotazo (cuando se convierte en buitre) 80% (1D6+3+1D6) y Lanzar Llamas 90% (4D6).

Competencias: Alquimia 70%, Astrología 99%, Cantar 75%, Conocimiento Animal 75%, Conocimiento Mágico 99%, Conocimiento Mineral 75%, Conocimiento Vegetal 75%, Esquivar 90%, Lanzar 90%, Leyendas 45%, Medicina 95%, Empatía 99%, Seducción 125%.

Hechizos: Polvos de Seducción, Leche de Sapiencia, Maldición, Discordia, Atadura de Eunuco, Filtro de Memoria,

Medalla de Virilidad, Bendición de Hada, Expulsar Enfermedades, Revocar Maldición, Piedra de Sanación, Mensaje Onírico, Cadena de Silcharde, Piel de Lobo, Talismán de Protección, Alas del Maligno, Manto de Sombras, Encanto del Viajero, Invocación de Ánimas, Maldición del Gul, Expulsión, Presteza y Alma de Estatua.

Poderes Especiales:

✦ **Transformación:** La Dama de Amboto se puede transformar en un buitre de fuego, animales, en figuras de fuego o en fenómenos atmosféricos, adquiriendo las características del ser en que se transforme (si tiene), manteniendo intactas su RR/IRR, PER y CUL. La transformación se realiza siempre en un asalto. Si la dama llega a 0 PV mientras está convertida, recuperará la forma humana en medio de una nube de humo y quedará aturdida durante 1D4 asaltos.

✦ **Convocar tormentas:** Mari puede invocar la aparición de una tormenta que se formará de manera gradual en 1D4 minutos.

✦ **Teletransporte:** Puede transportar mágicamente de un sitio a otro del País Vasco a las personas que ella quiera y que se lo pidan.

DUENDES

Procedencia: Principalmente de Castilla, aunque existen variedades del duende en otras regiones, como Extremadura o Andalucía (donde acostumbran a vestir como los frailes y son mucho más traviesos).

Seres diminutos de apariencia humana, normalmente vestidos con ropas lujosas y de buena calidad, de colores vivos (como el rojo, el verde o el amarillo), e incluso pueden portar espadas diminutas (en el caso de los machos) o joyas (en las hembras). Residen normalmente en las ciudades, en el interior de las casas de los hombres y, si les gustan los residentes de la casa en la que viven, los protegerán de la adversidad y de sus enemigos. Pero, si por el contrario, no les gustan, intentarán por todos los medios expulsarlos de la que consideran su casa.

Un duende vive unos 30 años, pero todos los años que pase unido sexualmente a un humano no se contabilizan dentro de ese tiempo vital. Es decir, una duende que viva con un hombre veinte años no envejecerá ni un solo día durante todo ese tiempo.

FUE:	3/5	Altura:	0,1/0,5 pies
AGI:	20/25	Peso:	Una o dos onzas
HAB:	20/25	RR:	0%
RES:	10/15	IRR:	100/150%
PER:	20/25		
COM:	25/30		
CUL:	15/20		

Protección: Carecen.

Armas: Espada Diminuta 45% (1 PD).

Competencias: Sigilo 95%, Elocuencia 75%, Escamotear 95%.

Hechizos: Pueden aprender y usar cualquier hechizo de hasta *vis quarta* que no sea de magia negra.

Poderes Especiales:

✦ **Modificar tamaño:** Un duende tiene la facultad de variar de tamaño a voluntad, hasta adquirir, como máximo, un tamaño de 1,20 varas. En ocasiones se confunde esta facultad con la invisibilidad, ya que reducen hasta tal punto su tamaño que dejan de ser visibles a simple vista.

FOLLET

Procedencia: Catalunya.

Criatura estúpida y perversa que tiene la palma de la mano agujereada. Vaga por bosques y caminos medio abandonados devorando a los viajeros solitarios, aunque en ocasiones, cuando tiene mucha hambre, entra de noche en las aldeas para robar algún animal o algún niño.

FUE: Variable	Altura: Variable
AGI: 5/10	Peso: Variable
HAB: 5/10	RR: 0%
RES: 30/35	IRR: 125/150%
PER: 15/20	
COM: 1/5	
CUL: 0	

Protección: Carecen.

Armas: Pelea 45% (1D3+Variable) y Garrote 45% (1D6+Variable).

Competencias: Lanzar 35%, Rastrear 70%.

GAUEKO

Procedencia: Zona norte de la Península.

Genio vasco de la noche, señor de la magia negra, que es adorado por todos los que practican la magia en el norte de la Península. Suele adoptar la forma de un gran perro negro, aunque también puede hacerse invisible, notándose su presencia solamente mediante una ráfaga de aire helado que provoca un temor inexplicable. Es una criatura extremadamente cruel y sanguinaria.

La tenebrosa entidad, aparte de su culto ancestral, ha visto aparecer en los siglos XIV y XV un puñado de brujos no paganos que le ofrecen sacrificios y rinden pleitesía, en virtud de su legendario poder y confundiéndolo por sus inclinaciones, como un poderoso demonio del infierno. Decir que el oscuro *numen* no hace nada por sacar a los necios del error mientras que éstos le tratan con el debido respeto (según los ritos de la antigua tradición) y sus planes sean del agrado del Señor de la noche. Pero, ¡ay de aquéllos que no lo hagan así!, pues Dios no es el único que se toma a mal que tomen su nombre en vano.

Muchos de los que lo conocen repiten sin cesar una frase que encierra en sí todo el poder del Gaueko: "*Gaue, gauezkoenzat, era eune eunezkoenzat*" ("La noche para el Gaueko y el día para el día").

FUE: 25	Altura: 1,30 varas
AGI: 32	Peso: 120 libras
HAB: 0	RR: 0%
RES: 40	IRR: 400%
PER: 20	
COM: 5	
CUL: 30	

Protección: Es invulnerable a todo lo que no sea magia.

Armas: Mordisco 90% (Veneno).

Competencias: Sigilo 85%, Empatía 95%, Conocimiento Mágico 150%.

Hechizos: Conoce y usa todos los hechizos, en especial los de magia negra.

Poderes Especiales:

✦ **Mordisco Venenoso:** Todo aquél que reciba un mordisco del Gaueko, tenga la protección que tenga, morirá envenenado inmediatamente, sin posibilidad alguna y sin hacer ninguna tirada de Resistencia.

✦ **Presencia Terrorífica:** Todo aquél que contemple al Gaueko deberá hacer una tirada de Templanza o quedará paralizado por el terror. Se puede repetir esa tirada cada asalto.

GNOMOS

Entidades demoníacas elementales de la tierra. Se trata de seres pequeños, rechonchos y de aspecto huraño, que viven en palacios subterráneos, de muy difícil acceso desde el exterior. Les encanta trabajar el metal y atesorar riquezas. No soportan la luz del sol, aunque ven muy bien en la oscuridad, pese a que sea completa. Los gnomos se encuentran bajo el poder de Surgat, demonio de las riquezas.

FUE: 35/40	Altura: 0,8/1 vara
AGI: 1/3	Peso: 160/180 libras
HAB: 25/30	RR: 0%
RES: 20/25	IRR: 250/300%
PER: 0/5	
COM: 0	
CUL: 25/30	

Protección: Costras de piedra en la piel (3 puntos de Protección).

Armas: Maza Pesada 90% (1D6+5D6).

Competencias: Artesanía 125%, Conocimiento Mineral 95%.

Hechizos: Pueden conocer y usar cualquier hechizo desde *vis prima* a *tertia*, además del hechizo Transmutación de Metales.

Poderes Especiales:

✦ **Control de la Tierra:** Un gnomo tiene el poder de controlar una vara cúbica de tierra o piedra, haciendo que se abra o se cierre, o que caiga si está en equilibrio o sujeta a la pared. Este poder es acumulable: es decir, 10 gnomos pueden controlar rodas de hasta 10 varas cúbicas.

GUL

Procedencia: África, Asia y reino de Granada.

Criatura necrófaga de origen árabe que se alimenta de cadáveres humanos, para lo que acostumbra a hacer su hogar en cementerios o en ruinas abandonadas. Vive en solitario, salvo en época de celo, en que se le puede ver con su pareja, pese a que es hermafrodita. Sus cachorros necesitan carne fresca para desarrollarse, por lo cual en esa época es doblemente peligroso, ya que suele cazar humanos.

A pesar de su peligrosidad, muchos alquimistas y magos intentan por todos los medios apresar a un gul, ya que en

uno de sus ojos suele encontrarse una pequeña piedra de color negro con la que se dice que puede llegar a contemplarse el porvenir (consulta el hechizo Visión de Futuro, pág. 149).

FUE: 10/15 **Altura:** 1,25/1,40 varas
AGI: 25/30 **Peso:** 70/90 libras
HAB: 5/10 **RR:** 0%
RES: 15/20 **IRR:** 100/125%
PER: 20/25
COM: 5/10
CUL: 5/10

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 50% (1D6+1D4).

Competencias: Esquivar 45%, Correr 60%, Rastrear 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- ✧ **Aullido:** Todo aquél que escuche el aullido de un gul 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 Templanza para evitarlo.
- ✧ **Metamorfosis:** Un gul puede convertirse en humano (normalmente en mujer) durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.
- ✧ **Parálisis:** Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos.

HADA

Procedencia: Toda la Península, aunque en Galicia se las denomina *bonas fadas*.

Ser benéfico del bosque que vive en el corazón de algunas plantas, como la madreselva, o en el interior de los árboles. Son seres juguetones, despreocupados e infantiles y tienen la costumbre de derramar la suerte y la riqueza sobre aquellos humanos que les caen bien (véase el hechizo Bendición de Hada, pág. 150), claro que esos humanos deben guardarse mucho de decir de dónde procede su riqueza, pues si se van de la lengua y desvelan el secreto, las hadas dejarán de ayudarles, privándoles de lo que les han dado hasta ese momento, si es que no castigan al deslenguado (o los deslenguados) con crueldad e incluso con la muerte, aunque prefieren transformar las riquezas regaladas en piedras, pegar al incauto (o los incautos) a una piedra o asiento sin que pueda despegarse o arrancar los ojos del que dice que ha visto demasiado.

Las hadas tienen miedo a la noche, ya que saben bien que en la oscuridad moran criaturas terribles. Tampoco gustan mucho de mostrarse, ya que los humanos pueden llegar a esclavizarlas si arrojan ceniza de su hogar sobre su sombra: si eso llega a ocurrir, el hada deberá obedecer a su amo en todo lo que le ordene, sin traicionarle o mentirle hasta que éste le conceda la libertad o muera, por lo que las hadas acostumbran a recurrir a la malicia y a las medias ver-

dades para provocar la perdición de su captor y lograr así de nuevo la libertad.

FUE: 1 **Altura:** 0,1 pie
AGI: 20/25 **Peso:** Media onza
HAB: 15/20 **RR:** 0%
RES: 5/7 **IRR:** 250/300%
PER: 15/20
COM: 15/20
CUL: 10/15

Protección: Aura Mágica (20 puntos de Protección).

Armas: Carecen.

Competencias: Música 65%, Cantar 75%.

Hechizos: Un hada puede conocer y usar cualquier tipo de hechizo, excepto los de magia negra.

Poderes Especiales:

Carecen.

IDITXA

Procedencia: Euskadi.

Se trata de un espíritu vasco que personifica la locura. Es una criatura multiforme, capaz de adoptar cualquier forma y aspecto, aunque su tamaño, sin embargo, debe ser siempre aproximadamente el de un ser humano. Un *iditxa* —o *iritxu* como es llamado también— es totalmente impredecible y suele vagar de noche por la Tierra, causando desgracias y haciendo bufonadas con todos aquéllos que encuentra; por ejemplo, gusta mucho de aparecerse con forma de cerdo ante los viajeros errantes, que intentan por todos los medios atraparlo, para lo que corren tras él por bosques, montes y valles hasta que, agotado, el viajero se da cuenta de que ha vuelto al punto de partida y el *iditxa* huye del lugar soltando una carcajada burlona.

FUE: 15/20 **Altura:** 1,50/1,75 varas
AGI: 30/35 **Peso:** 110/130 libras
HAB: 10/15 **RR:** 0%
RES: 15/20 **IRR:** 200/250%
PER: 18/20
COM: 10/15
CUL: 10/15

Protección: Carecen.

Armas: Puede manejar cualquier arma con un 50%.

Competencias: Sigilo 65%, Esquivar 99%, Escamotear 40%.

Hechizos: Puede usar cualquier tipo de hechizo.

Poderes Especiales:

- ✧ **Multiforme:** Un *iditxa* es capaz de transformarse en cualquier tipo de criatura, pero como se ha dicho, manteniendo en todo momento el mismo volumen (por tanto, podría convertirse en una mosca pero de tamaño humano). Sus características se mantienen en todo momento.

ÍGNEOS

Entidades demoníacas elementales del fuego. Son de apariencia humanoide, permanentemente cubiertos de llamas. Están sujetos al control de Frimost, demonio de la destrucción.

FUE: 15/20
AGI: 25/30
HAB: 25/30
RES: 10/15
PER: 15/20
COM: 0
CUL: 5/10

Altura: 1,90/2,50 varas
Peso: Nada
RR: 0%
IRR: 300/350%

Protección: Protección Mágica (sólo puede ser dañado con magia).

Armas: Lanzar Bolas de Fuego 75% (3D6).

Competencias: Ninguna en especial.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

✧ **Control del Fuego:** Un ígneo tiene el poder de crear, controlar y manipular a su gusto el fuego.

ÍNCUBOS Y SÚCUBOS

Entidades demoníacas elementales del deseo y la lujuria. Tienen la apariencia respectivamente de hombres y mujeres muy apuestos. Su misión es relacionarse con los seres humanos y corromperlos, hundiéndolos en la lujuria. Además, hacer el amor con ellos es una experiencia indescriptible de placer y dolor, que deja a la víctima sin fuerzas. Aunque los súcubos son estériles, los incubos, por el contrario, son increíblemente fértiles, dejando siempre a las humanas con las que se acuestan embarazadas. El fruto de su relación son los sátiros (pág. 211).

Íncubos y súcubos están bajo el dominio de Masabakes, la concubina del Infierno y demonio del deseo.

FUE: 20/25
AGI: 15/20
HAB: 15/20
RES: 20/25
PER: 10/15
COM: 5/10
CUL: 10/15

Altura: 1,65/1,75 varas
Peso: 120/140 libras
RR: 0%
IRR: 200/250%

Protección: Carecen.

Armas: No usan.

Competencias: Seducción 99%.

Hechizos: Pueden conocer y usar todos los hechizos relacionados con el sexo.

Poderes Especiales

Aparte de su belleza inhumana, nada más.

LAMIA

Procedencia: Toda la Península, aunque en Euskadi reciben el nombre de "lamiña" (en plural, "lamiñak").

Criatura con apariencia de mujer muy hermosa, con una larga mata de pelo rubio desordenado y revuelto, ojos enloquecidos a punto de salir de sus órbitas y que acostumbran a tener alguna característica animal, como garras y dientes de fiera salvaje, o patas de oca, cabra o gallina. Al llegar la noche sufren una transformación y su pelo se vuelve completamente blanco, los ojos rojos y la piel se les arruga como a una vieja.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

Las lamias raptan y devoran a los niños de las aldeas pequeñas y de las granjas más alejadas, aunque también acechan a los viajeros solitarios, a los cuales hipnotizan y atraen con su canto. Además, suelen hablar diciendo exactamente lo contrario de lo que pretenden, así que cuando dan a elegir entre un lingote de oro o ganar una cola de burro, hay que pedir lo segundo para conseguir lo primero. Paradójicamente, les disgusta mucho la mentira, castigando siempre que puedan a todo aquél que les miente, y odian los símbolos cristianos, pues minan su poder.

El mayor tesoro de una lamia es su peine de oro (en vasco, *orrazi*) con el que se peinan continuamente sus cabellos, y están tan apegadas a él que amenazarán con mil y un males a todo aquél que intente robárselo. Hay quien cree que sin el peine morirán, mientras que otros afirman que la lamia simplemente obedecerá al poseedor del peine hasta el fin de sus días, o hasta que logre recuperarlo de nuevo.

FUE: 20/25	Altura: 1,85/2 varas
AGI: 18/23	Peso: 170/190 libras
HAB: 5/10	RR: 0%
RES: 30/35	IRR: 125/175%
PER: 15/20	
COM: 15/20	
CUL: 5/7	

Protección: Carecen.

Armas: Garras 65% (1D8+1D6) y Mordisco 40% (1D4+1D6).

Competencias: Cantar 75%, Elocuencia 60%, Seducción 40%.

Hechizos: Casi todas las lamias conocen el hechizo Polvos de Seducción.

Poderes Especiales:

- ✧ **Canto Hipnótico:** Todo aquél que escuche el canto de una lamia deberá hacer una tirada de RR para evitar quedar hipnotizado por la música, acercándose desconfiadamente a la lamia.

LOBISOME

Procedencia: Toda la Península, aunque son más habituales en toda la zona norte.

Criatura con apariencia de hombre fuerte, de pocas palabras y muy peludo, que suele vivir en los bosques y rehuir la compañía humana. Se trata de un ser humano normal que ha sido hechizado por el Gaeko, por un adorador suyo o por un brujo que haya utilizado el hechizo Maldición del *Lobisome*, transformándolo en una criatura más fuerte y ágil, llena de pelo negro y espeso por todo el cuerpo que no puede soportar otro tipo de comida que no sea la carne cruda ni más bebida que no sea la sangre, sufriendo constantes ataques de rabia.

Las características de un *lobisome* se basan en las que tuviera el humano, aunque su FUE, AGI, PER y RES se multiplicarán por dos, al tiempo que su HAB, COM y CUL se dividirán igualmente por dos (redondeando hacia abajo) y perdiendo 50 puntos en RR. Te presentamos de todas formas las características medias de un *lobisome*.

FUE: 30/35	Altura: 1,60/1,75 varas
AGI: 35/40	Peso: 160 libras
HAB: 5/10	RR: 10/20%
RES: 35/40	IRR: 90/80%
PER: 30/35	
COM: 5/10	
CUL: 5/10	

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 65% (1D3+3D6) y Pelea 80% (1D3+3D6). No pueden usar otro tipo de armas.

Competencias: Descubrir 90%, Correr 120%, Sigilo 85%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%.

Hechizos: Un *lobisome* no puede usar la magia.

Poderes Especiales:

- ✧ **Crisis de Locura:** En ocasiones un *lobisome* puede sufrir imprevisibles crisis de locura. Para calcular el porcentaje de que eso suceda, suma los siguientes modificadores (son acumulables) y réstale la Templanza. Luego haz una tirada cada vez que ocurra alguno de ellos:
 - † Si es agredido físicamente: +50%
 - † Si recibe cualquier tipo de herida: +30%
 - † Si es una noche de luna: +20%
 - † Si es atacado con magia: +60%
 - † Si es insultado o tratado con desprecio: +30%
 - † Por cada día transcurrido desde su última crisis: +2%
 - † Si obtienen en cualquier tirada una pifia: +25%.

Una vez haya comenzado la crisis, que suele durar 2D10 asaltos, el *lobisome* atacará a todo ser vivo que se encuentre en su camino, sea amigo o enemigo. Durante ese tiempo, no podrá perder la consciencia, por muchas que sean sus heridas, hasta que llegue al tope de sus Puntos de Vida negativos, momento en el que caerá al suelo muerto. Al final de cada crisis, el *lobisome* pierde 5 puntos de RR (si algún PJ se convierte en *lobisome* y reduce su RR a 0 o menos, pasará a ser controlado por el DJ como si fuera otro PNJ más).

- ✧ **Eliminar maldición:** La única manera de perder la condición de *lobisome* es recibiendo un hechizo de Expulsión o un ritual de Exorcismo, tras lo cual, el personaje recuperará sus puntos de características iniciales y ganará 50 puntos en RR.
- ✧ **Transformación en lobo:** Algunos *lobisomes*, aunque no todos, tienen la facultad de convertirse en lobo, transformación que dura 5 asaltos y que es tremendamente dolorosa. Esa transformación puede ser incluso involuntaria si durante la tirada de la crisis de locura el *lobisome* obtiene un resultado crítico. Las características de un *lobisome* como lobo son iguales a como humano, pero tendrá 0 puntos en HAB, COM y CUL, ganará 1 punto de protección por el pelaje y el único ataque que podrá usar será el mordisco.

LOBO DE SANTIAGO

Procedencia: Norte de la Península.

Según la leyenda, se trata de un lobo gigante de pelo blanco e inmortal, que protege a los peregrinos que viajan por el

Camino de Santiago. Asimismo, defiende a las gentes de corazón puro de las intrigas del mal y, especialmente, del Gaueko. Algunos dicen que se trata del alma de un peregrino, asesinado por unos ladrones y vuelto a la vida por los arcángeles Gabriel y Samael para que cumpliera con esta misión, recibiendo el poder de comandar a un ejército de lobos.

FUE:	23	Altura:	1,40 varas
AGI:	35	Peso:	160 libras
HAB:	0	RR:	0%
RES:	30	IRR:	112%
PER:	20		
COM:	0		
CUL:	10		

Protección: El Lobo de Santiago es inmune a cualquier arma que no sea mágica.

Armas: Mordisco 95% (1D4+1D6).

Competencias: Correr 200%, Sigilo 125%, Escuchar 98%, Descubrir 95%, Rastrear 250%, Saltar 98%.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

✧ **Ejército de lobos:** El Lobo de Santiago puede invocar a un ejército de 1D100 lobos normales para que acudan en su ayuda.

MANDRÁGORA

Procedencia: Toda la Península.

Humanoides vegetales altos y fuertes, de piel rugosa y blanca como la corteza de un árbol, con el pelo de color verde muy grueso y rebelde, como la hojarasca, y con los órganos sexuales extraordinariamente grandes. No sienten dolor y tienen la sangre espesa y de color verde, como si fuera resina. Son carnívoros y no desprecian en absoluto la carne humana.

Pueden reproducirse de dos maneras: naciendo de la tierra fertilizada por el semen de un ahorcado o de las semillas enterradas por una mandrágora adulta. En todo caso, los cachorros de las mandrágoras se asemejan en todo a un bebé humano y las mandrágoras adultas intentarán cambiarlos en la cuna por bebés auténticos para que así crezcan sanos y fuertes, alimentándose de la sangre de sus supuestos padres, que se van desnutriendo hasta la muerte. Y es que la mandrágora bebe la sangre de una manera muy especial: a besos, absorbiéndola por los poros y sin hacer ningún daño. Su víctima sólo siente una somnolencia muy dulce, mientras va perdiendo fuerzas. A la muerte de sus padres humanos, la mandrágora se interna en los bosques, en busca de los suyos.

Con el tiempo, una mandrágora se asemejará más y más a un árbol, creciéndole mayor número de brazos-rama y haciéndose más rígido, hasta que al final se transforma definitivamente en un árbol. Son muy buscadas por magos y alquimistas, ya que con su carne se prepara un excelente afrodisíaco.



Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

Las características que presentamos a continuación son las de una mandrágora adulta (cuanto mayor sea, más altura y menos Agilidad). Los cachorros tienen características similares a las de un humano normal.

FUE: 40/45	Altura: 2/10 varas
AGI: 3/5	Peso: 3.000/4.000 libras
HAB: 5/10	RR: 0%
RES: 35/10	IRR: 200/250%
PER: 15/20	
COM: 1/5	
CUL: 5/10	

Protección: Corteza (12 puntos de Protección, aunque se reducen a 9 frente a ataques de fuego).

Armas: Golpear con las ramas 25% (1D8+6D6).

Competencias: Conocimiento Vegetal 98%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

✧ **Ramas:** Una mandrágora puede llevar a cabo tantas acciones de ataque al mismo tiempo como brazos-rama posea (normalmente entre 4 y 10).

✧ **Muerte arbórea:** Una mandrágora no se desmaya cuando llega a 0 PV, simplemente se seca y muere.

MEIGAS

Estas diabólicas mujeres son el fruto de la unión entre Agaliareth y una bruja, y aunque tienen apariencia humana, suelen tener determinados rasgos que las identifican con su padre como, por ejemplo, garras en lugar de manos, piernas de cabra, colmillos en lugar de dientes, orejas peludas y puntiagudas u ojos de gato. Envejecen rápidamente, convirtiéndose en viejas repugnantes, aunque son extraordinariamente longevas, pudiendo vivir hasta los 400 años.

Algunas de estas hijas de Agaliareth no tienen los rasgos monstruosos que marcan a sus hermanas, pero a cambio deben alimentarse de sangre humana para sobrevivir. Son aquellas que en Galicia reciben el nombre de *meigas xuxonas* (en contraposición con el resto, que denominan *meigas bruxas*), que rondan por las ruinas y los castros simulando estar encantadas para atraer a los hombres a su guarida, o que se amanceban con hombres para alimentarse de su sangre hasta dejarles consumidos. Algunas llegan a ser tan temidas y poderosas que se alimentan directamente de sus esclavos, mientras otras viven ocultas y perseguidas, contentándose con atacar a los viajeros solitarios o, en ocasiones, con entrar en las casas de los hombres para chupar la sangre de los niños.

MEIGA BRUXA

FUE: 20/25	Altura: 1,30/1,40 varas
AGI: 5/10	Peso: 80/90 libras
HAB: 10/15	RR: 0%
RES: 25/35	IRR: 125/150%
PER: 5/7	
COM: 2/5	
CUL: 20/25	

Protección: Carecen.

Armas: Carecen.

Competencias: Alquimia 60%, Astrología 75%, Conocimiento Mágico 75%, Empatía 35%.

Hechizos: Una *meiga* puede conocer y usar cualquier tipo de hechizo.

Poderes Especiales:

✧ **Invocación del Padre:** Las *meigas* tienen la facultad de invocar a Agaliareth con sólo pronunciar su nombre, pero es algo que solamente pueden hacer una vez en su larga vida, por lo que únicamente recurrirán a ello en algún momento especialmente complicado.

MUERTO

Procedencia: Toda la Península.

Se trata de cadáveres reanimados por la magia de Agaliareth —normalmente para ponerse a las órdenes de sus servidores humanos— o mediante el hechizo Anillo de Nigromancia (pág. 150), aunque existen otras muchas maneras de que un cadáver vuelva a la vida: por ejemplo, si una persona muere experimentando un odio o ansiedad muy fuertes, su alma puede volver a su cuerpo, aun después de muerto, por un corto espacio de tiempo.

FUE: 10/15	Altura: 1,69/175 varas
AGI: 5/10	Peso: 80/100 libras
HAB: 5/10	RR: 0%
RES: 12/15	IRR: 100/110%
PER: 5/7	
COM: 1/3	
CUL: 5/10	

Protección: Carece.

Armas: Un muerto puede manejar las armas que habitualmente usaba cuando estaba vivo, del tipo que sean.

Competencias: Posee todas sus competencias a su porcentaje básico, aunque puede haber excepciones.

Hechizos: Normalmente carece.

Poderes Especiales:

✧ **Resistencia al Daño:** Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.

ONDINAS

Entidades demoníacas elementales del agua que tienen la forma de mujeres muy hermosas. Algunas ondinas están ligadas a una fuente, un río o un lago determinados, mientras que otras aparecen y desaparecen a voluntad, siempre en el agua. En ocasiones, atraen a los caminantes hasta el agua, donde los ahogan, pero también es cierto que en algunas circunstancias han llegado a enamorarse de algún viajero, y le han protegido durante el resto de su vida.

Las ondinas están dominadas por el demonio Silcharde.

FUE: 30/35	Altura: 1,55/1,65 varas
AGI: 30/35	Peso: Variable
HAB: 15/20	RR: 0%
RES: 10/15	IRR: 300/350%
PER: 5/10	
COM: 0/5	
CUL: 0/5	

Protección: Protección mágica (es inmune a las armas que no sean mágicas).

Armas: Carecen.

Competencias: Seducción 90%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- ✧ **Control del Agua:** Una ondina tiene la facultad de controlar y manipular el agua. Esto le permite crear nieblas, tempestades o ahogar a sus enemigos.

SALAMANDRA

Procedencia: Toda la Península.

Criatura muy parecida a un lagarto pequeño que vive y se alimenta del fuego, de manera similar a como un pez vive en el agua, ya que fuera del fuego muere. Su cuerpo es multicolor, aunque predomina el rojo, y su mordedura es altamente venenosa.

FUE:	1	Altura:	1 pie
AGI:	15/20	Peso:	5 onzas
HAB:	0	RR:	0%
RES:	5/7	IRR:	100/125%
PER:	15/20		
COM:	0		
CUL:	0		

Protección: Carecen.

Armas: Mordisco 65% (Veneno).

Competencias: Sigilo 75%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

- ✧ **Mordedura Venenosa:** La mordedura de una salamandra provoca 5D10 PD debido al veneno, sin que valga tirada alguna de Resistencia.
- ✧ **Alimentación Ígnea:** Una salamandra, como se ha dicho, vive y se alimenta del fuego, por lo que si un ígneo (pág. 206) se enfrentara a una salamandra, ésta lo destruiría en tan sólo 1D3 asaltos, sin que el demonio pudiera defenderse.

SANTA COMPAÑA

Procedencia: Galicia.

También llamada "hueste", "xaira", "avexón" ("la visión") o simplemente "Compañía", se trata de almas que recorren de noche los caminos, en procesión, para purgar sus pecados. Al tratarse de muertos en un mundo de vivos, pueden oír, pero no ver, por lo que necesitan un guía que las lleve por los caminos de los vivos, para lo cual utilizan a una *estadea* (ánima de un difunto que ha dejado asuntos pendientes) o, las más de las veces, se limitan a hechizar a todo aquel desventurado que se cruza en su camino, obligándolo a ir con la Santa Compañía hasta que se crucen con otro humano vivo. La Santa Compañía tiene el aspecto de una serie de luces —las luces de sus cirios— que avanzan por el camino con un sonido lúgubre, trayendo olor a cera y el sonido de cadenas y rezos, que siguen a un hombre con los ojos en blanco que lleva en lo alto una cruz —o en algunas comarcas un caldero—, aunque

en ciertas ocasiones también puede presentarse como una procesión de dos hileras de penitentes, aunque en realidad son esqueletos envueltos en sudarios, con la cabeza cubierta y los pies descalzos.

En ocasiones, la Santa Compañía se convierte en un presagio de muerte, en cuyo caso las ánimas llevan en procesión un ataúd y tras ellas camina la imagen del que va a morir. Se puede aplazar la muerte de esa persona si alguien que vea a la Compañía se adelanta a la procesión y avisa a la víctima de que esa noche no abra la puerta de su casa, llame quien llame y vea lo que vea, ya que si lo hace, morirá inmediatamente.

La Santa Compañía carece de características físicas.

RR: 0%

IRR: 150%

Protección: Los miembros de la Santa Compañía son totalmente invulnerables al daño, ya sea mágico o físico, y ni siquiera se verán afectados por los hechizos de Expulsión o el ritual de Exorcismo.

Competencias: Carece.

Hechizos: Carece.

Poderes Especiales:

- ✧ **Guía:** Todo aquél que se tope con la Santa Compañía estará obligado a acompañarla como su guía hasta que la procesión se encuentre a otro humano. La única manera de librarse es teniendo éxito en una tirada de RR, aunque si el personaje cierra los puños o cruza los brazos negándose a coger la cruz, o si dibuja en la tierra un círculo con una cruz en el centro utilizando una rama de olivo, podrá sumar +25% a su RR para realizar la tirada.

SÁTIRO

Procedencia: Toda la Península.

Estas criaturas, fruto de la unión entre una mujer y un íncubo, tienen aspecto humanoide, con pequeños cuernos en la frente, nariz gan chuda, patas de macho cabrío y un órgano sexual increíblemente grande. Son poco inteligentes, amigos de las bromas pesadas y de temperamento muy inestable: tan pronto son dóciles y temerosos como muestran su cólera e ira.

Sus hijos tienen apariencia humana, pero son extremadamente delgados, y acostumbran a cambiarlos en las cunas por auténticos niños para que los humanos cuiden de ellos. Estos niños crecen muy lentamente, estando siempre hambrientos, tanto que pueden agotar a varias nodrizas. Se les reconoce como lo que son porque echan a hablar enseguida, a los pocos meses, con una voz enronquecida más propia de un viejo que de un niño.

FUE:	20/25	Altura:	1,40/1,55 varas
AGI:	10/15	Peso:	80/100 libras
HAB:	10/15	RR:	0%
RES:	25/30	IRR:	150/175%
PER:	18/20		
COM:	5/10		
CUL:	1/5		

Protección: Pelaje (1 punto de Protección).

Armas: Pelea 65% (1D3+1D6).

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

Competencias: Conocimiento Vegetal 45, Conocimiento Animal 45%, Sigilo 80% y Esquivar 70%.

Hechizos: Carecen.

Poderes Especiales:

Carecen.

SILFOS

Entidades demoníacas elementales del aire que no poseen una forma física definida. Los silfos se encuentran bajo el dominio del demonio Guland.

FUE: 40/50	Altura: Variable
AGI: 25/30	Peso: Carece
HAB: 15/20	RR: 0%
RES: 35/45	IRR: 150/200%
PER: 15/20	
COM: 1/5	
CUL: 15/20	

Protección: Protección mágica (es inmune a las armas que no sean mágicas).

Armas: Carecen.

Competencias: Descubrir 75%.

Hechizos: Pueden conocer y usar cualquier tipo de hechizo de hasta *vis quinta*.

Poderes Especiales:

✦ **Control del Viento:** Un silfo es capaz de crear y controlar el viento, y levantar con él hasta 600 libras de peso sin problemas.

SOMBRA

Entidades demoníacas de la oscuridad que adoptan la apariencia de una gran forma oscura, sin rasgos definidos. Están sujetas al poder del demonio Agaliarethph.

FUE: 15/20	Altura: Variable
AGI: 15/20	Peso: Carecen
HAB: 20/25	RR: 0%
RES: 15/20	IRR: 350/400%
PER: 10/15	
COM: 5/10	
CUL: 15/30	

Protección: Invulnerabilidad (una sombra es invulnerable a todo tipo de daño, excepto a la luz solar, que le quita 3D6 PD por asalto de exposición, y a la magia).

Armas: Carecen.

Competencias: Alquimia 90%, Conocimiento Mágico 99%, Leyendas 95%.

Hechizos: Conocen todos los hechizos.

Animalia



DEMÁS de las criaturas irracionales que hemos visto en las secciones anteriores, los personajes de una aventura de *Aquelarre* se encontrarán también con todo tipo de animales "normales", ya sean como posible comida del día, ganado, acompañantes o enemigos a los que batir. De todas formas, nos gustaría recordar a los Directores de Juego que los animales se comportarán en todo momento como lo que son, o sea, animales, primando en ellos sus instintos más que la razón, especialmente ése que muchos humanos (sobre todo si son PJs) han perdido que se llama instinto de supervivencia; con esto venimos a decir que los animales no acostumbran a atacar a los humanos, excepto si están muy hambrientos o superan con creces al infortunado, y aun así, huirán en cuanto sufran cierto daño.

Damos las características de los animales de mayor tamaño; los de menor tamaño, como ratas, pajarillos, moscas, mosquitos y topillos del campo, poseen unos valores tan despreciables que no lo vemos necesario, pero allá tú. Por cierto, no bus-

ques las características de Habilidad, Comunicación y Cultura, pues los animales, al no disponer de manos, lenguaje ni conocimientos inservibles acumulados en el cerebro, no disponen de ellas.

ÁGUILA

FUE: 15/20	RR: 50%
AGI: 20/25	IRR: 50%
RES: 15/20	Templanza: 50%
PER: 25/30	

Protección: Plumaje (1 punto de Protección).

Armas: Picotazo 65% (1D6+1D4) y Garras 50% (1D6).

Competencias: Volar 65%, Descubrir 75%.

BUITRE

FUE: 10/15	RR: 50%
AGI: 15/20	IRR: 50%
RES: 15/20	Templanza: 50%
PER: 10/15	

Protección: Plumaje (1 punto de Protección).

Armas: Picotazo 45% (1D6).

Competencias: Volar 45%.

CARNEIRO / OVEJA

FUE: 15/20	RR: 50%
AGI: 15/20	IRR: 50%
RES: 10/15	Templanza: 50%
PER: 5/10	

Protección: Lana (1 punto de Protección).

Armas: Embestida 50% (1D4+1D6).

Competencias: Balar 45%, Saltar 30%.

CERDO

FUE: 20/25	RR: 50%
AGI: 2/5	IRR: 50%
RES: 20/25	Templanza: 50%
PER: 2/5	

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 45% (1D4+1D6).

Competencias: Rastrear 15%.

CABALLO

FUE: 30/35	RR: 50%
AGI: 30/35	IRR: 50%
RES: 40/45	Templanza: 50%
PER: 10/15	

Protección: Carece.

Armas: Coz 30% (1D6+2D6).

Competencias: Galopar 50%.

Notas: Un caballo puede dar a su jinete un modificador a su tirada de Cabalgar, desde +25% a -25%, basándonos en la calidad del caballo.

Ciervo

FUE: 15/20 **RR:** 50%
AGI: 30/35 **IRR:** 50%
RES: 15/20 **Templanza:** 50%
PER: 25/30

Protección: Carece.

Armas: Embestida 40% (1D6+1D6).

Competencias: Sigilo 45%.

Gato

FUE: 2/5 **RR:** 50%
AGI: 30/35 **IRR:** 50%
RES: 5/10 **Templanza:** 50%
PER: 30/35

Protección: Carece.

Armas: Arañazo 75% (Escozor y poco más).

Competencias: Esquivar 90%, Saltar 90%.

halcón

FUE: 5/10 **RR:** 50%
AGI: 15/20 **IRR:** 50%
RES: 5/10 **Templanza:** 50%
PER: 35/40

Protección: Carece.

Armas: Picotazo 75% (Nada, excepto un dolor agudo).

Competencias: Volar 80%, Cazar 95%, Descubrir 65%.

Jabalí

FUE: 25/30 **RR:** 50%
AGI: 10/15 **IRR:** 50%
RES: 25/30 **Templanza:** 50%
PER: 10/15

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 45% (1D6+2D6).

Competencias: Sigilo 45%, Escuchar 40%.

Jumento / Burro

FUE: 10/15 **RR:** 50%
AGI: 5/10 **IRR:** 50%
RES: 10/15 **Templanza:** 50%
PER: 5/10

Protección: Carece.

Armas: Coz 25% (1D6+1D4).

Lechuza

FUE: 5/10 **RR:** 50%
AGI: 15/20 **IRR:** 50%
RES: 5/10 **Templanza:** 50%
PER: 35/40

Protección: Carece.

Armas: Picotazo 50% (Nada, excepto un dolor agudo).

Competencias: Volar 85%, Descubrir 45%.

Lince

FUE: 10/15 **RR:** 50%
AGI: 30/35 **IRR:** 50%
RES: 15/20 **Templanza:** 50%
PER: 35/40

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 50% (1D6), Garras 50% (1D6).

Competencias: Escuchar 90%, Descubrir 60%, Correr 55%, Rastrear 70%, Sigilo 40%.

Lobo

FUE: 10/15 **RR:** 50%
AGI: 15/20 **IRR:** 50%
RES: 10/15 **Templanza:** 50%
PER: 15/20

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 60% (1D6).

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%.

Maño Cabrio / Cabra

FUE: 20/25 **RR:** 50%
AGI: 15/20 **IRR:** 50%
RES: 15/20 **Templanza:** 50%
PER: 10/15

Protección: Pelaje y piel (1 punto de Protección).

Armas: Embestida 50% (1D4+1D6).

Competencias: Saltar 45%.

Mula

FUE: 20/25 **RR:** 50%
AGI: 5/10 **IRR:** 50%
RES: 25/30 **Templanza:** 50%
PER: 5/10

Protección: Carece.

Armas: Coz 25% (1D6+1D6).

Competencias: Rastrear 15%.

Oso

FUE: 30/35 **RR:** 50%
AGI: 5/10 **IRR:** 50%
RES: 35/40 **Templanza:** 50%
PER: 10/15

Protección: Pelaje y piel gruesa (2 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 35% (1D6+3D6) y Zarpa 45% (1D4+3D6).

Competencias: Sigilo 35%, Rastrear 75%.

Perro

FUE: 8/10 **RR:** 50%
AGI: 15/20 **IRR:** 50%
RES: 10/15 **Templanza:** 50%
PER: 15/20

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 60% (1D4).

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 40%.

Toro / Buey

FUE: 30/35 **RR:** 50%
AGI: 5/10 **IRR:** 50%
RES: 35/40 **Templanza:** 50%
PER: 5/10

Protección: Piel Gruesa (1 punto de Protección).

Armas: Cornada 40% (1D6+3D6).

Competencias: Descubrir -25%, Correr 40%.

Vaca

FUE: 25/30 **RR:** 50%
AGI: 5/10 **IRR:** 50%
RES: 25/30 **Templanza:** 50%
PER: 10/15

Protección: Carece.

Armas: Cornada 25% (1D6+2D6).

Competencias: Correr 35%.

Parc IX: Mores



Donde se bajará a las humildes cabañas, a grandes palacios se subirá, se visitarán grandes iglesias y humildes monasterios, y en todos lugares conoceremos gentes de distinto vivir.



A Edad Media es algo más que una cronología de reyes y batallas y, aunque no debiéramos olvidarnos ni de los unos ni de las otras por la cuenta que les trae a nuestros personajes, existen multitud de usos, de costumbres, de rasgos, de *mores* que marcan el devenir cotidiano de los habitantes de los reinos peninsulares

en los siglos XIV y XV y que, además, no suelen aparecer en los grandes anales históricos de la época, aunque resulten tremendamente importantes para la gente de a pie. Como narrador, tenlos en cuenta para tus partidas; como jugador, que siempre los tengan presentes tus personajes.

La Jerarquía Social

LA ÉLITE... Y LOS DEMÁS

Como bien dijo el sabio Adalberón, santo obispo de Laón a principios del siglo XI: “La casa de Dios, aparentemente una, está dividida en tres: los unos rezan, los otros combaten, los otros trabajan (...); es así como la ley ha podido triunfar y el mundo gozar de paz”. Tres pues son los grupos en los que están dispuestos los hijos de Adán: nobles, clérigos y plebeyos. Los primeros son los defensores, los guerreros. Los segundos, los intermediarios de Dios para asegurarse Su Divina Gracia. Los terceros..., los que alimentan a los otros dos y sobreviven con las sobras. Gran controversia hay entre los primeros y los segundos sobre cuál debe erigirse sobre el otro, pues si los nobles argumentan que el mayor de todos ellos es el rey, y al rey lo elige Dios, los segundos lo rebaten diciendo que más poderoso que los reyes y los reyes de reyes (es decir, los emperadores) es el Santo Papa de Roma, el único de los mortales en comunión directa con Dios, ya que en torno a él gira la creación toda: el Sol y las estrellas dan vueltas en torno a la Tierra, que se encuentra en el centro del universo. En el centro de la Tierra está Roma y, en el centro de Roma, el Papa. Y Nuestro Señor tiene los ojos fijos en él. Reyes y nobles argumentan que pese a dicha comunión sagrada no sería, desgraciadamente, el primer Papa o clérigo de menor rango el que se muere por culpa del filo de una espada poco creída o vilmente envenenado o de un mal de barriga mal curado. Y si todas estas cosas pasan, sin duda, es porque Dios lo quiere.

Mientras nobleza y clero discuten sobre la superioridad terrenal de los rezos sobre las armas, el resto, la chusma, la inmensa mayoría de la población, trabaja para ellos. Y ya dijeron los paganos (y refrendaron los primeros cristianos) que no hay nada que vuelva más vil al hombre que trabajar con las manos. No pueden, los plebeyos, lucir ricas pieles, ni brocados púrpuras, sino portar telas y tejido basto sin teñir: de tonos crudos (aún hoy en día, está prohibido vestir de marrón en las recepciones de las Casas Reales..., y es que hay cosas que nunca cambian). El plebeyo villano no puede comer carne de caza, puesta por Dios para alimento de la nobleza guerrera, que necesita bien alimentarse para mantener su labor de defensa. Por el contrario, los privilegiados deben abstenerse, aun en caso de gran necesidad, de comer comidas groseras, como puerros, ajos, cebollas y otras “viscosidades” semejantes (tal como indica la regla 17 de la orden de los Caballeros de la Banda).

Pero no todo es tan sencillo, que si discrepancias hay, como se ha dicho, entre la élite de elegidos, también las hay entre los plebeyos, que los hay en este nuestro siglo que se han enriquecido y se comportan con más orgullo del que debieran, pese a haber mal ganado sus dineros con el vil y enjuino oficio del comercio. Veamos cada uno por separado.

NOBLEZA

Se conoce a la alta nobleza como los “señores de la alta justicia”, ya que tienen la obligación de velar por la seguridad de las gentes de su feudo y, para mejor cumplir tal función, se les otorga poder sobre la vida y la muerte de sus vasallos, debido al famoso *Ius maltractandi*. Para representar esto, y que todo el mundo se dé por enterado, suele estar bien visible, en el centro de su dominio, un cadalso donde ahorcar, como si de fruta madura se tratara, a los que la ley no respetan. Lo que mayormente hay, en la Península, son condes, vizcondes y barones, que duques y marqueses escasean y no poco.

Si lo primero es escaso, lo segundo, lo bajuno, la baja nobleza, hay en demasía. Muchos hijosdalgo, infanzones que apenas tienen donde caerse muertos, que del apellido no se come. Demasiado caballero haciendo gallardos méritos en las justas o en combate, para conseguir el preciado honor de ser nombrado señor de un castillo o de un pequeño feudo. Pero por cada uno que consigue ese honor, cien acaban muertos en el campo de batalla o, lo que es peor, viejos y tullidos recogidos en un convento de piedras demasiado frías para sus doloridos huesos. Los señores (así como la mayoría de los barones) suelen ser señores “de baja justicia”. Pueden imponer su ley, basada en su capricho o en la costumbre, pero no pueden juzgar delitos de sangre. Tienen en lugar bien visible un cepo en lugar de una horca y el bandido o asesino sabe que, de ser capturado en su tierra, será trasladado a la ciudad o ante un señor feudal superior para dar cuenta de su crimen y que se le aplique la sentencia adecuada. No hay esperanzas falsas ni demasiados refinamientos.

Ni que decir tiene que señores y caballeros son vasallos de un noble superior, auténtico dueño del castillo en el que residen y del feudo que regentan. Y lo que con una mano se da, con otra que se quita, así que andan prestos como lebreles cuando su amo los llama para que hagan éste o aquel servicio, que es, las más de las veces, irse a buscarle las cosquillas al moro u otro reino cristiano con el que se está en guerra o incluso a algún señor feudal vecino, que las reyertas, en una época en la que el honor lo es todo, son fáciles de avivar y difíciles de apaciguar.

CLERO

Para Dios todos los que rezan son iguales, desde el digno arzobispo hasta el más humilde fraile. Pero el Señor está arriba y los hombres, abajo, y la copia no es siempre igual al original. Aunque muchas muestras de humildad hagan de puertas para afuera, en el fondo, la mayoría de las altas figuras del clero consideran su cargo como un título feudal más y muchos arzobispos y obispos hay que nunca han pisado su diócesis, han sido ordena-

dos de niños y llevan una vida muy poco casta. Las apariencias se guardan un poco más con los abades de los monasterios, aunque luego pasa lo que pasa, que empiezan a decir que los capones, esos pollos castrados y bien cebados, de carne tierna y mantecosa, no son carne, así como tampoco lo es el cerdo si se arroja del río, pues de él se pesca y pescado ha de llamarse. Y con tales picardías hurtan ayunos y cuaresmas, y sus redondas y bien cebadas panzas dan buena fe de lo tumbaollas que son.

En el otro lado, los sacerdotes o frailes mendicantes de pies duros como el cuero de tanto ir descalzos por los caminos y que pasan hambre cuando sus feligreses también la pasan, aunque tampoco en demasía, que la religión cristiana reserva a los sacerdotes el derecho de absolución y, si se juzga que el pecado es demasiado grave, bien puede el santo varón exigir dineros o propiedades para pagar misas que alivien la estancia en el Purgatorio del sujeto, quedando la iglesia que él administra bien apuntalada y la familia del pecador, en la ruina, que ve escaparse de entre sus dedos la herencia, mucha o poca, que del moribundo se esperaba recibir. Y tampoco hay que olvidar que los sacerdotes hacen voto de celibato, que no de castidad, por lo que pueden tener manceba más o menos discretamente, pero nunca casarse con ella, que muchos “sobrinos de cura” hay en nuestros lares.

BURGUESES Y VILLANOS

Hasta entre los plebeyos hay clases, que no es lo mismo un comerciante, maestro gremial o cambista que el artesano humilde aprendiz de su oficio o el que, careciendo de éste, los hace todos y mal, viviendo día a día por un plato de comida, se consiga de donde se consiga (y si se consigue, que cuando el hambre llega, las más de las veces la honradez se va). Aunque todos viven en poblado, a los primeros se les llama habitantes de burgo, es decir, de la zona que rodea al castillo, para demostrar que, si no por cuna, sí por sus méritos o por sus dineros (que en su caso los dos son uno) están cerca de la nobleza. Y burgueses hay que la han alcanzado, pues han casado a sus hijas con miembros empobrecidos de la aristocracia, que cuando la dote es lo bastante cuantiosa, puede saltarse hasta las leyes que Dios ha hecho para los hombres. Los otros, los villanos, son considerados apenas mejores que los campesinos, ya que aunque al menos son hombres libres (cosa que no se puede decir de todos los rústicos) también son ciertas, la mayoría de las veces, sus hambres. Forman la mano de obra que bombea el corazón de la ciudad, como si de su sangre se tratara, que sin sus manos nada se haría. Pero también están entre ellos, como ya se ha insinuado, los parásitos, la hez de la sociedad: los ladrones, las prostitutas y los mendigos. Mala gente de la que ya se hablará cuando el momento llegue.

CAMPESINOS

Los más pudientes entre ellos, los colonos, son los que han aceptado la oferta del rey de irse a tierras recién conquistadas a los musulmanes. No es negocio baladí: por un lado, la amenaza de las algaras de los infieles; a cambio, ser dueño de su propia tierra y no depender de los caprichos de un señor feudal. Y si la cosa sale bien y la frontera se desplaza al sur, sus hijos tendrán una vida más holgada, aunque con el tiempo siempre tengan que acabar pagando algún que otro diezmo a ésta o aquella orden militar. Los que deciden no arriesgarse y se quedan en el norte han de jurar vasallaje a un señor feudal, y entregarle

tributo, tanto en especie (una parte de la cosecha) como en trabajo, que cuarenta son los días que puede exigir el señor para que trabaje gratis para él su vasallo. Peor lo tienen los siervos de la gleba (*pagesos de remença* en Cataluña, pecheros en Vizcaya, que los nombres varían aunque todos sean lo mismo) que forman parte de la propiedad del señor feudal y son comprados y vendidos junto con la tierra en la que trabajan, aunque técnicamente son hombres libres, pues un cristiano no puede tener a otro como esclavo. Delicado eufemismo, cuando, si un siervo trata de huir de su tierra y del férreo dominio del señor feudal durante mil días, no es delito matarle, lo haga quien lo haga. Que ya lo dicen los sabios doctores de la Iglesia: “A los que no conviene la libertad, Dios misericordioso los destina a la servidumbre”. A lo que los campesinos, siempre descreídos y bastante paganos (que no olvidemos que la palabra viene del latín *pagus*, es decir, campesino) contestan entre dientes y por lo bajito: “Mientras Adán araba y Eva hilaba... ¿Dónde estaba el noble?”. Respuesta hay para eso (que la Santa Madre Iglesia las tiene para todo) y de ello luego se hablará.

ESCLAVOS

Los esclavos, musulmanes o negros, son en cambio objeto de lujo. Se les enseña un oficio o a servir como criados y son muy cuidados y apreciados. No hay esclavos judíos, ya que todos los judíos son, técnicamente, propiedad del rey. Un esclavo puede acceder a su libertad si declara querer hacerse cristiano. Pero como ello depende de su buena fe, y si la tiene buena o mala depende de lo que diga su amo, sumando además que como esclavo vive mejor que como hombre libre, pocas son en verdad las conversiones que se logran. Alguno hay que intenta huirse hasta su tierra, más allá de la frontera cristiana y, muchas veces, lo ayudan las comunidades mudéjares (es decir, musulmanes que viven en territorio cristiano). Peor lo tienen los de piel negra, que se distinguen como una mosca en un plato de leche. Poca piedad se puede esperar por parte de los amos si los esclavos son capturados, que lo menos que se les hace es desollarles las espaldas a latigazos o cortarles una oreja, para que todo el mundo sepa que es esclavo poco sumiso y nada de fiar.

LA SOCIEDAD MUSULMANA

También dividida por estamentos como la cristiana, tiene como principales diferencias que la clase alta suele estar formada por grandes funcionarios, es decir, por la gente que lleva el reino, aunque las más de las veces los cargos les sean concedidos por su familia y contactos que no por sus méritos y pericia. Con todo, suelen ser más cultos que sus homónimos cristianos. En la otra punta de la cadena, los esclavos son mano de obra barata y, por lo tanto, muy utilizada, aunque pueden llegar a alcanzar grandes cargos al servicio de los poderosos (en tal caso se les suele castrar, para asegurarse su fidelidad al no poder engendrar descendencia).

LA SOCIEDAD JUDÍA

Propiedad de los reyes (que sus buenos dineros les cuesta), encerrados en juderías que son su cárcel y su protección, sin derecho a poseer tierra (atrás quedaron los años de las pueblas judías, pequeñas villas formadas exclusivamente por enjuinos), los hebreos son por obligación urbanitas. Los hay ricos y poderosos, que prestan dinero (con usura,

cosa prohibida por la religión cristiana, que sólo acepta el dejar dinero sin interés, de amigo a amigo) o que tienen grandes negocios, a menudo comerciales con el moro, que al ser ambos enemigos de Cristo, bien que se entienden. Y los hay que trabajan para ellos, gentes más humildes. Pero el roce hace el cariño y el escaso es-

pacio que dejan los muros de la judería hace que, al menos de puertas para afuera, todos vivan en más o menos armonía. Algún judío especialmente pudiente puede que tenga un esclavo moro, como criado de lujo o incluso guardaespaldas, pero son casos relativamente raros.

Los Hombres de Dios

CLÉRIGOS, SACERDOTES, MONJES, FRAILES Y SUS SIRVIENTES

Como pecado hay mucho, justo es que buena parte de los hombres (y ciertas mujeres) consagren su vida a rezar por la salvación de todos. Hay dos tipos de gentes: los que cuidan del rebaño de pecadores como si de un pastor celoso se tratara y los que se encierran voluntariamente por los pecados del mundo. Aunque su función es básicamente la misma (servir a Dios y a los hombres), lo hacen de diferente modo:

- ✧ El alto clero (cardenales, arzobispos y obispos) son hijos segundones de nobles de gran poder, que no pudiendo heredar los títulos de su padre, son investidos en cargos eclesiásticos a muy temprana edad (famoso es el caso de San Carlos Borromeo, obispo a los ocho años de edad). La mayoría de ellos ni siquiera pisan los territorios que deben administrar y pocas veces visten como corresponde a su condición de eclesiásticos, llevando una vida en todo parecida a la de un noble. Caso similar es el de los arcedianos y deanes, aunque éstos sí que, por lo menos, suelen vestir como su condición manda y residir en sus diócesis. Los que hacen el trabajo son los arciprestes (que, aunque en teoría sólo sustituyen al obispo cuando éste está indispuesto o de viaje, en la práctica lo hacen día sí y día también) ayudados por los canónigos, que se cargan con el trabajo de asesoría y administración de las propiedades eclesiásticas.
- ✧ Los sacerdotes, por su parte, están al cargo del rebaño de fieles, pues como corderos los llevan de allá para acá con sus prédicas. Están auxiliados por los vicarios, que muchas veces —no podría ser menos— cargan con la mayoría de los haberes y deberes que el cargo de su superior conlleva, que no es de nobles sino de villanos el llevar la carga pesada.
- ✧ Retirados del mundanal ruido están los monjes, reclusos en sus monasterios, rezando por los pecados del mundo y realizando ayunos y penitencias que, las más de las veces, pocos son. Muy contraria a la visión de los frailes, que en lugar de estar escondidos del mundo prefieren predicar por él, viviendo, la mayor parte del tiempo, de la caridad del prójimo. Malo es un monje delgado, pero peor es un fraile gordo, pues ninguno de los dos hace lo que debe.

LOS PECADOS DEL CLERO

Básicamente, las gentes retraen a los hombres de la Iglesia tres pecados: Lujuria, Pereza y Gula. Pecados graves, pues son ca-

pitales y, por lo tanto, no pueden ser absueltos sin penitencia. Veamos cada uno de ellos por separado:

Lujuria

Hasta el más humilde de los curas de pueblo tiene su “ama de cura” y sus (*ejem*) “sobrinos” al cargo. Y los altos prelados, no podía ser menos, exhiben sin pudor a sus concubinas, vestidas y enjoyadas como si de princesas se tratara. Pero al fin y al cabo, los clérigos hacen voto de obediencia, pobreza y celibato, no de castidad, como los monjes. Además, cosa bien sabida es que los humores naturales del cuerpo, si no se descargan, acaban pudriéndose y enfermando al sujeto, por lo que muy santos varones son los que no catan mujer de cuando en cuando. La cosa se considera tan normal que en un poema famoso, *La Disputa entre Elena y María*, se discute quién es mejor amante, si el caballero o el clérigo —por si les interesa, gana finalmente el caballero, que es más viril, y todo eso—. Otra cosa son los monjes y frailes, que han hecho voto de castidad. Ahí la cosa es más grave, y se cuenta el caso de un convento de León en el que vivían monjes y monjas, separados por una tapia..., con demasiadas puertas. El escándalo de sus cópulas fue tan grande que las buenas gentes de la población lo tomaron por asalto y mataron a los impúdicos religiosos (y a las religiosas, claro, que tanto monta, etc.). En Cataluña corría el dicho de que el condado más grande del principado era el del Ripollés, pues había que mantener a todos los hijos que los monjes de Ripoll habían tenido con las monjas de Sant Joan de las Abadeses.

Pereza

Si ya los altos cargos del clero relegan en sus inferiores el trabajo que Dios mismo les ha encomendado en boca del Papa..., ¿qué no harán los humildes, que bien se sabe que los vicios de sus mayores los copian aumentándolos? Los sacerdotes abusan de los diáconos, que son criados casados y con familia que se encargan de limpiar la iglesia y cuidarla, y hasta de realizar oficios menores a cambio de la comida y de un techo donde alojarse, que no es poca cosa. Los monjes, mucho *ora et labora* pero tienen a donados y cachopos, que no son sino criados que han entrado con sus amos en el convento, y a ellos les toca el *labora* mientras los otros se encargan del *ora*... Hora sí, y hora también.

Gula

Que ya se dijo antes, que no hay clérigos ni monjes delgados. Por mucho que santos varones como San Columbano prediquen una dieta a base de “raíces, legumbres secas y gachas con pan sin levadura, a fin de que el vientre no esté pesado y asfixiado el espíritu”, lo cierto es que muchos monjes (como San Gregorio de Tours) confiesan en sus escritos salir, las más de las veces, del refectorio con el vientre “hinchado como

un balón". Clérigos hay que se lanzan sobre la mesa para cenar y lo hacen hasta la salida del sol, durmiendo luego hasta el atardecer, y aun presumiendo que andan débiles por sus ayunos, que sólo hacen una comida diaria.

Sea como fuere, la mesa de los monasterios suele estar bien surtida, hasta el punto de que las tablas deben ser gruesas, para que no crujan bajo tanto peso. Se calcula que un monje come diariamente más de kilo y medio de pan, dos litros de vino y carne, queso y legumbres en abundancia similar. En las fiestas de guardar (y hay más de 60 al año) la ración de carne a consumir puede alcanzar con facilidad el kilo. Cuaresma sustituye la carne por el pescado: lenguados, arenques, congrio o anguilas. Salmón poco, que se considera comida de campesino, por ser pescado muy corriente. Claro que monjes hay que dicen que pescado es todo aquello que se pesca y, por lo tanto, tiran los cerdos al río, para "pescarlos" después... Y, cuando llega un invitado, en la mesa del abad se suspende el ayuno, por deferencia al huésped. Ello origina una picaresca ronda de visitas que durará los cuarenta días de la Cuaresma, entre unos y otros. Las pesadas comidas conllevan siestas, por lo que las meditaciones en el oratorio (o en la celda, a puerta cerrada) están muy al uso entre tan santos varones.

CONVENTOS DE MONJAS

Suelen ser de alta cuna, viudas a las que la política familiar impide casar o solteronas que se han casado con Dios porque ni Dios quería casarse con ellas. Para entrar en ellos hay que pagar una dote, como si de un matrimonio se tratara, pero pueden traerse sus criadas, al igual que los monjes. El periodo de noviciado suele ser de un año o similar. Las reglas de las monjas no suelen decir nada sobre la austeridad hacia la comida o la bebida: lo importante es la renuncia. Una mujer sólo se redime del pecado original siendo madre y esposa. Renunciando al mundo, renuncian a todo, incluso a su identidad, pues se les obliga a cambiar de nombre. Cuatro veces al año han de purificarse con un baño, que debe tomarse sin rechistar ni murmurar. Sus funciones principales son hilar lana (tarea que deben hacer en silencio), aprender letras y leer dos horas diarias, siendo cosa curiosa que sean las mujeres alejadas del mundo las más cultas de esta época. Todas llevan hábitos blancos, sin distinción alguna que denote el rango de la familia que dejaron tras las puertas del convento, y han de observar estrictamente las siguientes normas:

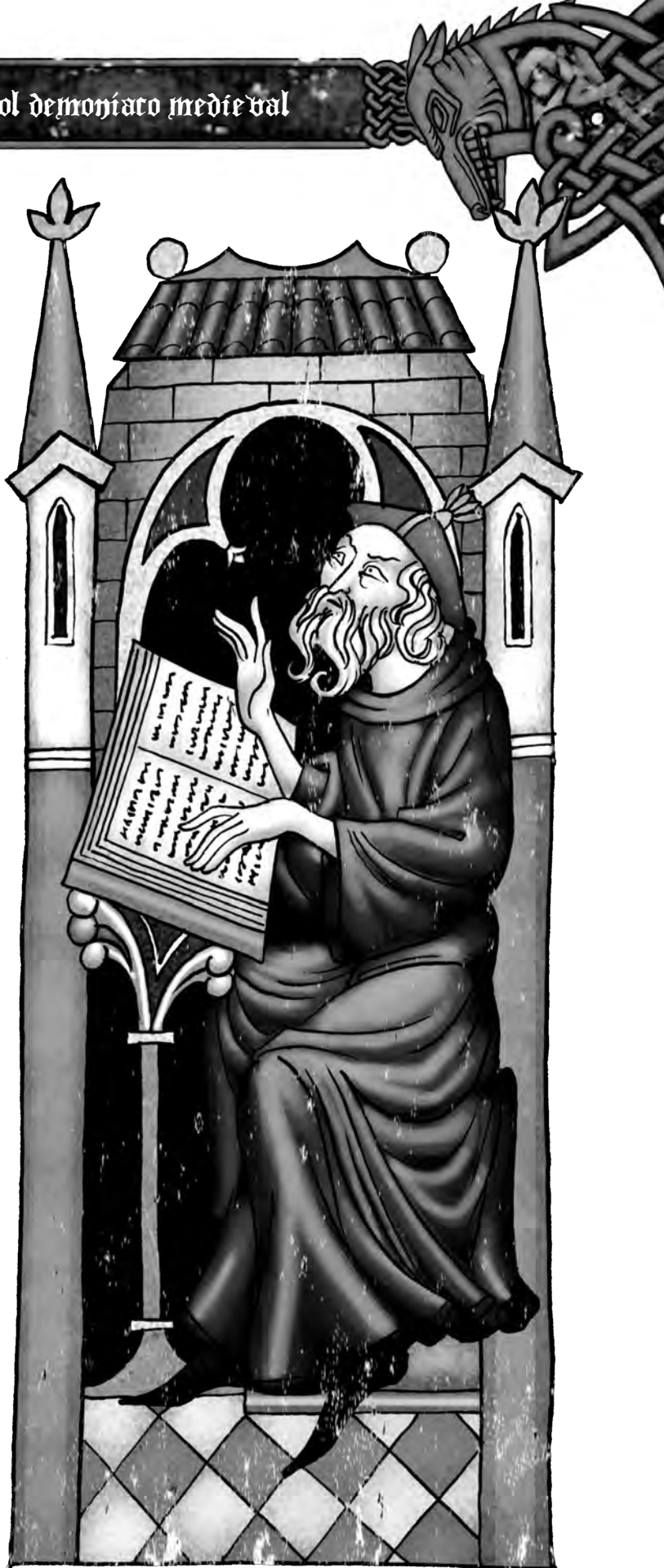
- ✧ Hablar sólo lo necesario.
- ✧ No tomar, dar o hacer nada sin permiso de su superiora.
- ✧ No reírse, ni cantar, ni hablar en voz alta.
- ✧ No comer, ni beber antes de hora.
- ✧ No conversar con hombres, aunque sean familiares.
- ✧ No salir sin permiso y, si se ha de hacer por algún motivo, hacerlo siempre acompañadas y por corto tiempo.

¿Se ha de decir que las reglas se cumplían poco, mal o nunca?

EL ISLAM

Cinco son los valores religiosos básicos del buen musulmán:

- ✧ Allah es el único dios verdadero y Mahoma es su enviado. Allah es el que equivocadamente adoran los ju-



díos con el nombre de Jehová y los cristianos con el nombre de Dios.

- ✧ Cinco son los profetas inspirados por Allah: Noé, Abraham, Moisés, Isa (Jesús) y Mahoma.
- ✧ Existen los ángeles, creados de luz, servidores de Allah y encargados de ejecutar su voluntad.
- ✧ Al final de los tiempos llegará el Juicio Final. Los muertos resucitarán y se postrarán de rodillas ante Allah, que troncará su habitual benevolencia por justa cólera contra los pecadores, los descreídos y los malvados.
- ✧ Hasta que ese día llegue hay que seguir la ley de Allah, reflejada en el Corán. En él se dice lo que es impuro para comer o tocar y cómo debe vivir el buen creyente.

Seis son las obligaciones religiosas del Islam, llamadas "los pilares de la fe":

- ✧ *Sachada*, la procesión de fe: "No hay más dios que Allah y Mahoma es su enviado".
- ✧ *Salát*, la oración, que debe hacerse cinco veces al día.
- ✧ *Siyám*, el ayuno, que se realiza durante el mes del Ramadán, el noveno mes del año musulmán. Desde el alba hasta el ocaso, durante todo el Ramadán, no se puede comer, ni beber, ni realizar acto sexual desde el amanecer hasta el ocaso.
- ✧ *Zakát*, la limosna, que debe darse con generosidad, pues ningún hombre es dueño de sus bienes, sino sólo depositario de lo que Allah le concede por un tiempo.
- ✧ *Al-Hadch*, la peregrinación a la Meca, el lugar más sagrado de la Tierra, que el creyente ha de realizar una vez en su vida.

- ✧ *Yihad*, la guerra santa contra el infiel. Según unos, sólo debe usarse de manera defensiva. Otros argumentan que la voluntad de Allah es expandir la verdadera fe por toda la tierra, por lo que corresponde a la Umma (nación o comunidad musulmana) expandirse continuamente, por la fuerza si es necesario.

EL JUDAÍSMO

Los hebreos creen en la inmortalidad del alma y en el Juicio Final, pero niegan a Cristo (normal, lo mataron ellos) por lo que sus textos sagrados se limitan al Antiguo Testamento. Sus leyes y forma de vida se basan en el *Pentateuco*, los cinco primeros libros de la Biblia (*Génesis*, *Éxodo*, *Levítico*, *Números* y *Deuteronomio*). Además de los preceptos sacados de estas escrituras (que se llaman Torah), está la ley oral (Misnah), origen del Talmud. La ley escrita y revelada por Jehová (Torah), la ley de la costumbre y la ley de los hombres (Talmud), son las bases de la religión de los judíos.

En líneas muy generales, la religión judía prohíbe comer alimentos impuros: carne de camello, liebre, conejo, cerdo, perro, gato, nada del mar que no tenga aletas o escamas, y de las aves están prohibidas las rapaces, las cigüeñas y las garzas, entre otras. Es impura también la sangre y mezclar lo vegetal con lo animal en la comida: han de cocerse por separado. Tampoco puede uno vestirse con la piel de los animales impuros, por supuesto.

Otras leyes importantes que definen al judío son la circuncisión, que define el sacrificio del hombre (en concreto, del pellejo de su prepucio) para hacer alianza con Dios. Sacralizar el sábado o sabbat, día en el que no se puede trabajar pues es para entregarlo a la oración, y respetar diferentes festividades como el *Bar Mizvath*, la fiesta de la mayoría de edad.

Ciudades, Villas, Pueblos y Aldeas

LA CIUDAD OS HARÁ LIBRES

Frente al poder de la nobleza y el clero, el rey empieza a otorgar Cartas y Fueros de Población. Los que vivan en ciudad (y ciudad es, no nos engañemos, todo poblado con una muralla a su alrededor que la defienda) contará con la protección del rey. O dicho de otro modo, para que nos entendamos bien y claro: a cambio de buenos dineros en concepto de impuesto real el monarca autoriza a grupos de nobles segundones, de comerciantes enriquecidos y a una muchedumbre que acude esperanzada por las nuevas promesas de libertad, a permitirles armarse y defenderse contra el poder feudal. Cara a cara y bajo su amparo. Ya no habrá señores y vasallos. Ya se puede alzar la mirada frente al noble, por muy alto que sea su título y muy bajuno nuestro nacimiento. Los mismos ciudadanos se entrenan para defender sus casas de cualquier enemigo, sea de dentro o de fuera, creando milicias concejiles que el rey puede usar para ir a la guerra. Y quien dice el rey, dice el poderoso que otorga la carta de población: por ello, podemos distinguir entre ciudades de realengo (controladas por el rey, como Burgos); ciudades de abadengo, dependientes del abad de un monasterio (Sahagún); ciudades de señorío, dependientes de un señor laico (Benavente); o ciudades de señorío epis-

copal, dependientes de un obispo (Palencia). Y claro está, hasta dentro de la aparente igualdad de las ciudades hay clases...

BURGUESES Y VILLANOS

Y es que, ¿quién vive en una ciudad? Pues todo el que en ella quiera y pueda estar, juntos y algo revueltos, pero tampoco en demasía:

- ✧ Hijos segundones de la nobleza, que crean sus propios linajes patricios, reclutando a caballeros e hidalgos a su servicio.
- ✧ También hay, pues no podía ser de otro modo, religiosos: clero diverso de iglesia y monasterio, de lo que harto se ha hablado antes, exentos de impuestos como los otros.
- ✧ Y en la escala inferior, los que dan razón de ser a la ciudad: mercaderes enriquecidos por sus muchos negocios, maestros gremiales, gentes que se han abierto camino hasta llegar a lo más alto que su condición de plebeyo puede aspirar, que viven en palacetes muchas veces más ricos y lujosos que los de los nobles, y que las más de las veces acabarán emparentándose con ellos, que ya se ha dicho que la alta cuna,

cuando está sin dineros, suele agachar la cabeza y sonreírle al dinero, aunque sea bajuno y represente la dote de joven casadera y plebeya... o incluso (lo que es más grave) que sea hijo de burgués el que enamore con linaje superior, a cambio de que los dineros del padre saneen las apuradas deudas del suegro. A éstos se les llama burgueses, por motivos que antes ya se han explicado, y aun caballeros o señores burgueses los llaman quienes los adulan, títulos que, aunque no se merecen, las más de las veces se les permiten, pues si no por nacimiento, sí por riqueza a la verdadera nobleza rondan.

✱ Y claro está, los más en la ciudad son los que trabajan, más para unos y otros que para sí mismos, y para diferenciarlos se les llama villanos, que si en un principio significó "el que habita en villa", ahora es mote con tinte despectivo: villano es el que trabaja para los gremios, en la construcción de edificios, limpiando los pozos ciegos que sustituyen a las cloacas romanas, quitando el barro y el estiércol de las escasas calles y plazas empedradas y, en suma, el que realiza las mil y una tareas viles que se pueden encontrar en una ciudad, y en verdad que hay muchas.

Villano también es, aunque apenas llegue al título, que para él le queda grande, el campesino que vive en los arrabales, fuera de los muros de la ciudad, y que cultiva los campos (que a veces son hasta suyos, aunque las más de las veces pertenecen a la ciudad o a algún terrateniente, en cuyo caso ni villano es, que se le llama pechero) que proveen mercados y, a través de éstos, a las mesas donde se comen.

Y no hablaremos de mendigos reales o fingidos, de simples vagos o de avispados truhanes, que siempre está el que trata de vivir del sudor ajeno y, no pudiendo hacerlo por su nacimiento o su buen hacer, lo hace con su perfidia. Que muchos de los pobres y lisiados no son sino pícaros y, por ello, en muchos municipios, se les da placa de plomo que han de llevar al cuello, para así estar bien identificados. En otras ciudades, como Barcelona, sólo pueden pedir limosna a las puertas de las iglesias, a la entrada o salida de la misa diaria, para animar a la piedad y la devoción, o en lugares concretos (siguiendo con el ejemplo de Barcelona, en la plaza de Santa Anna).

ORGANIZACIÓN MUNICIPAL

Al no haber, como en el castillo, señor principal al que obedecer, administra la ciudad el Concejo o Regimiento, grupo de notables elegidos entre los más poderosos de la población, que no se iba a esperar que gobernasen aquéllos que tienen estiércol entre los dedos. Se llama a esto Concejo Cerrado, para diferenciarlo de los tiempos antiguos, cuando los que poblaban la ciudad eran pocos y las jerarquías se diluían, y se nombraban los representantes en "Concejo abierto" o Asamblea. Tiempos pasados y peores, anteriores a estos tiempos buenos, donde todo el mundo sabe lo que le toca y lo que debe y a quién debe. Así pues, es entre la oligarquía de la ciudad (los *omes buenos*, dicen las cartas de población castellanas, *homes honrats* dicen las catalanas) los que eligen a los gobernantes de la ciudad. El número de éstos varía según cada población, y no necesariamente es en función del tamaño de ésta: en Burgos hay 16, en Palencia 12, en Barcelona 5. Entre los miembros del consejo (regidores los llaman) se eligen los alcaldes, que pueden ser uno, dos, cuatro, a veces hasta seis, como pasó un tiempo en Burgos. De todos modos, es el rey (o quien tenga bajo su amparo la ciudad) el que ha de confirmar los cargos,

la mayor parte de las veces un puro trámite. Alcaldes y regidores reciben una pequeña paga por el tiempo que dedican a su comunidad (normalmente, dos reuniones a la semana) pero son cargos más ansiados por el poder que comportan: son ellos los que mantienen el control sobre los cultivos de los pecheros, los que gravan con impuestos ésta o aquella mercadería que entra en la ciudad en beneficio o perjuicio de otra, los que almacenan mercaderías que compran baratas para luego venderlas caras, tras haberles subido impuestos a las nuevas que entran. Y no hablamos ya de la especulación del terreno, que la casa es del que la construye, pero la tierra sobre la que está, sigue siendo del señor (ya se sabe, rey, abad, noble, obispo... según quién firmara la Carta de Población). El propietario de la casa habrá de pagar de por vida (y es deuda hereditaria) un tanto al señor. Y ese montante se encarga de recaudarlo el Concejo, y de subirlo si hace falta, pues es la ciudad una máquina de hacer dinero y son ellos los encargados de recaudarlo y entregarlo. Y si algo se les queda pegado entre los dedos..., normal es, y todos lo entienden. Y al que le pique, que se rasque.

Otros cargos importantes en la gobernación de la ciudad son los encargados de la justicia: el merino, que es a la vez policía, carcelero y juez, y que con su pequeña tropa de alguaciles controla el buen orden de la población. En caso de que la cosa vaya a mayores está también el cargo del verdugo, que no es empleo a tiempo completo, sino que se le llama cuando se le necesita: normalmente es reclutado entre los matarifes, ya que se supone, con razón, que tampoco hay tanta diferencia entre matar una vaca a hacerlo con una persona. En algunas ciudades, como Barcelona, se tiene la ocupación como deshonorosa, pese a que da buenos dineros a quien la practica, así que no se permite al que ejerce de verdugo vivir dentro de los muros de la ciudad, sino en el arrabal. Como también viven en el arrabal carniceros y curtidores (ya que si no, el hedor provocado por su trabajo sería insostenible) no es que sea demasiada la diferencia, salvo por las moralinas de algunos.

Para los temas jurídicos suele asesorar al Concejo un licenciado en Leyes (lo que ahora entendemos por un abogado) y para temas financieros, un mayordomo. Figura aparte es la del corregidor, que como bien dice su nombre corrige, es decir, tiene derecho a veto sobre determinadas actuaciones del Concejo, ya que es el representante del rey (o de quien corresponda, no me hagan repetir lo de la Carta de Población de nuevo).

PAISAJE URBANO

¿Qué nos podemos encontrar en una ciudad? Ante todo, la catedral, que sin ella no hay obispo, y sin obispo, no hay ciudad (como luego veremos). Junto a ella, diversos edificios eclesiásticos, como son los aposentos de los religiosos principales y la Universidad o Escuela Catedralicia (si las hay). También en los edificios de la iglesia encuentran acomodo los miembros del Concejo en sus reuniones, que no será hasta bien entrado el siglo XV cuando empiecen a construirse sus propios edificios de encuentro y administración. Iglesias y monasterios salpican la geografía de la ciudad, casi como al azar, aunque no es tanto: al fin y al cabo, las parroquias, es decir, las casas que dependen de ésta o aquella iglesia son las que forman la división administrativa de la ciudad medieval, el origen de los barrios.

Y hablando de éstos, no nos dejemos a los gremios. Suelen estar situados por oficios, cada uno en una calle o en un tramo de ésta. Los maestros gremiales tienen allí sus talleres, en el piso de abajo, y su vivienda en el piso de arriba. Los aprendices aprenden el ofi-

cio y, por ello, no cobran por su trabajo, que agradecidos deberían estar de no pagar, sino que reciben algo de comida y ropa y un lugar para dormir (normalmente, un rincón del propio taller, amontonados los unos sobre los otros). Si prosperan en el trabajo pueden acceder a la categoría de oficiales, y entonces sí que cobrarán algo de dinero, para poder vivir en casa propia y fundar familia. Y a algunos de ellos se les permite acceder al título de maestro, realizando una "obra maestra", es decir, una obra de su oficio que sea considerada por los demás maestros del gremio sin tacha ni mengua alguna. Sólo entonces podrán abrir taller propio (motivo por el cual a los maestros gremiales les interesa muy mucho controlar el número de colegas, que demasiada competencia puede arruinarlos a todos). No está, de todos modos, exento ya de fatigas, ni puede dormirse en los laureles: inspectores hay que recorren las calles del gremio, y si ven obra defectuosa, la rompen ahí mismo, dejando los restos colgados a la puerta del taller para escarnio del maestro, que si reincide puede perder su título. Ni que decir tiene que hay que pertenecer al gremio de la ciudad para trabajar, aunque sea de simple aprendiz. Aquél que sea sorprendido vendiendo a hurtadillas objetos confeccionados por él mismo sufrirá un severo castigo, y no me hagan vuestas mercedes que les hable de lo severo que se puede llegar a ser en estos tiempos del Medievo. Por supuesto, toda su obra será destruida, y ya se puede sentir contento el truhán si se libra sólo con una multa y unos días en el cepo.

Los gremios tienen una parte muy activa en la defensa de la ciudad, hasta el punto de que en muchas ciudades (por ejemplo, Barcelona) es obligatorio que todos entrenen en el uso de la ballesta. Ciertamente es que siempre hay fortificación en las murallas mayor que las otras, denominada "castillo", en el que vive el corregidor con una pequeña guarnición de soldados profesionales, desde donde resistir si la ciudad es tomada. Esta fortaleza es más grande en las villas..., por razones que luego se verán.

En la calle principal de la ciudad se amontonan los mesones, posadas y tabernas, donde tanto el forastero como el natural se reúnen a beber, comer y charlar. Ya se hablará de ellas. Algo más discreta está la mancebía o burdel, que donde hay Dios, hay Diablo, y si hay iglesias para rezar, ha de haber sitios donde pecar, para que todo quede parejo. Por fortuna, pecar de lujuria con mujer mundana es menor falta que hacerlo con honrada, que ya se sabe que la mayor parte del pecado se la lleva ella, por haber elegido tal oficio. Fuera de las murallas, en el arrabal, se encuentran los carniceros, matarifes y curtidores, como ya se ha dicho, la mayoría de las casas de los pecheros (que muchas veces no llegan apenas a chozas), alguna posada para el viajero tardío que llegue de noche, cuando las puertas de la ciudad están cerradas, y el hospital, centro donde se dejan los enfermos, bien alejado, para que no infecten a los vivos y tengan un lugar donde bien morir. Cuidan de él religiosos, que si caen enfermos mueren con el consuelo de morir por causa santa, y si alguno de los enfermos sale sano de tal lugar de pestilencia y podredumbre... milagro es, y no otra cosa.

LA NOCHE EN LA CIUDAD

La vida en esta nuestra época medieval, transcurre de sol a sol, que es como Dios lo ha querido, y no de otro modo. Por ello por la noche, en especial en las callejuelas de las ciudades, se está oscuro como boca de lobo, que si se desea luz, hay que confiar en andar por calle principal y bajo la luz de la luna, o llevar antorcha, con el riesgo de oír a destiempo un "¡agua va!", aunque las más de las veces sea de todo menos agua lo

que caiga sobre uno. Que si está penado por normativa municipal vaciar las bacinillas con "aguas negras" (es decir, con heces y demás) en la calle, no lo está de noche, donde sólo van por la calle los que albergan malas intenciones. Así que los que tratan de callejear evitando calles principales, de noche y con poca o ninguna luna..., mejor será que no lleven puestos sus mejores avíos, que acabarán de barro hasta las orejas, de tanto tropezón y trasiego que se van a llevar.

LAS VILLAS NUEVAS O FRANÇAS

Si la población no tiene obispado y, lo que es peor, no tiene muralla, pasa a llamarse villa. Normalmente gozan del consuelo de tener ciudadela, a la que poder acogerse en caso de peligro, que quien no se contenta con lo que tiene, es porque no quiere. Con todo, pese a no tener muralla sí que gozan de muro o tapia, que rodea el recinto y buenas puertas que tiene, para cobrar tributo y peaje a quien por ellas pase. Que una cosa es la defensa y, otra, los dineros, y no hay que mezclar churras con merinas. Por lo demás, una villa poco o nada se diferencia de una ciudad, que también tienen sus milicias concejiles, tanto o más aguerridas que las de las ciudades, sus mercados y sus buenas y malas gentes. Un buen ejemplo de villa es la de Madrid, nombre de población curioso que deriva del nombre que los moros, que fundaron la población, le dieron: Magerit o Magrit, que la grafía cambia según a quien se lee. Entonces, cuando los moros, sí que tenía muralla, y pese a que la población haría ya que rebasaba esos tristes muros su milicia tiene fama de fiera, que bien que lucharon bajo el pendón de la osa los madrileños en la batalla de las Navas de Tolosa. Pero a pesar de que el buen rey Alfonso X les otorgó Fuero Real, nunca han vuelto a gozar de muralla, que no creció una nueva con la población, aunque sí que tienen buena fortaleza, "alcázar" que lo llaman, que les protege. Dicen que la soberbia de los madrileños es mucha, y aún hay alguno que barrunta que, siendo centro de toda la Península, bien pudiera ser que, con los años, pudiera convertirse en capital. ¡Como si no hubiera un reino en España sino cinco, todos enfrentados!

PUEBLOS Y ALDEAS

Los que no tienen ni muralla ni muro, ni tapia, sino sólo la madre que les parió tienen un buen señor feudal que vela por ellos..., y que a cambio de su protección bien que los exprime. De ellos ya se hablará, cuando llegue el momento. Baste decir, ya que hablamos de poblados, que se llama pueblo a municipio de casas más o menos apretadas unas con otras, haciendo remedo de calles y con iglesia donde orar. Las otras, las aldeas, son lugares aun menores, donde las más de las veces en lugar de iglesia hay ermita, y aun gracias, y las casas están distribuidas como si fueran piedras que un gigante hubiera arrojado al descuido. Lo que no deja de ser normal, cuando hay huertos en todas ellas.

LA CIUDAD MUSULMANA

Tres son las zonas en las que puede dividirse una población islámica: *Al-Madinat*, *Harat* y *Rabad*.

✦ *Al-Madinat* (Medina): Ciudadela amurallada, situada normalmente en el centro de la ciudad, constituye el núcleo administrativo de ésta, su corazón. En ella se encuentran: El *al-Qasar* (castillo), residencia del *wali* (gobernador de la plaza) y guarnición de los soldados que defienden la po-

blación, el *Suc al-Kebir* (mercado principal) y la Aljama (mezquita principal, equivalente a la catedral cristiana).

✧ *Harat* (los barrios): Rodean la medina y están organizados según la profesión, raza y religión de sus habitantes (que bien que hay barrio judío y barrio cristiano en ciudad musulmana). Como las calles de la ciudad tienden a ser estrechas, es fácil cerrar los barrios con puertas, cosa que se hace de noche, para evitar los robos. Claro que la guardia nocturna, bien armada con garrotes, iluminada con faroles y con sus buenos perros de aun mejores dientes, también hace lo suyo, a la hora de disuadir a alborotadores y ladrones. Cada barrio suele tener su mercado, su mezquita y sus baños.

✧ *Rabad* (Arrabal): Situado a extramuros de la ciudad, en él viven los campesinos que cuidan de las vegas y los más pobres, los que no pueden permitirse pagar los precios de vivir en intramuros y, mucho menos, los tributos para disfrutar de sus comodidades. Suelen ser focos de miseria y delincuencia, que los que no pagan, no tienen derechos, y raro es que la guardia se pase por allí.

LA JUDERÍA

No hay ciudades judías en nuestros tiempos. Antaño hubo lo que se llamaban “pueblas”, en el reino de León, Castrogeriz fue una de ellas. Pero son cosas que ya pertenecen al pasado. Hoy en día los asesinos de Cristo permanecen confinados en sus barrios, mantenidos a base de los buenos tributos con los que los monarcas los esquilmán, y que ellos, a su vez, sacan del pueblo, al que exprimen con préstamos usureros. De ahí que no sean demasiado bien vistos, ni por los moros, ni por los cristianos.

Aunque no viven demasiadas familias en cada judería (ciento cincuenta en Burgos, doscientas en Sevilla y Barcelona) el espacio es siempre escaso y las casas tienden a ser pequeñas, aunque sean de gentes adineradas. Por ello, las calles son más estrechas que las de los moros, si cabe, y en algunas juderías (como la de Gerona) no pueden entrar animales de carga simplemente porque el pobre animal no tiene espacio para darse la vuelta. Al igual que entre cristianos y musulmanes, el edificio principal de la judería es el religioso: en su caso la sinagoga y, junto a ella, la *madrása*, que se ocupa de enseñar el Talmud y la Torah.

La *alcaicería* (o Alcaná) es una calle o plaza que hace las veces de mercado. Dada la estrechez de las calles, está siempre junto a alguna puerta de la judería, para facilitar el acceso a las mercaderías.

Los artesanos tienen, como los cristianos y los musulmanes, su tienda en la planta baja de la casa, y viven arriba. No trabajan en la calle, pero sí bajo pórticos, para que todo el que quiera pueda ver lo bien (o mal) que hace su trabajo y examinar la mercancía antes de comprarla.

En una judería el poder religioso está en manos del rabino y el poder judicial suele estar en manos de un *rab*, un juez nombrado por el propio monarca que protege la judería. Curiosamente, el *rab* ha de ser un rabino, ya que, al estar en el Pueblo Elegido la Ley y la Religión tan íntimamente unidas..., ¿quién sino un maestro en religión para ejercer la justicia? En términos más prácticos, las juderías cuentan con *muccadim* (vigilantes) para solucionar *in situ* los mil y un pequeños conflictos que pueden estallar en una comunidad tan hacinada. Bien es cierto que no pueden llevar armas, pero hay muchísimas “herramientas” en esta época que no se consideran un arma. Otros cargos importantes en la judería son el *dayyanim* (juez), el *bedim* (fiscal), el *po-sequim* (recaudador de impuestos) y los *soferim* (escribas).

Por Caminos de Van Clebar

LAS “CARRETERAS” MEDIEVALES

Carretera viene de carro o carreta, es decir, camino por donde éstos pueden pasar. Y lo hemos entrecomillado no por ironía, sino por triste realidad. Los mejor llamados caminos de herradura medievales apenas tienen cuatro o cinco metros de ancho, a veces menos, que la picaresca del Diablo mete el rabo y convence al campesino para que se “coma” un par de palmos de camino, en beneficio de un poco más de grano que cosechar. Y es que, cuando se anda escaso, un poco puede ser mucho. Estos caminos no son ya de piedra, como las antiguas vías romanas (que aún quedan trozos, aquéllos en los que no han sido usadas las piedras como cantera para hacerse una casa o construirse un cercado). Tiene la ventaja la tierra, dicen como excusa, que soporta mejor que el empedrado las heladas y que no es tan resbaladiza para los cascos de las caballerías. Pero a la que caiga una lluvia medianamente fuerte, ya no tenemos camino, sino lodazal, y como haga pendiente, torrentera. Una vez salido de nuevo el sol y seco el camino, el agua se ha llevado tanta tierra que los baches son a veces pequeños barrancos, tanto o más infranqueables que sus hermanos mayores. Por mucho que se reparen los caminos rellenando esos socavones con arena, ramas o broza, al siguiente aguacero volverán a brotar. Y

no hablemos de lo maltrechas que deja el camino las ruedas de los carros, que van dejando surcos que ya los quisiera hacer el campesino con su arado. En muchas zonas, en especial las de poca lluvia, se han marcado tanto que mal lo tiene el carretero para salirse de la zanja, aunque sea para adelantar a otro carro o siquiera cederle paso. A la que vaya un poco cargado, la bestia que tira del carro simplemente no puede superar esas roderas, y por él se ha de ir, aunque la dirección no sea la buena, o la que uno quisiera.

Hay caminos mejores, los llamados “caminos reales”, en su mayoría aprovechando las vías romanas y cuidados por los señores feudales y concejos municipales de la zona. Y ahí nace un nuevo problema, que los límites de unos y otros nunca quedan claros, y a menudo esos caminos se degradan por las cercanías de una villa o ciudad, y los dimes y diretes sobre a quién le corresponde arreglar ese paso o aquel puente sólo se solucionan cuando el camino se vuelve impracticable, el puente se ha caído, y la justicia del rey ha de intervenir. La falta de letreros indicadores no ayuda nada a orientarse aunque, ¿para qué han de servir? Casi nadie sabe leer, y una señal o dibujo que indique lugar poblado puede ser usado por enemigos, malhechores o grupos numerosos de bandidos. Ante la duda, mejor que vayan por el camino

los del lugar, que bien que lo conocen, y los forasteros, que se apañen como puedan.

LA SEGURIDAD EN EL CAMINO

Y es que el peligro de ser asaltado por bandidos es constante para el viajero, mucho mayor que el de ser atacado por bestias feroces, que el animal teme al hombre, a no ser que se sienta acorralado o tenga mucha hambre y lo vea presa fácil, mientras que el hombre siempre atacará al hombre, desde los tiempos de Caín y Abel. Para "solucionarlo" los diferentes señores feudales obligan a pagar peaje por cada persona, caballería o carro que pase por sus tierras, peaje que se gasta, teóricamente, tanto en la protección del viajero como en el cuidado de los caminos por los que ha de pasar. Por ello se le indica con sumo cuidado la ruta a seguir, advirtiéndosele que, de salirse de esos caminos, ya no gozará de protección. Ni que decir tiene que los bandidos (las más de las veces, gentes del lugar que quieren redondear sus ingresos) se conocen como la palma de su mano cada recoveco de esas rutas marcadas.

A veces, el señor feudal de la zona impone para pasar por la misma el que varios de sus hombres, bien armados, acompañen a los viajeros, haya o no peligro. Ni que decir tiene que el gasto de lo que éstos consuman corre a cuenta de los sufridos viajeros. Otras veces se aconseja a los viajeros que griten cierta contraseña cada trecho del camino, para evitar ser tomados por bandidos y atacados por los soldados que protegen el camino. Alguno podría argumentar que con ello se advierte con tiempo a posibles bandidos de la presencia de "víctimas" en potencia, y les da suficiente tiempo para prepararse para ejercer su poco honrada ocupación. Así que allá

cada cual, a ver de qué manera prefiere morir: si de manos de soldados, confundido por bandido, o por los bandidos mismos, que en ciertos negocios es mejor no dejar testigos. Se recomienda también no llevar armas, como muestra de buena fe, ya que en caso de pasar por zonas en guerra o conflicto el hecho de ir con el cinto aherrado puede significar que los soldados ataquen sin aviso previo... y a muerte. Es de admirar el celo de estos soldados, que se explica en parte porque el botín que se obtenga de unos bandidos va a parar a sus bolsas, que es lícito el saqueo en tiempo de guerra o contra un fuera de la ley. Por otro lado, los bandidos verdaderos agradecen mucho el que los caminantes vayan sin armas de ninguna clase, pues les facilita mucho el oficio.

Lo normal, por todo ello, es que se viaje en grupo, y que una parte del mismo vaya con las armas a la vista, tanto para disuadir a los bandidos como a los guardias feudales, que un "bandido" bien armado al igual que no lo es. A esto se le llama "hacer guardias de viaje", y suelen turnarse, que no es lo mismo hacer camino con una simple zamarra que hacerlo con un gambeson o loriga encima.

VIAJEROS

Y si hay tanto riesgo, ¿quién se atreve a ir por esos caminos de Dios? No todo el mundo, por supuesto. La mayoría de la población no sale de su localidad en toda su vida. Y por territorio local se entiende aquél que se puede recorrer entre la salida y la puesta del sol, incluyendo la ida y la vuelta. Unas 10 leguas de diámetro en torno a la vivienda de uno, para entendernos.



Pero viajeros, los hay. Y por muchos motivos. Evidentemente están los mercaderes, desde comerciantes con asno tirando de carreta hasta los que van con su reata de mulas, o buhoneros con su atillo de mercaderías sobre su sufrido hombro. La manera de viajar de los comerciantes depende del tipo de mercadería que lleven:

- * Animales (como cerdos u ovejas) y mercancías ligeras como telas suelen transportarse a pie. Normalmente un comerciante solitario no llevará más de una docena de animales. Paños, pieles, en ocasiones madera o hierro, suelen transportarse en recuas de animales de carga, ya sean asnos o caballos.
- * En caso de mucha carga, o de cargas especiales (como odres de aceite o barriles de vino) se usa el carro. Éste, sin embargo, sólo puede avanzar por caminos anchos y allanados, con lo cual no es demasiado utilizado en las largas distancias.

Ni que decir tiene que el comerciante suele viajar en grupo, para mejor protegerse de los bandidos y otros peligros del camino.

También están los pastores, sobre todo los de la Mesta, que llevan el ganado de unos pastos a otros, o a los puertos del norte, donde serán trasquiladas las ovejas merinas para mercadear con su lana. Además tienen la potestad de agrandar el camino si éste se ha estrechado demasiado, que por algo llevan vara de medir, lo que provoca numerosos conflictos con los campesinos cuando el ganado les pisotea el sembrado, vaya voacé a saber por qué. Pero la Mesta —perdón, el “Muy Honrado Concejo de la Mesta”— con su organización de carácter gremial y protegida por altas instancias, que no en balde fue fundada en 1273 por Alfonso X el Sabio, es muy orgullosa de sus fueros y privilegios, y la lana castellana da suficientes dineros de los pañeros de Francia, Flandes e Inglaterra que presto la compran para que todo litigio se resuelva en su favor. Se puede ser orgulloso cuando es la Hacienda Real la primera interesada en que se haga buen negocio, que hasta carruajes con señores nobles han tenido que detenerse, para dejar pasar a los rebaños de la Mesta. Y con esto, queda dicho todo.

Luego están los peregrinos, tanto los que van de romería a la ermita cercana (a un par de jornadas de marcha, como mucho) hasta los que por sus pecados o por su fe se embarcan en peregrinaciones más largas, a Santiago, Roma, Jerusalén o La Meca (si son musulmanes). También están los nobles y clérigos, que se trasladan por compromisos sociales de una zona a la otra, soldados que vigilan los caminos (más o menos, que ya se ha hablado), correos que llevan cartas urgentes, gentes que huyen de una zona de guerra o infectada por la peste, estudiantes goliardos que van en busca de un maestro famoso, y los verdaderos reyes de los caminos: los trotamundos truhanes —prostitutas, juglares, vagabundos, ladrones...—, gentes de mal vivir que no encuentran acomodo en ningún sitio, por lo cual están siempre en movimiento.

haciendo Noche

Si el viajero se pierde por los malos caminos o no alcanza a llegar a su destino en una sola jornada, aparecen nuevos problemas. Un forastero, en especial si va armado, es mal visto en todas partes, ya que puede ser un bandido (ya estamos), un ladrón, un asesino, quizá un espía de un señor feudal vecino, o del propio señor, al que le interesa controlar a sus vasallos y averiguar el monto real de la cosecha, para poderles cobrar más impuestos.

Es obligación del campesino dar cobijo (que no alimento) a clérigos y caballeros errantes, y la Iglesia recomienda hacer uso

de la caridad cristiana y dar cobijo al viajero, antes que dejarlo pudrirse en el camino, a merced de los elementos. Pocos lo hacen, que ya se ha dicho que un forastero nunca inspira confianza. Y tampoco son siempre de fiar los que lo practican, que a veces, los caseríos solitarios que acogen a viajeros desamparados lo hacen para degollarlos mientras duermen y robarles sus pertenencias. Que nadie dijo que la vida en estos tiempos fuera fácil, ni tuviera valor alguno.

Los mejores sitios para descansar son, por supuesto, las ventas (u hospederías) y los monasterios. Lamentablemente, unos y otros suelen estar en las rutas principales. En las ventas, si se tiene dinero en la bolsa, se puede conseguir cama y comida muy reparadores, y sobre todo un lugar junto al fuego del hogar, que en tiempos de lluvia o frío no es poco. Los monasterios están obligados a dar hospitalidad al peregrino durante un máximo de tres días, pero a no ser que sea éste persona de renombre, y por lo tanto invitado a la mesa del abad, lo normal es que coma la sopa boba que se da a los pobres y su lecho sea una yacija de paja en un rincón. Con todo, es dormir bajo techado, que es bastante.

EL EQUIPO BÁSICO DEL TROTAMUNDOS

¿Qué suele llevar encima un caminante? Lo básico e imprescindible. Una capa gruesa, que le proteja del frío y le sirva de manta por las noches, con capucha para protegerle del sol e impedir que la lluvia se le meta por el cuello. Un zurrón con alguna carta de recomendación o cédula de identidad, en las que se describa su aspecto para poder ser bien identificado. Algo de pan, queso, nueces con las que aliviar las hambres y un cuchillo, que sirva como herramienta y de ser preciso, como arma. Un cubilete de cuero para beber de ríos y manantiales, quizá un odre o calabaza hueca para llevar agua en zonas secas, un trozo de yesca y pederal para hacer fuego y un lazo para poner trampas con las que cazar liebres o ratas de campo (que cuando hay hambre, no hay manías). También una pequeña red, si se va a pasar por ríos, para tratar de pescar en los bajíos algún que otro pez. Y, sobre todo, un buen cayado, que sirva tanto para apoyarse en él como para ayudarse a vadear ríos, saltar arroyos o torrenteras y defenderse del ataque de perros y lobos, si se tercia.

Otra cosa es los que van a caballo, y las diferencias aumentan si se va en carruaje, que es todo un lujo viajar en uno de ellos, pues cuentan con frenos en caso de emergencia, eje delantero orientable y, el mayor de los lujos, la caja donde va el viajero pende de bandas anchas de cuero, para amortiguar los golpes producidos por los baches. Dentro la madera está forrada de cojines, y hay una pequeña trampilla donde aliviar la vejiga en caso de necesidad, para no tener que detener la, por otro lado, no demasiado rápida marcha.

VELOCIDAD DE VIAJE

A galope tendido y por caminos razonablemente buenos se pueden hacer cinco leguas y pico en una hora. Correos con mensajes urgentes hay que, cambiando regularmente de caballo, han ido de Barcelona a Venecia en cuatro días, a menudo llevando noticias de negocios, que todos los mercaderes son enemigos y a la vez hermanos, según por donde sople el viento y según lo que les convenga. Un hombre a lomos de un solo caballo tarda más de dos meses en recorrer la misma distancia, a un máximo de 13 leguas diarias —en general, se suele llevar la montura al paso, y parte del camino se hace andando junto a ella, para que descanse, por lo que la media de un jinete suele ser de 5 a 11 leguas al día—. A pie se puede recorrer 1 legua en una hora, con lo que

en una jornada de diez horas, con buen tiempo y terreno llano, pueden hacerse 10 leguas —de perogrullo, vamos—. De todos modos, sólo un pie muy bien entrenado puede mantener semejante ritmo, por lo que lo normal es, en viajes largos, realizar jornadas de 4 a 6 leguas diarias.

Es decir, se tardan 20 días en ir desde Toledo a Córdoba. Con carro, la velocidad es aun menor, que las caballerías, sean mulas, asnos o bueyes, van al paso, y difícilmente superan las 4 leguas por día. Se va más rápido por mar, haciendo cabotaje.

La Casa

VIVIENDO EN UN CASTILLO

En un castillo corriente, ni demasiado grande ni excesivamente pequeño (que tendríamos entonces que hablar de torre y no de castillo) viven entre veinte y treinta personas. Por supuesto, no todas ellas son hombres de armas ni caballeros. En la zona más lujosa, que suele ser la más alta y segura, la llamada “torre del homenaje” o “torre principal”, vive el señor del castillo con su familia, o el castellano si es castillo propiedad de otro señor feudal y el tal caballero lo regenta en su nombre. Al ser el punto más alto sobre la torre ondean, orgullosos, los pendones del señor del castillo y de su rey.

Entre los demás habitantes del castillo está la servidumbre: doncellas para las damas, niñeras para los hijos, amas de cría si éstos no están aún destetados, el cocinero y sus ayudantes, mozos de cuadra. Y, por supuesto, en el castillo hay algunos soldados profesionales, aunque en caso de que las cosas vayan mal dadas todo el mundo echa mano de los aperos de guerra y ayuda como puede, hasta las mujeres, que no está permitido que una femina ataque, pero sí que se defienda. Y mejor será que así lo hagan pues la mayoría de los nobles, si no están en guerra o en la corte de un noble principal o del rey, andan de viaje, de caza o de monta, que no hay que perder la destreza de tener un caballo entre las piernas, que es, al fin y al cabo, lo que separa a nobles de plebeyos. Las señoras del castillo pasan sus días entre bordados y rucas, que más de una ha perdido la vista cosiendo a la pobre luz de las velas o la que entra por las escasas y tristes ventanas. También distraen sus ocios haciendo que les lean éste o aquel libro, aunque éstos son escasos y muy caros: un libro de horas, iluminado con hermosas ilustraciones, cuesta tanto como un buen caballo, que puede valer, para entendernos, 10 ó 20 reses, según su porte y destreza. Y la mayoría de los nobles no están para pagar tales caprichos. Por ello, si el señor no está, cualquier juglar, peregrino o simple viajero tiene a buen seguro las puertas abiertas en cualquier castillo, que las damas andan ansiosas de oír canciones, que les reciten romances o, simplemente, que les cuenten nuevas y chismorreos del exterior. Se podría decir que, gracias a ello, tienen los juglares la vida regalada bien asegurada, pero la cosa no es tal, que nunca hay que poner dos gallos en el mismo gallinero, y si el señor vuelve y se olfatea que hay demasiadas atenciones por parte de su legítima hacia el juglar, o que éste le lanza demasiadas sonrisitas, actúa de manera expeditiva, que muerto el perro, se acabó la rabia, y al tálamo sólo se lleva él a su mujer, nadie más. ¡Hasta aquí podríamos llegar!

La gigantesca cama con dosel es posiblemente el mueble más grande que hay en todo el castillo, y el único que cumple una única función (bueno, dos). El resto de los muebles, que

suelen ser arcones, mesas y asientos, suelen tener funciones dobles. El arcón de cuero forrado en seda puede servir tanto de mesa como de asiento. Los bancos se convierten en patas de una mesa larga poniéndoles una tabla encima. Taburetes y sillas hacen la función improvisada de escaleras o escabeles, si hay que alcanzar algo situado demasiado alto o mejor descansar los pies. Hay pocos muebles, y se mueven continuamente.

La zona “lujosa” del castillo suele componerse de dos pisos. En uno está la habitación del matrimonio, la gran cámara que la llaman. Adosado a él suele estar el cuarto de las criadas y los niños, en ocasiones otro de algún pariente o invitado; en el piso inferior está la gran sala donde se hacen banquetes o se imparte justicia, según corresponda, las cocinas, las bodegas, en ocasiones algún calabozo, y la capilla. Otras estancias que nunca faltan en un castillo, la mayoría de las veces edificios aparte en torno al patio de armas, son una herrería, los establos, huertos, barracones para criados y soldados, letrinas, un pequeño huerto y un corral con algunas gallinas y una cabra, para tener tanto huevos como leche fresca. Un aljibe para recoger el agua de lluvia y algún almacén para aperos de paz o de guerra tampoco han de faltar.

¿Cómo es una sala medieval normal? Salvo que sea estancia principal, y goce de tapices en las paredes, esteras en el suelo y una buena chimenea, suelen ser espacios desnudos, carentes de todo, hasta de muebles, y en cambio abundantes en lo que se refiere a incomodidades: humedades y corrientes de aire son las más frecuentes, por no hablar de ratas, los “perrillos del diablo”, a cuya presencia uno debe, por fuerza, acostumbrarse. Hasta a la luz le cuesta entrar, que las ventanas, tanto las que dan al interior como al exterior (que son las menos) son largas y estrechas, saeteras que las llaman, pues tienen el espacio justo para que se ubique allí un ballestero y descargue impunemente su arma contra algún agresor.

ENTRE EL ORA Y EL LABORA

Tras los gruesos muros de un monasterio se encuentran diferentes dependencias. Según San Benito de Nursia, el monasterio ideal ha de tener biblioteca, refectorio, hospedería, huerto, basílica y oratorio. No todos cumplen con ello, evidentemente.

La jornada de un monje empieza a medianoche, con los Matines, ceremonia en la cual se cantan en el templo una quincena de salmos. Los hermanos están autorizados a acostarse de nuevo hasta las 3 de la madrugada, hora en la cual se rezan los Laudes, una serie de cantos de alabanza al Señor. Tras los Laudes, los monjes realizan sus abluciones en la fuente

del claustro, dirigiéndose seguidamente a la sala capitular. Allí, el abad o el prior organizan el trabajo del día, asignando a los monjes diversas ocupaciones. Se trabaja entonces durante las horas *Prima* y *Tertia*. A las 9 h se celebra la primera misa del día. Tras ella, se dispone de un tiempo muerto que suele dedicarse a la meditación en el claustro o a seguir con la tarea asignada si ésta es urgente, hasta llegar a la hora *Sexta* (mediodía) en la cual se celebra la segunda misa del día. Acto seguido, se come en el refectorio (comedor común) en silencio, mientras uno de los monjes lee las Sagradas Escrituras o la Regla de la Orden. Después de la comida hay un corto periodo de descanso hasta las 15 h (hora *Nona*) en la cual se reemprende el trabajo hasta la hora de Vísperas (18 h) en la cual se celebra la tercera misa del día. A continuación de ésta, se realiza una cena frugal en el refectorio, tras lo cual se suele rezar en el templo hasta la hora de Completas (21 h), en la cual los monjes pueden acostarse.

La principal autoridad de un monasterio es el padre abad, el cual dirige este pequeño universo y toma las decisiones importantes, auxiliado por la Revelación Divina, la Regla de la Orden y el prior. Éste es el segundo en el poder, y reemplaza al abad cuando no puede ejercer sus funciones.

Otros cargos importantes en un monasterio son el hermano deán, encargado de los asuntos económicos, y el hermano claustral, encargado de mantener la disciplina y el cumplimiento de la Regla entre los monjes.

Los hermanos se dividen en monjes y novicios. Los segundos deben pasar un tiempo determinado como tales antes de aspirar a la categoría de monjes. Según las órdenes, este periodo varía de uno a cuatro años.

Salvo los altos cargos del monasterio, que duermen en celdas individuales, la mayoría de los monjes lo hacen en la sala común, para evitar caer en la tentación, o que las diablesas de la lujuria les ataquen por la noche, en sus sueños, robándoles la semilla con la que fecundarán nuevos diablos. Algún monje hay que, consciente de sus flaquezas, se hace atar las manos cada noche, para evitar caer en el pecado de Onan. Los muebles son escasos: la mesa y los bancos del refectorio, la silla y atril de trabajo del *scriptorium* y los asientos de la sala capitular. Los monjes no tienen nada, por muy rico que sea su monasterio. Así que aparte de la cama y de una pequeña arca, donde guardar una muda de su hábito y su ropa interior ningún otro mobiliario utilizan. ¿Acaso necesitan más? En las celdas individuales y en la hostelería del monasterio hay, aparte de una cama para dormir y un arcón para guardar la ropa y las pertenencias, una silla, una mesa y un reclinatorio para orar en privado.

EL CASERÓN DE LA CIUDAD

Salvo las excepciones de los palacios urbanos (que gozan de tres pisos, a veces con torre añadida, y tienen fachada de piedra con pórtico amplio, escudo nobiliario y zaguán), los edificios urbanos son todos más o menos del mismo tamaño, una planta baja más un piso superior y quizás una buhardilla, y todos de una apariencia exterior bastante similar. Los más pudientes tienen todo el edificio para ellos, y suelen residir en el piso superior: la planta baja, es para los animales y los criados, que no hay tantas diferen-

cias entre unos y otros. Los más pobres, suelen compartir la casa entre varias familias, creando separaciones artificiales con tabiques de madera. Son los “corrales de vecinos” que perdurarán hasta bien entrado el siglo XIX. En todas las casas se encuentra un patio interior con un pequeño huerto, un corral, un pozo, una bodega con lagar para fabricar vino y un horno para cocer el pan. Muchos artesanos trabajan en su casa, en la que han instalado el taller. Los comerciantes, en cambio, suelen instalar su tienda en otro local, o venden su mercancía el día de mercado, en la plaza o por las calles.

Conviven, mezclados en el mismo barrio, ricos y pobres, labradores junto a artesanos, incluso a veces cristianos con judíos o moriscos, aunque es algo que está totalmente en contra de las leyes tanto de Dios como de Allah o Jehová.

El material empleado en la construcción de la casa depende del potencial económico de su propietario: salvo en los palacios de los ricos, la piedra se usa sólo para los cimientos, construyéndose el resto del edificio con adobes (ladrillos de barro y paja). Igual pasa con el vidrio y el cristal; sólo se usa en las residencias de los poderosos o en la catedral. Normalmente las ventanas se cierran con portezuelas de madera, lo cual da al interior de las viviendas un aspecto sombrío y lúgubre, sobre todo en invierno, que es cuando más se usan, para evitar que entren los fríos. También se usa madera para confeccionar las puertas, ventanas y vigas, y en las casas de los ricos también para los suelos. Los pobres tienen que conformarse con suelos de arcilla apisonada.

Edificios algo más humildes (al menos en apariencia) son los de los artesanos gremiales que, aunque son de altura más baja, al menos vive una familia sin compartirla con nadie más. En la planta baja está la cocina, donde también se come, y una sala-taller destinada al trabajo. En esta sala está la puerta de entrada. Al fondo de la cocina suele haber otra puerta, que da a un patio interior, el cual muchas veces sirve de huerto. En el piso superior están las habitaciones. En el subsuelo suele haber una bodega y un granero en el techo.

Elementos de lujo son las letrinas, baldosas en los suelos, tapices, mayor uso de la piedra en la construcción, chimeneas en lugar de braseros y paneles de cristal supliendo a las contraventanas de madera. En otras palabras, la residencia de un rico será más caliente en invierno y más fresca en verano. Respecto al mobiliario, suele ser escaso tanto para los ricos como para los pobres. Evidentemente, encontramos los muebles imprescindibles para llevar a cabo las funciones básicas: comer y dormir. Esto se soluciona con cuatro muebles principales: la cama, la mesa, los asientos y las arcas.

Las camas son grandes, ya que a veces duermen en ellas hasta seis personas, para mejor combatir el frío. En las casas humildes es un mueble desmontable, formado por bancos o tablas, con un colchón relleno de paja y sábanas de sarga. Los ricos tienen camas con dosel, colchones rellenos de plumas y sábanas de lino, que no tienen nada que envidiar a las de los nobles en sus castillos.

La mesa destinada exclusivamente para comer es igualmente signo de lujo. En las clases humildes, para ahorrar es-

pacio, suele ser una plancha de madera que se coloca encima de caballetes, y que está el resto del tiempo apoyada en la pared.

Los asientos son normalmente bancos de madera. Es obligado el uso de cojines, para amortiguar la dureza del asiento.

Las arcas cumplen la función de nuestros armarios actuales, en esa época muy raros. En las arcas se guarda todo: ropa, comida, utensilios, herramientas diversas, etc. En ocasiones se usan igualmente como asientos, colocando una vez más los sufridos cojines encima.

LA CHOZA CAMPESINA

Es muy simple, de tamaño reducido. Suele medir, por regla general, entre dos y seis varas de largo por dos o tres de ancho. La altura del techo es de cosa de 1,50, a veces algo más, pero normalmente insuficiente para que un hombre alto se ponga en pie derecho. Las puertas son aún más bajas, cosa de una vara de alto más o menos. Hay que entrar agachado, lo que no es mala cosa si se entra con intenciones de saquear y el de dentro está preparado, y el techo bajo ayuda a que el calor se mantenga. La mayor de las veces animales y familia viven bajo el mismo techo, apenas separados por una pequeña cerca para que los animales no metan el hocico dentro del guiso. Así, al calor humano se une el de los animales, que siempre es de agradecer. Ya en el exterior, los campesinos con ciertos recursos tienen una valla delimitando un pequeño huerto, donde se cultivan para uso propio las hortalizas, las legumbres y las pocas frutas que el clima consienta en dejar crecer. El mobiliario de las casas es, no podría ser de otro modo, muy escaso. Que si los de arriba tienen poco, ¿van a tener más los de abajo? Alguna olla de barro, quizá un perol de bronce, escudillas de madera, un tablero con caballetes que hace las veces de mesa (nunca la expresión “poner la mesa” tuvo tanto significado). Algunos bancos, poca cosa más que tablas bastas sobre piedras o pies de madera para sentarse. Todo ello suele estar recogido y apoyado en las paredes, que el escaso tamaño de la choza impide que esté puesto todo el día. Estorbaría demasiado, y espacio es lo que falta. En las paredes hay también toscas estanterías o ganchos para colgar ropa o aperos. Para dormir no hay camas, sino camastros, jergones o incluso simples montones de paja en el suelo. La familia muchas veces duerme junta, amontonada para darse calor unos a otros. A veces el matrimonio guarda cierta intimidad con una cortina, pero no es frecuente: es más común hacer uso del derecho conyugal apretujados con los demás, que así salen los zagales de espabilados y las rústicas de impúdicas. Un agujero en el techo hace las veces de chimenea, y unas piedras bien colocadas, el hogar donde se enciende el fuego donde se cocina. Ni que decir tiene que la estancia se llena de humo, pero es mejor eso que pasar frío. Además, el humo sirve de antiparasitario, lo que es de agradecer por la familiaridad que animales y labriegos se tienen. Las chozas de los más pobres son de paredes de adobe (que no es más que sucio barro reforzado con paja, recordémoslo) y paja el techo, y, claro está, cuando llueve todo se llena de goteras. El suelo es de arcilla apisonada, alfombrado con paja o hierba verde, según la estación del año. Campesinos con más recursos hacen sus casas de piedra en lugar de adobe,

y cuentan con varias estancias en lugar de una sola, separando así el establo y granero de la sala principal y el dormitorio. Pero no nos engañemos, que normalmente el techo suele seguir siendo de paja, y las goteras son las mismas... como mucho, un camastro y una manta de lana marcan la mayor diferencia entre el colono rico y el siervo pobre.

LA CASA ANDALUSÍ

Suelen ser de dos pisos, y es difícil distinguir por la fachada si quien vive en ella es rico o pobre, ya que el musulmán hace su vida privada de puertas adentro, y la pública de puertas afuera, sin mezclar ambas. La puerta no es un amplio zaguán sino puerta estrechita, la fachada carece de adornos y las ventanas invariablemente están en el primer piso, nunca en la planta baja, y cubiertas siempre con aljimeces (celosías), para mejor abrigo del ojo demasiado curioso.

Una vez cruzado el umbral, claro está, la cosa cambia.

Las casas de los ricos y poderosos se construyen en torno a un patio central, como las antiguas villas romanas. Alrededor de ese patio, que puede ser cuadrado, pero que suele ser rectangular, se distribuyen las diferentes estancias de la casa. La mayoría de estos patios están ajardinados, y cuentan con un hermoso estanque, las más de las veces con surtidor, que ayuda a refrescar el ambiente. Las mujeres tienen prohibido el acceso a este patio, aunque luego ya hablaremos de ello... todas las ventanas de la planta baja (y muchas del primer piso) están orientadas a este patio interior. La puerta de la calle no da directamente al patio, sino a una especie de zaguán acodado para mejor preservar la intimidad de los de la casa. En el piso superior suele estar el harén, la zona de las mujeres, a la que solamente pueden acceder los familiares y amistades muy especiales. ¡Grande es el honor que se le da a un hombre de entrar en el harén de otro!

Las casas pobres están situadas alrededor de un patio, como las de los ricos, pero ni está ajardinado ni tiene estanque. Como mucho, aljibe o pozo, y aun gracias. En torno a él se hacinan varias familias, una en cada estancia o dos. Una familia de seis u ocho miembros suele hacinarse en un espacio de unas 50 varas cuadradas o menor.

Tanto ricos como pobres tienen pocos muebles. Los primeros disponen de mesas redondas y bajas para comer, arcones para guardar las diferentes pertenencias, camas y un estrado con almohadones donde se sienta el señor de la casa. El resto de la familia se sienta sobre mullidos cojines. Otros lujos de los ricos son cubrir el suelo con alfombras y las paredes con paños de lana fina o seda. Una casa de gente realmente acomodada cuenta con sala de baños propia y una especie de calefacción central de agua caliente que circula por cañerías de barro situadas en el interior de paredes y suelos.

El mobiliario de los pobres sustituye la calefacción central por un brasero de barro cocido, las alfombras por estereras, y el único cojín de la casa es para las reales posaderas del dueño y señor de la misma. El resto, a sentarse directamente en el suelo a la hora de comer. Ni que decir tiene que los hom-

bres comen primero. Las mujeres después, y con las sobras..., aunque teniendo en cuenta que ellas son las que hacen la comida, ya apartan para sí los trozos que les apetecen, y eso de no salir al patio..., digamos que en invierno aún se mantiene, pero en verano una mujer, aunque andalusí y musulmana, no deja de ser una mujer, y a ver quién es el bravo que la desbrava si se pone bravía. ¡Y buenas que se ponen en casa pobre, haciendo tertulia las de las diferentes familias en el patio, que más podríamos llamar corral, haciendo que sean los maridos los que se escondan, para no provocar reyerta al ver a la mujer del vecino sin velo!

LA VIVIENDA JUDÍA

Ya se ha dicho que el espacio dentro de una judería es escaso, por lo que reducidas son, forzosamente, las casas de los judíos, en especial las de los pobres. Los judíos más ricos y poderosos, los que forman una casta privilegiada gracias a su poder económico y a su influencia con los reyes, buscan mayor espacio viviendo fuera del recinto de la judería, para escándalo de todos: son los Caballería, Benveniste, Santánel, Horabuena o Abarbanel. Se rodean de una pequeña corte de

criados, secretarios, aduladores y parientes que son más parásitos que otra cosa, y viven como si fueran nobles cristianos, tienen esclavos y concubinas musulmanes, y visten con ropas lujosas y se adornan con joyas, pese a las leyes que dictan los monarcas cristianos a los que sirven como banqueros, consejeros o secretarios.

El resto de los judíos, tanto ricos como pobres, vive en casas pequeñas, de arquitectura extraña, donde procura aprovecharse cada resquicio del espacio, hasta el punto de que a veces para entrar en una vivienda hay que pasar a través de otra, por haber aprovechado un trozo de calle para construir vivienda, o porque la morada de uno está sobre la de otro y no era cuestión de hacer escaleras exteriores. El roce hace el cariño, y la proximidad, la buena vecindad, ¡qué remedio queda! Tener un jardín o un baño privado para la familia son lujos impensables. En cambio, se permite a los pobres tener diminutos huertos, y a veces un pequeño corral, aunque, eso sí, lo que produzcan ha de ir para consumo propio o para vender a la propia comunidad. Los artesanos tienen tienda y taller en la parte delantera de su casa, y viven en la parte de atrás, más hacinados si cabe, salvo en las horas en que la tienda cierra y pueden ocupar el espacio, normalmente para dormir.

Las Mujeres del Medioevo

¿ES LA MUJER UN SER HUMANO?

Es creencia común que en el tercer concilio de Nicea (año 585), los obispos reunidos en él discutieron sobre si la mujer tenía o no alma, ganando los partidarios del sí por un estrecho margen (apenas uno o dos votos) y sembrando una duda que no se resolvería hasta el Concilio de Trento, mil años más tarde. Bueno, la información no es del todo exacta. En realidad fue durante el sínodo de Maçon, en ese año 585, cuando un obispo formuló la pregunta: *Feminae homo est?* Es decir, ¿es la mujer un ser humano, como el hombre, o un animal semiinteligente como los caballos y los perros? Todo hay que decirlo, en el sínodo se decidió que, según la Vulgata, la mujer era ser humano, pero las féminas se encuentran en una posición tan maltrecha que muchos opinan lo contrario, hasta el extremo de que seiscientos años más tarde Abelardo y Santo Tomás de Aquino discuten agriamente en la Universidad de París sobre si la mujer tiene inteligencia o no. Gana Abelardo la disputa frente al santo, y termina como terminó, castrado y con sus partes pudendas paseadas por toda la ciudad, ensartadas en una lanza... Y es que nunca ha sido buena cosa nadar contracorriente...

Pues aunque como ya se ha dicho la Iglesia no se define de manera concreta hasta el Concilio de Trento, en el siglo XVI, no cesa de dar ejemplos que someten a la mujer al hombre: ¿por ventura no es parte del hombre, y no ser entero, ya que fue creada a partir de una costilla de Adán? ¿Acaso en el Génesis no se dice que debido a robar la fruta del pecado original, debe la mujer vivir sometida al hombre? ¿No es cierto que los Diez Mandamientos se refieren sólo al hombre, citándose la mujer sólo en el noveno, junto con los animales domésticos y los criados? ¿Y no es pecadora, corruptora, apóstol del Maligno, amenaza de la fe y de la salvación, pues entre sus

piernas está la tentación? Por mucho que digan, los cinturones de castidad son una realidad, y el mismo Cid, al igual que muchos caballeros cuando partían a las cruzadas, se aseguró de dejar a su mujer en un convento, bajo la protección de la Iglesia... y alejada del mundo.

LA MUJER EN LA SOCIEDAD

Pero ni todo el bosque son ortigas, ni todos los caminos iguales. Durante la Edad Media la mujer nada entre dos aguas. En algunos países puede gobernar, como reina o como regente, en otros no puede heredar, y está siempre supeitada a un varón. En algunos fueros municipales se acepta que la mujer contribuya activamente en la defensa de la ciudad, armada si es preciso, aunque todos coinciden en no dejarlas hacer incursiones en territorio enemigo. En algunos lugares, hasta se las acepta en los gremios, como trabajadoras de segunda clase, eso sí. En otros, se las recluye en lo que se considera "ocupaciones propias de mujer" y pasan de la tutela del padre a la del marido, o a la de un pariente varón, o a la de Dios, si entran en la religión. Sólo el matrimonio dignifica en parte a la mujer, ya que le permite traer hijos al mundo, que es su función y su penitencia. "Parirás con dolor", se dice en el Génesis, así como el "creced y multiplicaos". Una vez casada, la mujer encuentra su lugar dentro del mundo, por lo que es normal que se las despose jóvenes, a partir de los doce años, normalmente con hombres diez o quince años mayores que ellas.

LA MUJER IDEAL

Una mujer culta y con otras inquietudes que no sean cuidar de la casa y de sus hijos es considerada un ser indeseable, anormal

y poco femenino (no digamos, además, si no está casada y quiere ejercer derecho de libertad sexual, que son capaces de llamarla bruja o endemoniada y hacer una bonita fogata con ella). Por el contrario, la mujer que se dedica a la maternidad, a complacer a su marido y a cuidar de la casa es la mujer ideal, seguidora del ejemplo de virtud de la Virgen María. Debe ser también devota, pues si obedece a Dios obedecerá a su marido, y tolerante y rija, ciega cuando convenga a los devaneos de su hombre con otras, que ya se sabe que no es pecado, sino exceso de hombría el que su marido tenga otras amantes, fijas u ocasionales. Y, claro está, nunca ha de disfrutar del sexo, sino ofrecerse con repugnancia.

LA MUJER Y EL TRABAJO

Dejando aparte el trabajo de la mujer por excelencia (que no en vano es el oficio más antiguo del mundo) ya se ha dicho que en cada pueblo hacen el guiso de manera diferente, por lo que hay lugares donde nos encontramos mujeres que ejercen de barberos, cirujanos y sacamuelas, como si de hombres se tratara. Se pueden encontrar mujeres que trabajan el cuero y

la piel, haciendo guantes, zapatos y sombreros, y hasta féminas que se dedican a trabajar el metal, tanto el frío hierro con el que se hacen cuchillos y herraduras como el metal precioso y delicado, siendo orfebres y talladoras de oro. Pero suele tratarse de hijas de artesanos que, no teniendo hijo varón al que enseñar el oficio, y viviendo en lugar apartado donde no es fácil encontrar discípulo, han de recurrir al mal menor de enseñar a su hija para que les mantenga, apartándola del matrimonio, pues ya se ha dicho que no es mujer deseable la que piensa por su cuenta.

Los únicos oficios en los que se acepta a las mujeres como trabajadoras "naturales" son aquéllos en los que se trabaja la seda y se hacen brocados y otros bordados en los que se necesiten manos suaves y dedos delicados. Estamos hablando de la ciudad, claro está. En el campo, la mujer trabaja tanto o más que un hombre, y si enferma el buey y hay que tirar del arado, es mejor que lo haga la mujer que la vaca, que la segunda, por lo menos, da leche, mientras que si la primera se desloma tampoco se pierde gran cosa...

La Alimentación

LA MESA EN CASA DE LOS PODEROSOS

La bebida cristiana de la Edad Media es, y no podría ser de otro modo, el vino, que por algo es sangre del Hijo de Dios. Suele ser áspero y tener su punto avinagrado, por lo que se consume deprisa y con generosidad, que bien que se estropea. Claro está que, si eso le pasa, bien que puede hervirse con miel y especias (nuez moscada, clavo, canela), creando el famoso hipocrás en el que los mojos disimulan el mal sabor. Es cosa sabida que el vino frío es malo para la salud, por lo que se mezcla con agua caliente o, aún mejor, se le aplica un hierro al rojo antes de servirlo. En las marchas y para calmar la sed se toma vinagrillo, que no es otra cosa que agua con un punto de vinagre, para calmar la sed y por motivos de salud, que bien que se sabe que el agua no es sana, ni por dentro, ni por fuera (chanzas aparte, algo de razón tenían, que con tantos residuos fecales, beber de un río o de una fuente era postularse para un buen tifus).

Muchos de los más ilustres linajes de la nobleza lucen, con tanto o más orgullo que si fuera una sierpe o un dragón, uno o más calderos en su escudo heráldico. Y hablamos de los Lara, los Manrique, los Guzmán..., no de hijosdalgo de tres al cuarto. La razón es muy sencilla: están diciendo con inmodestia que los de su casa comen. Que no es poco (y aún será más, en el Siglo de Oro, pero ésa es otra historia).

En esas venerables, heráldicas ollas se echa la carne que se tenga a mano, ya venga del corral o sea de caza: desde el bienaventurado cerdo pasando por el carnero, la gallina, el ciervo, el jabalí y el oso. Muchas de estas carnes (sobre todo las últimas) son de natural tan duras que hay que hervirlas primero para poder ablandarlas y asarlas después. Con manteca de cerdo, por supuesto, que el aceite es cosa santa reservada para los aceites sagrados, la cocina de Cuarenta (esos cuarenta días al año en los

que no se puede comer carne) o, en crudo, como aderezo, tratándolo como el oro líquido que es. El caldo que dejan las carnes tras ser hervidas no se tira, que sirve de base para hacer sopas y potajes. En una comida como Dios y los cánones mandan, primero ha de servirse algo de fruta fresca, como uvas o manzanas, para atemperar el estómago y prepararlo para la colación. Luego llega la reverendísima olla. El caldo se sirve en escudillas hondas, las más de las veces untadas con ajo y enlosadas con rebanadas de pan de trigo o de centeno, que es la mejor manera de comerlo para los que no tienen buena dentadura (que por otro lado, son los más). El caldo se bebe a sorbos. La cuchara de madera se usa para comer luego lo sólido, ablandado por el líquido hirviendo. La carne asada se sirve en tajadas, sobre pan sin levadura, que hace las veces de plato y que se va empapando con los jugos. Luego los criados se pelearán por tan sabrosas sobras — y si la casa es tan rica que hasta los criados van bien servidos, se darán de limosna a los indigentes —. No sólo de carne asada viven los que pueden permitírselo, que a veces también la guisan, y con excentricidades venidas del sur, de tierra del moro, o del este, de las más refinadas comarcas francesas e italianas. La carne empieza a servirse con salsas ácidas: las de vinagre aromatizado con perejil y laurel y la de agua de rosas, vinagre y miel son las más comunes, dejando aparte los que se limitan al siempre socorrido zumo de limón. Fuera cual fuese el líquido, se espesa luego con hígado y yema de huevo hervidos, almendras tostadas y harina de trigo bien fina. Todo bien majado y unido hasta formar un mejunje que se echa sobre las carnes para deleite de los que mucho abusan del pecado de la gula, y para ascos de las gentes recias, que consideran que es de ahembrados estropear las carnes con tales aditivos. Con todo, la carne las más de las veces está un poco más que pasada, y tales salsas (o las no mucho más sobrias especias, de las que se usa y abusa en abundancia) sirven para disimular el sabor ligeramente a podrido que las viandas empiezan a hacer

notar. El avisado lector notará sin duda que poca verdura se ha mentado en esta relación de comidas, y es que lo verde que crece en la tierra se tiene por comida sin sustancia ni fundamento alimenticio, apta para animales y para plebeyos, que al fin y al cabo, en poco se diferencian los unos de los otros.

LA COMIDA DE LOS POBRES

Los humildes han de contentarse con gachas y tortas de harina. La harina suele ser de centeno, cebada, mijo y a veces hasta de avena. Normalmente, una mezcla de todo ello, molido con dos piedras, como en tiempos de los paganos, que si se lleva al molino hay que pagarle tasas al señor feudal. El resultado es una harina gruesa y grosera, que hace un pan negro y duro y unas gachas que más bien parecen engrudo. Son tan amigos de la cazuela o más que sus señores, pero es bien distinto lo que echan en la olla: normalmente se consume potaje de legumbres (lentejas, alubias, guisantes, habas) acompañados de cardos, borrajas, malvas, ortigas. Cuando hay carne, suele ser de muflo, nutria, erizo, tejón, gato, perro, conejo cazado mediante trampa de liga, y todo lo que vuele y se pueda coger: garza, golondrina, grajo, vencejo, gorrión..., así como todo lo que se arrastra: lagartos, culebras..., sapos no, que son cosa del Diablo (y son venenosos). Nunca el dicho de "lo que no mata engorda" se aplicó tan al pie de la letra. Como especias, el ajo y alguna hierba silvestre, que lo demás es cosa de ricos y de moros.

ENTRE MUSULMANES

Como todo el mundo sabe, el Corán prohíbe el cerdo y el tan consolador vino (bueno, más literalmente rezar mareado por beber la fermentación de la uva o del grano). Por ello, se consumen aguardientes anisados, como el *arak*, que son considerados digestivos, y por lo tanto se venden en botica, que no en bodega. Que no hay que olvidar que el alambique para destilar bebidas espirituosas es invento árabe... Gentes más respetuosas de la ley sagrada toman *rub* (de donde procede nuestra palabra "arrope"), bebida formada por la cocción de mosto de uva. Se puede beber solo, que frío es bebida muy refrescante, o utilizarlo como base para otras bebidas. Una clase especial de *rub* cuece el mosto con miel, harina, almendra molida y la cáscara de limones y naranjas. El resultado es un jarabe dulzón, que casa bien con determinados platos andalusíes de los que luego hablaremos. Los que prefieren utilizar el *rub* para esconder bebidas alcohólicas consumen *jamguri*, que no deja de ser el jarabe aromatizado con especias y mostaza (si se quiere salado) o con canela, naranja y anís. La leche de cabra y de camella se consideran muy apropiadas para el consumo de enfermos y de niños. Menos sanas (y más baratas) son las de oveja y de vaca. Otras bebidas más humildes, y no por ello menos populares, son horchatas de almendra, o de avena, o simplemente agua, perfumada con flor de azahar o con limón.

Por lo que respecta al comer, la cocina andalusí prefiere usar la miel a la sal: un plato tan simple como el carnero o la oveja al horno se prepara bien untada la carne con una mezcla de aceite, miel, almendras picadas y especias. Platos más elaborados son, por ejemplo, el *jamalí* — cordero cortado a trozos del tamaño de una nuez, macerado en aceite, vinagre, comino, cilantro y pimienta, cocido a fuego lento con almendras majadas y, poco antes de retirarlo del fuego, espolvoreado con canela, azafrán y un par de huevos batidos, para espesar

la salsa—. El pollo (y cualquier ave) se cocina con sirope de manzanas ácidas, especiado con miel, canela y jengibre. Otra forma de prepararlo es hervirlo con agua y vinagre. Luego se sirve cubierto con cebollas, un picadillo de carne con especias y miel, a veces hasta relleno con puré de castaña. Se prepara también hervida la cabra y se presenta de similar modo.

Para un comer algo más modesto, se consumen muchos estofados de carnero y oveja, tanto o más condimentados, que las especias son relativamente baratas para los andalusíes, pues el comercio con Oriente está abierto y es próspero. En especial la pimienta, el clavo y el azafrán son las más baratas y, por lo tanto, más utilizadas. Otras tienen precios que su mera presencia en un guiso denota el poder económico del anfitrión: medio kilo de nuez moscada vale lo mismo (al cambio) que tres ovejas o que un buey.

Los humildes, a la manera de los antiguos romanos, comen en la calle, o compran allí lo que luego se consumirá en familia. La razón es también de origen romano: en las casas pobres de los andalusíes no hay cocina, ni permiso para hacer fuego, medida preventiva para evitar incendios. Los puestecillos de comida, antepasados de los bodegones de puntapié tan alabados en el Siglo de Oro, se encuentran normalmente en el zoco, pero en la práctica se les puede encontrar en cualquier esquina, en especial si es calle transitada. Allí se puede comprar sopa, guisos sencillos como la popular *harisa* (guiso de trigo y carne picados, con salsa de manteca espesada con harina) o la muy barata *sajina* (potaje de verduras, normalmente espinacas, cardos, borrajas..., lo que hubiera), cabezas de cordero asadas, pinchitos de carne de vísceras o desechada (de ahí el "pincho moruno", que aún se consume con fruición), tripas (hoy los llamamos callos, pero la receta no ha cambiado), *asfida* (albóndigas), *mirgas* (que son unas salchichas picantes, para disimular la mala calidad de la carne), *almojábanas* (tortas de queso), buñuelos con miel, etc. Todo preparado (o recalentado) al momento, a la vista del cliente. Aunque baratas, las especias no están al alcance de los pobres, que han de condimentar sus platos con ajo, laurel, perejil, hinojo, hierbabuena, tomillo, romero o azafrán del país.

ENTRE JUDÍOS

Los asesinos de Cristo pueden beber vino, pero no pueden comer ni cerdo, ni conejo, ni pulpos, ni calamares, ni marisco. Desangran la carne antes de cocerla, pero por lo demás no tienen reparos (los que pueden) en hacer excelentes asados que ya envidiaría un cristiano. Consumen una especie de cocido llamado *adafina*, que los humildes hacen de las carnes que pueden permitirse y los ricos de cabrito, pollo o ternera (las más de las veces, de varias mezcladas). Las carnes se cuecen durante no menos de cuatro horas con guarnición de garbanzos, alubias, verduras, pimientos, cebollas, dátiles y ciruelas (según receta, que cada maestrillo tiene su librillo). Todo ello aliñado con buenas hierbas aromáticas y azafrán. No es mala cosa acompañarlo con un buen pan trenzado, de un característico color rubio, hecho de harina de trigo, horneado con aceite y semillas de amapola, que puede ser salado o dulce.

Otros platos típicamente judíos son las *haraveuelas* (empanadas de carne especiada), el *idish* (pescado relleno), los huevos *jamínados* (cocidos con aceite y cebolla) y los llamados "bolsillos de Amán", unos pastelitos dulces triangulares.

Sobre el Buen o Mal Vestir

LAS ROPAS DE NOBLES Y RICASGENTES

Los hombres que pueden permitírselo van vestidos con vivos colores, en especial los jóvenes, ansiosos de pavonearse ante las damas: calzas rojas, jubones negros o morados, o combinaciones de amarillos y verdes, unidos los unos a los otros con herretes de correas, que el cinto se usa para portar la espada o el cuchillo y no para sujetar prendas. Los jóvenes especialmente paniaguados gustan de llevar las calzas muy apretadas, marcando... lo que hay que marcar, con no poco descaro. Lucen zapatos de suela de cuero y cuerpo de terciopelo, con la punta tan alargada que en ocasiones han de atársela con un hilo a la rodilla para con ellos poder caminar. Y como suelen ser estrechos de hombros, los aumentan con buenos rellenos de borra de lana. Un bonete de color chillón tocado con un par de plumas completa el conjunto.

Los más sobrios llevan camisa, y encima de ella el jubón, de tal modo que sólo se ve de ella el cuello y las mangas, partes muy importantes, pues de lo blancas que estén se sabrá la limpieza de quien la porta. La camisa es larga, y se usa también para dormir. Quien la usa no necesita bañarse, pues la suciedad natural del cuerpo sale con el sudor y se impregna en la camisa, con lo que cambiándola queda el negocio resuelto. En las manos, guantes de cabritilla o lúa, que también suelen usar las mujeres, sobrios o adornados (e incluso perfumados) según la ocasión, el talante y la riqueza de su portador. Para resguardarse de los fríos, pelliza de piel, que muchos tiñen de vivos colores para diferenciarla del humilde tabardo de tono crudo de los menos pudientes. Los más elegantes y jactanciosos lo tiñen de escarlata, que es el tinte más caro, y con eso ya está dicho todo. Sobre los hombros, capa de paño teñido, en ocasiones con vueltas de piel velluda. En las piernas, las siempre presentes calzas, y en los pies, soletas, que consisten en la suela de cuero sujeta al empeine con abrazaderas de cuero.

Las damas gustan de llevar camisas de seda, con túnicas sin mangas encima, con vuelo amplio a partir de la cintura para que no se vean los pies, calzados con elegantes chapines (zapato de piel dorada o blanqueada con varias tiras de corcho como suela y sujeto al empeine por tiras de cuero o tela) ni mucho menos las medias, que son eso, medias calzas, que hasta la rodilla llegan, sujetándose a la pierna con ligas prietas. En las partes impúdicas llevan calzas, y si es la mujer la que no es en exceso púdica, cambia la camisa por el brial, que es camisa con cuello abierto para mostrar generoso escote..., y lo que en él hay, que es de natural que los hombres se fijen, pues siendo su primer alimento, a él se van los ojos inconscientemente, incluso de los más santos varones. Un manto de seda y oro completa el conjunto, las más de las veces sujeto con un broche a la manera romana. En la cabeza, no puede faltar la toca para la mujer decente.

CON QUÉ SE CUBREN LOS PLEBEYOS

Los rústicos y los humildes suelen llevar sayal (una túnica corta ceñida a la cintura) con estrechas calzas enfundándoles las piernas y una tosca capa de lana para protegerles de los fríos. Un sombrero, o las más de las veces una simple capucha, les protege de las lluvias. Las mujeres suelen vestir de forma muy parecida, aunque su sayal sea más largo. El pelo de la mujer casta ha de estar recogido, en trenzas o en moño, o cubierto con una toca, que sólo las mujeres impúdicas y las niñas a las que aún no les ha salido la flor roja entre las piernas pueden llevar el pelo suelto (aunque en general está mal visto que lo lleven sin recoger a partir de los siete u ocho años). En los pies calzan alpargatas de suela de esparto, unidas al pie con correas que dan vueltas hasta quedar bien sujetas en la pantorrilla. En ocasiones, si se lo pueden permitir y el terreno es frío o con excesivo barro, calzan zuecos de madera. Y si no..., pues el pie descualzo, que para eso hizo Dios los callos y demás endurecimientos de la planta del pie, para mejor andar por los caminos.

LOS ROPAJES DE LOS MUSULMANES

Tanto los hombres como las mujeres visten normalmente zaragüelles, que son una especie de pantalones anchos, y una *jubba* (especie de camisa larga) que puede ser, según la clase social a la que pertenezca y por tanto los dineros que pueda permitirse gastar en comprarlos, de seda, algodón o lino. Sobre ambas prendas los hombres se colocan encima un albornoz de lana o algodón, llamado *caftán*, y se cubren la cabeza con gorros de lino, casquetes de fieltro o turbantes de color claro. Sólo los creyentes que han hecho la peregrinación a la Meca pueden llevarlo de color verde. Las mujeres en cambio se cubren con un manto, y en la cabeza llevan una *almalata*, especie de pañuelo de lino, algodón o seda, que en caso de no llevar velo sirve también para cubrir el rostro, dejando sólo los ojos a la vista. Muchos hombres de origen bereber gustan de llevar también esta prenda, que en el pasado les servía para protegerse de los vientos arenosos del desierto y hoy es simplemente una señal de su identidad.

En los pies tanto hombres como mujeres pueden llevar babuchas, sandalias, alpargatas o almadreñas si hace frío.

Los campesinos, en especial los pobres, visten un tanto diferente: túnica de lana, *qamis* de algodón (de esa prenda deriva nuestra "camisa") y una especie de chaleco de piel de cordero en invierno es su avío.

Al otro lado de la jerarquía social, y pese a que a los ojos de Allah todos somos iguales, los poderosos gustan de vestir en ocasiones prendas más lujosas, como el tiraz, un traje de gala compuesto de *jubba* de seda y albornoz de terciopelo, ambos con filigranas de hilo de oro. Las mujeres llevan el pelo largo, a veces teñido de colores extravagantes, como rojo, verde o azul. Los hombres, por el contrario, llevan el pelo corto (cuando no se afeitan la cabeza) y las barbas largas, que son signo de virilidad.

LAS VESTIDURAS DE LOS JUDÍOS

Para señalar su condición, los hebreos no pueden llevar anillos de oro, ni piedras preciosas, ni pieles blancas o paños de color, y mucho menos pieles velludas de animales nobles, como el armiño o la marta. En la corona de Aragón, han de vestirse obligatoriamente con una chilaba con capucha, en la que llevan bordada una rodela roja y amarilla, que han de llevar en el pecho los hombres y en la cogulla

con la que se cubren la cabeza las mujeres, sobre la zona de la frente. En Castilla, algo más permisiva, se limitan a echarse sobre los hombros una capa listada. Es gran pecado (castigado con la muerte) que un judío vista ropas de cristiano, o no lleve estos símbolos distintivos. En tiempo de Cuaresma no pueden salir de sus juderías. En territorio musulmán lo tienen un poco mejor, que durante el Ramadán sí que pueden recorrer la ciudad... siempre que lo hagan descalzos, que gran ofensa sería a Allah el que hollaran con pie calzado tierra en tiempo sagrado.

Justitia



El mundo medieval es duro y cruel, y un buen ejemplo de ello es su particular método de hacer justicia: implacable, rápido y normalmente efectivo. Por desgracia, sobre todo si perteneces a un grupo minoritario o humilde, también es extremadamente parcial, y era habitual que los delitos cometidos por los nobles y clérigos de mayor poder y riqueza fueran penados con ligereza (y eso cuando llegaban a ser juzgados). Además, estos estamentos poseen privilegios judiciales especiales: por ejemplo, los clérigos y sacerdotes sólo podían ser juzgados por un tribunal eclesiástico, mientras que los nobles sólo rendían cuentas ante otro noble de mayor categoría o ante el mismísimo rey.

Tarde o temprano, las acciones que lleven a cabo los personajes les llevarán ante un tribunal, ya sea administrado por los merinos de las ciudades o por algún señor feudal, si el delito tiene lugar en sus posesiones. Las siguientes reglas podrán servirte de ayuda para dictaminar su inocencia o culpabilidad y, en este último caso, la condena que se merece.

Para simplificar todo el asunto del juicio, lo resolveremos lanzando un único dado de diez caras, aunque previamente calcularemos el modificador a la tirada de juicio, usando la Tabla de Modificadores al Juicio.



Tabla de Modificadores al Juicio

Factor	Modificador
El acusado pertenece a la nobleza	- 5
El acusado pertenece al clero	- 3
Alguien poderoso desea que el acusado sea declarado inocente	- 2
El acusado es de origen social burgués	- 1
Alguien soborna a las autoridades a favor del acusado	- 1
Por cada testimonio o prueba que se presente a favor del acusado (máximo, tres pruebas)	- 1
El acusado es de origen social villano o campesino	+ 1
El acusado es extranjero (pertenece a un reino diferente a donde se celebra el juicio)	+ 1
El acusado se ha resistido a la detención	+ 1
El acusado ha sido condenado con anterioridad (de este delito o de otro)	+ 1
Alguien soborna a las autoridades en contra del acusado	+ 1
Por cada testimonio o prueba que se presente en contra del acusado (máximo, tres pruebas)	+ 1
El acusado REALMENTE ha cometido el delito	+ 2
Alguien poderoso desea que el acusado sea declarado culpable	+ 2
El acusado es un infiel (cristiano en Granada, árabe en los demás reinos o judío en todos)	+ 3
El acusado ha herido o matado a alguien para resistirse a la detención	+ 3
Al acusado se le imputa un delito de traición a la corona	+ 3
Al acusado se le imputa un delito de brujería	+ 5

Tabla de Condenas

Delito	Tirada	Condena en los reinos cristianos	Condena en el reino de Granada
Asesinato		Pena de Muerte	Pena de Muerte
Bandidaje	1 - 5	Amputación de una mano	Crucifixión
	6 - 10	2D6 años de galeras	
Blasfemias al Islam	1 - 5	(No es considerado delito)	Estrangulamiento
	6 - 10		Decapitación
Brujería		Muerte en la hoguera	1D100+25 azotes
Contrabando	1 - 5	1D6 semanas en el cepo y 1D100 azotes	1D100 azotes
	6 - 10	Mutilación de una oreja o de la lengua	
Falsificación	1 - 5	1D100 azotes	1D100 azotes
	6 - 10	1D6 años en galeras	
Fornicación*		(No es considerado delito)	Lapidación (si estaba casada) o azotes
Incendario	1 - 5	Mutilación de un ojo	1D100 azotes
	6 - 10	Muerte en la horca	
Prostitución	1 - 5	1D100 azotes	1D100+25 azotes
	6 - 10	1D6 meses en prisión	
Rebelión	1 - 5	1D100 azotes en público	Tormento hasta la muerte
	6 - 10	1D10 días en el cepo	
Robo	1 - 5	1D6 semanas en el cepo	Amputación de una mano
	6 - 10	Amputación de una mano	
Traición	1 - 5	Destierro de por vida	Tormento hasta la muerte
	6 - 10	Pena de muerte	

* La fornicación consiste en tener tratos carnales sin estar casada o con otro que no sea el marido, si se está casada. Es un delito que sólo afecta a las mujeres musulmanas, no a los hombres.

Una vez calculados los modificadores, que son todos acumulativos, obtendrás un número positivo o negativo que tendrás que sumar o restar a tu tirada de 1D10. Si el total obtenido es de 5 o menor, el acusado será declarado inocente. En caso contrario, si es de 6 o mayor, será declarado culpable. Si la tirada es mayor de 10, también será declarado culpable, pero recuerda por cuántos puntos se sobrepasó el 10, pues se usarán para las condenas.

Una vez declarado culpable, tenemos que averiguar cuál es la condena a la que ha sido sentenciado el personaje. Para ello, consulta la Tabla de Condenas, que te da una lista de delitos y dos tipos de condenas, una para los reinos cristianos y otra para el reino de Granada. Además, algunas condenas requieren una nueva tirada de 1D10, tirada a la que se le deben sumar los puntos que sobrepasaran de 10 en la tirada de juicio.

La Fraternitas Vera Lucis



OCIEDAD secreta empeñada en una lucha secreta contra la magia (sea del tipo que sea) y contra todo tipo de criaturas del mundo irracional, desde demonios hasta simples duendecillos, pues a todos considera malignos.

El fundador de esta sociedad secreta fue un caballero francés, llamado Houg de Molay, que en el año 1101 mató a su mujer, pues ésta intentaba sacrificar al hijo de ambos en un aquelarre al demonio Agaliarethp. Veterano de la Primera Cruzada, Molay decidió emprender su cruzada particular contra el Anticristo, fundando una orden de hombres de Dios consagrados a dicha causa. Pero como los caminos del Maligno son oscuros y retorcidos, Molay decidió que la orden sería secreta, para trabajar en la sombra y atacar al Diablo cuando éste menos lo esperara. Cualquier medio — la extorsión, el asesinato, la corrupción o la tortura — sería válido para esta guerra sin cuartel.

La Hermandad de la Luz Verdadera (como se la conoce popularmente) ganó su primera gran batalla en pro de su causa cuando instigó y llevó a cabo la cruzada contra los cátaros franceses (año 1213). Simón de Monfort, el *magister magnus* de la sociedad, no vaciló para ello en envenenar al rey catalán Pere I, protector de los cátaros, poco antes de la batalla de Moret. Todos los hombres, mujeres y niños de la zona fueron exterminados. Dios, dijeron, “ya separaría herejes de creyentes en el cielo”. Con ello se enfrentó a otra sociedad secreta, radicalmente opuesta, con la que en un principio habían estado aliados: la Cofradía Anatema, una hermandad secreta de magos que buscaba igualmente el enfrentamiento con el Diablo, pero usando la magia blanca.

Ante estos nuevos enemigos Simón de Monfort decidió dar un nuevo enfoque a la orden: el objetivo de ésta a partir de entonces no fue tanto luchar contra el Diablo como luchar contra todos los aspectos de lo irracional, en general, y contra la magia, en particular. Los miembros de la orden intentaron a partir de entonces erradicar la magia y las criaturas mágicas de la faz de la tierra, haciendo que la gente considerara lo primero una fantasía y lo segundo una superstición.

A los cátaros siguieron los templarios en 1307. Muchos que no creían que la todopoderosa orden de monjes, cruzados y magos pudiera caer tuvieron que rendirse a la evidencia cuando, siete años más tarde, el gran maestro y los principales de la orden morían en la hoguera. Eso supuso el espaldarazo definitivo de la sociedad secreta, que a finales del siglo XIII se había instalado ya en la mayoría de los reinos y ducados de Francia, Islas Británicas, Imperio germánico, Italia e Hispania.

La organización de la *Fraternitas* en cualquier país consiste en un *magister magnus* que suele estar en la capital del reino, la mayor parte de las veces férreamente instalado en los círculos de poder. A este gran maestro tienen que rendir cuentas los respectivos responsables de zona, los *pater*. No existe una jerarquía internacional, pero sí ha habido numerosos casos de ayuda mutua entre miembros de la hermandad en distintos países, y se han dado varios sínodos de *magister* de diferentes reinos, en los que se ha decidido la política conjunta a seguir.

Existen tres tipos de *fráteres*:

- ✦ Los *miles*, que son la tropa de choque, los soldados.
- ✦ Los *doctus*, que son los sabios, los estudiosos.
- ✦ Los *servus*, los servidores que se dedican a trabajos menores, como la vigilancia, el robo y hasta el asesinato.

Las leyes de la hermandad son sencillas: se jura obediencia absoluta y ciega a los superiores de la orden y el mandato de éstos se ejecuta sin preguntas, sin dudas y sin retrasos. Se jura también hostilidad eterna hacia el Demonio, y a partir del siglo XIII, contra aquéllos que practican la magia, por ser ésta un don del Infierno. Se considera a su vez que las criaturas mágicas son demonios, y como tales deben igualmente perecer. Aquellos hermanos que traicionen las sencillas normas de la orden serán exterminados por sus propios hermanos de armas. Las faltas menores son castigadas con gran severidad, decidiendo la pena el *pater* de cada región, según su sabiduría y el agravio cometido.

Aunque no siempre, la *Fraternitas* suele sentirse cómoda en el seno de la Iglesia, y muchos de sus miembros se disfrazan de prelados (cuando no lo son realmente) para mejor servir a los fines de la sociedad secreta. Esto se hizo especialmente evidente en Francia, donde la *Fraternitas* llegó a dominar durante casi cien años al papado, preso en sus dominios de Avignón.

La *Fraternitas Vera Lucis* nunca usará, por supuesto, la magia, ni aun para enfrentarse a un mago. Prefieren siempre utilizar la fuerza bruta, la traición o las intrigas. Tienen varios símbolos y signos para reconocerse entre sí, siendo uno de los más usados un medallón de hierro esmaltado en rojo, con una cruz cretense (gamada) con las aspas orientadas a la izquierda (la suavástica): símbolo solar usado ya por las primeras tribus arias, algunos ven en él la representación de la oscuridad de la cerrazón, el negarse a ver lo evidente. Fuera a posta o por casualidad, si es que las casualidades existen, no se podía haber elegido símbolo más adecuado.

Reyes de Castilla

Nombre	Años
Fernando IV	1295 - 1312
Alfonso XI	1312 - 1350
Pedro I	1350 - 1366
Enrique II	1366 - 1367
Pedro I	1367 - 1369
Enrique II	1369 - 1379
Juan I	1379 - 1390
Enrique III	1390 - 1406
Juan II	1406 - 1454
Enrique IV	1454 - 1474
Isabel I	1454 - 1504

Reyes de Aragón

Nombre	Años
Jaime II	1291 - 1327
Alfonso IV	1327 - 1336
Pedro IV	1336 - 1387
Juan I	1387 - 1396
Martín I	1396 - 1410
Fernando I	1412 - 1416
Alfonso V	1416 - 1458
Juan II	1458 - 1479
Fernando II	1479 - 1516

Reyes de Navarra

Nombre	Años
Juana I	1274 - 1305
Luis I	1305 - 1316
Juan I	1316
Felipe II	1316 - 1322
Carlos IV	1322 - 1328
Juana II	1328 - 1349
Carlos II	1349 - 1387
Carlos III	1387 - 1425
Blanca I	1425 - 1441
Juan II	1441 - 1479
Leonor I	1479
Francisco I de Foix	1479 - 1483
Catalina de Foix	1483 - 1517

Reyes de Granada

Nombre	Años
Muhammad II	1273 - 1301
Muhammad III	1301 - 1308
Nasr	1308 - 1313
Isma'il I	1313 - 1324
Muhammad IV	1324 - 1332
Yusuf I	1332 - 1354
Muhammad V	1354 - 1358
Isma'il II	1358 - 1359
Muhammad VI	1359 - 1361
Muhammad V	1361 - 1390
Yusuf II	1390 - 1391
Muhammad VII	1391 - 1407
Yusuf III	1407 - 1417
Muhammad VIII	1417 - 1419
Muhammad IX	1419 - 1427
Muhammad VIII	1427 - 1429
Muhammad IX	1429 - 1431
Yusuf IV	1431 - 1432
Muhammad IX	1432 - 1445
Muhammad X	1445
Yusuf V	1445 - 1446
Muhammad X	1446 - 1447
Muhammad IX	1447 - 1453
Muhammad XI	1453 - 1454
Sa'id al-Mustain ibn-Alí	1454 - 1462
Yusuf V	1462
Sa'id al-Mustain ibn-Alí	1462 - 1464
Abul Hassán Alí (Muley Hacén)	1464 - 1482
Abu Abd Allah Muhammad XI	1482 - 1483
ibn-Alí (Boabdil)	
Abul Hassán Alí (Muley Hacén)	1483 - 1485
Abu Abd Allah Muhammad XII	1485 - 1486
(el Zagal)	
Abu Abd Allah Muhammad XI	1486 - 1492
ibn-Alí (Boabdil)	

Reyes de Portugal

Nombre	Años
Dionisio I	1279 - 1325
Alfonso IV	1325 - 1357
Pedro I	1357 - 1367
Fernando I	1367 - 1383
Juan I	1385 - 1433
Eduardo I	1433 - 1438
Alfonso V	1438 - 1481
Juan II	1481 - 1495
Manuel I	1495 - 1521

Appendix I: Commercium

Equipo



continua¹ción te presentamos una lista de equipo, para que tus personajes puedan comprar aquellos objetos que necesiten, o para que el DJ tenga una guía de referencia rápida para llevar a cabo un trueque basándose en los precios que presentamos aquí (recordamos que el trueque, aunque no es el principal método de intercambio de productos de la época, pues el uso de monedas está muy extendido, se seguía practicando en muchas regiones). Todos los precios reflejados aluden al maravedí, moneda de cuenta en la corona de Castilla, y el

DJ es libre de aumentar o disminuir su precio teniendo en cuenta tanto las características del lugar donde esté teniendo lugar la venta — pues no será lo mismo comprar unas ropas lujosas en plena calle de sederos en Barcelona que en una aldea perdida de la Extremadura profunda — como el material o procedencia del objeto que se compra (un espejo con el marco de marfil valdrá mucho más caro que uno de madera). Sólo aquellos artículos que valen menos de un maravedí vienen expresados en dineros de vellón, la décima parte de un maravedí.

ARMAS

Equipo	Precio	Descripción
- Armas -		
Alfanje	108	Montante con la hoja ancha, ligeramente curvada y de un solo filo.
Almarada	3	Un cuchillo con el filo de acero y la empuñadura de madera.
Arbalesta	216	Ballesta más pesada y voluminosa. Requiere un cranequín para recargarla.
Archa	36	Mezcla de hacha y lanza de gran longitud (entre 1,5 y 2 varas).
Arco Corto	36	Arco de tamaño medio usado especialmente por cazadores.
Arco Largo	108	Extremadamente raro en los reinos peninsulares.
Arco Recurvado	72	Utilizado en el reino de Granada.
Ballesta	136	Fabricada en madera con las palas en metal.
Ballesta Ligera	108	Versión reducida de la ballesta usada en cacerías de nobles.
Bastón de Combate	2	Bastón de madera de una vara de longitud.
Bordón	3	Palo de madera de entre 1,7 y 2 varas, utilizado por los caminantes para ayudarse en la marcha.
Bracamante	68	Usado por cazadores para el despiece o por marineros.
Cayado	3	Vara gruesa de madera, utilizada principalmente por pastores.
Clava	2	Un garrote de madera.
Coltell	10	Cuchillo de almogávar.
Cuchillo	3	Herramienta para cortar, despellejar, etc., que puede usarse como arma improvisada.
Dabus	6	Maza de madera con refuerzos metálicos en su extremo.
Daga	12	Arma secundaria de la nobleza.
Espada Bastarda	85	Espada normal con mayor empuñadura, para ser usada también a dos manos.
Espada Corta	51	Espada con hoja de doble filo de una media vara.
Espada de Mano	68	Espada normal, con hoja recta, de doble filo y una longitud de una vara.
Estilete	12	Daga pequeña y con filo punzante.
Estoque	51	Espada de filo estrecho.
Gumia	12	Daga marroquí de hoja curva y empuñadura de hueso.
Hacha	2	Herramienta usada para cortar, pero también es útil como arma improvisada.
Hacha de Armas	6	Hacha diseñada para la guerra y fabricada completamente en metal.
Hacha de Combate	27	Hacha de grandes dimensiones, con filo doble y que requiere el uso de ambas manos.

Apendix I: Commertium

Equipo	Precio	Descripción
Hacha de Petos	36	Hacha con mango de gran longitud usada para duelos y torneos.
Honda	1	Fabricada en cáñamo o cuero.
Horquilla	36	Variante militar de la horca: lanza con dos o tres puntas en forma de tridente. Muy rara.
Jineta Nashrí	360	Espada de hoja recta fabricada con materiales lujosos y exóticos.
Lanza Corta	6	Lanza no mayor de 1,5 varas.
Lanza de Caballería	10	Lanza utilizada para cargas de caballería e inútil en combate singular.
Lanza Larga	12	Lanza de mayor longitud, de entre 1,7 y 2 varas.
Mangual	216	Mango de madera con cadena y bola metálicos. Muy rara en la Península.
Martillo de Guerra	51	Variante militar del martillo.
Mayal de Armas	72	Dos mangos de madera unidos por una cadena, uno de los cuales está reforzado con metal y pinchos.
Maza	7	Maza de una longitud de entre 0,5 y 0,7 varas, de hierro, plomo o bronce.
Maza de Armas	10	Maza con apéndices de hierro o acero en la cabeza.
Maza Pesada	14	Variante de la maza, de mayor longitud y peso.
Montante	108	Espadón o espada larga, que requiere el uso de las dos manos.
Morosa	18	Lanza larga islámica con dos astas metálicas afiladas.
Nimcha	68	Cimitarra magrebí con hoja de mayor curvatura.
Pico de Cuervo	72	Variante militar del martillo con un pico aguzado.
Saif	68	Cimitarra, espada islámica de hoja ligeramente curvada y un solo filo.
Takuba	68	Espada islámica de los tuaregs de hoja recta y doble filo.
Telek	14	Puñal islámico de hoja delgada y afilada.
Terciado	18	Cuchillo de filo largo, pero ligeramente curvo.
Tripa	2	Saco de cuero relleno de arena o piedras.
- Armaduras -		
Arnés	2.700	Coraza completa, muy pesada, formada por numerosas piezas de metal.
Bacinete	108	Casco de metal sin visera ni gola.
Brazales	48	Protección de cuero para los antebrazos, muy usado por arqueros.
Capacete	36	Casco de cuero duro.
Celada	180	Yelmo que deja la parte inferior de la cara al descubierto.
Coracina	432	Túnica de tela con láminas de metal superpuestas a manera de escamas.
Coraza Corta	648	Armadura nazarí de metal para pecho y abdomen.
Cota de Placas	1.620	Loriga de mallas reforzada con láminas de metal.
Gambesón	288	Túnica de cuero curtido o tela rellena de retales o pelo de caballo.
Gambesón Reforzado	432	Gambesón con añadidos de lona recia, cuero crudo e incluso metal.
Gorro de Cuero	18	Sombrero fabricado en cuero.
Grebas de Cuero	48	Protección de cuero para las tibias y espinillas.
Grebas de Metal	142	Grebas fabricadas directamente en metal.
Loriga de Malla	900	Cota de malla flexible.
Pelliza de Piel	108	Prenda de abrigo fabricada con pieles de animales sin curtir.
Ropas Gruesas	216	Ropas de abrigo con lana, pieles, vellón o una mezcla de todo ello.
Velmez	288	Jubón de cuero.
Yelmo	252	Casco que otorga una protección completa en toda la cabeza.
- Escudos -		
Adarga	24	Escudo ligero de cuero de origen islámico de forma ovalada o de corazón.
Broquel	12	Escudo pequeño de madera recubierto de cuero.
Escudo de Madera	24	Escudo de tamaño medio, pero fabricado en madera.
Escudo de Metal	48	Escudo de tamaño medio fabricado en metal.
Pavés	72	Escudo metálico de forma oblonga y gran tamaño.
Rodela	18	Escudo pequeño y metálico de forma redonda.
Tarja	102	Gran escudo, que cubre todo un cuerpo.
- Pertrechos de Batalla -		
Aljaba	12	Carcaj para ballesta o arco (no incluye saetas ni flechas).
Cranequín	18	Artefacto utilizado para tensar arbalestas.
Esmeril	2	Piedra de afilar.
Flechas	3	15 flechas para arco.
Pretina	34	Cinturón y vaina para una espada. Para una daga cuchillo cuesta 15.
Viotes	6	15 saetas de ballesta.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

VESTIMENTA

Equipo	Precio	Descripción
- Ropas Completas -		
Ropa Humilde de Hombre	60	Telas de tonos oscuros y pardos.
Ropa Humilde de Mujer	108	Telas más largas con los mismos tonos, aunque pueden llevar pañuelos o tocas de color blanco.
Ropa Humilde Niño	36	Telas sueltas de tonos oscuros.
Ropa Elegante de Hombre	576	Ropa con mejores telas, aunque son predominantes los tonos pardos y apagados.
Ropa Elegante de Mujer	1.008	Ropajes más largos y, aunque se siguen usando los tonos oscuros, aparecen más colores.
Ropa Elegante de Niño	360	Ropajes sueltos con tonos oscuros.
Ropa Lujosa de Hombre	1.188	Paños de calidad con colores y tintes caros.
Ropa Lujosa de Mujer	2.052	Paños de calidad, colores luminosos, brocados, encajes, etc.
Ropa Lujosa de Niño	900	Ropas sueltas, pero con paños de calidad.
Sotana/Hábito Humildes	68	Sotana o hábito de lana gruesa.
Sotana/Hábito Elegantes	384	Sotana o hábito de tela de lino.
Sotana/Hábito Lujosos	1.008	Sotana o hábito de calidad, con sedas, brocados y armiños.
Chilaba hebrea humilde	60	Chilaba con capucha de telas gruesas y oscuras. Es obligatoria para judíos.
Chilaba hebrea elegante	576	Chilaba con capucha de tela de calidad. Es obligatoria para judíos.
Caftán humilde	60	Albornoz musulmán de lana barata.
Caftán elegante	576	Albornoz musulmán de lana de gran calidad en colores claros.
Caftán lujoso (<i>Tiraz</i>)	1.188	Albornoz musulmán con paños de calidad, habitualmente seda.
- Prendas Seltas -		
Alfombra de Oración	54	Alfombra portátil que utilizan los musulmanes para realizar sus oraciones diarias.
Aljuba	36	Traje que se viste sobre la saya. Es utilizado por ambos sexos.
Alpargatas	3	Calzado de lona con suela de cáñamo. Indicado para andar en silencio.
Balandrán	120	Traje largo de llevar encima, muy holgado y con mangas y abierto por delante de arriba abajo. De uso muy común entre nobles, caballeros, doctores y letrados.
Bolsillo	2	Bolsa pequeña de cuero que se lleva colgada al cinto, indicada para guardar monedas.
Borceguíes con banda	35	Calzado de piel que llega más arriba del tobillo, abierto por delante y que se puede sujetar con correas.
Botas de Camino	50	Calzado de cuero con suela reforzada.
Calzas	68	Prenda que los hombres llevan ceñida a las piernas y el cuerpo hasta la cintura. Sujeto al jubón con agujetas.
Capa de Paño Pardo	60	Capa de abrigo que se puede llevar sobre la ropa.
Capirote de vestir	12	Especie de capuchón rematado en punta que puede llevar una cola llamada manga.
Chapines	6	Especie de chancla femenina realizada en corcho con alta suela de piel. Son de colores y con adornos.
Guantes de Carnero	21	Guantes de piel de carnero que a veces se perfuman.
Guantes de Cetrería	42	Guantes de cuero reforzado utilizados en cetrería para posar al animal.
Jubón	68	De fustán (tela gruesa de algodón con pelo por una sola de sus caras).
Manta	36	Paño grueso de lana, para resguardarse del frío.
Morral	30	Talega que se ajusta a la espalda a la manera de una mochila.
Saya	20	Traje ceñido que tanto hombres como mujeres visten sobre la ropa interior. De paño fino doblado.
Sobreveste	216	Túnica ligera que se coloca sobre la armadura adornada con emblemas y figuras alusivas al portador.
<i>Talit</i>	24	Chal con flecos utilizado en los servicios religiosos judíos, normalmente cubriendo la cabeza.
Zapatos Dobladados	15	Calzado hecho a medida por un zapatero en cuero trabajado.
Zurrón	30	Fabricado con lana y cuero.

Apendix I: Commertium

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Equipo	Precio	Descripción
- Alojamientos -		
Alojamiento Trabajado	Gratis	Se trabaja durante el día por el alojamiento de la noche. No todas las posadas lo aceptan.
Alojamiento Medio	6	Incluye pasar la noche en una estancia común.
Alojamiento Completo	10	Incluye pasar la noche en una estancia común, una comida y fuego si hace frío.
Habitación Privada	12	Incluye pasar la noche en una habitación propia, con puerta individual.
Habitación Privada Completa	18	Incluye pasar la noche en una habitación propia, con puerta individual, una comida y fuego si hace frío.
Establo	10	Alimento y resguardo para un caballo por noche.
- Comidas -		
Acemita	8 dineros	Una ración de sopa de trigo tostado a medio moler. Es comida musulmana.
<i>Al Cuzcuz</i>	15 dineros	Una ración de sémola granulada con carne. Es comida musulmana.
Asado de Carnero	3	Una ración de carne asada directamente en leña de carnero.
Ave de Caza en Espetón	7	Una ración de carne de ave asada directamente en un espetón (y servida igualmente así).
Bocados de Manjar Blanco	8 dineros	Una ración de pechuga de pollo mezclada con leche y harina, que se toma de postre.
Bolsillos de Amán	3	Una ración de pastelillos triangulares rellenos de dulces. Es postre judío.
Carne Hojaldrada	2	Una ración de hojaldre de pan relleno con carne picada.
Cecina	1	Una libra de carne salada y secada al sol o ahumada.
Empanada de Menudillos	8 dineros	Una ración de hojaldre relleno de asaduras de ave cocidas.
Gachas	6 dineros	Una ración de harina cocida con agua y sal.
<i>Haraveulas</i>	2	Una ración de hojaldre con carne de vaca y especias. Es comida judía.
Harisa	1	Una ración de guiso de pan desmenuzado y carne picada con manteca. Es comida musulmana.
Huevos Jaminados	5 dineros	Una ración de huevos cocidos con aceite y cebolla. Es comida judía.
Huevos pasados por agua	8 dineros	Una ración de huevos escalfados con pan migado y vino.
<i>Idish</i>	4	Una ración de pescado relleno. Es comida judía.
Lechón Asado	30	Una ración de cerdo lechal asado directamente en leña.
Manteca	15 dineros	Una libra de manteca de leche de vaca.
Migas	5 dineros	Una ración de migas de pan sofritas con manteca de cerdo y ajo.
Mondongos	1	Una ración de salchichas hechas con carne picada o despojos.
Pan	4 dineros	Una hogaza abundante de pan blanco.
Pan Trenzado	5 dineros	Una hogaza de pan blanco horneado con aceite y semillas de amapola. Es comida judía.
Pescado en Salazón	2	Una libra de pescado conservado en sal.
Potaje	2	Una ración de guiso de legumbres y verduras.
Queso de Cabra	1	Una ración de queso curado de cabra.
Sopa de Ajo y Pan	5 dineros	Una ración de agua caliente con poco más que dientes de ajo hervidos y pan para darle sustancia.
Torrezno	2 dineros	Una ración de tocino asado.
- Otros Alimentos -		
Avena para caballo	3	Ración para un solo animal.
Bizcocho de Viaje	10	Hogaza de pan seco de larga duración. Dura 5 semanas. Permite comer durante 1 semana.
Raciones de Viaje	15	Incluye cecina, queso, pescado en salazón y pan de higo. Dura 1 semana y permite comer 1 semana.
- Bebidas -		
Jarra de Leche	4 dineros	Un cuartillo de leche de cabra o vaca.
Jarra de agua de ajenos	5 dineros	Un cuartillo de licor aromatizado con ajeno y otras hierbas. Su abuso puede producir locura y muerte.
Jarra de Aguapié	2 dineros	Un cuartillo de orujo de vino con agua. Cuesta 8 dineros una botella con un azumbre de aguapié.
Jarra de <i>Rubb</i>	2 dineros	Un cuartillo de mosto de fruta. Es bebida musulmana.
Jarra de Vino	3 dineros	Un cuartillo de vino. Cuesta 12 dineros si se pide una botella con un azumbre de vino.
Jarra de Sidra	3 dineros	Un cuartillo de sidra. Cuesta 12 dineros si se pide una botella con un azumbre de sidra.
Jarra de Hipocrás	4 dineros	Un cuartillo de vino hervido con miel y especias. Cuesta 16 dineros una botella de azumbre.
Jarra de Aguardiente	6 dineros	Un cuartillo con aguardiente de la tierra. Cuesta 24 dineros si se pide una botella con un azumbre.
Jarra de <i>Jamguri</i>	5 dineros	Un cuartillo de <i>rubb</i> con canela, anís, mostaza y naranja. Es bebida musulmana.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

TRANSPORTES

Equipo	Precio	Descripción
- Monturas -		
Asno	180	Usado para transporte, como montura o como animal de tiro. Es mucho más terco que una mula.
Caballo de Tiro	720	Caballo grande y fuerte, que se utiliza para labores agrícolas o para jalar carretas.
Caballo de Monta	3.000	Caballo ligero que se utiliza exclusivamente para ser montado.
Corcel	7.200	Caballo de guerra, ligero y entrenado para mantenerse tranquilo durante batallas y justas.
Jamelgo	360	Caballo viejo y flaco, utilizado en sus últimos años para montar y recorrer pequeñas distancias.
Mula	648	Usada para transporte, como montura o para labores agrícolas.
Potro	900	Potrillo con cuatro años o menos.
Alquiler de caballos	6	Por caballo y día. El alquiler de mulas será de 3 maravedíes por mula y día.
- Pertrechos de Monturas -		
Albardas	10	Silla y arreos para una montura de carga.
Alforjas	7	Alforjas de cuero para una silla de montar.
Aparejo Básico	108	Incluye la silla de montar, el bocado y las bridas para la silla.
Aparejo de Lujo	720	También lleva una silla, un bocado y bridas, pero de mejor calidad, con la silla repujada en cuero.
Bardas	6.840	Armadura metálica para caballos.
Bardas de Vaqueta	810	Armadura de cuero para caballos.
Espuelas	10	El par de espuelas.
Gualdrapa	72	Cobertor de lana para las ancas y el lomo del caballo, protegiendo al jinete del pelo y el sudor.
Herraduras	6	Cuatro herraduras para una montura.
- Carruajes -		
Carro Normal	720	Necesita uno o dos caballos de tiro para jalarlo.
Carruaje Pequeño	2.160	Usado para transporte de personas (entre 2 y 4). Necesita uno o dos caballos de tiro para jalarlo.
Carruaje Grande	14.400	Usado para transporte de personas (entre 6 y 8). Necesita cuatro caballos de tiro para jalarlo.
- Embarcaciones -		
Barca	1.800	Pequeña barca de remos utilizada para la pesca costera.
Carraca	16.200	Barco similar a la coca, pero de mayor tamaño.
Coca	10.800	Embarcación comercial para el Atlántico y el Mediterráneo.
Fusta	5.400	Embarcación de borda baja, usada por corsarios, en especial turcos y berberiscos.
Galeaza	86.400	Similar a la galera, pero de mayores dimensiones, con una buena capacidad de carga.
Galeota	9.000	Similar a la fusta, pero de mayor tamaño, usada también por piratas o como escolta.
Galera	61.200	Embarcación para acciones militares o para patrullar las costas.
Saeta	27.000	Embarcación usada para el corso o para el transporte de mercancías.

MERCANCÍAS

Equipo	Precio	Descripción
- Ganado -		
Buey	432	Un ejemplar de buey, toro castrado usado como animal de tiro o de carga.
Cabra	24	Un ejemplar de cabra, que se cría especialmente por su leche.
Cabruto	6	Un ejemplar de cabrito, que es la cría de la cabra de hasta 4 meses de edad.
Capón	4	Un ejemplar de capón, con una carne más fina y de mayor peso que los pollos camperos normales.
Carnero	36	Un ejemplar de carnero, que se cría por su carne, que es muy valorada.
Cerdo	48	Un ejemplar de cerdo, criado para ser comido por entero (de morro a pezuña).
Conejo	1	Un ejemplar de conejo. Por sorprendente que parezca su consumo está permitido en cuasmas.
Gallina	2	Un ejemplar de gallina, criada por sus huevos y su carne.
Gallo	5	Un ejemplar de gallo, criado como semental del corral o por su carne.
Ganso	8	Un ejemplar de ganso, criado por su carne y por su hígado.
Gato	2	Un ejemplar de gato doméstico. El precio puede multiplicarse por 10 según su raza y exotismo.

Apendix I: Commertium

Equipo	Precio	Descripción
Gerifalte Nebli	300	Un ejemplar de halcón, que se utiliza para cetrería. Eran famosos éstos de Niebla (Huelva).
Oveja	24	Un ejemplar de oveja, criada por su lana, su leche y su carne.
Paloma	5	Un ejemplar de paloma, que se puede domesticar para llevar mensajes (recorren 18 leguas al día).
Perdiz	1	Un ejemplar de perdiz, que junto al faisán, es el plato preferido por los nobles amantes de la caza.
Perro	5	Un ejemplar de perro doméstico. El precio puede multiplicarse por 10 según su raza y exotismo.
Perro de Caza	27	Un ejemplar de perro utilizado en cacerías. El precio puede multiplicarse por 10 según su raza.
Pollo	1	Un ejemplar de pollo, criada por su carne.
Ternera	36	Un ejemplar de ternera, que es la vaca que se ha criado por lo menos hasta los 6 meses de edad.
Toro	720	Un ejemplar de toro, criado como semental.
Vaca	445	Un ejemplar de vaca, criada por su leche y su carne.

- Mercancías -

Algodón	9.000	Precio por mil libras de algodón hilado.
Cera	7.200	Precio por mil libras de cera.
Cuero	250	Precio por mil libras de cuero de vaca, cabra u oveja.
Especias	36.000	Precio por mil libras de especias (canela, pimienta, mostaza, clavo, azafrán, etc.).
Hierro	1.080	Precio por mil libras de hierro.
Lana	1.980	Precio por mil libras de lana de oveja merina, la raza más habitual en la Península.
Leña	16	Precio por mil libras de leña.
Lino	6.800	Precio por mil libras de lino hilado en madejas.
Madera	24	Precio por mil libras de madera, aunque puede aumentar el precio si se trata de una madera exótica.
Piedra	24	Precio por mil libras de piedra para la construcción.
Sebo	2.088	Precio por mil libras de sebo.
Seda	100.000	Precio por mil libras de telas de seda procedente de Asia a través de Venecia.
Trigo	480	Precio por mil libras de trigo sin moler.
Vino	160	Precio por mil cuartillos de vino.

- Paños -

Aceituní	3.150	Precio por pieza (25 varas) de paño de seda procedente de Oriente en forma de terciopelo de color aceituna.
Berví	1.350	Precio por pieza (25 varas) de paño de lana de cierta calidad, procedente de la ciudad de Wervicq, en Flandes.
Brocado	23.400	Precio por pieza (25 varas) de paño de seda de la mejor calidad bordado con motivos en relieve de hilo de oro o plata.
Contray	1.050	Precio por pieza (25 varas) de paño de lana fino procedente de Courtrai, en Flandes.
Damasco	4.200	Precio por pieza (25 varas) de paño de seda, variedad del brocado, con dibujos formados por la trama del propio tejido.
De Londres	6.750	Precio por pieza (25 varas) de paño de lana de calidad de procedencia inglesa. De color escarlata y gran calidad.
Fustán	300	Precio por pieza (25 varas) de tela gruesa mezcla de algodón y lino, con pelo por una de las caras. Para mantos y jubones.
Lienzo	125	Precio por pieza (25 varas) de tela de lino o cáñamo de escasa calidad empleada para camisas, toallas, manteles, sábanas.
Pardillo	525	Precio por pieza (25 varas) de paño de lana tosco, grueso y basto sin teñir. Utilizado por gente de baja condición social.
Pardo	425	Precio por pieza (25 varas) de paño de lana de poca calidad y color gris oscuro usado por las gentes más humildes.
Sanjuanés	1.050	Precio por pieza (25 varas) de paño de lana de la mejor calidad que se fabrica en la Península.
Tercenel	5.250	Precio por pieza (25 varas) de paño de seda fino utilizado para estandartes, banderas y adornos de trompetas.
Velarte	2.700	Precio por pieza (25 varas) de paño de lana lustroso de color negro. Para capas sayos, y otras prendas exteriores de abrigo.

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

SERVICIOS DE PROFESIONALES

Equipo	Precio	Descripción
Armero	10	Por cada punto de Resistencia que te repare en una armadura de metal, 5 maravedíes si es de cuero.
Barbero	3	Por cada trabajo que realice (sacar una muela, hacer la barba, lavar la cabeza, realizar una sangría, etc.).
Barquero	1	Por el paso de un río para una persona (animales y mercancías se pagan aparte).
Bufón	8	Por cada mes de servicio.
Carretero	2	Por arroba transportada y legua recorrida.
Criado	36	Por cada mes de servicio.
Curandero	6	Por cada tirada de Medicina o Sanar que realice.
Entierro	9	Incluye ataúd, amortajamiento, sepultura y el diezmo para el sacerdote.
Esclavo	300	El precio de un esclavo puede multiplicarse hasta x10 según su edad y utilidad.
Entregar una carta	5	Por cada día de viaje previsto.
Escriba	2	Por cada carta o escrito redactado.
Guía	5	Por cada día de trabajo acompañando a los personajes.
Hombre de Armas	144	Por cada mes de servicio. Posee caballo propio y experiencia como jinete y guerrero.
Maestro	10	Por cada semana de enseñanza.
Médico	36	Por cada tirada de Medicina o Sanar que realice.
Misas	5 dineros	Por cada misa (el doble si es cantada), dedicada a un difunto o a cualquier otra conmemoración.
Partera	3	Muchas veces la partera, en zonas rurales, trabaja por la voluntad o por la comida.
Peón	2	Por cada día trabajado.
Prostituta de clase baja	1 a 17	Por noche o servicio.
Prostituta de clase alta	50 a 180	Por noche o servicio.
Soldado Bisoño	36	Por cada mes de servicio.
Soldado Experto	72	Por cada mes de servicio.

VENENOS

Equipo	Precio	Descripción
Acónito	12	Coste de una onza de acónito.
Adormidera	6	Coste de una onza de adormidera.
Albayalde	1 dinero	Coste de una onza de albayalde.
Arsénico	6 dineros	Coste de una onza de arsénico.
Beleño	2 dineros	Coste de una onza de beleño.
Cantáridas	11	Coste de una onza de cantáridas.
Cicuta	6 dineros	Coste de una onza de cicuta.
Mandrágora	1	Coste de una onza de mandrágora.
Zaragatona	5 dineros	Coste de una onza de zaragatona.

POSESIONES

Equipo	Precio	Descripción
Cabaña	345	Fabricada en madera o adobe con techo de paja embreada.
Granja	3.600	Fabricada en madera o adobe, con techo de madera y tejas, todo ello sobre zócalo de piedra.
Casa Sencilla en Ciudad	3.600	Casa pequeña (dos o tres habitaciones), fabricada en madera.
Casa Normal en Ciudad	27.000	Casa mediana (hasta seis habitaciones, en dos plantas), fabricada en madera.
Casa Lujosa en Ciudad	72.000	Casa grande (más de seis habitaciones, en dos plantas y patio), fabricada en madera y piedra.
Torre Fortificada	45.000	Torreón en piedra. Requiere permiso del señor de las tierras.
Castillo Pequeño	225.000	Castillo en piedra. Requiere permiso del señor de las tierras.
Castillo Grande	3.600.000	Castillo en piedra con muralla doble de piedra. Requiere permiso del señor de las tierras.
Noria de Sangre	27.000	Noria para sacar agua o moler grano. Requiere de un animal de tiro.
Puente de Madera	150.000	Puente en madera para cruzar arroyos o ríos pequeños (máximo de 10 varas de longitud).
Puente de Piedra	1.200.000	Puente en piedra para cruzar arroyos o ríos pequeños (máximo de 10 varas de longitud).
Tierras de Pastos*	17	Es el precio por fanega** de tierra, que produce 3 maravedíes de ganancia al año.
Tierras de Cultivo*	36	Es el precio por fanega** de tierra, que produce 6 maravedíes de ganancia al año.
Huertos*	72	Es el precio por fanega** de tierra, que produce 15 maravedíes de ganancia al año.
Viñedos*	144	Es el precio por fanega** de tierra, que produce 36 maravedíes de ganancia al año.

* Cualquier terreno cultivado debe combinarse con una granja, que controla y abastece el terreno.

** Una fanega es la superficie de terreno que produce una fanega de capacidad, por lo tanto varía según la productividad de las zonas de cultivo (oscila entre los 2000 y los 6000 m²).

Apendix I: Commertium

Equipo VARIADO

Equipo	Precio	Descripción
Aceite de Candil	1	Un cuartillo de aceite de candil, que dura 24 horas.
Agujas	1	20 agujas de coser.
Anteojos	20	Invento reciente. Los fabrican los cristaleros de forma individual para la persona que los va a llevar.
Antorchas	3	Tres antorchas con una duración de dos horas (cada una).
Arcón	75	Arca de madera con herrajes metálicos.
Baraja de Naipes	2	Fabricados con pergamino.
Bota de Vino	1	Bota de cuero de cabra que puede contener hasta un azumbre de vino.
Bacia	12	Pieza o taza de metal, ancha y redonda, que usan los barberos para humedecer y jabonar la barba.
Caja	12	Cofrecillo de madera con su llave.
Cálamo	2 dineros	Caña hueca con la punta cortada oblicuamente usada para escribir. A veces se usan plumas de ave.
Cáliz	18	Copón para administrar la misa que incorpora su patena (el platillo para cubrirlo y recibir la hostia).
Candil	3	Lámpara portátil que se alimenta de aceite.
Candado	2	Candado grande y redondo.
Cazo	10	Un cazo de azófar (latón) con una capacidad de un cuartillo.
Cirio	2	Vela de cera larga y gruesa. Dura casi 24 horas, pero ilumina relativamente poco.
Clavos	5	Cincuenta clavos metálicos de gran longitud (medio pie).
Componentes Químicos	10	Una selección de componentes químicos comunes (azufre, cuarzo, cal viva, hollín, salitre, plomo, etc.).
Cruz de Altar	252	Crucifijo de bulto, dorado y pintado, para colocar sobre un altar.
Crucifijo	10	Crucifijo de madera para colgar del cuello. Si es de ébano serán 20 maravedíes, de azabache 17, de plata 60, de oro 180.
Cuchillo	3	De cabo de ciervo.
Cuerda	20	Diez varas de cuerda de cáñamo. Muy voluminosa.
Devociones	6	Estampas de devoción de tamaño mediano.
Escalera	20	Escalera de madera de cinco varas de longitud.
Escribanía	5	Caja portátil que traen los escribanos, compuesta de una vaina para las plumas y un tintero con su tapa.
Espejo	13	Objeto de lujo. Espejo de mano de metal bruñido o azogado (de vidrio sobre lámina metálica).
Esterá	24	Pequeña alfombra de esparto para cubrir el suelo o para dormir.
Flauta	1	Instrumento de viento de madera o hueso.
Ganzúas	36	Llavero con ganzúas y alambres. Es difícil encontrar un vendedor, por eso su alto precio.
Garfio	10	Gancho de metal curvo y puntiagudo.
Hacha	2	Para partir leña.
Hisopo	9	Mango de madera con una bola metálica en un extremo utilizado para esparcir agua bendita.
Incensario	18	Braserillo con cadenillas y tapa que se utiliza en templos y procesiones para perfumar con incienso.
Instrumentos de Alquimista	360	Pequeño laboratorio de alquimista: alquitara, atanor, matraces, redomas, retortas, probetas, romana...
Instrumentos de Peso y Medida	48	Juego de pesas, balanzas e instrumentos de medida (varas, celemines, cuartillos, etc.). Ideal para cambistas, comerciantes y tenderos.
Joyas	10-10.000	Pueden ser anillos, ajorcas, aretes, diademas, collares, etc.
Laúd	20	Instrumento de cuerda pulsada fabricado en madera, habitual en el mundo islámico.
Libro de Horas	15	Un devocionario barato y simple, utilizado en la Iglesia o para las plegarias en el hogar.
Libro Sagrado Guarnecido	3.600	Se trata de un libro sagrado (Corán, Biblia, etc.), iluminado con figuras y adornado con oro y plata.
Libro en Blanco	3	Una serie de cuartillas cosidas y en blanco para poder tomar notas, dibujar o llevar las cuentas.
Lienzos	5	Por cada vara de lienzo de lino, usado para limpiar heridas o secarse.
Navaja de Barbero	3	Cuchillo con pequeña hoja plegable usada por barberos para afeitar o motilar (cortar el pelo).
Maletas de vaqueta	12	Las valijas en las que se llevan vestidos de camino o ropa. Con su cadena y candado.
Manta	36	De lana merina o castellana. Para caballos cuesta 24 maravedíes.
Martillo	10	Martillo de hierro de artesano.
Menorah	18	Candelabro judío de nueve brazos. Si es oro, costará 1.800 maravedíes.
Objetos de Arte o Lujo	2-20.000	Pueden ser libros de horas miniados, retablos pintados, tapices, instrumentos musicales de lujo, etc.
Odre	10	Cuero de cabra que puede contener hasta un azumbre de líquido.
Pala	8	Pala de hierro con mango de madera.
Pergaminos	6	Una resma (unos 500 folios) de pergamino.
Pico	12	Pico de hierro con mango de madera.
Portacartas	6	Las bolsas o valijas en las que se llevan las cartas.
Rejuelas de tener lumbre	12	Braserillo pequeño portátil, de madera forrado en hoja de lata. Para calentar pies y manos.
Reloj de arena	36	Instrumento mecánico que sirve para medir de manera visual un determinado transcurso de tiempo.
Retablo	150	Retablo portátil con un corazón de oro "de monjas".
Romana	36	Instrumento de medición que se utiliza desde la Antigüedad para pesar mercancías.
Saco	6	Saca de paño burdo.
Tenazas	6	Herramienta utilizada para sujetar, arrancar o cortar otros objetos.
Tenacillas de barbero	2	Para extraer muelas.
Tijeras	9	Usadas por barberos para cortar y arreglar barbas y cabellos.
Tinta	1	Un cuartillo de tinta negra compuesto de negro de humo y goma.
Yesquero	6	Juego de eslabón (normalmente en forma de anillo) y pedernal.
Zaque	4	Odre pequeño que sólo contiene un cuartillo de líquido.

Appendix II: Nominia



ITAMOS en este apéndice una lista de nombres medievales, de hombres y mujeres, clasificados por grupos étnicos. El jugador puede elegir entre ellos el nombre que más le agrade para su personaje, o el DJ usarlos para los PNJs de su campaña. El apellido tal y como lo conocemos no existe aún. A la gente se la denomina por su nombre más un apodo (Pedro el Justo), su profesión (Pere Ferrer) o su lugar de origen (Endika de Bilbo).

NOMBRES CASTELLANOS

En Castilla existe la costumbre de añadir el nombre del padre al propio, con el sufijo “ez”. Así, Rodrigo Pérez significa “Rodrigo, hijo de Pedro”.

hombres	Diego Felipe Fernando Francisco Gabriel Gonzalo Gregorio Guillermo Honesto Isidoro Isidro Jorge Julián Lázaro	Lope Manuel Martín Mateo Mauricio Miguel Onofre Pablo Pedro Pelayo Rafael Ramiro Ricardo Rodolfo	Rodrigo Roque Sancho Sebastián Severo Simplicio Sixto Tancredo Teolfo Timoteo Tomás Valentín Vicente Víctor	Mujeres	Cirila Clara Claudia Cristina Dorotea Elvira Emilia Flora Francisca Genoveva Gregoria Helena Hilaria Honorata	Inés Isabel Juana Julia Laura Leonor Lucía Margarita María Milagros Ofelia Orosia Paloma Patricia	Petra Priscila Radegunda Ramona Rosalinda Susana Teodora Teresa Ursina Úrsula Urraca Violante Virtudes Visitación
----------------	--	---	--	----------------	--	--	--

NOMBRES ARAGONESES

hombres	Bras Calistro Carapasio Chabier Chacobo Chaume Chazinto Chenaro Cherardo Cheremías Chermán Cherónimo Chesús Chil Chimen Chinés	Chorche Chuan Chuaquín Chulián Chulio Chusto Chisé Climén Colás Dimetrio Donisio Ebardo Fertús Francho Garapasio Grabiel	Guergorio Inazio Istebe Lauriano Locadio Lodosis Lonzio Loreto Lorién Luterio Maiximo Mané Marzal Mateu Menazio Menejildo	Miterio Nizeto Numildo Pere Piera Pietro Polonio Pulinario Ramiro Roldán Ruxer Satornil Saturiano Superio Uc Ufemio	Ufrasio Uloxio Úrbez Usebio Ximén Zelidonio Zelipe Zequiel Zerilo	Mujeres	Alezandra Alodia Anchela Anchels Asenoma Baldesca	Birila Brixida Chuana Chuaquina Chulia Chusefa Chusta Crestina Dimetria Dolors Francha Grabiela Guayen Guergoria Ibon Iguazel	Madalena Merenziana Nieus Olaria Orosia Pifania Polita Polonia Rexina Tresa Ufemia Úrbez Yacma Zelidonía Zelipa Zilia
----------------	---	---	--	--	---	----------------	--	--	--

NOMBRES CATALANES

hombres	Bartolomeu Bernat Blai Carles Cast Damiá Faviá Ferran Francesc	Gabí Galdric Gregori Guifré Hilari Isclé Jaume Jeroni Joan	Jofre Jordi Llorenç Manel Marçal Mateu Miquel Pau Pere	Prim Ramir Ramón Roderic Sixt Teodorico	Mujeres	Agnés Alexandra	Alícia Alódia Anna Angelina Camilúla Caritat Carme Clarissa Dolors	Dolça Estel Francesca Gemma Gloria Joana Josepa Lea Lidia	Llúcia Marcelúlina Margarida Marianna Montserrat Neus Roser Socors Susanna
----------------	--	--	--	--	----------------	--------------------	--	---	--

Apendix II: Nominas

NOMBRES GALLEGOS Y PORTUGUESES

hombres	Artús	Estevo	Roi	Xino	Auria	Ilda	Trega
Adrao	Bertomeu	Euxeo	Tiago	Xurxo	Branca	Ledicia	Tareixa
Agostiño	Bernal	Filipe	Tomé	Xosé	Candela	Loisa	Trindade
Alberte	Bras	Fuco	Xacome	Mujeres	Comba	Maruxa	Uxia
Aleixo	Brandán	Gorecho	Xan	Adega	Dinis	Mariña	Xema
André	Camiño	Leuter	Xaquín	Alis	Dores	Martiño	Xertrude
Anxio	Caitán	Liño	Xelasio	Andreia	Estrela	Miragres	Xilda
Antón	Cibrao	Lois	Xervasio	Asunta	Euxea	Nela	Xisela
	Cloio	Manecho	Xenxo		Frol	Neves	

NOMBRES EUSKERAS

hombres	Dunixi	Igaro	Luken	Mujeres	Dunixe	Julene	Markele
Aingeru	Edrigu	Ikini	Mikel	Argia	Elixé	Katixa	Mari
Alex	Edorta	Imanol	Paskal	Alaiñe	Ermiñe	Kispiñe	Mariñe
Amand	Endika	Iñaki	Patxi	Anixe	Estitxu	Konxesi	Mertxe
Anborsti	Erramun	Josu	Pol	Austiñe	Garbiñe	Kuspiñe	Nunile
Ander	Gontzal	Jokin	Shanti	Batirtze	Gaxux	Libe	Ostatxu
Anter	Goio	Karmel	Ximun	Birkide	Gorane	Lide	Seña
Argia	Gorka	Koldo	Zuzen	Burne	Ilariñe	Lonora	Txaro
Baraxil	Gundane	Lander		Bureskunde	Jokiñe	Lukene	Zutaiola

NOMBRES HEBREOS

Los judíos de la época acostumbraban a añadir el nombre de su padre al suyo propio con el prefijo “ben” (si son hombres, como Abraham ben Leví) o “bat” (si son mujeres, como Esther bat Asher). Si son rabinos, anteponen la palabra “Rabbi”. Si tienen algún cargo importante en la corte cristiana, anteponen la palabra “don”. Si el padre es sacerdote, añaden el nombre “Ha-Leví” y, si era descendiente de sacerdote, “Ha-Cohen”. Un judío orgulloso de serlo y fiel practicante puede añadir “Ha-Israel”.

hombres	Daniel	Jacob	Leví	Nehemiah	Simeón	Belén	Miriam	Salomé
Aarón	David	Job	Malaquías	Nicodemo	Tobías	Esther	Nabila	Sara
Abner	Eleazar	Jonás (Jonah)	Matías	Nicomedes	Yahia	Judith	Raquel	(Zarah)
Abraham	Ezequiel	José (Yosef)	Melchor	Salomón	Yehudá	Karima	(Rajel)	Sarwa
Absalón	Hasdai	Josué	Moisés	(Shelomo)	Zacarías	Lea	Rebeca	Tamar
Asher	Isaac (Ishaq)	Judas	(Moshe)	Samuel	Mujeres	Libia	(Ribka)	Zenobia
Baltasar	Isaías	Lázaro	Nataniel	(Shemuel)	Ana	Marta	Ruth	

NOMBRES MUSULMANES

Los musulmanes añadían el nombre de su padre al suyo, pero con el prefijo “ibn”. Muchas veces lo dignificaban con el prefijo “al”. Así, Amir ibn al-Ammar significa “Amir, hijo del muy grande Ammar”. Los miembros de clases humildes añaden el nombre completo de su amo, anteponiéndole el prefijo “abd” (“siervo de”). Los poderosos gustan de añadir este “abd” junto con “Allah”. Al nombre también se le puede añadir un mote o apodo (solo o con el prefijo “el”).

hombres	Amir	Dawud	Muhammad	Rasiq	Fátima	Miriam	Soraya
Abbad	Ammar	Garur	Musakkan	Sumadih	Hafsah	Moraima	Subh
Abbas	Awland	Harum	Mustafa	Yabiz	Jadicha	Najate	Walada
Abid	Badis	Hassán	Mu’tamid	Yusuf	Kalthoum	Nasma	Zarah
Absam	Banu	Hussein	Mutawakkil	Zuhayr	Karima	Nuba	Zohra
Abu	Barmaki	Khaled	Othmán	Mujeres	Khadija	Ouafae	Zohraida
Ahmed	Bazlaf	Malik	Qarawi	Aixa	Ladda	Rabea	Zoraya
Ali	Buluggin	Mubarak	Rachid	Asma	Latifa	Salma	Zubayda

Apodos

Abd: Servidor, esclavo
Abd-Allah: Servidor de Dios
Adl: Justo
Ahl al-Kitab: Gentes del Libro (Biblia)
Alim: El que conoce
Amín: Fiel
Amir al-Mumínin: Jefe de los Creyentes

Aziz: Dulce
Badawa: Nómada
Barr: Virtuoso
Darr: Peligroso
Dchahili: Pagano, ignorante
Djamil: Guapo
Farés: Caballeroso
Ghani: Rico
Hadi: Guía
Hakim: Sabio
Halim: Bueno

Hicham: Majestuoso
Hurr: Hombre libre
Kabir: Grande
Kafir: Infiel, impío
Karim: Generoso
Khabir: Vigilante
Madhid: Glorioso
Mahdi: Salvador
Mahmud: Honesto
Malik: Señor
Mawla: Siervo (medio esclavo)

Muahimin: Protector
Mudchahid: Guerrero
Mumid: Que mata
Muntakim: Vengador
Mushhrík: Cristiano
Muslim: Musulmán
Nabí: Profeta
Nazir: Ambicioso
Quaut: Fuerte
Rahman: Clemente
Rahim: Misericordioso

Rashid: Clarividente, buen dirigente
Rasul: Apóstol, enviado, mensajero
Saad: Afortunado
Sabi: Joven
Shayk: Viejo
Shadid: Terrible
Shahid: Mártir
Sharif: Noble
Ualid: Fecundo, fértil

Appendix III: Corpora Non Humana



OMO ya dijimos en el capítulo III (pág. 88), aquí podrás encontrar Localizaciones de Impacto para criaturas que no sean del todo humanoides, además de localizaciones para animales. Utilízalas en tus combates contra dichas criaturas para calcular dónde impactan los golpes que reciban y cuánto daño reciben en dicha localización. Las tablas pretenden englobar las localizaciones de impacto de la mayor parte de las criaturas que aparecen recogidas en el bestiario, pero por razones de espacio no pueden incluirlas todas, por lo que si alguna criatura no se ciñe exactamente a lo que aparece recogido aquí, modifica la tabla a tu conveniencia. Igualmente, en el caso de que un personaje provoque una secuela en, por ejemplo, un ala o una rama, utiliza la Tabla de Secuela de las págs. 90 y 91, adaptándola a las circunstancias concretas del combate —total, tú eres el DJ y has pagado el libro, así que puedes hacer de tu capa un sayo...—. Y en el caso de que los personajes combatan con criaturas enormes (del tipo de leviatanes, dragones o kraken) utiliza el sentido común y deja que sólo alcancen aquellas localizaciones más cercanas (por ejemplo, si combaten sobre un barco contra los tentáculos de un kraken, sólo podrán alcanzar dichos tentáculos, no la cabeza de la criatura).

Localizaciones de Impacto para Criaturas humanoides

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1	Cabeza	X2
2	Brazo Derecho	X1/2
3	Brazo Izquierdo	X1/2
4 – 6	Pecho	X1
7 – 8	Abdomen	X1
9	Pierna Derecha	X1/2
10	Pierna Izquierda	X1/2

Localizaciones de Impacto para Criaturas Cuadrúpedas

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1	Cabeza	X2
2	Pata Derecha Delantera	X1/2
3	Pata Izquierda Delantera	X1/2
4 – 6	Cuartos Delanteros	X1
7 – 8	Cuartos Traseros	X1
9	Pata Derecha Trasera	X1/2
10	Pata Izquierda Trasera	X1/2

Localizaciones de Impacto para Aves

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1	Cabeza	X2
2	Ala Derecha	X1/2
3	Ala Izquierda	X1/2
4 – 5	Lomo	X1
6 – 8	Buche	X1
9	Pata Derecha	X1/2
10	Pata Izquierda	X1/2

Localizaciones de Impacto para Criaturas Arácnidas

1D100	Localización	Multiplicador al Daño
01 – 10	Cabeza	X2
11 – 15	Pata Izquierda Primera	X1/4
16 – 20	Pata Derecha Primera	X1/4
21 – 25	Pata Izquierda Segunda	X1/4
26 – 30	Pata Derecha Segunda	X1/4
31 – 80	Cuerpo	X1
81 – 85	Pata Izquierda Tercera	X1/4
86 – 90	Pata Derecha Tercera	X1/4
91 – 95	Pata Izquierda Cuarta	X1/4
96 – 00	Pata Derecha Cuarta	X1/4

Localizaciones de Impacto para Serpientes

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1 – 2	Cabeza	X2
3 – 8	Cuerpo	X1
9 – 0	Cola	X1/2

Localizaciones de Impacto para Criaturas Arbóreas

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1 – 3	Ramaje	X1/4
4 – 8	Tronco	X1
9 – 10	Raíces	X1

Apendix III: Corpora Non Humana

Localizaciones de Impacto para Criaturas Humanoides Aladas

1D100	Localización	Multiplicador al Daño
01 - 10	Cabeza	X2
11 - 20	Brazo Izquierdo	X1/2
21 - 30	Brazo Derecho	X1/2
31 - 35	Ala Izquierda	X1/2
36 - 40	Ala Derecha	X1/2
41 - 60	Pecho	X1
61 - 80	Abdomen	X1
81 - 90	Pierna Izquierda	X1/2
96 - 00	Pierna Derecha	X1/2

Localizaciones de Impacto para Criaturas Cuádrupedas Aladas

1D100	Localización	Multiplicador al Daño
01 - 10	Cabeza	X2
11 - 20	Pata Izquierda Delantera	X1/2
21 - 30	Pata Derecha Delantera	X1/2
31 - 35	Ala Izquierda	X1/2
36 - 40	Ala Derecha	X1/2
41 - 60	Cuartos Delanteros	X1
61 - 80	Cuartos Traseros	X1
81 - 90	Pata Izquierda Trasera	X1/2
96 - 00	Pata Derecha Trasera	X1/2

Localizaciones de Impacto para Blemys

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1	Brazo Derecho	X1/2
2	Brazo Izquierdo	X1/2
3 - 5	Pecho	X1
6 - 8	Abdomen	X1
9	Pierna Derecha	X1/2
10	Pierna Izquierda	X1/2

Localizaciones de Impacto para Bafometos

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1 - 6	Cabeza	X2
7	Pie Derecho Delantero	X1/2
8	Pie Izquierdo Delantero	X1/2
9	Pie Derecho Trasero	X1/2
10	Pie Izquierdo Trasero	X1/2

Localizaciones de Impacto para Sciópodos

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1	Cabeza	X2
2 - 3	Brazo	X1/2
4 - 6	Pecho	X1
7 - 8	Abdomen	X1
9 - 10	Pierna	X1/2

Localizaciones de Impacto para Sirenas y Mujeres Serpiente

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1	Cabeza	X2
2	Brazo Derecho	X1/2
3	Brazo Izquierdo	X1/2
4 - 6	Pecho	X1
7 - 8	Abdomen	X1
9 - 10	Cola	X1

Localizaciones de Impacto para Basiliscos

1D10	Localización	Multiplicador al Daño
1	Cabeza	X2
2	Ala Derecha	X1/2
3	Ala Izquierda	X1/2
4 - 8	Pecho	X1
9	Pata Derecha	X1/2
10	Pata Izquierda	X1/2

Appendix IV: Pugnae



STAS reglas permiten la resolución de escaramuzas en las que intervengan grupos de una decena a varios centenares de combatientes por bando. Para un número inferior de individuos se aconseja usar las reglas de combate descritas en el capítulo IV (pág. 98), pero si el número es superior, lo mejor y más rápido es que el Director de Juego use la lógica o se ciña a los acontecimientos históricos.

Para determinar lo que ocurre exactamente en un combate de masas, en una escaramuza, tendremos en cuenta el resultado táctico del encuentro (¿quién ha ganado?), las bajas que han sufrido ambos bandos (¿cuántos han muerto?) y las peripecias que le hayan ocurrido a los personajes jugadores dentro de la escaramuza (¿por qué nos hemos metido en medio?).

RESULTADO DEL ENCUENTRO

Denominaremos atacante a aquel bando que tome la iniciativa en combate (por ejemplo, un grupo de bandidos que asalta una caravana de comerciantes, o una patrulla de hombres de armas que asalta un pueblo). Si ambos grupos se lanzan al ataque de manera simultánea (por ejemplo, en una batalla con todas las de la ley), denominaremos atacante al bando que tenga mayor número de combatientes, o al bando cuyo líder saque una mayor Iniciativa (calculándola de la forma habitual: véase pág. 99), en caso de que ambos bandos tuvieran el mismo número de combatientes. Además, asignaremos un porcentaje de Moral a cada uno de los bandos, una media de la Templanza de los combatientes: un 50% indica una Moral normal, pero puede aumentar o disminuir según las circunstancias que ocurran en el combate (por ejemplo, un grupo de campesinos puede aumentar su Moral si está defendiendo sus hogares, o si son soldados a los que se les ha prometido el doble de botín, etc.; y a la hora de reducirla podemos tener en cuenta factores como maldiciones de sacerdotes sobre los atacantes, o tropas que han pasado un tiempo de hambruna, etc.), aunque el porcentaje en Moral nunca será superior a 70% ni inferior a 30%.

Se comparará la proporción de fuerzas entre el bando atacante y el defensor, redondeando siempre a favor del defensor. Así, un encuentro entre un grupo de 45 individuos contra otro de 20, se resolverá con una proporción de 2/1. Toda proporción mayor de 6/1 o menor de 1/6 se considerará, respectivamente, 6/1 y 1/6. La proporción obtenida nos indicará la columna que deberemos consultar en la Tabla de Combates, aunque antes de hacer ninguna tirada, deberemos modificar esa columna hacia la derecha o la izquierda atendiendo a una serie de circunstancias:

- ✦ Si el líder de un grupo tiene éxito en una tirada de Mando, la columna de proporción se moverá una columna a la derecha si ataca, o a la izquierda, si defiende. Si es un crítico, se moverá dos columnas a su favor, pero si obtiene una pifia, se moverá dos columnas en su contra. Si los líderes de ambos bandos pasan la tirada, el resultado se contrarresta y no hay cambios.
- ✦ Ambos bandos deberán hacer también una tirada de Moral: si tienen éxito los atacantes, moverán una columna a la derecha y

los defensores lo harán a la izquierda (un crítico permitirá mover dos columnas a favor y una pifia, dos en contra). Si ambos obtienen similares resultados, el movimiento de columnas se contrarresta y no habrá cambios.

- ✦ Si los defensores están situados en una posición ventajosa para ellos (tras un río, en un edificio, tras un parapeto), se moverá una columna a la izquierda.
- ✦ Si los defensores están en un castillo o fortificación, se moverán tres columnas a la izquierda, doblando además las bajas del atacante, mientras que las del defensor se dividirán entre dos.
- ✦ Si el atacante ataca por sorpresa, se moverá una columna a la derecha.
- ✦ Si un bando está ostensiblemente mejor armado y protegido que el otro, se moverá una columna a su favor.
- ✦ Si un bando formado por personas sin entrenamiento militar (campesinos, artesanos, etc.) se enfrenta a otro en el que se encuentre guerreros bien pertrechados (lorigas de malla o superiores) y a caballo, moverá dos columnas en su contra.
- ✦ Si un bando está formado exclusivamente por caballería pesada y se enfrenta a un bando formado por gente de a pie, se moverán tres columnas a su favor (excepto si el bando de a pie está formado por arqueros).

Una vez calculada la proporción de fuerzas, lanza 1D6 y consulta la Tabla de Combates.

Tabla de Combates

Proporción de Fuerzas

1D6	1/6	1/5	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
1	H	H	H	H	H	H	RA	C	C	RD	D
2	H	H	H	H	H	RA	C	C	RD	D	D
3	H	H	H	H	RA	C	C	RD	D	D	D
4	H	H	H	RA	C	C	RD	D	D	D	D
5	H	H	RA	C	C	RD	D	D	D	D	D
6	H	RA	C	C	RD	D	D	D	D	D	D

Los resultados que se pueden obtener son los siguientes:

- ✦ **Huida (H):** El atacante huye y se dobla el número de sus bajas.
- ✦ **Retirada (RA):** El atacante se retira en orden.
- ✦ **Choque (C):** Ambos bandos quedan en el campo de batalla, volviendo a enfrentarse si lo desean, tras calcular primero sus bajas. Si uno de los líderes desea retirarse, deberá hacer una tirada de Mando: si la pasa, se puede retirar en orden, pero si falla, su gente huirá en desbandada. En todo caso, el líder del bando contrario puede perseguirlos, haciendo una nueva tirada de Mando: si la saca y los enemigos se retiraban en orden, alcanza a sus enemigos entablando un nuevo combate; si la saca pero los enemigos huían, éstos sufrirán una nueva ronda de bajas (sin posibilidad de defenderse). Sólo se puede perseguir a un enemigo una vez.
- ✦ **Retroceso (RD):** El defensor se retira en orden.

Apendix IV: Pugnar

- ✧ **Desbandada (D):** El defensor huye y se dobla el número de sus bajas.

BAJAS

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

- ✧ **Tropas de élite:** Buena formación militar y alta experiencia en combate (almogávares, caballeros de orden militar, *ghazi*).
- ✧ **Tropas expertas:** Con formación militar y experiencia en el combate (caballería pesada, hombres de armas veteranos, mercenarios).
- ✧ **Tropas normales:** Con formación militar pero escasa experiencia en el combate (tropas de guarnición).
- ✧ **Tropas novatas:** Escasa formación militar y nula experiencia en el combate (tropas recién reclutadas).
- ✧ **Tropas irregulares:** Nula formación militar y nula experiencia en el combate (campesinos).

El número de bajas de una tropa se reducirá a la mitad si se enfrenta a una tropa dos clases inferior a ella y se dividirá por cuatro si se enfrenta a una tropa de clase cuatro veces inferior. Así pues, una tropa de élite verá reducidas sus bajas al 50%, si se enfrenta a tropas normales, y al 25%, si se enfrenta a irregulares. Además, un bando formado exclusivamente por arqueros dobla siempre el número de bajas del contrario.

La calidad de una tropa puede incrementarse temporalmente si su líder consigue un resultado crítico de Mando. El DJ puede igualmente incrementar la calidad de una tropa de manera permanente, tras una serie de combates particularmente duros.

Para calcular las bajas, dividiremos ambos bandos en grupos de 10 y por cada uno de ellos lanzaremos 1D6: ese resultado será el número de bajas que sufrirá el bando enemigo en el combate (se incluyen en este número los muertos, heridos abandonados en el campo de batalla y los prisioneros). Si el número de combatientes de un bando no fuera múltiplo de 10 (por ejemplo: 45, 73, 13...), se le asignará 1D3 al número sobrante si éste fuera de cinco o más; en caso contrario, se ignorará.

Exemplum: Dos grupos se lanzan a la carga, uno contra otro. Uno está formado por 73 combatientes y el otro por 45. Ambos son tropas normales. Al ser mayor el primer grupo se le considera atacante. Se comparan las fuerzas, redondeándolas a favor del defensor, y se obtiene una proporción de 1 a 1 (1/1). El líder del bando atacante pasa su tirada de Mando, cosa que no consigue el defensor: la proporción se mueve ahora una columna a la derecha, pasando a ser 2/1. Se tira 1D6 y se consulta la Tabla de Combates: se obtiene un 3. Es un resultado Choque, que significa que ambos bandos se mantienen en el campo de batalla.

Calculamos las bajas obtenidas: el primer grupo lanza 7D6, mientras que el otro lanza 4D6+1D3 (por el resto de 5) y los resultados obtenidos (respectivamente) son 22 y 12. Las fuerzas han quedado reducidas ahora a 61 y 23 combatientes.

El defensor decide retirar sus tropas, para lo cual debe tirar Mando: falla, y su gente huye desordenadamente. Viendo la oportunidad, el atacante decide perseguir a su enemigo, tirando igualmente por Mando y pasando la tirada. La gente del defensor tiene ahora 6D6 bajas (que se multiplicarán por dos al tratarse de una huida desordenada), obteniendo 22 (11 x 2). Solo un hombre, desperdigado y asustado, consigue escapar de la masacre.

INTERACCIÓN DE LOS PERSONAJES

Las anteriores reglas no afectan a PJ, sólo a PNJs. Antes de que se inicie el combate, los jugadores deben anunciar qué tipo de actitud va a llevar su PJ: Valiente, Normal o Cobarde (si no está seguro, ten en cuenta la Templanza: si es 60% o mayor, Valiente; si está entre 41 y 59%, Normal; si es de 40% o menor, Cobarde). Esto influirá en los encuentros personales que sufra en dicho combate y en los PAP que reciba tras él, de la siguiente forma:

- ✧ **Actitud Valiente:** El PJ tira en la Tabla de Incidencias con +5. Si sobrevive, gana 15 PAP.
- ✧ **Actitud Normal:** El PJ tira en la Tabla de Incidencias con +0. Si sobrevive, gana 5 PAP.
- ✧ **Actitud Cobarde:** El PJ tira en la Tabla de Incidencias con -3. Si sobrevive, gana 0 PAP.

La Tabla de Incidencias determinará con 1D10 el número de encuentros que tendrá el PJ durante la escaramuza, o lo que es lo mismo, las veces que deberemos tirar en la Tabla de Encuentros de más abajo. La tirada de incidencias se verá modificada por la actitud del personaje, pero no la de encuentros.

Tabla de Incidencias

1D10	Incidencias
-2	El PJ es capturado por su propio bando y ahorcado por cobarde, excepto si el propio bando es derrotado, en cuyo caso será un combatiente más que huye.
-1 - 3	Ningún encuentro.
4 - 8	1 encuentro.
9 - 11	2 encuentros.
12 - 14	3 encuentros.
15	4 encuentros.

Tabla de Encuentros

1D10	Incidencias
1	1 combatiente novato.
2	1 combatiente experto.
3 - 4	2 combatientes novatos.
5 - 6	2 combatientes expertos.
7 - 8	1 combatiente muy experto.
9	1 combatiente muy experto y 2 combatientes novatos.
10	1 combatiente muy experto y 2 combatientes expertos.

Se considera combatiente novato a aquel cuyas competencias de combate oscilan entre el 20 y el 40%, mientras que el experto las posee entre el 40 y el 60% y el muy experto puede tenerlas entre el 60 y el 80%. Las armas y armaduras de los contrincantes de un PJ vendrán determinadas por la calidad de la tropa del bando contrario: no estarán igualmente equipados unos campesinos revoltosos que el contingente armado de un señor feudal.

En caso de que dos o más PJs participen en un combate de estas características y manifiesten su deseo de no separarse durante el combate, deberán adoptar la misma actitud (Valiente, Normal o Cobarde) durante el encuentro, haciendo una única tirada de Incidencias: el resultado se aplica al grupo que han formado, aunque los encuentros cuentan para cada uno de forma separada. Por tanto, si obtienen como grupo un solo encuentro, significa que cada uno de los miembros del grupo tirará una vez en la Tabla de Encuentros y sumarán los contrincantes que hayan obtenido todos los miembros.

Appendix V: Conversiones



Si eres jugador o Director de Juego de las ediciones anteriores de *Aquelarre*, habrás observado que, aunque en lo esencial, las reglas no han sufrido grandes cambios, si bien es cierto que se han producido ligeras modificaciones en algunos aspectos. Para ayudarte a convertir aquellos personajes a las reglas de esta tercera edición, o si quieres utilizar alguna de las aventuras de anteriores suplementos con esta edición, te ofrecemos aquí unas breves guías que te ayudarán a conseguir la tan ansiada compatibilidad. Todo aquello que no sea mencionado aquí se supone que se puede utilizar perfectamente con cualquiera de las ediciones del juego, como las reglas para la *Cábala de Sefarad*, el formulario alquímico de *Ars Magna*, etc.

COMPETENCIAS

Esta tercera edición ha realizado una revisión en profundidad de las competencias, cambiando algunas de nombre y fusionando otras en una sola, que son:

- ✧ **Arcos / Ballestas / Hondas.** Ahora su característica base es Percepción en lugar de Habilidad. Puedes dejarlo tal y como está, o reducir o aumentar el porcentaje según si la PER es mayor o menor que la HAB del PJ. Por ejemplo, si tiene 50% en Arcos con una Habilidad de 20, pero tiene una Percepción de 15, reduce el porcentaje a 45%.
- ✧ **Artesanía.** Escoge ahora una especialidad para esta competencia, pero no varía en nada su porcentaje.
- ✧ **Comerciar.** Ahora incluye el uso de la vieja competencia de Soborno. Si poseías esa competencia, ahora tendrás que utilizar el mismo porcentaje que tenías en Comerciar, sumándole una quinta parte (redondeando hacia arriba) de lo que tenías en Soborno, sin sobrepasar el máximo establecido por la Comunicación x5. Por ejemplo, si tenías 30% en Comerciar y 50% en Soborno, ahora tendrás 40% (30 más la quinta parte de 50%, que es 10%).
- ✧ **Conocimiento de Área.** Es una competencia nueva. En principio simplemente informa a los personajes de que existe esa nueva competencia y de que podrán empezar, a partir de este momento, a subirla mediante experiencia. Por otro lado, como DJ, también puedes “regalar” algo de porcentaje a los PJs si ves que han pasado un tiempo en un determinado lugar. Por ejemplo, si tus jugadores han participado en toda la campaña de Rincón, puedes darles un 30% en Conocimiento de Área (baronía de Rincón).
- ✧ **Corte.** También es una competencia nueva. Haz lo mismo que en Conocimiento de Área, informando de su existencia a los jugadores para que la utilicen a partir de este momento, aunque también recomendamos que aquellas profesiones que la tengan ya como competencia primaria (Ama y Cortesano) obtengan gratis un porcentaje en Corte igual a su Comunicación x3.
- ✧ **Descubrir.** Es la unión de las antiguas Buscar y Otear. Para calcular el porcentaje que se tiene en Descubrir, suma el porcentaje de ambas y divídelo entre dos, redondeando hacia arriba. De esta forma, si tenías 50% en Buscar y 70% en Otear, ahora tendrás 60% en Descubrir.
- ✧ **Empatía.** Esta competencia se llamaba antes Psicología pero, aparte de eso, no ha sufrido ningún otro cambio.
- ✧ **Escamotear.** Otra habilidad que resulta de unir dos competencias, Juegos de Manos y Robar, y cuyo porcentaje actual se calcula de la misma forma: suma ambas competencias y divide entre dos el resultado (redondeando hacia arriba).
- ✧ **Idiomas.** Los idiomas con los que empiezan ahora los PJs han cambiado, tal y como se indica en el grupo étnico (consulta las págs. 15 y siguientes en el capítulo I). Comprueba cuál es el grupo étnico de tu PJ y cambia los porcentajes o aumenta el número de idiomas, tal y como indican ahora las reglas.
- ✧ **Leer y Escribir.** Ahora incluye el uso de la antigua Falsificar. Para calcular el porcentaje actual, haz lo mismo que con Soborno: usa el porcentaje de Leer y Escribir y súmale una quinta parte (redondeando hacia arriba) de Falsificar. Por ejemplo, si tenías 25% en Falsificar y 40% en Leer y Escribir, ahora tendrás 45% (40 más la quinta parte de 25, que es 5).
- ✧ **Sanar.** Al igual que Empatía, esta competencia, que antes se llamaba Primeros Auxilios, sólo ha visto cambiado su nombre, nada más.
- ✧ **Sigilo.** Es la unión de las antiguas Discreción y Esconderse. Calcula el porcentaje de forma similar a Descubrir: suma ambas competencias y divide el resultado entre dos, redondeando hacia arriba. De esta forma, un 40% en Discreción y un 70% en Esconderse dan un total de 55% en Sigilo.
- ✧ **Tormento.** Como otras competencias, Tormento es la antigua competencia de Tortura con otro nombre, pero nada más.

Apéndice V: Conversiones



CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Algunas de las características secundarias han cambiado o han aparecido nuevas. Veamos los cambios:

- ✧ **Templanza.** En anteriores ediciones no existe la característica de Templanza. Para que tus viejos PJs o PNJs posean esta característica, simplemente tira 5D10 y súmales 25 al resultado: ése es el porcentaje de Templanza que tienen. Si el personaje tiene algún tipo de rasgo de carácter que pueda modificar ese porcentaje (valiente, cobarde, etc.), haz los cambios oportunos.
- ✧ **Puntos de Vida.** Anteriormente se utilizaban directamente los puntos de la característica Resistencia. Pasa a llamarlos ahora PV, pero todo lo demás sigue igual.
- ✧ **Gastos Semanales e Ingresos Mensuales.** No es exactamente una característica secundaria, pero mejor mencionarla aquí que no hacerlo. Modifica los gastos y los ingresos de tu personaje según las nuevas reglas, y olvídate de las antiguas en este aspecto.

ARMAS Y ARMADURAS

En ediciones anteriores, los personajes poseían restricciones a las armas y armaduras según su profesión, y ahora no, pero se espera que determinadas clases sociales usen unas u otras. Simplemente informa a tus jugadores de que ha desaparecido la restricción pero que, a partir de este momento, estarás mucho más pendiente de las armas y armaduras que portan encima y cuándo las portan. Consulta la pág. 33 para más información sobre el uso de armas y armaduras en la Edad Media.

Además, algunas armas y armaduras han variado su nombre. Te damos los cambios para que puedas hacer las modificaciones oportunas:

Cambios en Armas y Armaduras

Segunda Edición	Tercera Edición
Armadura de Placas	Arnés
Casco de Metal	Bacinete
Cimitarra	Saif
Cota de Malla	Loriga de Malla
Cota Reforzada	Cota de Placas
Escudo	Escudo de Madera
Espada Normal	Espada de Mano
Garrote	Clava
Hacha de Mano	Hacha de Armas
Lanza Larga	Lanza de Caballería
Maza Pequeña	Maza de Armas
Palo	Cayado
Peto de Cuero	Gambesón
Peto de Cuero Reforzado	Gambesón Reforzado

hechizos

Para acabar, la última conversión que deberás llevar a cabo tiene que ver con los hechizos, pues muchos de ellos han visto cómo ha cambiado su nombre (unos pocos, no muchos, han cambiado

Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval

también su nivel, lo que ahora llamamos *vis*, como le ocurre a Bendición de Hada, así que échale un vistazo sólo por si acaso). Para ayudarte en la tarea y no tenerte revisando uno a uno el grimorio que te hemos dejado puedes seguir la siguiente tabla de conversión, que incluye todos los cambios producidos en esta edición, no solo los incluidos en este libro.

Cambios en hechizos

Ediciones Anteriores	Tercera Edición
Abrir Cerraduras	Bendición de San Nuño
Aceleración	Presteza
Anulación de Maldición	Revocar Maldición
Arma Irrompible	Arma Inquebrantable
Arma Invencible	Arma Invicta
Atracción Sexual	Polvos de Seducción
Aumentar el Conocimiento	Leche de Sapiencia
Aumentar la Fuerza	Fuerza de Gigante
Buen Parto	Saber de Partera
Carisma	Encanto del Viajero
Cobardía	Vela de Temor
Conmoción	Maldición del Gul
Concentración	Polvos de Hechicería
Corrosión del Metal	Vitriolo Salvaje
Creación de Homúnculo	Homúnculo
Creación de Sombras Fantasmales	Sombras Fantasmales
Creación de Lutines	Engendrar Lutín
Crear Diablillos	Incubar Diablillo
Crear Escorpiones	Veneno de Escorpión
Crear un <i>Dibbuk</i>	<i>Dibbuk</i>
Curación de Enfermedades	Expulsar Enfermedades
Curación de Heridas Graves	Piedra de Sanación
Curar la Rabia	Alivio del Rabioso
Descoyuntar	Saco de Quebradura
Descubrir a un Ladrón	Rostro de Ladrón
Deseo	Deseo Carnal
Despertar a los Muertos	Anillo de Nigromancia
Detección de Hechizos	Intuir la Magia
Detección de Venenos	Amuleto contra la Ponzofia
Detención de Caín	Maldición de Caín
Dominar a una Mujer	Subyugación
Dormir	Bebedizo de Sueños
Esclavizar a un <i>Djinn</i>	Encadenar a un <i>Djinn</i>
Explosión	Sangre de Dragón
Frigidez	Atadura del Deseo
Habla	Don de Palabra
Hablar mediante Sueños	Mensaje Onírico
Hacer Olvidar	Filtro de Olvido
Hambre	Hambruna
Ignorar el Dolor	Licor Sedante
Impotencia	Atadura de Eunuco
Información	Susurro de los Secretos
Infundir Amor	Amor



Ediciones Anteriores	Tercera Edición
Inmovilización	Alma de Estatua
Inmunidad al Dolor	Entereza del Mártir
Inmunidad al Fuego	Manto de Salamandra
Interrogación	Inquisición
Invisibilidad	Manto de Sombras
Invocación de Demonios Menores	Aquelarre Menor
Invocar el Nombre del Maligno	Oración Oscura
Invulnerabilidad	Piel de Lobo
Juego	Bendición de Pepin
Liberación	Alivio del Esclavo
Locura	Demencia
Mala Suerte	Infortunio
Maldecir una Residencia	Morada Maldita
Maldición del Errante	Maldición de Ashavero
Memoria	Filtro de Memoria
Metamorfosis	Pellejo de Bestia
Muerte	Castigo de Frimost
Nadar	Don de Tritón
Neutralizar Venenos	Purificar Ponzoñas
Noticias	Latón de Nuevas
Olor a Extraño	Esencia de Hostilidad
Pacificación de Fieras Salvajes	Amansar Fieras
Para matar a distancia	Golpe de la Parca
Parálisis	Mal del Tullido
Prolongar la Vida	Longevidad
Protección contra Demonios Nocturnos	Sueño Reparador
Protección contra Encantamientos	Guarda contra Embrujos
Protección contra Maleficios	Guarda contra Maleficios
Protección de la Montura	Bardas Encantadas
Protección Mágica	Talismán de Protección
Racionalidad	Don de Cipriano
Recinto Mágico	Refugio del Hechicero
Resistencia al Calor	Brazaletes Lunar

Ediciones Anteriores	Tercera Edición
Resistencia al Frío	Brazaletes Solar
Resurrección	Consultar a los Muertos
Revitalización	Vigor
Riqueza	Don de Surgat
Robar Fortaleza	Arrancar la Esencia
Robar la Apariencia	Aceite de Usurpación
Serenidad	Infusión de Serenidad
Sinceridad	Vino de la Verdad
Suerte	Bendición de Hada
Suerte en el Juego	Amuleto del Fullero
Sumisión	Cadena de Silcharde
Teletransportación	Polvos de Viaje
Tortura	Tormento
Transformación en Upiro	Sangre de Upiro
Unión Sexual	Incienso de Cópula
Valor	Corazón de León
Vientos	Cuerda de Cridavents
Virginidad	Virtud de Doncella
Virilidad	Medalla de Virilidad
Vuelo	Alas del Maligno

SISTEMA MONETARIO

En esta edición se ha revisado por completo el sistema monetario en un intento de acercarlo más a la realidad histórica del momento, sin perder la facilidad de uso que tenía en ediciones anteriores. Por todo ello, te recomendamos que, si utilizas alguna aventura aparecida en suplementos anteriores en los que se hable del precio de un artículo u objeto, uses la Tabla de Equipo que te ofrecemos en el Apéndice I (pág. 236). En el caso de que el objeto no se encuentre en la tabla o se trate simplemente de reflejar una determinada cantidad de dinero (por ejemplo, el dinero que reciben los PJs por llevar a cabo alguna misión), multiplica el precio de las ediciones anteriores por 3, lo que te dará una cantidad aproximada de maravedíes para utilizar con estas reglas.

Aquelarre

BREVIARIUM

LA RAÍZ DE AQUELLARRE

Aquelarre es un juego de rol sobre el Medievo español, una épica mucho más cruel y despiadada de lo que las historias de fantasía nos hacen creer. Seas noble o campesino, deberás viajar por la Península Ibérica con el máximo cuidado, pues en tu camino no hallarás solamente hombres y bestias... Personas que han hecho grandes sacrificios para dominar las artes arcanas, seres malditos como los lobisomes, criaturas mágicas como los silfos, e incluso demonios disfrazados te aguardan. Las historias que vuestros compañeros y tú protagonizaréis estarán repletas de desafíos y peligros..., y no siempre tendrán un final feliz.

Imitando el estilo de los códices y los libros miniados, *Aquelarre Breviarium* es la perfecta puerta de entrada al decano de los juegos de rol españoles y contiene todo lo indispensable para jugar, desde el sistema de juego hasta los conjuros y criaturas más importantes, pasando por un completo capítulo de ambientación que te ayudará a adentrarte en una de las épocas históricas más interesantes de nuestro país.

Bienvenido al Aquelarre, el juego de rol donde el héroe es aquel que sobrevive un día más.

ISBN 978-84-940709-6-9



9 788494 070969



ALJELARRE



ALJELARRE